ФКДОУ Детский сад № 2 «Сказка»

Картотека дидактических игр

по формированию экологического воспитания дошкольников.

(Младшая группа)



Выполнила: Бородёнкова С.Н.

|  |
| --- |
| **Игра «К дереву беги!»**  **Цель:** Закреплять знания детей о деревьях, которые растут на участке детского сада; учить быстро ориентироваться в них, находить нужное дерево.  **Игровое правило:** Подбегать к дереву можно только по сигналу водящего: «Раз, два, три – к дереву беги!» Кто ошибся и подбежал не к тому дереву, отдаёт свой фант, который в конце игры должен отыграть.  **ОПИСАНИЕ.** Выйдя на прогулку на участок, воспитатель напоминает детям о том, что здесь много деревьев. Затем говорит: «Знаете ли вы, ребята, как называются деревья, которые растут у нас на участке, и чем они отличаются друг от друга? Мы узнаем об этом, когда поиграем в игру «К дереву беги!» Кто ошибётся и подбежит не к тому дереву, тот отдаёт фант, а потом в конце должен отыграть его. |
| **Игра "Где живут витамины"**  **Цель:** учить детей отбирать только те картинки, на которых нарисованы полезная для здоровья пища; развивать внимательность, память, мышление.  **Материал:** игрушечный медвежонок; предметные картинки с изображением овощей, фруктов, цитрусовых, мороженого, конфет, печенья, торта и тому подобное.  **Ход игры:**Воспитатель предлагает детям *«полечить»* мишку не таблетками, а витаминами. Для этого нужно выбрать только те картинки с изображением продуктов, в которых *«живут»* витамины. Дети поочередно или группами подходят и выбирают картинки, называют предмет, а остальные дети знаками показывают согласны ли они с тем, что там *«живут»* витамины или нет. Если задание выполнено правильно, то ребенок кладет картинку у медвежонка. |

|  |
| --- |
| **Игра «Найди листок, какой покажу»**  **Цель:** Находить предметы по сходству; различие их по размеру6 длиннее, короче; широкий, узкий.  **ОПИСАНИЕ:** Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели!» К воспитателю бегут, кружатся те дети, в руках у которых тот листок, что и у воспитателя. |
| **Игра «Такой листок, лети ко мне!»**  **Цель:** Упражнять детей в нахождение листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание, активизировать словарь детей.  **Ход игры:** Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок ко мне!». Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такой же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения. |
| **Игра «Кто быстрее найдёт берёзу, ель, дуб»**  **Цель:** Найти дерево по названию.  **Ход игры:** Воспитатель называет хорошо знакомое дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три к березе беги!». Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.  Второй вариант Дидактическая задача: Тренировка в быстром нахождении названного дерева.  **Ход игры:** Игра организуется, как подвижная. Воспитатель объясняет, что водящий может ловить тех детей, которые не стоят у названного дерева. Воспитатель называет сначала те деревья, которые имеют яркие отличительные признаки, затем те, которые похожи по внешнему виду. Все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо и в соответствии с этим, перебегать по сигналу «Раз, два, три – беги!». |

|  |
| --- |
| **Игра «Угадай, что в руке»**  **Цель:** Учить узнавать названный предмет с помощью одного из анализаторов.  **Материал:** муляжи овощей и фруктов.  **Игровое действие:** бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.  **Игровое правило:** смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.  **ОПИСАНИЕ:** Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям овощи и фрукты. Затем показывает один из овощей, фруктов. Дети, которые определили у себя такой же овощ или фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. |
| **Игра «Чудесный мешочек»**  **Цель:** учить узнавать предмет с помощью одного из анализаторов, закрепить названия овощей.  **ОПИСАНИЕ:** Воспитатель показывает детям чудесный мешочек и предлагает определить, что же там; взяв на ощупь, не глядя в мешочек, сказать, что взял. Когда дети по очереди все выполнят задание, воспитатель спрашивает: «Где же растут овощи? |
| **Игра «Найди, что покажу»**  **Цель:** Учить детей находить предметы по сходству.  **ОПИСАНИЕ:** Воспитатель приносит два подноса с одинаковым набором овощей. Показывает один из предметов и убирает под салфетку, предлагает найти такой же на другом подносе, вспомнить, как он называется. |
| **Игра «Угадай, что съел»**  **Цель:** Учить детей угадывать овощи и фрукты на вкус, стимулировать развитие воображения.  **ОПИСАНИЕ:** Воспитатель предлагает попробовать на вкус (с закрытыми глазами) волшебное угощение – кусочек моркови, яблока, лимона, лука и пр. и сказать, что съел. Найти такой же на столе. |
| **Игра «Почтальон принёс посылку»**  **Цель:** развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.  **Игровое действие:** Составление загадок об овощах.  **Материал:** Воспитатель вкладывает овощи и фрукты по одному в бумажные пакеты, а затем помещает их в коробку.  **ОПИСАНИЕ:** воспитатель приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принёс посылку. В посылке разные овощи и фрукты. Дети достают пакеты из коробки, заглядывают в них и описывают то, что принёс им почтальон. Остальные дети отгадывают. |

