

*Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад общеразвивающего вида № 350 городского округа Самара*

**ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**2017**

# ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-5 ЛЕТ

## ВТОРАЯ МЛАДШАЯ ГРУППА

### «Найди, что покажу»

*Дидактическая задача.* Найти предмет по сходству.

*Игровое действие.* Поиск предмета, показанного и спрятанного воспитателем.

*Правило.* Под салфетку заглядывать нельзя. Овощей и фруктов. Один для воспитателя

*Оборудование.* На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов.

*Ход игры.* Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям найти такой же на другом подносе. Игра выполняется пока все фрукты и овощи не будут названы.

### «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. Во все вазы заглядывать нельзя.

*Оборудование.* Овощи и фрукты одинаковые по величине, но разной окраске (яблоки, груши), разной величины с постоянной окраской (морковь, свекла, капуста)

*Ход игры.* Воспитатель предлагает найти предмет определенной формы.

### «Найди такой же»

*Дидактическая задача.* Найти предмет по сходству.

*Игровое действие.* Поиск похожего предмета.

**Правила.** Показать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

**Оборудование.** Одинаковые растения (3-4) расставлены на двух столах.

**Ход игры.** Воспитатель показывает какое-нибудь растение на одном из столов. Описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе.

### **«Что изменилось»**

**Дидактическая задача.** Найти предмет по сходству.

**Игровое действие.** Дети находят изменения в расположении предметов.

**Правило.** Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

**Оборудование.** На столе расставлены растения в определенной последовательности.

**Ход игры.** Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время воспитатель меняет местами растения. Дети угадывают порядок.

### **«Сложи животное»**

**Дидактическая задача** закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичных признаках.

**Оборудование.** картинки с изображением разных животных. (каждое в двух экземплярах).

**Ход игры:** один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.

### **«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 указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета.

### «Где спрятался зайчик!»

**Дидактическая задача** описать, назвать, растения по характерным признакам и из связи с окружающей средой. Составлять описательные загадки и отгадывать загадки о растениях.

**Правила игры:** назвать растение можно только после описания какого-либо признака поочередно.

**Ход игры.** Игру проводят в парке, в лесу, в сквере. Из группы детей выбирают водящего, остальные делятся на две подгруппы. Водящий прячет зайчика под какое-либо растение (Дерево, кустарник) так, чтобы остальные дети не видели, куда спрятана игрушка. Затем водящий описывает растение (если затрудняется, то воспитатель помогает). Какая группа догадается быстрее, под каким растением зайчик, та идет его искать. Например, игрушка спрятана под дубом. Ведущий задает 1-й подгруппе загадку: «Это дерево, у него крепкий, могучий ствол» (Ответы детей 1-й подгруппы), 2-й подгруппе: «Листья у этого дерева осенью становятся коричневыми» (Отвечают дети 2-й подгруппы). И т.д.

### «Где растёт?»

**Дидактическая задача:** учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.

**Правила игры:** разобрать овощи и фрукты, и разложить одни в огород другие в сад (имитация – картинки сада и огорода). Выигрывает та команда, которая быстро разберет все предметы по местам.

**Ход игры.** Среди детей делятся на две команды-бригады: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим с

картинкам. Та бригада, которая первой закончила работу, выигрывает. Дети не участвующие в бригадах проверяют правильность отбора.

После этого объявляется команда–победительница. Игра продолжается с другими командами.

### «Наши друзья»

**Дидактическая задача.** Расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

**Оборудование:** карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

**Ход игры.** Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного.

Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

### «Цветочный магазин»

**Дидактическая задача:** закреплять знания детей о растениях (луга, комнатных, садовых), закреплять умение находить нужный цветок по описанию. Научить группировать растения по виду.

**Оборудование:** можно использовать карточки от ботанического лото, комнатные растения можно брать настоящие, но не очень крупные.

**Ход игры.** Выбирается ведущий, он продавец (вначале ведущий – взрослый. А за тем можно по считалке), остальные дети покупатели. Покупатель должен так описать растение, чтобы продавец сразу догадался о каком растении идет речь.

### «Почтальон принес посылку»

**Дидактическая задача.** Формировать и расширять представления детей об овощах, фруктах, грибах и т.д., учить описывать и узнавать предметы по описанию.

**Оборудование:** предметы (муляжи). Каждый отдельно упакован в бумажный пакетик. Можно использовать загадки.

**Ход игры.** Посылку приносят в группу. Ведущий (воспитатель) раздает посылки каждому ребенку. Дети заглядывают в них и по очереди рассказывают, что они получили по почте. Детям предлагается описать, что находится в их пакетике по описанию или с помощью загадки.

### «Съедобное – не съедобное»

**Дидактическая задача** формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.

**Оборудование:** мяч.

**Ход игры.** Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит.

Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным)

### «Чудесный мешочек»

**Дидактическая задача.** Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

**Материал:** Красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.

**Ход игры.** Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, и назовет характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

### **«Что сначала, что потом?»**

**Дидактическая задача.** Формировать и закреплять знания детей о степени зрелости овощей, фруктов, о порядке роста разных растений, живых существ (рыб, птиц, земноводных).

**Оборудование:** Карточки с разным порядком степени зрелости 3 – 4 – 5 карточек на каждый предмет (например: зеленый, маленький помидор, бурый и красный), порядком роста (семечко, росток, росток более высокий, взрослое растение).

**Ход игры.** Детям раздаются карточки с разными порядками. По сигналу ведущего они должны быстро найти и построиться по порядку с нужными картинками по порядку.

### **Магазин «Семена»**

**Дидактическая задача.** Развивать и закреплять знания детей о семенах разных растений. Учить группировать растения по виду, по месту произрастания.

**Оборудование:** Вывеска «Семена». На прилавке, в разных коробках с моделями: дерево, цветок, овощ, фрукт, в прозрачных мешочках, находятся разные семена с картинкой этого растения.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает открыть магазин по продаже семян. В магазине оборудуют четыре отдела. Выбирают продавцов в каждый отдел семян. По ходу игры дети-покупатели подходят к продавцам и называют свою профессию: цветовод, огородник, овощевод, лесник. За тем просят продать семена описанного ими растения и способа их выращивания (по одному в ямку, по одному в бороздку, «щепотью», рассадой).

### **«Все по домам!»**

**Дидактическая задача.** Формировать и закреплять знания детей разных растений (деревьев, кустов), по форме их листьев (по плодам, семенам). Закреплять правила поведения в лесу, в парке.

**Оборудование:** Засушенные листья разных деревьев (семена, плоды).

**Ход игры.** Перед прогулкой с детьми закрепляют правила поведения в лесу (парке). Игра проводится желательнее осенью (когда уже есть семена и плоды), можно летом (только по форме листьев). Воспитатель предлагает отправиться в поход. Детям раздаются листья (плоды, семена) разных растений (кустов, деревьев). Дети делятся на отряды. Воспитатель предлагает представить, что у каждого отряда стоит палатка под каким-либо деревом или кустом. Дети гуляют по лесу (парку), по сигналу воспитателя «Пошел дождь. Все по домам!», дети бегут к своим «палаткам». Дети сравнивают свои листья и т.д. с теми, что растут на дереве или кусте, к которому они подбежали.

### **«Собери грибы в лукошко»**

**Дидактическая задача.** Развивать и закреплять знания детей о съедобных и несъедобных грибах, о месте их произрастания; о правилах сбора в лесу.

**Оборудование:** Плоскостные лукошки, модель, обозначающая лес, фланелеграф, карточки с грибами (съедобными, не съедобными).

