**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**Детский сад №7 «Островок»**

***Дидактические игры по экологии***

**Подготовила воспитатель**

**Салимзянова Татьяна Николаевна**

**П.г.т. Ноглики**

**2017 год**

***«Где спрятался зайчик!»***

**Цель**: 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.

***«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 карточки, не относящиеся к этим животным.

***«Почтальон принес посылку»***

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

**Материал:** 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 находиться в их пакетике по описанию или с помощью загадки.

***«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.

***Магазин «Семена»***

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

**Материал:**  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).

**«*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).

***«Когда это бывает?»***

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

**Материал:** 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.

**«*Рассели животных по домам»***

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

**Материал:** 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.

**«*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.

**«*Овощехранилище»***

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

**Материал:** 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

|  |
| --- |
| **«*Где растет?»***  **Цель:**  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. |

***«Цветочный магазин»***

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

Материал: 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.

***Съедобное – не съедобное»***

**Цель:** формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.

**Материал:** 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)

***«Что сначала, что потом?»***

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

**Материал**: 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.

***«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.

***«С какой ветки детки»***

**Цель:** Развивать и закреплять знания детей о деревьях, их семенах и листьях. 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). 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.

***«Угадай по описанию»***

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

**Материал:** 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.

***«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.

***«Соберем урожай»***

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

**Материал:** 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.

***«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.

**Картотека дидактических игр по экологии  в первой младшей группе**

***«Собери снеговика»***

**Цель:** 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 замяукал. Как он замяукал? (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»***

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

**Содержание.**

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»***

**Цель**: закрепление знаний свойств воды: прозрачная, теплая, холодная.

**Содержание.**

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»***

**Цель:** знакомство детей со свойствами различных материалов.

**Содержание**.

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. Опусти 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.

***«Во дворе»***

**Цель:** Развивать речевой слух и способность к звукоподражанию.

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

**Ход**: 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.

***«Узнай и назови»***

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

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

**Ход:** 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:** 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 звукосочетания, подражая голосам животных.

***«Что в корзиночке лежит?»***

**Цель**: 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:** 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?»***

**Цель**: 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:** 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 «спрятавшихся» овощей и фруктов.

**Правила**. Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, помидор, яблоко 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 детенышей.

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

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

***« 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.

**Для детей 3-5 лет**

**Для ознакомления детей с овощами и фруктами.  
  
*1.Найди, что покажу*****Дидактическая задача**. Найти предмет по сходству.  
**Игровое действие.** Поиск предмета, показанного и спрятанного воспитателем.  
**Правило.** Под салфетку заглядывать нельзя.  
**Оборудование.** На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.  
**Ход игры**. Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, 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.  
Примечание. В дальнейшем игру можно усложнить, добавляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окраске. Например: свеклу, репу; лимон, картофель, помидор, яблоко и др.

***2. Найди, что назову*  
Первый вариант.  
Дидактическая задача**. Найти предмет по слову-названию.  
**Игровое действие.** Поиск «спрятавшихся» овощей и фруктов.  
**Правила**. Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, помидор, яблоко 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.  
**Второй вариант**.  
Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы: шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет.  
**Третий вариант.**  
Игра оборудуется и проводится так же, как и в первых двух вариантах. Здесь решается задача — закрепить в памяти дошкольников окраску предметов.  
Овощи и фрукты раскладывают (прячут) в вазы разной окраски в соответствии с окраской предмета.

***3.Угадай, что в руке***  
**Дидактическая задача**. Узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.  
**Игровое действие**. Бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.  
**Правило.** Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя. Нужно узнать на ощупь.  
**Ход игры.** Дети стоят, образуя круг. В руки, отведенные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети, у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.  
**Примечание.** Игра рекомендуется для детей 3—4 лет.

**Для детей 3-5 лет**  
***4.Чудесный мешочек***  
**Первый вариант**.  
**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.  
  
**Примечание.** В последующем варианте при повторении игры мешочек наполняют заранее. Дети не должны видеть, что туда прячут.  
**Второй вариант (для детей средней группы).  
Дидактическая задача**. Узнать предмет на ощупь по перечисленным признакам.  
**Ход игры.** Воспитатель перечисляет признаки, которые можно воспринять на ощупь: форму, ее детали, поверхность, плоскость — и просит: «Найди в мешочке то, что похоже на шарик, но с длинным хвостом, твердое, негладкое». Ребенок по описанию ищет и находит свеклу.  
Сначала в мешочек опускают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме. При повторении игры предметы можно подбирать похожие по форме, но отличающиеся другими признаками.  
  