|  |
| --- |
| **Игра «Что в корзинку мы берем»**  **Цель:** закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле. Научить различать плоды по месту их выращивания. Сформировать представление о роли людей сохранения природы.  **Материалы:** Картинки с изображение овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод.  **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. |

|  |
| --- |
| **Дидактическая игра "Где спряталась матрешка?"**  **Дидактическая задача**. Найти предмет по перечисленным признакам.  **Игровое действие**. Поиск спрятанной игрушки.  **Правило.** Смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.  **Оборудование**. На столе расставляют 4—5 растений.  **Ход игры.**Детям показывают маленькую матрешку, которая *«захотела поиграть с ними в прятки»*. Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспитатель. — Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым *«спряталась»* матрешка (на дерево, травку, описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность, цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его. |
| **Игра «Когда это бывает».**  **Цель**. Обобщить и систематизировать представление о временах года по основным, существенным признакам. Развивать доказательную речь.  Игровые правила. Разложить картинки с изображением характерных признаков на модуле «Времена года».  **Ход** **игры**.  1. Перед ребёнком на столе лежит модуль «Времена года». Воспитатель показывает карточку, на которой изображён один из признаков времён года.  Ребёнок рассказывает, что он видит. Объясняет, в какое время года это бывает и прикрепляет её на нужное поле модуля.  Картинки подобраны следующим образом: снежинки, топиться в доме печь, деревья в снегу, дети катаются по льду – зима; на деревьях цветы, сосульки, лёд на реке – весна; деревья с зелёными листочками, насекомые, яркое солнышко – лето; тёмные тучи и дождь, на дереве разноцветные листья, птицы улетают – осень. |
| **Игра «Куда спрятался Саша?»**  **Цель:** Группировка растений по их строению (деревья, кустарники).  **Ход игры:** Игра проводится во время экскурсий в лес, парк. Воспитатель говорит детям: «Сейчас поиграем. Вы будете белочками и зайчиками, а кто  -то один из вас лиса. Белочки ищут растение, на котором могут спрятаться». В ходе игры воспитатель помогает детям уточнить, что зайцы живут и прячутся в кустах. Выбирают водящего-лису, дают ему шапочку маску лисы, всем остальным детям шапочки зайцев, белок. По сигналу:  «Опасность лиса!» белочки бегут к дереву, зайцы –к кустам. |

|  |
| --- |
| ***Игра*«Собери грибы в лукошко»**  **Цель:** Развивать и закреплять знания детей о съедобных и несъедобных грибах, о месте их произрастания; о правилах сбора  в лесу.  **Материал:** 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). |
| **Игра «Детки на ветке»** **Цель:** Закреплять знания детей о листьях и плодах деревьев и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.  **Ход игры:** Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» – ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод. Эту игру можно проводить с засушенными листьями и плодами в течение всего года. Подготовить материал для игры могут сами дети. |
| **Игра «Что это такое? » Цель:** уточнить представления детей о предметах неживой природы.  Материал: природный – песок, камни, земля, вода, снег.  **Ход игры:** Детям предлагаются картинки и в зависимости от того, что нарисовано на ней необходимо разложить соответственно природный материал, ответить что это? И какое это? (Большое, тяжелое, легкое, маленькое, сухое, влажное, рыхлое.) .Что с ним можно делать? |