**Ход игры.** Детям раздаются карточки с грибами. Задача детей назвать свой гриб, описать его, где его можно найти (под березой, в еловом лесу, на поляне, на пеньке и т.д.), какой он: съедобный положить в «лукошко», не съедобный оставить в лесу (объяснить почему).

### **«С какой ветки детки»**

**Дидактическая задача.** Развивать и закреплять знания детей о деревьях, их семенах и листьях. Закреплять правила поведения в лесу, в парке.

**Оборудование:** Засушенные листья разных деревьев (семена, плоды).

**Ход игры.** Перед прогулкой с детьми закрепляют правила поведения в лесу (парке). Игра проводится желательнее осенью (когда уже есть семена и плоды), можно летом (только по форме листьев). Дети гуляют по лесу (парку), по сигналу воспитателя «Все детки на ветки!», дети бегут к своим деревьям или кустам. Дети сравнивают свои листья и т.д. с теми, что растут на дереве или кусте, к которому они подбежали.

### **«Когда это бывает?»**



**Дидактическая задача.** Уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.

**Оборудование:** Большие карты-лото с картинкой какого-либо времени года. Маленькие карточки с моделями признаков разных сезонов.

**Ход игры.** Игра проводится по типу лото. У ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий показывает карточку с моделью, игроки называют, что это и когда это бывает. Ребенок объясняет, почему эта карточка нужна именно для него. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту. Но игра продолжается до того пока все участники не закроют свои карты.

#### **«Угадай по описанию»**

**Дидактическая задача.** Развивать и закреплять знания о внешнем виде природных объектов (животных, растений, рыб, насекомых и пр.). Развивать память, речь.

**Оборудование:** Карточки с разнообразными видами животных, рыб, птиц, насекомых, по числу участников или больше.

**Ход игры.** Карточки раздаются детям. Их задача не показывая, описать объект так, чтобы другие смогли угадать, кто изображен у них на карточке. Можно использовать загадки.

#### **«Рассели животных по домам»**

**Дидактическая задача.** Развивать и закреплять знания детей о местах проживания животных, названиях их жилищ. Развивать речь.

**Оборудование:** Фланелеграф, разные природные зоны земли (иллюстрации). Маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д.

**Ход игры.** На фланелеграфе расположены разные природные зоны земли. У детей маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д. Задача детей назвать свое животное, где оно живет, и поставить около нужной природной зона на фланелеграф.

#### **«Путешествие под водой»**

**Дидактическая задача.** Развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.

**Оборудование:** Большие карты-лото с картинкой какого-либо водоема. Маленькие карточки с рыбами, водными животными, растениями и т.д.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает отправиться в водное путешествие по разным водоемам. Можно разделить детей на команды. Каждая команда отправляется в путешествие к определенному водоему. Далее дети подбирают живые объекты для своих водоемов из общего количества маленьких карточек. Выигрывает та команда, которая лучше знает обитателей и растения своего водоема.

Или игра проводится по типу лото.

#### «Четвертый лишний»

**Дидактическая задача** Уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.

**Оборудование:** карточки с разнообразными объектами.

**Ход игры.** Выставляются карточки: три – одного вида, а четвертая другого. Задача детей определить лишнюю карточку, и объяснить свой выбор. Можно усложнить задачу и проводить игру словесно. Называя предметы и объекты.

#### «Соберем урожай»

**Дидактическая задача.** Развивать и закреплять знания детей об овощах, фруктах и ягодах. Их месте произрастания (сад, огород, грядка, дерево, куст, в земле, на земле).

**Оборудование:** Корзинки с моделями: овощи, фрукты и ягоды (одна корзинка). Муляжи овощей, фруктов и ягод, или карточки от лото с овощами и фруктами.

**Ход игры.** В определенных местах группы ставятся картинки с огородом и садом, где расположены муляжи или карточки. Детей можно разделить на две команды огородники и садоводы. По сигналу ведущего команды

собирают урожай в свою корзинку с моделью. Условие: можно переносить только по одному предмету.

### «Овощехранилище»

**Дидактическая задача.** Развивать и закреплять знания детей о внешних признаках и особенностях овощей и фруктов, их внешних признака для хранения и заготовок, способах их заготовления.

**Оборудование:** Плоскостное изображение банки для засолки и компотов, бочки для закваски, ящики для хранения, морозильная камера. Наборы маленьких карточек с овощами, фруктами и ягодами. \_

**Ход игры.** У каждого ребенка набор маленьких карточек с овощами, фруктами и ягодами. Детей разделить на команды (в зависимости от количества детей). Каждая команда делает свои «заготовки», из своих овощей, фруктов и ягод.

Или из общего количества маленьких карточек команды (солит, квасит, складывают для хранения) выбирают, для каких заготовок нужны те или иные овощи, фрукты и ягоды

### «Зоопарк»

**Дидактическая задача.** Формировать и расширять представления детей о питании домашних и диких животных (птицы, животные), воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

**Оборудование:** карточки разных животных, птиц, насекомых, продукты питания, овощи и фрукты.

**Ход игры.** Детям предлагается покормить животных в зоопарке. Игра проходит по типу лото. Ведущий показывает карточки с продуктами питания, насекомыми. Игрок, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного или птицы.

### «Во дворе»

**Дидактическая задача:** Развивать речевой слух и способность к звукоподражанию.

**Оборудование:** Игрушечные петух, курица, кошка, собака, корова.

**Ход игры:** Воспитатель выразительно читает стихотворение и показывает соответствующие игрушки.

Ку-ка-ре-ку!

Кур стерегу.

Кудах-тах-тах!

Снеслась в кустах.

Мур-мур-мур,

Пугаю кур!

Ам-ам! Кто – там?

Кря-кря-кря!

Завтра дождь с утра!

Му-му-му!

Молока кому?

(А. Барто)

Прочитав стихотворение, воспитатель задает ребенку вопросы: «Как корова мычит?», «Как собачка лает?», «Как уточка крякает?» и т.д.

## СРЕДНЯЯ ГРУППА

### «Собери снеговика»

**Дидактическая задача:** развитие умения выполнять действия с предметами разной величины, тренировка мелкой моторики руки.

**Ход игры:** В игре используются шары разной величины (можно заменить плоскостными изображениями). Воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть выложенные перед ними детали, потрогать их, прижать друг к другу. Затем показать малышу готового снеговика. Обращает внимание на то, что снеговик состоит из шаров разных размеров: внизу – большой, дальше – средний, наверху – самый маленький. Предлагает ребёнку собрать из шаров такого же снеговика.

Малыш действует самостоятельно, взрослый при необходимости помогает советом.

Аналогично можно собрать неваляшку, зайчика, птичку и т.д.

### **«Найди детеныша для мамы»**

*Ход игры:* воспитатель обращает внимание детей на машину, которая привезла гостей, и рассказывает. Однажды телёнок, котёнок, щенок и жеребёнок убежали далеко от мамы и заблудились; встревоженные мамы поехали на машине искать их. Котёнок, он был самым маленьким, споткнулся и замыкал. Как он замыкал? (Хоровой и индивидуальные ответы) Услышала его кошка и позвала: «Мяу-мяу».

Воспитатель предлагает кому-либо из детей взять из кузова машины кошку (найти её среди других «мам»), вместе с этой игрушкой подойти к столу, на котором лежат картинки с изображением котёнка, жеребёнка, телёнка и щенка, и выбрать детёныша кошки.

Аналогично дети выполняют и три других задания – на выбор нужной картинки.