**Для детей 3-5 лет**

***5.Угадай, что съел***  
  
**Дидактическая задача**. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.  
**Игровое действие**. Угадывание на вкус.  
**Правила.** Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.  
**Оборудование**. Подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.  
**Ход игры.** Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе»  
После того как все дети выполнят задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.  
**Примечание.** В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения ' вкуса: «Как во рту стало?» (Горько, сладко

**Для детей 3-5 лет**

***6.Найди, о чем расскажу***  
  
**Дидактическая задача.** Найти предметы по перечисленным признакам.  
**Игровое действие.** Угадывание растения по описанию признаков.  
**Правило**. Называть узнанные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.  
**Оборудование**. Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.  
**Ход игры.** Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

**Для детей 3-5 лет  
  
*7.Опиши, я отгадаю***  
  
**Дидактическая задача**. Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.  
**Игровое действие.** Загадывание взрослому загадок.  
**Правила.** Нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.  
**Оборудование.** Овощи и фрукты раскладывают на столе. Стул воспитателя ставят так, чтобы растения ему не были видны.  
**Ход игры.** Педагог говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его название. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» И т. д.  
Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.  
  
**Для детей 3-5 лет  
  
*8.Опиши, мы отгадаем***  
**Первый вариант.  
Дидактическая задача**. Описать предметы и найти их по описанию.  
**Игровые действия.** Загадывание и отгадывание загадок о растениях.  
**Правила.** Дать описание подробно и четко в принятой последовательности.  
**Ход игры.** Ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ребят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.  
**Второй вариант.**  
Воспитатель предлагает одному ребенку загадать загадку — описать какой-либо овощ, например свеклу, так, чтобы дети узнали, о чем он говорит. Воспитатель предупреждает водящего, что на загаданный предмет не надо долго смотреть, так как дети могут увидеть, на что он смотрит, и сразу угадают. Следует напомнить последовательность описания: сначала надо рассказать о форме, ее деталях, затем о плотности, окраске, вкусе.  
**Примечание.** Последние две игры рекомендуется проводить с детьми 4—5 лет.

**Для детей 3-5 лет  
  
По ознакомлению детей с комнатными растениями  
  
*1.Что изменилось?***  
**Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству.  
**Игровое действие**. Поиск похожего предмета.  
**Правило**. Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.  
**Оборудование**. Одинаковые растения (по 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. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.)  
Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
***2. Найди такой же*Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству.  
**Игровое действие.** Дети находят изменения в расположении предметов.  
**Правило.** Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.  
**Оборудование.** На двух столах ставят 3—4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.  
**Ход игры.** Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.  
После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

**Для детей 3-5 лет  
  
*3.Угадай растение по описанию***  
  
**Дидактическая задача**. Найти предметы по перечисленным признакам.  
**Игровое действие**. Поиск предмета по загадке-описанию.  
**Правило**. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.  
**Оборудование.** Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение.  
**Ход игры**. Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже («на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его.  
Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
***4.Где спряталась матрешка!***  
**Первый вариант.**  
**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.  
  
**Второй вариант.**  
Матрешка «прячется» за любое растение, находящееся в групповой комнате.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
***5.Найди растение по названию***  
  
**Первый вариант.  
Дидактическая задача**. Найти растение по слову-названию.  
**Игровые действия**. Поиски названного растения.  
**Правило.** Смотреть, куда прячут растение, нельзя. **Ход игры**. Воспитатель называет комнатное растение, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей выполнить задание. Если детям трудно будет найти названное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с предыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.  
**Второй вариант**.  
Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей спрячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо описания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название.

**Для детей 3-5 лет  
  
*6.Чего не стало!***  
  
**Дидактическая задача**. Назвать растение по памяти (без зрительного контроля).  
**Игровое действие**. Отгадать, какого растения не стало.  
**Правило**. Смотреть, какое растение убирают, нельзя.  
**Оборудование**. На стол ставят 2—3 хорошо знакомых детям по прежним играм растения.  
**Ход игры**. Воспитатель предлагает малышам посмотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого растения не стало?» Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим предметом.  
  