|  |
| --- |
| **Игра «Найди пару»**  **Цель:**Закрепление представлений детей о характерных орнаментах соответствующих народным костюмам.  **Стимульный материал:**Воспитатель заранее подготавливает несколько наборов цветных картинок с изображением одежды народов Прибайкалья. Это могут быть платья, сарафаны, халаты, кокошники, платки, носки, унты, ичеги, с узорами и т.д. Каждая вещь должна быть представлена в двух одинаковых экземплярах и 2-3 экземпляра с другим узором.  **Ход игры:**Воспитатель перемешивает набор карточек и предлагает детям найти картинки с одинаковым узором. |
| **Игра «Чудесный мешочек»**  **Цель:** 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. |

|  |
| --- |
| **Игра «Все по домам!»**  **Цель:** Формировать и закреплять знания детей разных растений (деревьев, кустов), по  форме их листьев (по плодам, семенам). Закреплять правила поведения в лесу, в парке.  **Материал:** Засушенные листья разных деревьев (семена, плоды).  **Ход игры:** Перед прогулкой с детьми закрепляют правила поведения в лесу (парке). Игра проводиться желательно 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. |
| **Игра «Живая или неживая природа»**  **Цель**: закрепить представления детей об объектах живой и неживой природы.  **Ход игры:** Воспитатель называет объект живой или неживой природы. Если назван объект живой природы, дети двигаются. (Например: названо дерево — поднимают руки, «растут», если животное — прыгают и т.д.) Если назван объект неживой природы — дети замирают на месте. |

|  |
| --- |
| **Дидактическая игра "Что сначала – что потом?"**  **Цель:** Закреплять знания детей о развитии и росте животных.  **Ход игры:**Детям предъявляются предметы: яйцо, цыпленок, макет курицы; котенок, кошка; щенок, собака. Детям необходимо расположить эти предметы в правильном порядке. |
| **Дидактическая игра «Волшебный поезд»**  **Цель:** Закрепить и систематизировать представления детей о деревьях, кустарниках, животных и птицах.  **Материал:** Два поезда, вырезанных из картона *(в каждом поезде по 4 вагона с 5 окнами)*; комплекты карточек с изображением растений, птиц и животных.  **Ход игры:**На столе перед детьми лежит *«поезд»* и карточки с изображением растений, птиц и животных.  Воспитатель. Перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам *(в первом – кустарники, во втором – цветы и т. д.)* так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир. Тот, кто первый разместит всех пассажиров по вагонам правильно, станет победителем.  Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных группах растений *(леса, сада, луга, огорода)*. |

|  |
| --- |
| **Игра «Четвертый лишний»**  **Цель:** Уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.  **Материал:** 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. |
| **Игра «Беги в дом, какой я назову»**  **Цель:** Найти целое по его частям.  **Ход игры:** Воспитатель раздает детям листья и говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваши палатки. Мы гуляем. Но вдруг пошел дождь «Все по домам!».  Дети по этому сигналу бегут к своим палаткам, становятся рядом с тем деревом, от которого лист».  Второй вариант  **Ход игры:** В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу: «Все домой, волк близко!» - бегут к себе в домик под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться  листьями «переезжать в новый дом». |
| **«Я знаю»**  **Цель:** Закреплять знания о природе. Развивать познавательный интерес.  **Дидактический материал:** Нет.  **Методика проведения:** Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.  Аналогично называются другие классы объектов природы. |

|  |
| --- |
| **Игра «Выбери нужное»**  **Цель**: 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. |
| **«Живое – неживое»**  **Цель:** Закреплять знания о живой и неживой природе.  **Дидактический материал:** Можно использовать картинки «Живая и неживая природа».  **Методика проведения:** Воспитатель называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети — машут руками, если предмет неживой природы — приседают. |