### **«Достань камешек»**

*Дидактическая задача:* закрепление свойств камней по форме, по весу, развитие внимания, координации движений.

*Ход игры.* На дно емкости с водой воспитатель выкладывает несколько камешков. Затем предлагает ребенку достать «клад». Для этого он выбирает очень красивый камень или ракушку, разглядывает их вместе с малышом. Затем камешек опускается на дно (глубина не больше 15-20 см), и ребенок должен попытаться достать его, отыскав нужный предмет среди других камней и ракушек.

Водный слой обычно затрудняет процесс доставания, поэтому воспитатель может немного помочь малышу.

### **«Теплый – холодный»**

*Дидактическая задача:* закрепление знаний свойств воды: прозрачная, теплая, холодная.

**Ход игры.** Необходимы игрушки двух видов, по 2-3 штуки каждого, желательно резиновые и пластмассовые (например, небольшие мячики – желтые и красные, синие и зеленые, утята и рыбки, кораблики и т.д.). Воспитатель наполняет одну емкость теплой водой, другую – холодной. Говорит ребенку: «Утята любят купаться в холодной воде, а рыбки – в теплой. Давай их искупаем». Малыш опускает утят в емкость с прохладной водой, а рыбок – в емкость с теплой водой.

#### **«Что как плавает»**

**Дидактическая задача:** знакомство детей со свойствами различных материалов.

**Ход игры.** Для игры – экспериментирования нужен набор предметов из разных материалов (скорлупка грецкого ореха, деревянная палочка, камешек, металлическая ложка, лоскуток ткани и др.).

Воспитатель предлагает ребенку постепенно опускать все предметы в воду: «Какой красивый кораблик! Он готов отправиться в плавание. Опустим его в воду, пусть плывет. Как много у нас других предметов! Они тоже хотят плавать. Давай и их отправим в плавание». Во время игры воспитатель обязательно просит малыша называть предметы и помогает комментировать действия.

#### **«Найди шарик»**

**Дидактическая задача:** закрепление знаний о свойствах песка; знакомство с качествами предметов – размером, формой.

**Ход игры.** Воспитатель закапывает в песок небольшой шарик и просит ребенка найти его. Сначала можно закапывать шарик на глазах у малыша, потом так, чтобы он не мог видеть действия взрослого.

Постепенно усложняя задачу, воспитатель закапывает два предмета, например шарик и кубик, а затем просит найти кубик. Можно закапывать предметы одной формы, но разной величины.

#### **«Узнай и назови»**

**Дидактическая задача:** Закрепить название овощей и фруктов, их цвета и формы.

**Оборудование:** Натуральные овощи или муляжи в мешочке.

**Ход игры:** на столе лежат овощи и фрукты. Воспитатель предлагает ребенку взять, например, морковку. Малыш выполняет просьбу, называет овощ и отвечает на вопросы воспитателя о его цвете и форме.

### **«Гав-Гав»**

**Цель:** Закреплять произношение звуков по подражанию.

**Оборудование:** Картинки с изображением щенка, коня, теленка, цыпленка, козленка.

**Ход игры.** Воспитатель сопровождает чтение стихотворения показом картинок с изображением животных и птиц.

«Гав! Гав!» – на заре,  
«Гав! Гав!» – на дворе.  
На дворе щенок бежал,  
А в конюшне конь заржал.  
Он сердился: «Ты чего  
Спать мешаешь? И-го-го!»  
И сказал теленок: «Му!»  
Спать мешает он ему.  
И сказал теленок: «Пи!  
Ты, щенок, еще поспи!»  
А козленок: «Ме!» да «Ме!»,  
«Подремать не дали мне».  
А щенок все «Гав!» да «Гав!»,  
У него веселый нрав!  
И веселый этот нрав  
Называется «Гав – гав!»  
(по Т. Волгиной)

Важно добиваться, чтобы дети отчетливо произносили звуко сочетания, подражая голосам животных.

### **«Что в корзиночке лежит?»**

**Дидактическая задача:** Закрепить название овощей и фруктов; их цвет, форму и вкусовые качества.

**Оборудование:** Натуральные и готовые к употреблению морковь, помидор, огурец, яблоко, апельсин, груша или другие.

**Ход игры.** Воспитатель по одному достает из корзины овощи и фрукты и описывает их, например: «Это яблоко. Оно круглое, красное. Яблоко сладкое, сочное, вкусное. Его можно есть». Ребенок, с помощью вопросов воспитателя, повторяет рассказ о яблоке, затем пробует его на вкус.

### **«Во саду ли, в огороде?»**

**Дидактическая задача:** Учить группировать овощи и фрукты, закрепить их названия.

**Оборудование:** Фланелеграф или магнитная доска с изображениями дерева и грядки, плоскостные фигурки яблока, апельсина, груши, картофеля, капусты, лук или других.

**Ход игры.** Воспитатель объясняет, что яблоки, груши и апельсины – вкусные, сладкие. Это – фрукты. Фрукты растут на дереве. Картофель, капуста, лук не сладкие, но очень полезные. Это – овощи. Овощи растут на грядке. Затем предлагает ребенку фрукты поместить на дереве, а овощи на грядке. Малыш выполняет задание, а воспитатель активизирует его речь с помощью вопросов: «Что это? (яблоко). Яблоко – это фрукт. Повтори. Где растут фрукты? (на дереве)» и т.п.

### **«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, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется».

Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

### «Найди, что назову»

**Дидактическая задача.** Найти предмет по слову-названию.

**Игровое действие.** Поиск «спрятанных» 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 и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.

**Оборудование.** Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, величина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по величине, но разной окраски (несколько яблок, груш и др.), разной величины с постоянной окраской (морковь, свекла, капуста).

**Ход игры.** Воспитатель предлагает одному из детей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «Покатай яблоко и скажи, какое оно по форме» Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пытается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Например: «Покажи желтую репку (черную редьку)». И т. п.

### «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 всем остальным.

**Оборудование.** Для первых игр подбирают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, деталям, затем более похожие. Небольшой мешочек (непрозрачный).

**Ход игры.** Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает одному из ребят: «Найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи, что ты взял». Или можно попросить: «Найди то, что я скажу (назову)». По очереди задание выполняют все дети.

### **«Чьи детки?»**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о животных и их детёнышей.

**Игровое действие.** Подобрать к картинкам «животных-взрослых» картинки, изображающие их детёнышей.

**Оборудование.** Картинки с изображениями животных: кошки, собачки, козлёнок, коровы.

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

### **« Да или нет»**

**Дидактическая задача.** Закрепить знания о частях тела котенка и какие звуки он издает.

**Оборудование.** Игрушечный котенок.

**Ход игры.** Воспитатель просит показать, где у котёнка нос, глаза, хвост и т.д. Дети показывают. После этого воспитатель предлагает детям отвечать словами «да» или «нет» на такие вопросы: Есть у котенка нос?,

Есть у котенка уши?, Есть у котенка рога? и т.д.

### **«Заполни аквариумы»**

**Дидактическая задача.** Закреплять умения различать цвета, находить предмет нужного цвета.

**Материал.** Три аквариума (из картона) и силуэты рыбок трех цветов.

**Игровое действие.** Рассадить рыбок в аквариумы.

**Ход игры.** Воспитатель показывает детям аквариум определенного цвета и предлагает детям подобрать рыбок в аквариум.

### **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»

### **«Опиши, мы отгадаем»**

**Дидактическая задача.** Описать предметы и найти их по описанию.

**Игровое действие.** Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

**Правила.** Дать описание подробно и четко в принятой последовательности.

**Ход игры.** Ребенок выходит за дверь. Остальные составляют описание одного из овощей и фруктов. Дети рассказывают характерные признаки, ребенок угадывает.