**Примечание**. Приведенные выше игры рекомендуются для детей 3—4 лет.  
  
**Для детей 3-5 лет  
  
*7.Опишите, я отгадаю*Дидактическая задача**. Найти растение по описанию взрослого.  
**Игровое действие**. Угадывание растений по загадке-описанию.  
**Правило.** Сначала надо найти растение, о котором расскажут, а потом назвать его.  
**Ход игры**. Воспитатель описывает одно из растений, находящихся в групповой комнате. Дети должны найти его по описанию, а если оно им знакомо, то назвать. Те растения, названия которых дети еще не знают, воспитатель называет сам.  
При описании следует использовать общепринятые термины: «форма листа», «окраска цветов» и т. д. Это поможет детям выделить отличительные и общие признаки растения.

**Для детей 3-5 лет**  
***8.Найди, о чем расскажу***  
  
**Дидактическая задача**. Описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы взрослого.  
**Игровое действие**. Составление «загадки» для взрослого.  
**Правила.** Называть загадываемое растение нельзя. Отвечать на вопросы правильно.  
**Ход игры**. Педагог сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребенка воспитатель просит выбрать и показать детям растение, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Педагог задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске листьев (называет оттенки зеленого цвета), о поверхности листа (гладкий, негладкий), о том, есть ли цветы, сколько их на ветке, какой они окраски. Например: «На что похоже — на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие?» Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.  
Игру можно повторить.

**Для детей 3-5 лет**

***9.Загадай, мы отгадаем***  
  
**Первый вариант**.  
**Дидактическая задача**. Описать предметы и найти по описанию.  
**Оборудование**. На стол ставят 3—4 растения.  
**Игровое действие**. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.  
**Правило**. Описывать растение нужно, не называя его.  
**Ход игры.** Один ребенок выходит за дверь. Он — водящий. Дети договариваются, о каком растении и что будут говорить. Водящий возвращается, и дети описывают ему задуманное. Внимательно прослушав рассказ, водящий должен назвать и показать растение.   
**Второй вариант**.  
Воспитатель предлагает одному из детей описать какое-нибудь растение, стоящее на столе. Остальные должны узнать растение по рассказу и назвать его.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
***10.Продайте то, что назову***  
**Дидактическая задача.** Найти предмет по названию.  
**Игровые действия**. Выполнение ролей покупателя и продавца.  
**Правила**. Покупатель должен назвать растение, но не показывать его. Продавец находит растение по названию.  
**Оборудование**. Подобрать комнатные растения, полевые и садовые цветы. Разложить и расставить их на столе  
**Ход игры**. Один ребенок — продавец, остальные — покупатели. Покупатели называют растения, которые хотят купить, продавец находит их и выдает покупку. В случае затруднения покупатель может назвать признаки растения.  
**Примечание.** Последние три игры рекомендуются для детей средней группы  
  
**Для детей 3-5 лет**  
**По ознакомлению детей с деревьями и кустарниками**.  
  
***1.Найди листок, какой покажу***  
  
**Дидактическая задач а**. Найти предметы по сходству.

**Игровое действие.** Бег детей с определенными листочками.  
  
**Правило.** Бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.  
**Ход игры.** Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, например, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.  
Игра повторяется с разными листьями.  
  
**Для детей 3-5 лет  
  
*2.Найди в букете такой же листок*Дидактическая задач а.** Найти предмет по сходству.  
**Игровое действие**. Поиск похожего предмета.  
**Правило.** Листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.  
**Оборудование.** Подобрать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.  
**Ход игры.** Воспитатель раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три — такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кленовым листом.  
Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

**Для детей 3-5 лет  
  
*3.Такой листок, лети ко мне!*Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству.  
**Игровое действие**. Подбежать к воспитателю по его сигналу.  
**Правило**. Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.  
**Оборудование.** Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, распространенных в данной местности деревьев).  
**Ход игры.** Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок — ко мне!»  
Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
***4.Найди листок***  
  
**Дидактическая задача**. Найти часть по целому.  
**Игровые действия**. Поиски предмета. **Правило**. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.  
**Ход игры.** Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь попробуйте найти такие же на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три—ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.  
  
