

Образовательная область ПОЗНАНИЕ

Игры по ознакомлению с флорой и фауной

Жизнь в семенах

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Познакомить детей с разнообразием семян овощных культур (семена перцев, томатов, огурцов, бобов, фасоли, гороха), этапами развития растения. Формировать умение сопоставлять семена и взрослое растение одного вида, отличать семена овощных культур по форме, цвету, величине.

Материал. Семена овощных культур, карточки, изображающие этапы развития овощных культур, специальные чашки с крышками и влажный фильтр.

Задание. Рассмотреть семечко, выбрать нужный набор карточек, расставить по порядку этапы развития овощной культуры, рассказать о жизни и развитии данного растения.

Правила

1. Количество играющих зависит от того, сколько заготовлено наборов; количество играющих можно увеличить, если играть по командам.
2. Победителем считается тот, кто рассказал и сделал все хорошо и правильно.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассказывает детям о жизни маленького семени.

— Всю долгую зиму у нас в коробочке спали семена. Посмотрите, какие они маленькие, беззащитные, но в каждом из них таится необыкновенная сила жизни. Сейчас в каждом маленьком семечке спит жизнь будущего растения. Мы их разбудим, а потом помечтаем, какими они будут.

Педагог вместе с детьми помещает семена различных овощных культур в специальные чашечки на влажный фильтр и закрывает крышечкой. Через некоторое время крышка запотевает.

— Это наши семена проснулись, они дышат. Пройдет совсем немного времени, и у каждого из них появится маленький белый хвостик.

(Показывает проросшее семечко.)

— Как вы думаете, что это? *(Это маленький корешок.)*

— Это проросшее семечко нужно посадить в землю, и из него постепенно вырастет взрослое растение, если, конечно, вы не забудете за ним ухаживать.

— А теперь давайте помечтаем, какие вырастут из наших семян (перца, томата, огурцов, бобов, фасоли, гороха) растения.

2. Каждому ребенку выдается семечко, предлагается внимательно его рассмотреть и подобрать для него карточки с изображением этапов развития

данной овощной культуры. (На каждой карточке нарисовано семечко, из которого выросло данное растение. Форма, цвет и величина семени, нарисованного на картинках, помогают ориентироваться в подборе карточек.)

3. Дети подбирают нужные карточки, раскладывают в правильной последовательности, рассказывают о своем растении.

В конце игры подводится итог.

Построй домик животного

(игра для детей 6-7 лет)

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

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

Задания

1. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь.
2. Выбрать из предложенного стройматериала только то, что нужно для вашего животного.
3. Подобрать домик для животного.
4. Рассказать о своем выборе.

Правила

1. В игру играют в командах (3 команды по 2—3 человека в каждой).
2. Кто быстро и правильно справился с заданием и сумел объяснить свой выбор, выиграл.

Алгоритм проведения

1. Педагог объявляет ребятам о том, что в детский сад пришла телеграмма.
— Звери зеленого леса прислали нам телеграмму, в которой просят нас о помощи, построить им жилье. Поможем построить домики зверям? (Да.)
— Выберите тех животных, кому вы хотели бы помочь, назовите их по имени. Чтобы у нас все хорошо получилось, нужно знать, как правильно это сделать.
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Дети делятся на команды и начинают совместно играть.
3. В конце игры подводится итог.

Собери растение

(игра для детей 4-5 лет)

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

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

Задания

1. Вспомнить, каково строение растения.
2. Выбрать из предложенного материала то, что может являться частью растения.
3. Собирать из частей целое растение, назвать его и посадить на лужайку.

Правила

1. Количество играющих от 4 до 6 человек.
2. Выигрывает тот, кто быстро и правильно собрал свое растение посадил его на лужайку.

Алгоритм проведения

1. Педагог:

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

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

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

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

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

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

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

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

6. В конце игры подводится итог.

Грибная полянка

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей об осенних дарах природы, о съедобных и несъедобных грибах, выяснить, в каких местах в лесу растут грибы.