### **«Найди половинку листочка»**

**Дидактическая задача.** Найти часть по целому.

**Игровое действие.** Поиски предмета.

**Правило.** Искать половинку листа по сигналу.

**Оборудование.** Картинки-половинки.

**Ход игры.** Дети подбирают картинки и составляют целое.

### «С какого дерева листок»

**Дидактическая задача.** Найти дерево по листку.

**Игровое действие.** Поиски предмета.

**Правило.** Повесить листочки на дерево.

**Оборудование.** Картинки деревьев березы, ели, дуба, соответствующие листочки.

**Ход игры.** Дети подбирают листочки к деревьям.

### «Найди пару»

**Дидактическая задача.** Найти предмет по сходству.

**Игровое действие.** Поиски похожего предмета.

**Правило.** Искать одинаковые деревья.

**Оборудование.** Картинки деревьев березы, ели, дуба....

**Ход игры.** Дети похожие картинки деревьев.

### «Что это такое?»

**Дидактическая задача.** Закреплять знания о живой и неживой природе. Развивать мышление.

**Ход игры:** воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается. Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

### «Узнай птицу по силуэту»

**Дидактическая задача:** закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.

**Ход игры:** детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают птиц и называют перелетная или зимующая птица.

### «Выбери нужное»

**Дидактическая задача:** закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

**Материалы:** предметные картинки.

**Ход игры:** 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: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.

#### **«С какой ветки детки?»**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о листьях и плодах деревьях и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

**Материалы:** листья и плоды деревьев и кустарников.

**Ход игры:** Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: « Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.

#### **«Угадайте, что в мешочке»**

**Дидактическая задача.** Описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

**Игровое действие.** Угадывание на ощупь предмета.

**Правила.** Выбирая предмет, смотреть на него нельзя. Описать, ощупывая руками.

**Оборудование.** Овощи-фрукты характерной формы и различной плотности (лук, редька, репа, свекла, слива, груша.)

**Ход игры.** Дети, ощупав предмет в мешочке, называют характерные признаки, после этого ребенок вытаскивает его из мешочка. Названный предмет в мешочек не опускают.

#### **«Кто где живёт»**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания о животных и местах их обитания.

**Ход игры:** у воспитателя картинка 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, бегаёт»**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания об объектах живой природы.

**Ход игры:** 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.

#### **"Э К О Л О Г И"**

**Дидактическая задача.** 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.

#### **"В ГОСТИ К ВИННИ-ПУХУ"**

**Дидактическая задача.** Освоение умений различать части суток: день, ночь, вечер, утро - пользуясь цветными моделями.

**Оборудование:** модели частей суток, игрушка Винни-Пух, загадки о частях суток, картинки с изображением частей суток.

**Ход игры:** Винни-Пух приносит цветную модель частей суток, шепчет: стрелка, стрелка, покрутись! Время суток, покажись! Это утро, это вечер, это день..." Воспитатель спрашивает, что за разноцветный круг у него и как с ним играть. Винни-Пух раскладывает картинки изображения частей суток и стрелкой указывает на цветные обозначения. Затем загадывает загадки о частях суток.

### " П У Т А Н И Ц А "

**Дидактическая задача:** формировать у детей понятие о закономерностях в природе, о том, что разрушение этих законов ведет к путанице в природе.

**Ход игры: 1 вариант** - наглядный: воспитатель раздает детям картины, на которых в изображение вкрались ошибки, предлагает детям рассмотреть их, заметить неточности, исправить их и объяснить, почему они так считают.

**2 вариант** - словесный - Игра может проводиться на основе литературных текстов - путаниц ли же в форме беседы по вопросам типа: что же будет, если звери поменяются едой, местом жительства, хвостами и т.д.? может ли заяц съесть волка, почему? может ли у зайца быть лисий хвост? Почему? И так далее.

### " НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ? "

**Дидактическая задача:** развивать творческое воображение и фантазию у детей.

**Оборудование:** разнообразный природный материал

**Ход игры:** природный материал раздается детям (лучше всего использовать кору деревьев, которая хорошо отслаивается и имеет слои причудливой формы). Воспитатель задает вопрос: на что это похоже? Дети должны предложить варианты, затем наиболее интересные из них зарисовать.

### " Т Е Н Ь "

(проводится в природе)

**Дидактическая задача:** расширять понятий детей о правилах поведения в природе, развивать подражательные способности детей.

**Ход игры:** Воспитатель говорит детям о том, что у каждого человека есть тень, но наша с вами тень особенная, она точно повторяет движения человека лишь в том случае, если он делает что-то хорошее. В противном же случае "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 то, что считает нужным, т.е. гулять, нюхать цветы, собирать сухие веточки и прочее, а "тень" оценивает его поступки. В конце игры выбирается ребенок, у которого самая послушная "тень".

## **"ОВОЩИ - "ХУДЫШКИ" и ОВОЩИ "ТОЛСТЯЧКИ"**

(игра импровизация)

**Дидактическая задача:** развивать творческие способности детей и умение объяснить и отстаивать свою точку зрения.

**Ход игры:** Воспитатель дает детям задание вспомнить, какие овощи они знают и разделить по желанию на овощи - "худышки" и "толстячки", а затем изобразить эти овощи так, чтобы всем сразу стало понятно, что этот овощ - тоненький, а этот - толстенький.

Воспитатель задает детям вопросы:

1. Какой овощ ты изображаешь?
2. Почему ты выбрал именно этот овощ?
3. Почему ты считаешь этот овощ "худышкой" или "толстячком"?

## **"Моя сказка"**

**Дидактическая задача:** развивать творческие способности детей, фантазию, воображение, связную речь, закрепить понятия о взаимосвязях в природе.

**Ход игры:**



1 вариант: Воспитатель дает детям задание придумать сказочную историю, используя два слова: корова (живая природа) и туча (неживая природа); мухомор- камень; одуванчик - песок. Дети должны придумать сказочный сюжет, используя эти два слова.

2 вариант: Когда дети потренируются придумывать сказки, можно изменить задание: "Придумайте историю, которая случилась с коровой и тучей на самом деле, т.е. В ней не должно быть ничего сказочного". Этот этап труднее дается детям.

### **"НАЙДИ НУЖНОЕ СЛОВО"**

**Дидактическая задача:** развивать фантазию, воображение, словарный запас детей.

**Ход игры:**

**1 ВАРИАНТ:** "Подбери определение к определенному объекту" - дети должны подобрать слова на задание воспитателя типа: какие могут быть листья; какой может быть снег.

**2 ВАРИАНТ:** "Подбери природный объект под определение". Воспитатель дает задание типа: что может быть горячим на берегу реки (в лесу, в море и т.д.); что может быть темным в городе (в парке, на поляне и т.д.). Педагог должен следить, чтобы дети использовали для подбора только объекты природы.

### **"З В У К И"**

(проводится в природе)

**Дидактическая задача:** учить детей "слышать" природу.

**Ход игры:** все дети должны закрыть глаза и прислушаться. Воспитатель дает задание: "Когда услышите какой-либо звук - загните один палец, еще услышите звук - загните еще палец и т.д. Когда все 5 пальцев будут загнуты, откройте глаза и помолчите, чтобы дать другим детям возможность посчитать "звуки". Воспитатель задает вопросы детям:

1.Какой звук тебе больше всего понравился?