**Для детей 3-5 лет  
  
*5.Найди, о чем расскажу*Дидактическая задача**. Найти предметы по перечисленным признакам.  
**Игровое действие**. Поиск предмета по описанию.  
**Правило.** Бежать к узнанному дереву можно только по сигналу воспитателя.  
**Ход игры**. Игра проводится на воздухе. Воспитатель описывает дерево (величину и окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя: «Раз, два, три — беги!»

**Для детей 3-5 лет**  
  
**По ознакомлению детей с деревьями и кустарниками**.  
  
***6.Найди свой дом***  
**Дидактическая задача**. Найти целый предмет по части.  
**Игровое действие**. Поиск «домика» по определенному признаку.  
**Правило.** Бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.  
**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».  
С детьми среднего возраста подобным образом можно провести игру с плодами и семенами деревьев.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
  
***7.Кто быстрее найдет березу, ель, дуб***  
  
**Дидактическая задача**. Найти дерево по названию.  
**Игровое действие**. Бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).  
**Правило**. Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».  
**Ход игры**. Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три — к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.  
**Примечание**. Далее игры рекомендуются для детей средней группы.  
  
**Для детей 3-5 лет  
  
*8.Найди пару!***

**Дидактическая задача**. Найти предмет по сходству.  
**Игровые действия**. Поиски похожего предмета.  
**Правила.** Искать пару только по сигналу. Пару составляют дети, у которых одинаковые листья.  
**Оборудование**. Листья 3—4 деревьев в соответствии с количеством детей.  
**Ход игры**. Воспитатель раздает детям по одному листику и говорит: «Подул ветер, все листочки полетели». Услышав эти слова, дети начинают бегать по площадке с листьями в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три — пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем, у кого такой же лист в руках.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
  
***9.Найди листок, как на дереве*Дидактическая задача**. Найти часть по целому.  
**Правило**. Искать на земле нужно только такие же листья, как на дереве, указанном педагогом.  
**Ход игры**. Игру проводят осенью на участке. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Затем члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой.  
  
**Для детей 3-5 лет**

***10.Все по домам!***  
**Дидактическая игра**. Найти целое по его части.  
**Игровые действия**. Поиски своего «дома» по определенному признаку.  
**Правило**. Бежать к своему «домику» можно только по сигналу воспитателя.  
**Оборудование**. Листья 3—4 деревьев (по количеству детей).  
**Ход игры**. Педагог 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.  
Чтобы проверить, правильно ли выполнено задание, ребенку предлагают сравнить свой лист с листьями на дереве, к которому он подбежал.  
**Примечание**. Игру можно провести с листьями, плодами и семенами или только с плодами и семенами.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
  
***11.Найди дерево по описанию***  
  
**Дидактическая задача**. Найти предмет по описанию.  
**Игровое действие** Угадывание растений по описанию.  
**Правило**. Искать дерево можно только после рассказа воспитателя.  
**Ход игры**. Воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, рябина и акация).  
Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог.  
Чтобы ребятам было интересно искать по описанию, можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что-либо спрятать.

**Для детей 3-5 лет**

***12.Загадайте, я отгадаю***  
   
**Дидактическая задача**. Описать предмет по вопросам взрослого.  
**Игровое действие**. Загадывание загадки воспитателю.  
**Правило**. Называть задуманное дерево нельзя.  
**Ход игры**. Воспитатель становится спиной к деревьям. Дети должны загадать ему загадку — описать дерево, отвечая на вопросы педагога. Он спрашивает: «Какой у дерева ствол? (Высокий, толстый.) Какого он цвета?» Затем интересуется формой, плотностью, окраской листьев и, наконец, тем, есть ли у дерева плоды и семена, как они называются, какой они формы, величины. По ответам ребят воспитатель угадывает, что за дерево они загадали.  
         **Примечание.** Вопросами воспитатель привлекает внимание дошкольников к конкретным признакам растения, помогает их увидеть. Желательно поэтому задавать вопросы в одной и той же последовательности, не торопиться с отгадыванием загадки, чтобы у детей было время выделить как можно больше отличительных признаков дерева.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
  
***13.Загадайте, мы отгадаем*Дидактическая задача.** Описать дерево и узнать его по описанию.  
**Игровые действия**. Загадывание и отгадывание загадок.  
**Правило**. Описывать дерево нужно, не называя его.  
**Ход игры**. Воспитатель делит всех детей на две подгруппы. Ребята из первой команды выбирают какое-нибудь дерево и договариваются, что будут о нем рассказывать. Затем они описывают дерево другой подгруппе, которая должна узнать и назвать его. Когда задание выполнено, подгруппы меняются ролями: теперь отгадавшие загадывают загадку.  
  