|  |
| --- |
| **Игра «Да и нет».**  **Цель:** Закрепить знания о частях тела котёнка и какие звуки он издаёт.  **Материал:** игрушечный котёнок.  **ОПИСАНИЕ:** Воспитатель просит показать, где у котёнка нос, глаза, хвост и т.д. Дети показывают. После этого воспитатель предлагает малышам отвечать словами «да» или «нет» на такие вопросы6  - Есть у котёнка нос?  - Есть у котёнка уши?  - Есть у котёнка рога?  И т.д. |
| **Игра «Угадай, чей хвост»**  **Цель:** развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных.  **Материал:** Вырезанные из картона изображения мордочек и хвостов различных животных.  **ОПИСАНИЕ:** Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост. |
| **«Наши друзья»**  **Цель:** 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.  **Материал:**  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 корточки, не относящиеся к этим животным. |
| **Игра "Узнайте животного по описанию"**  **Цель:** совершенствовать знания детей о домашних животных; учить находить картинки по описанию; развивать внимательность, память, мышление.  **Материал:** предметные картинки с домашними животными.  **Ход игры:** Воспитатель предлагает детям найти то животное, которое он опишет.  Воспитатель: Это животное имеет голову, ушки, острые зубы, туловище, ноги, хвост. Она охраняет дом, любит грызть кости.  Ребенок выходит и находит картинку с собакой, показывает ее детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет. |
| **Игра «Зоопарк»**  **Цель:** Формировать и расширять представления детей о питании домашних и диких животных (птицы, животные), воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.  **Материал:** 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. |

|  |
| --- |
| **«Где что найдешь?»**  **Цель**: закрепить у детей умение самостоятельно и свободно группировать предметы по их назначению. Учить их помогать друг другу.  **Игровое задание:** расставить предметы по местам.  **Правила игры:** найти предмету место среди близких ему по применению. Поставить предмет на место по сигналу.  **Материал:** предметы или картинки, изображающие' посуду, одежду, кухонные принадлежности, оборудование для игровой площадки или медицинского кабинета.  **Ход** **игры**: в комнате расставьте «шкаф для посуды», «шкаф для одежды», «шкаф для игрушек», «медицинский кабинет», «игровую площадку», «кухню» и др. Обратите внимание детей на то, что все они пока пусты. Попросите детей помочь вам разложить предметы (или картинки) по местам. Дети разбирают предметы (картинки), внимательно рассматривают их, думают, куда что положить.  Когда все вещи разложены, разделите детей на небольшие группки (2- 3 человека), которые решают, все ли предметы (картинки) лежат на своем месте. Лишние картинки дети забирают и потом все вместе думают, куда их надо определять. |
| **Игра «Четвертый лишний» Цель:** Уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.  Материал: 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. |
| **Игра «Какой дует ветер?»**  **Дидактическая** **задача**: Закреплять знания детей о явлениях неживой природы. Упражнять в определении основных свойств ветра. Активизировать речь дошкольника. Развивать наблюдательность и слуховое внимание.  **Игровое действие:** Воспитатель задаёт детям вопросы о том, какой сегодня ветер, каким ветер может быть, каким бывает? Дети с помощью султанчиков определяют силу ветра. (сильный, порывистый, холодный, тёплый, зимний и т. д.) Кто правильно ответил, на вопрос воспитателя, первый имитирует силу ветра.  **Ход** **игры**: Воспитатель предлагает детям представить мысленную картину по её словам.  - Тучи, дождь, ветер, ветки на деревьях качаются, падает первый снег в какое время года это происходит (бывает? Ответы детей: (зимой).  Воспитатель предлагает спеть песенку зимнего ветра.  - Какой ветер? (сильный, колючий и т. д.)  Но вот ветер начал стихать. Какой теперь ветер подул? (тихий) |
| **Игра «В зимней столовой»**  **Цель:** Закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия.  Развивать умение подражать их повадкам.  **Ход игры:** Рассматриваем картинки с птицами, воспитатель предлагает назвать еѐ и показать, как она кричит, как летает и прыгает. |