2.Какой звук издала природа, а какой - человек?

3.Какой звук был самым громким, тихим?

4.Издавал ли ветер какой-либо звук?

В дальнейшем можно "слышать" природу и двумя руками, использовать 10 пальцев.

### "Р А М О Ч К А"

**Дидактическая задача:** расширить опыт прямого общения с природой. Учить детей замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.

**Правила.** Составить портрет осени и назови его; сделай картину сегодняшнего дня (прогулки).

**Ход игры:** воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей. Альбомный лист сложить пополам, с одной стороны вырезать окошко любой формы - это и будет рамочка. В эту рамочку дети могут помещать - лист дерева, травинку, кусочек коры (любой плоский природный материал, все, что можно найти под ногами).

### "МАЛЬЧИК НАОБОРОТ"

**Дидактическая задача:** воспитывать правильное отношение к природе, расширять понятия детей о правилах поведения в природе.

**Ход игры:** суть игры заключается в том, что есть такой мальчик на свете, который все делает наоборот, если слышит плохие советы. Дать 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.

### "САМ СЕБЕ ОГОРОДНИК"

**Дидактическая задача:** развивать у детей схематическое воображение и умение разбираться в планах и схемах.

**Оборудование:** карточки с изображением овощей, фруктов, ягод.

**Ход игры:** Воспитатель раздает детям листы бумаги и дает задание: "Представьте, что вам дали дачу (участок под огород). Что бы вы посадили?"

Почему? Где? Обоснуйте. Сажать можно карточки с изображением овощей, фруктов, ягод и прочие или просто (для более старших детей) составить план - схему дачи, нарисовав ее на бумаге.

### **"ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК"**

**Дидактическая задача:** развивать тактильные ощущения, воображение и фантазию у детей.

**Ход игры:** Для этой игры необходим мешок с 2 отверстиями по бокам, в которые дети могут просунуть руки. В этот мешок кладется разнообразный природный материал в зависимости от темы занятия.

#### **1 ВАРИАНТ: "ОПИШИ И УГАДАЙ"**

Ребенок должен просунуть руки в отверстия и угадать, что в мешке, предварительно описав природный предмет.

#### **2 ВАРИАНТ: "СПРОСИ И УГАДАЙ"**

Ребенок должен просунуть руки в отверстия мешка и ощупать природный предмет. Дети должны угадать, что происходит в мешке, задавая ребенку, который ощупывает предмет, вопросы типа: это гладко или нет; какой оно формы, сколько у этого предмета углов и т.д.

### **"П Р Я Т К И"**

**Дидактическая задача:** учить детей различать оттенки цвета в природе, показать значение умения приспосабливаться по цвету для животных.

**Оборудование:** заготовки маленькие силуэты зверей.

**Ход игры:** Воспитатель заранее тонирует маленькие силуэты зверей различными оттенками цвета, раздает детям эти заготовки, а также белые листы бумаги и дает задание: "Спрячьте зайца в лесу так, чтобы его не смог заметить волк", то есть надо так нарисовать лес.

### **"КАКОЕ ДЕРЕВО ПРОПАЛО?"**

**Дидактическая задача:** развитие памяти; закреплять названия деревьев.

**Оборудование:** карточки деревьев.

**Ход игры:** Перед ребенком раскладывают картинки, ребенок их запоминает. Затем ребенку предлагается закрыть глаза, а взрослый одну картинку переворачивает. Открыв глаза ребенок, должен назвать "пропавшее" дерево.

### «Какого растения не стало?»

**Оборудование:** карточки растений.

**Ход игры:** 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?»

**Дидактическая задача:** учить использовать знания о растениях, ср

**Оборудование:** фланелеграф, карточки плодов и листьев деревьев.

**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). Задается вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

### «Цветочный магазин»

**Дидактическая задача:** 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»**

**Оборудование:** картинки с изображением овощей.

**Ход игры:** Воспитатель рассказывает:

- Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочередно 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 слышатся 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 слышатся 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

### **«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.

### **«Чудесный мешочек»**

**Оборудование:** В мешочке находятся: мёд, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д.

**Ход игры:** Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого она, кто чем питается. Подходят к игрушкам и угощают их.

### **«Где спряталась рыбка»**

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

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

**Правила:** 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»**

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

**Оборудование:** «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),

**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»**

**Дидактическая задача:** закреплять названия животных и птиц, расширять словарный запас.

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**

**Дидактическая задача:** закреплять умение подбирать подходящие слова. (муравью, шмелю, пчеле, таракану).

**Словарь:** муравейник, зелёный, порхает, мёд, увёртливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река. Стрекошет, 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»**

**Дидактическая задача:** закреплять названием рыб, названием птиц

**Правила игры:** ошибающийся выбывает из игры.

**Оборудование:** мяч.

**Ход игры:** 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 ведущий 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.

#### **Игра с мячом «Я знаю»**

**Дидактическая задача:** закреплять классы объектов природы.

**Оборудование:** мяч.

**Ход игры:** 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.

#### **«Цепочка»**

**Дидактическая задача:** закреплять признаки объекта.

**Оборудование:** предметные картинки с изображением объекта живой или неживой природы.

**Ход игры:** передавая картинку, дети по цепочке называют 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»**

**Дидактическая задача:** закреплять среду обитания различных животных.

**Оборудование:** предметные картинки

**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.

#### **«Похожи – не похожи»**

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

**Оборудование:** 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»**

**Дидактическая задача:** закреплять признаки предметов.

**Оборудование:** предметные картинки.

**Ход игры:** 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.

### **«ГДЕ ЧТО ЗРЕЕТ?»**

**Дидактическая задача:** 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), дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

### **«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»**

**Дидактическая задача:** Закреплять знания о многообразии птиц.

**Ход игры:** Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

### **«ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН»**

**Дидактическая задача:** 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.

- Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к нему 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 слышатся такие же звуки, что и в моём пооммидоорр».

- 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 слышатся 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!

### **«ЧТО ЛИШНЕЕ?»**

*Дидактическая задача.* Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

*Ход игры:* Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

### **«МОЁ ОБЛАКО».**

*Дидактическая задача.* Развивать воображение, образное восприятие природы.

*Ход игры:* Дети рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

### **«НАСЕКОМЫЕ»**

*Дидактическая задача.* Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

*Ход игры:* Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (муха), и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (комар) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Ведущий говорит «Летающее насекомое – бабочка» и передаёт мяч, следующий отвечает: «Комар» и т.д. По окончании круга ведущий называет «Прыгающее насекомое» и игра продолжается.

### **«ЦВЕТЫ»**

*Дидактическая задача.* Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

*Ход игры:* Дети становятся в круг. Ребёнок называет комнатное растение (фиалка) и передаёт мяч соседу, тот называет другое растение (бегония) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге ведущий называет садовые растения, и игра продолжается.

### **«КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»**

*Дидактическая задача.* Уточнить и углубить знания детей о временах года.

*Ход игры:* Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.

### **«ДА ИЛИ НЕТ».**

*Дидактическая задача.* Закреплять знания детей о приметах осени.

*Ход игры:* Воспитатель читает стихотворение, а дети должны внимательно слушать и отвечать «да» или «нет».

Осенью цветут цветы?  
Осенью растут грибы?  
Тучки солнце закрывают?  
Колочий ветер прилетает?  
Туманы осенью плывут?  
Ну а птицы гнёзда выют?  
А букашки прилетают?  
Звери норки закрывают?