**Для детей 3-5 лет**  
  
***14.Беги в дом, какой назову***  
  
**Дидактическая задача**. Найти предмет по названию.  
**Игровое действие**. Бег (с увертыванием) к определенному предмету.  
**Правило**. Около одного и того же дерева долго стоять нельзя.  
**Ход игры**. Игру проводят по типу «Ловишек». Кого-либо из детей назначают ловишкой, все остальные убегают от него и спасаются около названного воспитателем дерева, например около березы. Детям можно перебегать от одной березы к другой. Тот, кого поймает ловишка, становится водящим.  
При повторении игры название дерева («домика») каждый раз меняют.

**Возраст 2–5 лет**

**По ознакомлению с животными**.

***1. Я кормлю животных***

Игру можно проводить с одним ребенком или с группой детей.

Взрослый встает с одной стороны комнаты или площадки. Ребенок или дети – с другой стороны. Взрослый говорит: «Сейчас я буду кормить животных. Сначала ко мне будут прыгать зайчики!»

Дети, изображая зайчиков, прыгают ко взрослому. Детям двух-трех лет ведущий говорит: «Зайчиков я буду кормить морковкой!» Дети изображают, что берут из рук взрослого еду, а потом бегут обратно. Затем ведущий объявляет следующих животных, которых он собирается кормить.

Дети четырех-пяти лет, подходя ко взрослому, сами называют ту еду, которую нужно дать изображаемому животному.

В процессе игры можно спрашивать у детей, как говорит то или иное животное. А дети, приближаясь ко взрослому, будут изображать нужные звуки.

**Возраст 3–6 лет**

***2. Кто где живет? Что где растет?***

Играть можно один на один с ребенком или с группой детей. Взрослый называет любого зверя, птицу, рыбу, насекомое. Ребенок как можно быстрее называет место обитания этого существа (если играет группа детей, вопросы задают каждому по очереди). Принимаются ответы как общие: лес, луг, озеро, море, река или норка, дупло, улей, так и более конкретные: в лесу в дупле на дереве и так далее.

Так же можно играть и загадывая растения, хотя это может оказаться сложнее для детей. В этом случае попробуйте совместить обе игры в одну, то есть загадывайте по очереди то животное, то растение.

Сложность задания, естественно, определяется возрастом детей.

***3. Угадай, кто это?***

Взрослый называет характерную особенность какого-либо животного, а ребенок пытается угадать, кто это. Если загадка не разгадана, взрослый называет еще одну особенность (до пяти подсказок). Если ребенок угадал с первого раза, получает пять очков, со второго – четыре и так далее.

Если игра проводится в группе, каждому ребенку достается свой вопрос. Подсказывать не разрешается.

Если игра идет один на один с ребенком, вы можете меняться ролями, пусть ребенок тоже попробует загадывать вам животных.

***Игра «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 «Пищевые цепочки водоёма».***

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

**Правила 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.

**Правила 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

***Игра «Пищевые цепочки на лугу».***

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

**Правила 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

трава — кузнечик — луговые птицы

насекомые и их личинки — крот — хищные птицы

тля — божья коровка — куропатка — хищные птицы

травы (клевер) — шмель

***Игра «С чем нельзя в лес ходить?»***

**Цель:** Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

**Правила игры:** Воспитатель выкладывает на стол предметы или иллюстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

***Игра «Рыбки плавают в пруду»***

**Цель.** Развивать эстетическое восприятие, воображение, учить анализировать изображения по цвету.

**Правило игры**:  Подбирать рыбок по окраске, аналогичной цвету пруда, располагать рыбок одинакового цвета в определенной последовательности: от светлых оттенков к темным и наоборот.