|  |
| --- |
| **«Отгадай и нарисуй»**  **Цель:** Развивать мелкую моторику и произвольное мышление.  **Дидактический материал:** Палочки для рисования на снегу или песке (в зависимости от сезона)  **Методика проведения:** Воспитатель читает стихотворный текст, дети рисуют ответы палочками на снегу или песке. Кто проговорился, тот выбывает из игры. |
| **«Кто внимательный?»**  **Цель**: Учить находить ошибки в высказываниях; находить закономерности; расширять знания по экологическому развитию. Развивать память, логическое мышление, внимание.  **Ход** **игры**: Воспитатель читает разные высказывания с ошибками, а дети должны найти и исправить ошибку, произнеся высказывание правильно.  Дуб высокий, а ландыш красивый. (низкий)  Лист клена зеленый, а лист березы маленький.  Осенью листья опадают, а зимой (голые деревья)  Летом плавают, а зимой( играют в хоккей)  Летом земля черная, а зимой (белая из-за снега)  Апельсин оранжевый, а мандарин круглый.  И так далее высказывания можно подбирать отдельно по темам. |

|  |
| --- |
| **Игра «Рыбки живые и игрушечные: сравнение внешнего вида»**  **Цель:** дать детям представление о строении рыбы, основных частях ее тела. Дети рассматривают рыбок в аквариуме, воспитатель задает вопросы: какое тело у рыб? Где голова? Где хвост? Какой он? Что у рыбок на голове? Где у них спина, а где брюшко? Что еще есть у рыб?  **Ход игры:** Воспитатель раздает всем игрушечных рыб, предлагает рассмотреть их со всех сторон, обвести игрушку пальчиком по контуру. Показать и обвести по очереди все части тела.  Воспитатель уточняет: Голова спереди, хвост сзади, плавники на спине, хвосте, брюшке. Спина сверху, брюшко снизу. На голове рот, глаза, жаберные крышки». Спрашивает, чем рыбка-игрушка отличается от рыбок в аквариуме. Предлагает детям самим играть с рыбками. |
| **Игра «Путешествие под водой»**  **Цель:** Развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.  **Материал:** 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. |

|  |
| --- |
| **Игра «Горячо — холодно»**  **Цель**: поддерживать интерес детей к растениям, закреплять их названия.  Игровая задача: найти, где спрятался игровой персонаж.  Правило: нельзя переворачивать карточки.  Материалы: карточки с изображением растений, изображение игрового персонажа.  **Ход** **игры**: Ведущий прячет персонажа (Капитошку, Лешонка, Гномика и т. п.) под карточку с изображением одного из растений. Дети в это время стоят, закрыв глаза. После условного сигнала играющие ходят между карточками, а ведущий при приближении или удалении к загаданной карточке говорит: «Тепло, холодно или горячо». Можно давать подсказки. Например: «Капитошка спрятался под деревом», «Капитошка спрятался среди цветов». Выигрывает тот, кто быстрее найдет игровой персонаж. |

|  |
| --- |
| **Игра «ГДЕ ЧЕЙ ДОМИК?»**  **Цель:** закреплять знания детей о том, где живут животные и люди.  **Игровые правила:** брать одну фигурку со стола и помещать в соответствующий домик, пояснять свои действия словами. Соблюдать очерёдность.  **Игровое действие:** поиск нужного домика для фигурки.  **Дидактический материал:** магнитная доска; магнитные фигурки животных, кукол, домики, деревья, кустики и т. д.  **Ход игры**: Дети поочерёдно берут со стола фигурки одного из гостей, и помещают в соответствующий домик на магнитной доске.  - Манечка и Ванечка живут в домике.  - Утка живёт у бабушки в сарайчике.  - Цыплята живут у бабушки в сарайчике.  - Зайка живёт в лесу в норке.  - Где живёт сорока? (в лесу на дереве) |
| **Игра «ГДЕ ЧЕЙ ХВОСТ?»**  **Цель:** закрепить знания детей о частях тела животных.  **Игровые правила:** брать карточки по очереди и только те, которые подходят к основной картинке.  **Игровое действие:** поиск нужных карточек.  **Дидактический материал:** парные карточки с изображением животных и хвостов этих животных по количеству детей.  **ХОД ИГРЫ**: Детям воспитатель раздаёт карточки с изображением хвостов животных. На столе лежат карточки с изображением животных без хвостов. Дети поочерёдно берут со стола карточку и подбирают соответствующее животное: волк, лиса, медведь, белка, заяц и т. д. |