Урожай весь собирают?  
Птичьи стаи улетают?  
Часто-часто льют дожди?  
Достаём ли сапоги?  
Солнце светит очень жарко,  
Можно детям загорать?  
Ну а что же надо делать -  
Куртки, шапки надевать?

### **«ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ»**

*Дидактическая задача.* Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию.

*Ход игры:* Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

### **«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ»**

*Дидактическая задача.* Обучать детей описывать предмет и узнавать его по описанию.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает игроку описать растение или загадать загадку о нём. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

### **«ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»**

*Дидактическая задача.* Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

*Ход игры:* Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (или загадывает загадки), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

### **«УЗНАЙ, ЧЕЙ ЛИСТ»**

*Дидактическая задача.* Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

*Ход игры:* Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти

доказательство (сходство) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

### «ЛЕСНИК»

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников (ствол, листья, плоды и семена).

**Оборудование:** семена деревьев.

**Ход игры:** Выбирается «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собрать семена для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моём участке растёт много берёз (тополей, клёнов), давайте наберём семян». «Лесник» может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена на столе, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

### «ПРИДУМАЙ САМ»

(Вариант 1)

**Дидактическая задача.** Учить детей составлять предложения с заданным количеством слов.

**Ход игры:** Предложить детям опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Попросить детей придумать предложения из 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

(Вариант 2)

**Ход игры.** Воспитатель назначает ведущего и задаёт тему: «Времена года», «Одежда», «Цветы», «Лес». Ребёнок придумывает слова и говорит их всем остальным, например: «Цветы, насекомые, раскрылись». Дети должны придумать как можно больше предложений, чтобы в них звучали эти слова.

### «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ»

**Дидактическая задача.** Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (берёза); красная с белыми точками шляпка (мухомор) и т.д.



## «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»

(растения)

**Дидактическая задача.** Закреплять знания о многообразии растений.

**Ход игры:** Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что растения могут быть культурными и дикорастущими. Я сейчас буду называть растения вперемешку: дикорастущие и культурные. Кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши. Например: берёза, тополь, яблоня; яблоня, слива, дуб и т.д.

## «Собери дерево»

**Дидактическая задача.** Закреплять знания о деревьях.

**Оборудование:** разрезные картинки.

**Ход игры:** (дуб, береза, клен). Предложите ребенку собрать деревья корень, ствол, крона..

## «Воздух, земля, вода»

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей об объектах природы.

Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

**Материалы:** 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.

## «Природа и человек»

**Дидактическая задача:** закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.

**Материалы:** мяч.

**Правила:** Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.

**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.

### **«Выбери нужное»**

**Дидактическая задача:** закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

**Оборудование:** предметные картинки.

**Ход игры:** 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: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.

### **«С какой ветки детки?»**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о листьях и плодах деревьях и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

**Оборудование:** листья и плоды деревьев и кустарников.

**Ход игры:** Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.

### **«Где снежинки?»**

**Дидактическая задача:** закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

**Оборудование:** карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

**Ход игры: Вариант № 1.** Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается 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.

**Вариант № 2.** Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии? (Зима, ранняя весна, поздняя осень).

**«Это бывает?»**

**Дидактическая задача:** учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

**Оборудование:** на каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы.

**Ход игры:** Воспитатель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится в стихотворении.

Весна.

На полянке, у тропинки пробиваются травинки.  
С бугорка ручей бежит, а под елкой снег лежит.

Лето.

И светла, и широка  
Наша тихая река.  
Побежим купаться, с рыбками плескаться...

Осень.

Вянет и желтеет, травка на лугах,  
Только зеленеет озимь на полях.  
Туча небо кроет, солнце не блестит,  
Ветер в поле воеет,  
Дождик моросит.

Зима.

Под голубыми небесами  
Великолепными коврами,  
Блестя на солнце, снег лежит;  
Прозрачный лес один чернеет,  
И ель сквозь иней зеленеет,  
И речка подо льдом блестит.

**«Сложи животное»**

**Дидактическая задача:** закрепить знания детей о домашних животных.

Учить описывать по наиболее типичных признаках.

**Оборудование:** картинки с изображением разных животных. (каждое в двух экземплярах).

Один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части.

**Ход игры:** Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.

### «Угадай – ка»

**Дидактическая задача:** развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить знание детей о ягодах.

**Оборудование:** картинки на каждого ребенка с изображением ягод. Книга загадок.

**Ход игры:** На столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку.

### «Съедобное – несъедобное»

**Дидактическая задача:** закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

**Оборудование:** корзинка, предметные картинки с изображением 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.

### «Полезные – неполезные»

**Дидактическая задача:** закрепить понятия полезные и вредные продукты.

**Оборудование:** карточки с изображением продуктов.

**Ход игры:** 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.д.

### «Узнай и назови»

**Дидактическая задача:** закрепить знания лекарственных растений.

Воспитатель берет 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 нем все, что знаете. Назовите место, где растет (болото, луг, овраг).

Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).

### **«Что я за зверь?»**

**Дидактическая задача:** закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

**Ход игры:** в игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или 2-й вариант: отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается.

Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.

**Дидактическая задача:** закреплять знания о животных и местах 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.

### **«Береги природу»**

**Дидактическая задача:** закреплять знания об охране объектов природы.

**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 и т.д.

### **«Цепочка»**

**Дидактическая задача:** уточнять знания детей об объектах живой и 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.

### **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.

### **«Узнай птицу по силуэту»**

**Дидактическая задача:** закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.

**Ход игры:** детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают птиц и называют перелетная или зимующая птица.

# ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ

## СТАРШАЯ ГРУППА

### «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 изображением 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.

### «Угадай – ка»

**Дидактическая задача:** развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить знание детей о ягодах.

**Материалы:** картинки на каждого ребенка с изображением ягод. Книга загадок.

**Ход игры:** на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку.

### «Съедобное – несъедобное»



**Дидактическая задача:** закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

**Материалы:** корзинка, предметные картинки с изображением 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

### «Что из чего сделано?»

**Дидактическая задача:** учить детей определять материал, из которого сделан предмет.

**Материалы:** деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик, ключ и т.д.

**Ход игры:** дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

### «Четвертый лишний»

**Цель.** Развивать внимание, логическое мышление, связную речь, расширять словарный запас, научиться сравнивать и обобщать, закреплять знания о классификации предметов.

**Игровое действие.** Угадывание лишнего предмета.

**Оборудование.** Карточки с изображением предметов.

**Ход игры.** Дети находят на каждой карточке предмет, который не подходит к остальным и объясняют, почему он лишний.

### «Кто поможет малышу?»

**Цель:** уточнить знания детей о приспособлении животных к среде обитания.

**Правила игры:** Ведущий выбирает картинку с одним из животных и помещает его в «чужие условия». Животное отправляется в путешествие –

хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. Выигрывает тот, кто нашел большее количество помощников.

**Пример:** Дети выбрали зайца. Кубик упал в море. Кто поможет бедному зайчику? Помог кит, дельфин, краб. Снова бросаем кубик. Пустыня. Кто поможет? И т. д. Игра может длиться долго, в зависимости от того, каковы познания детей в этой области.

### **Игра «Волшебный поезд»**

**Цель:** закрепить и систематизировать представления детей о зверях, птицах, насекомых, земноводных.

**Материал:** Два поезда, вырезанных из картона (в каждом по 4 вагона с 5 окнами); два комплекта карточек с изображениями животных.

**Ход игры:** играют две команды (в каждой по 4 ребенка-проводника, которые сидят за отдельными столами. На столе перед командой лежит «поезд».