***Игра «Ягоды, овощи и фрукты»***

**Цель**.   Развивать   умение   анализировать, сравнивать («выбери такой же»), учить классифицировать («подбери все овощи, фрукты, ягоды по цвету»).

**Правило игры**:  Выкладывать ряды, состоящие   из одинаковых изображений.

***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 «На лугу расцвели красивые    цветы»***

**Цель**. Развивать восприятие цветов и оттенков, умение подбирать по цвету (разные варианты: на лугу расцвели цветы теплой цветовой гаммы, холодной гаммы, разных гамм).

***Игра «Что растет в лесу»***

**Цель**. Учить дифференцировать дикие (лесные) и огородные растения. Развивать действия анализа, сравнения, классификации, синтеза.

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

**Ход игры**

Играют две команды по 3-5 человек.

Воспитатель: 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, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим. Команда, которая первой разместит животных правильно, станет победителем.

***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 «Кто рядом живет»***

**Цель:** обобщить представления детей о луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

**Материал**: Маски (шапочки) растений, грибов, животных леса, луга, водоема (например волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчела, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш) – по количеству детей; обручи красного, синего, зеленого цветов.

Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что они обитают в воде, другие – возле воды, в лесу или на лугу. Лес, луг, водоем – это их дома. Там они находят себе еду, растят потомство.

**Ход игры**

В разных уголках площадки раскладывают обручи красного, синего и зеленого цветов. Дети надевают маски (шапочки).

**Вос-ль:** определите, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде «Занять свои дома!» обитатели леса должны занять место в зеленом обруче, обитатели луга – в красном, обитатели водоема – в синем.

После того как дети займут места в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз.

***Игра «Звездный зоопарк»***

**Цель:** познакомить с созвездиями, формировать умения составлять созвездия; дать представления о том, что человек связан с окружающим миром, что наблюдение за звездным небом заставило объединить звезды в группы (обведя их контуры можно увидеть силуэты животных, птиц).  
Правила игры : Детям раздаются наборы для игры (лист бумаги, маленькие звездочки из цветной бумаги для составления созвездий). Дети составляют созвездия с опорой на квадратики бархатной бумаги, угадывают его название. Кто правильно все сделает и правильно назовет созвездие, тот и выиграл.

***Игра «Живые цепочки»***

**Цель**: расширять представления детей о природных сообществах, их целостности и уникальности, о цепях питания.

**Материал**: Маски (шапочки) животных и растений.

**Примечание:** могут использоваться следующие объекты природы, образующие цепи питания: дуб, дикий кабан, волк; осина, заяц, лиса (лес); подорожник, гусеница, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, стрекоза (луг); водоросли, карась, щука; кувшинка, улитка, утка (водоем) рожь, мышь, аист (поле).

Игра проводится на примере лесного сообщества. В ходе предварительной беседы воспитатель уточняет представления детей о том, что лес – это дом для многих растений и животных, которые тесно связаны друг с другом. Растения являются пищей для растительноядных животных, которыми, в свою очередь, питаются хищники. Так образуются цепи питания.

**Ход игры**

Играют две команды (по 3 ребенка в каждой). Дети надевают маски (шапочки): один ребенок – растения, второй – растительноядного животного, третий – хищника. Игра проводится в несколько этапов.

Воспитатель: по команде «Цепочка стройся!» вы должны построиться так, чтобы образовалась цепочка: растение, растительноядное животное, хищник. Затем каждый должен будет представиться и объяснить, почему он занял то или иное место в цепочке.

Команда, которая первой правильно построится, а так же объяснит последовательность построения, станет победителем.

На втором этапе игры дети меняются ролями; на третьем этапе используются другие объекты природы.

На заключительном этапе проведения игры из цепочки убирается какой-либо объект. При построении дети должны обнаружить его отсутствие и рассказать, к чему это может привести.

Если дети легко справляются с выполнением игровых заданий, цепи можно удлинить.

***Игра-сказка «Фрукты и овощи»***

**Наглядный материал**: картинки с изображением овощей.

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

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

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

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

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

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

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

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

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

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

***Распределение плодов по цвету:***

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

***Распределение плодов по форме и вкусу***

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

***Игра-сказка «На озере»***

Воспитатель:

В некотором царстве, в небольшом нереальном государстве, посередине

дремучего леса расположилось маленькое, но очень красивое лесное Озеро. (На доску прикрепляется изображение озера.)