|  |
| --- |
| **Игра «Прозрачная вода»**  **Цель:** Выявить свойства воды (прозрачная, без запаха, льётся, имеет вес).  **Материал:**  Две непрозрачные банки (одна заполнена водой, стеклянная банка с широким горлышком, ложки, маленькие ковшики, таз с водой, поднос, предметные картинки.  **Ход игры:** В гости пришла Капелька. Кто такая капелька? С чем она любит играть?  На столе две непрозрачные банки закрыты крышками, одна из них наполнена водой. Детям предлагается отгадать, что в этих банках, не открывая их. Одинаковы ли они по весу? Какая легче? Какая тяжелее? Открываем банки: одна пустая – поэтому лёгкая, другая наполнена водой. Как вы догадались, что это вода? Какого она цвета? Чем пахнет вода?  Взрослый предлагает детям заполнить стеклянную банку водой. Для этого им предлагаются на выбор различные ёмкости. Чем удобнее наливать? Как сделать, чтобы вода не проливалась на стол? Что мы делаем? (Переливаем, наливаем воду). Что делает водичка? (Льётся). Послушаем, как она льётся. Какой слышим звук?  •Когда банка заполнена водой, детям предлагается поиграть в игру «Узнай и назови» (рассматривание картинок через банку). Что увидели? Почему так хорошо видно картинку?  •Какая вода? (Прозрачная). Что мы узнали о воде? |
| **Игра «Теплый – холодный»**  **Цель:** закрепление знаний свойств воды: прозрачная, теплая, холодная.  **Материал:** 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. |

|  |
| --- |
| **«Игра-сказка «Фрукты и овощи»**  **Цель:** Углублять знания об овощах.  **Дидактический материал:** Картинки с изображением овощей.  **Методика проведения:** Воспитатель рассказывает:  — Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочерёдно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышаться такие же звуки, что и в моём пооммиидоорр».  — Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?  Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.  Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».  — Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?  Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.  — Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.  — Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?  Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышаться одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.  — Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель. |

|  |
| --- |
| **Игра «Построй домик животному»**  **Цель:** Закреплять знания об особенностях жизни разных диких животных, об их жилье, о "стройматериалах"; формировать умение подбирать правильный материал для постройки "дома" любому из животных.  **Материал:**  Большая картина, карточки с изображениями "домов" животных, "стройматериалов", самих животных.  **Правила:**  Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь. Выбрать из предложенного "стройматериала" только те, что нужны для вашего животного. Выбрать "домик" для животного.  Кто быстрее справится с заданием и сумеет объяснить свой выбор, тот и выиграл.  **Ход игры:** Воспитатель. Сегодня к нам в детский сад пришла телеграмма от зверей, в которой они просят нас о помощи, - просят построить им дома. Давайте возьмем шефство над ними, позаботимся о них. Поможем построить домик зверям? (Да.) Выберите из этих животных, кому вы хотели бы помочь. Далее воспитатель знакомит детей с правилами игры. |
| **«Найди свой камешек»**  **Цель:** Развивать тактильные ощущения, внимание, память.  **Дидактический материал:** Коллекция камней.  **Методика проведения:** Каждый ребенок выбирает наиболее понравившийся камень из коллекции (если эта игра поводится на улице, то находит его), внимательно рассматривает, запоминает цвет, трогает поверхность. Затем все камни складываются в одну кучку и примешивают. Задание – найти свой камень. |

|  |
| --- |
| **Игра «Какая это птица»**  **Цель:** Закрепить знания детей о том, какие звуки издают птицы, учить чётко произносить звук «Р».  **Материал:** Красочные изображения птиц.  **ОПИСАНИЕ:** Воспитатель, подражая крику какой-либо птицы, спрашивает, кто как кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку и выставляют её на панно. Например:  - Кто кричит «Кар-кар»? Подойди, Оля, покажи эту птицу.  - Все покричим, как ворона.  - Кто кричит «Чирик-чирик»?  - Покричим, как воробей. |