**Вос-ль:** перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом – зверей, во втором – птиц, в третьем – насекомых, в четвертом – земноводных) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир. Та команда, которая первой разместит животных по вагонам правильно, станет победителем.

Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных **группах растений** (леса, сада, луга, огорода).

### **Игра «Зоологическая столовая»**

**Цель:** Формировать представление дошкольников о способах питания животных и **группировке** их по этому признаку.

**Материал:** лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего, комплект картинок с изображением животных (15-20 шт.)

Как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить

животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительоядные – за зеленым, всеядные – за синим.

### **«Животные Африки»**

**Дидактическая задача:** закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

**Ход игры:** в игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т. е. какого зверя они будут изображать.

### **«Лесные жители»**

**Цель:** учить различать и называть характерные особенности диких животных, устанавливать связи между средой обитания и образом жизни и внешним видом животных.

**Материал:** картинки: животных, «домиков», детенышей, продуктов питания животных. Схема для составления описательных рассказов о животных.

**Правила игры:** Ребенку предлагаются картинки с изображением животных. Назови животных. Где они живут?

Выбери и опиши животного по схеме.

Найди каждому животному детеныша. Чья семейка гуляет на поляне? (*медвежья, волчья*)

### **«Экотаблицы»**

**Цель:** Систематизировать знания о животном мире, формировать умение пользоваться графическими символами. Развивать логическое, образное мышление.

**Материалы:** Таблицы с графическими символами; предметные картинки с изображением представителей животного мира.

**Правила игры:**

1. Ребенок выбирает таблицу с графическими символами и объясняет, какое животное зашифровано.

2. С помощью таблицы составляет последовательный рассказ о животном.

### **Дидактическая игра «Картина природы»**

**Цель:** Расширить знания детей о живой природе, средах обитания живых организмов (*вода, земля, воздух*).

**Материал:** объемная четырехгранная пирамида с изображением воды, земли, воздуха; съемные значки с картинками животных, растений, птиц, рыб, насекомых.

**Правила игры:** Предлагаем детям рассмотреть грани пирамиды и рассказать, какая это среда обитания. Выбрать среди значков картинку живых существ, обитающих в каждой конкретной среде, разместить их на соответствующих гранях пирамиды и объяснить свой выбор.

**Пример:** «Это море. В море живут рыбы, морские млекопитающие, рачки, разные водоросли. Я выберу картинку с изображением дельфинов, поселю их в море, потому что это морские млекопитающие».

Суша, воздух, вода Вода, воздух, суша.

### **«Лягушка – путешественница»**

**Цель:** Обобщить знания дошкольников об объектах живой и неживой природы, об их особенностях, свойствах, характерных признаках, взаимосвязях.

**Материал:** игровое поле, карточки с изображением объектов живой и неживой природы на различные виды обобщений (человек, домашние и дикие животные, животные севера и жарких стран, птицы, насекомые; *растения:* ягоды, деревья, цветы; радуга, облака, снег, дождь, схематические карточки - обозначения с различными признаками природных объектов и явлений (крыло - лапа, лес - дом, когти - копыта, весна – зима, кубик, пуговицы - лягушки, фишки - насекомые).

**1 вариант:** «Лягушечьи загадки»

**Цель:** Учить классифицировать объекты живой и неживой природы по заданному признаку.

**Ход игры:** дети раскладывают изображения, ориентируясь на карточки - обозначения. (Например: на левой стороне игрового поля находится карточка - обозначение «*когти*», на правой - «*копыта*». Дети работают над обобщением понятий «*хищники*» и «*травоядные*»)

### **2 вариант: «Любопытная лягушка»**

**Цель:** выявить взаимодействие между человеком и объектами природы, между объектами живой и неживой природы.

**Ход игры:** вокруг карточки «*человек*» хаотично выкладываются изображения объектов живой и неживой природы. Ребенок забрасывает лягушку, выявляет положительные и отрицательные связи выпавшего объекта с человеком (Например: Корова дает человеку молоко, но может больно бодаться и т. д.). В центре вместо карточки «*человек*» можно поместить любую другую (например, «*лиса*», тогда дети будут выявлять связи между различными природными объектами (Например: лиса может спрятаться за камнем. Лиса ищет под камнем мышку.)

### **3 вариант: «Маленькие хитрости»**

**Цель:** определить способы приспособления живых организмов к условиям окружающей среды.

**Ход игры:** используя кубик, фишки и двигаясь по направлению стрелок, ребенок называет способы приспособления живых организмов к среде обитания (Например: У бабочек длинный хоботок, чтобы добывать нектар из цветов.)

### **4 вариант «Лягушка ищет друзей»**

**Цель:** Развивать ассоциативное мышление на основе выделения общих свойств и признаков объектов природы.

**Ход игры:**

Забрасывая 2 раза пуговицу - лягушку на игровое поле, ребенок определяет связь между выпавшими объектами, ориентируясь на их общие признаки (Например: Лягушка и снег – холодные, щука и тигр – хищники)

### **«Путешествие капельки Капы»**

**Цель:** познакомить детей с круговоротом воды в природе.

**Материал:** пано-схема, карточки с изображением: снежинки, дождя, сосульки, кипящего чайника; лужи, крана с водой, снежного сугроба.

**Вариант сказки:**

Дети садятся вокруг пано. Воспитатель рассказывает сказку о путешествии маленькой капельке «Капе».

Жила – была маленькая капелька. Звали ее Капа. Вот она! (*показ карточки с изображением капельки*). Однажды капельке стало грустно и она решила отправиться в путешествие. В это время по небу проплывала дождевая тучка, и капелька быстро прыгнула на нее. Посидела чуть – чуть, посмотрела вокруг и внизу увидела цветочки. Они были такие яркие, такие красивые, что капельке обязательно захотелось к ним. Она превратилась в дождик и попала на цветочек. Капельке очень понравилось дружить с цветочками.

Но Капа была очень любопытной, ей хотелось дальше путешествовать, и она решила прыгнуть в озеро. Поплавала там немножко, поиграла с рыбками, а рядом с озером росло большое – пребольшое дерево. Корни этого дерева любили пить воду из этого озера, и наша капелька вместе с водичкой по корешкам и по стволу попала на самую верхушку. Она сидела и раскачивалась и пела свою любимую песенку. Но выглянуло солнышко, и капелька превратилась в белое облачко. Вот так с тех пор и путешествует наша капелька Капа.

По ходу рассказывания сказки воспитатель перемещает капельку по кругу с объекта на объект.

- Где мы можем встретить капельку Капу? (*в кране, в луже, в сугробе и т. д.*) – выставляются карточки.
- Какая может быть капелька? (*жидкая, газообразная, твердая*) – выставляются карточки.
- Какая бывает вода в кране? (*холодная и горячая*)
- Какую пользу приносит капелька?
- Что будет, если капелька исчезнет?

### **Игра «Волшебный цветок»**

**Цель:** закрепить знания детей о значении растений в жизни человека; развивать навыки чтения готовых символов, воспитывать у ребенка потребность в заботе о растениях и о своем здоровье.

**Материал:** вырезанные из бумаги лепестки ромашки, на каждом из которых нарисован символ-шифр; кубик.

**Правила игры:** ребенку предлагается прочесть выбрать лепесток с символами значений растений в жизни человека (№ 1 – очищение воздуха, № 2 – определение времени, № 3 – предсказание погоды, № 4 – украшение окружающего мира, № 5 – создание настроения, № 6 – применение как лекарства); из игры выбывает тот, кто не сумеет расшифровать символ на лепестке.