На этом дивном озере, заросшем рогозом и камышом, тихо, мирно и счастлив ожила семья самых обыкновенных.. лягушек. И все у них было прекрасно. И воды, и пищи вдоволь.

А вот чем питались лягушки в сказке не сказано, о том вам самим додуматься

надобно. (Дети отвечают: мошками, комарами, оводами).

После ответа на доску рядом с изображением лягушки прикрепляют

изображение комаров. И  как в любом царстве-государстве, в своих апартаментах жил, ни о чем не тужил, местный царь. И было бы все хорошо. Да только поехал однажды этот царь на пир в соседнее королевство и испробовал на том пиру блюдо заморское, деликатесное, французскими поварами из лягушачьих лапок приготовленное. И так, полюбилось царю это кушанье, что, вернувшись, домой, отдал он приказ: семью лягушек из озера выловить и дивных блюд наготовить.

(С доски убирается изображение лягушки).

Пришла беда в царство мирное, в лес дремучий, на озеро тихое. Стали жители этой местности страшно болеть, их мучили лютая лихорадка.

Это малярия, она вызывается паразитом, переносчиком которого является

малярийный комар. Уничтожение лягушек, питающихся комарами, привело к

массовому размножению насекомых и стало причиной вспышки малярии.

В лесу рядом с озером жили норки. (на доску помещается изображение норки).

Норки постоянно охотились на лесном озере, и водилось их раньше в этих

местах очень много. Только все реже и реже стали встречаться здесь эти

пушистые зверьки, количество их сократилось. Говорили старики, что и в этой беде повинен царь со своими прихотями. В чем вина царя? (Ответ:  лягушки являются основным источником питания норок).

Вот сколько бед и несчастий от царской забавы. Негоже человеку в дела

природы вмешиваться. Все в ней особыми цепями связано, так что и всякий

зверь и цветок маленький в них особое звено, важное.

(Н. Добронравов)

Рыбы, птицы и звери в душу людям смотрят,

Как будто просят нас «Люди не убивайте зря.

Ведь море без рыб – не море,

Ведь небо без птиц – не небо,

Земля без зверей – не земля,

А нам без земли – нельзя!

Далее воспитатель предлагает детям самим придумать продолжение сказки.

Что могло случиться, если бы царь вырубил лес возле озера?

Если бы царь приказал осушить озеро? т.д.

Можно ввести в сказку новых героев.

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

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

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

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

***«Какого растения не стало?»***

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

***«Где что зреет?»***

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

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

***«Угадай, что в руке?»***

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

***«Цветочный магазин»***

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

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

**Вариант 1.**

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

**Вариант 2.**

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

**Вариант 3.**

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

***Игра-сказка «Фрукты и овощи»***

**Наглядный материал**: картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает:

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

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

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

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

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

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

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

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

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

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

***Распределение плодов по цвету***

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

***Распределение плодов по форме и вкусу***

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

Источник: http://doshvozrast.ru/igra/igradidakt06.htm

***Вершки-корешки»***

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

***«Узнай и назови»***

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

***«Да - нет»***

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

***«Где снежинки?»***

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

Во время движения по кругу произносятся следующие слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

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

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки, и объясняется выбор.

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

***«Чудесный мешочек»***

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

***«Где спряталась рыбка»***

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

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

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

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

***«Назовите растение»***

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

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

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

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

***«Волшебные экранчики»***

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

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

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

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

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

***«Четвёртый лишний*»**

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

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

***Игра в слова***

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

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

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

***«Земля, вода, огонь, воздух»***

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

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

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

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

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

***«Угадай растение»***

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

***Игра с мячом «Я знаю»***

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

Аналогично называются другие классы объектов природы.

***«Птицы, рыбы, звери»***

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

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

***«Воздух, земля, вода»***

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

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

***«Цепочка»***

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

***«Кто где живёт»***

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

***«Летает, плавает, бегает*»**

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

***«Похожи - не похожи»***

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

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

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

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

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

***«Выбери нужное»***

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

***«Две корзины»***

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

***«Береги природу»***

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