#### **Вариант:**

У каждого игрока свой «цветок». Ведущий загадывает загадки по символам. Ребенок отгадывает и выкладывает лепестки. Побеждает тот, кто выполнил задание правильно и быстро.

### **Игра «Чудо-дерево».**

**Цель:** закрепить знания детей об отличительных признаках растений, их составляющих частях.

**Материал:** игровое поле состоит из десяти коробочек, соединенных на одной плоскости. В коробочках - береста, желуди, ягоды рябины, еловые и сосновые шишки, спил дерева, листья, мох, иголки ели и сосны. Каждая коробочка закрывается крышечкой с цифрами от одного до шести.

#### **Правила игры:**

Дети по очереди достают цифры из «мешочка», открывают соответствующую коробочку и угадывают растение по его части, объясняют функциональное значение данной части для всего растения. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого к концу игры больше фишек.

### **Игра «Кто дружит с деревом?»**

**Цель:** закрепить представления о том, что лес – это сообщество растений и животных, которые живут рядом и зависят друг от друга.

**Материал:** пано с изображением леса. Карточки с картинками животных, птиц, насекомых. Кубик с кружками красного, зеленого, синего и желтого цветов или мешочек с разноцветными пуговицами.

#### ***Правила игры:***

На столе стоит пано и разложены карточки с картинками. Дети поочередно бросают кубик. Если выпадает сторона кубика с зеленым кружком, ребенок берет карточку с изображением любого животного, размещает ее на панно и рассказывает почему это животное дружит с деревом.

#### ***Например:***

Это белка. Она живет на дереве в дупле, иногда сама строит гнездо. Ещё белка собирает еловые и сосновые шишки, на ветках развешивает грибы – делает запасы на зиму.

Если выпадает синий цвет – выбирает птицу; красный цвет – насекомое; желтый – птицу, насекомое, животное, которые не живут в лесу и мотивирует свой выбор.

### **Игра «Вершки - корешки»**

**Цель.** Обогащать сенсорный опыт, учить анализировать изображение растения, выделяя его части. Развивать умение сравнивать. Учить составлять изображение из двух частей, образующих единое целое. Закреплять названия растений, развивать чувство формы, цвета.

**Правило игры.** Сложить карточку из двух частей по принципу «*вершки-корешки*».



### **Игра «Лесной многоэтажный дом»**

**Цель:** углубить знания детей о лесе как природном сообществе; закрепить представления об «этажах»(ярусах) смешанного леса.

**Материал:** модель с изображением 4 ярусов смешанного леса (почвенного, травянистого, кустарникового, древесного); силуэтные изображения животных; фишки.

#### **Ход игры**

I вариант. Воспитатель дает детям задания расселить животных на 4 ярусах смешанного леса.

II вариант. Воспитатель помещает животных в несвойственные для их обитания ярусы. Дети должны найти ошибки, исправить их и объяснить, почему они так считают. Кто первый находит ошибку и исправляет ее, получает фишку.

Победителем становится тот, у кого в конце игры окажется больше фишек.

### **Игра "Пищевые цепочки на лугу".**

**Цель:** закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

**Материалы и оборудование:** карточки с силуэтами обитателей луга.

#### **Ход игры:**

Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения - гусеница - птица

злаковые травы - грызуны - змеи

злаковые травы - мышь - хищные птицы

травы - кузнечик - луговые птицы

насекомые и их личинки - крот - хищные птицы

тля - божья коровка - куропатка - хищные птицы

травы (клевер) - шмель

### **Игра "Пищевые цепочки водоёма".**

**Цель:** закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

**Материалы и оборудование:** карточки с силуэтами обитателей водоёма,

### ***Ход игры:***

Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар - лягушка - цапля

червячок - рыбка - чайка

водоросли - улитка - рак

ряска - малёк - хищная рыба

### **Игра "Пищевые цепочки в лесу".**

***Цель:*** закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

***Материалы и оборудование:*** карточки с изображением растений и животных.

### ***Ход игры:***

Воспитатель раздаёт карточки с изображением растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения - гусеница - птицы

растения - мышка - сова

растения - заяц - лиса

насекомые - ежи

грибы - белки - куницы

лесные злаки - лось - медведь

молодые побеги - лось - медведь

### **«Чудесный мешочек»**

***Дидактическая задача:*** закрепить знания у детей, чем питаются звери.

Развивать познавательный интерес.

***Материалы:*** мешочек.

***Ход игры:*** в мешочке находятся: мед, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д. Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого оно, кто чем питается.

### **«Полезные – неполезные»**

**Дидактическая задача** закрепить понятия полезные и вредные продукты.

**Материалы:** карточки с изображением продуктов.

**Ход игры:** на один стол разложить то, что полезно, на другой – что бесполезно.

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

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

### **«Узнай и назови»**

**Дидактическая задача :** закрепить знания лекарственных растений.

**Ход игры:** воспитатель берет 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 нем все, что знаете. Назовите место, где растет (болото, луг, овраг).

Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).

### **«Что я за зверь?»**

**Дидактическая задача:** закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

**Ход игры:** в игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено.

В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или 2-й вариант: отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается.

Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.

### **Ди «Птичий базар»**

**(Знакомимся с перелетными, домашними, зимующими птицами)**

**Дидактическая задача.** Правильно разложить карточки-символы на карточках с изображением птиц (например: воробей – зимующая птица).

**Игровое действие.** Угадывание на ощупь предмета.

**Правила.** По сигналу дети раскладывают на своих карточках с изображениями птиц карточки-символы.

**Оборудование.** Карточки с изображениями птиц, маленькие карточки-символы.

**Ход игры.** Карточки с изображениями птиц поровну раздаются игрокам, а карточки-символы кладутся вперемешку на середине стола лицевой стороной вверх. По сигналу дети раскладывают на своих карточках с изображениями птиц карточки символы. Кто первым справился, тот и победил.

### **«Аскорбинка и ее друзья»**

**Цель:** Собрать пазлы и запомнить, в каких продуктах (овощах, фруктах), какие витамины содержатся.

**Игровое действие.** Правильно собрать пазлы.

**Оборудование.** Круглые карточки с изображением витаминов, а на угловых – продукты питания, злаки.

**Ход игры.** Игрокам раздаются поровну круглые карточки. Угловые карточки перемещаются и выкладываются на середину лицевой стороной вверх. По сигналу игроки берут нужные им угловые карточки и подставляют их с четырех сторон к центральной круглой карточке, получая целую картину. Побеждает тот кто первый собрал пазлы.

## **Настольно-печатная игра**

### **Зоологическое лото «Земля и ее жители»**

**Цель.** Знакомство с разнообразием животного и растительного мира Земли, названия животных и места их обитания.

**Игровое действие.** Закрывать рисунки на своей карте.

**Оборудование.** Лото состоит из 10 больших карт и 10 листов с маленькими карточками, на которых изображены животные и их названия.

**Ход игры.** Маленькие карточки перемешиваются и складываются в коробку. Ведущий достает карточку и произносит слова: «Кому нужна карточка с этим животным?». Играющий, у которого есть такой рисунок получает карточку. Выигрывает тот, кто первый закроет рисунки на своей карте.

### ***Береги природу.***

**Дидактическая задача:** закреплять знания об охране объектов природы.

**Ход игры:** на столе или наборном полотне картинка, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдет 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.

### **«Цепочка»**

**Дидактическая задача:** уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.

**Ход игры:** у воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребенок 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.

***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.