Провести работу по словообразованию (под березой — подберезовик, под осиной—подосиновик). Формировать умение находить съедобные грибы по дидактической картине. Формировать умение видеть красоту осеннего леса, убранства деревьев, кустарников, многообразие грибов. Формировать эстетическое восприятие окружающего мира.

Материал. Большая дидактическая картина с изображением осеннего леса, нарисованные грибы большого формата, вставленные в картину, корзинки, сделанные из цветной бумаги, костюм Гриба-лесовика. (Эту игру можно проводить после занятия по конструированию, где дети делали из бумаги корзиночки.)

Задание. Собрать не меньше трех грибов (обращаем внимание на то, что грибов одного вида на дидактической картине должно быть несколько, если один «грибник» нашел, например, белый гриб, то и другим предоставляется возможность найти такой же).

Правила

1. Количество играющих 6—7 человек.
2. В лес за грибами можно идти только с корзинкой.
3. Гриб-лесовик награждает детей красными картонными кружочками за каждый правильно названный гриб или за интересный красочный рассказ о грибах.
4. Победителем считается тот, кто в процессе игры наберет больше кружков.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям прогуляться в сказочный лес за грибами, вспомнить, что нужно взять с собой в лес.
2. Под музыку дети вместе идут в «лес».
3. Педагог объясняет правила игры и задание.
4. Каждый ребенок выбирает на картине съедобные грибы и со-
5. Гриб-лесовик уточняет с детьми, как называется тот или иной гриб, где он любит расти.
6. В конце игры подводится итог.

Гнездовья птиц

(игра для детей 5-7 лет)

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

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

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

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам и наборам).
3. При соотнесении птицы и ее гнезда, предполагаемого строительного материала надо руководствоваться своими знаниями.
4. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи рассказать о своем выборе, своих умозаключениях.

Алгоритм проведения

1. В начале игры педагог знакомит детей с птицами — участниками игры, кратко рассказывает об особенностях каждой птицы.
2. Педагог предлагает детям выбрать каждому по одной птице, внимательно ее рассмотреть.
3. В конце игры подводится итог.

Угадай и расскажи

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о лесных жителях, их среде обитания и образе жизни. Формировать пространственное мышление, воображение. Развивать связную речь. Активизировать словарный

Материал. Картина с изображением лесного ландшафта, на котором присутствуют звери, птицы, насекомые, но на первый взгляд они не видны. Нужно присмотреться, чтобы заметить, где они спрятаны.

Задания

1. Дать команду своим глазам внимательно рассмотреть картину лесного ландшафта.
2. Увидев что-то необычное или знакомое, подумать, как рассказать об этом другу, чтобы он сам нашел это на картине.
3. Слушать товарища и добавлять к его рассказу что-либо новое.

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 5—6 человек.
2. За правильно составленное предложение ребенок получает красную звездочку.
3. Кто больше наберет таких звездочек, тот и выиграл.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает перед детьми большую красочную картину с изображением лесного ландшафта.
2. Он просит детей внимательно рассмотреть и по очереди описать словами не только живые объекты, которые спрятались, но и те места, где, по их мнению, кто-то спрятался.
3. Руководствуясь словесными указаниями, дети пытаются узнать и назвать по имени того, кто спрятался.
4. Руководствуясь словесными указаниями, дети ищут то место, где спрятались живые объекты.
5. Игра идет до тех пор, пока все герои не будут найдены.
6. В конце игры подводится итог.

Деревья и кустарники

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Формировать умение детей по представлению составлять силуэты деревьев и кустарников при помощи специально заготовленных деталей.

Правильно располагать ветви согласно размеру и ширине.

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

Задания

1. Составить дерево или кустарник.
2. Найти три признака, по которым можно отличить дерево от кустарника.
(Дерево от кустарника отличают, как правило, по трем признакам:
 - а) по высоте;
 - б) по толщине ствола;

в) по количеству стволов, отходящих от корневой системы (у дерева ствол один, а у кустарника — несколько).

3. Выбрать самый главный из отличительных признаков.

Правила

1. Количество играющих 6—7 человек.
2. Побеждает тот, кто смог быстро и правильно составить дерево и кустарник и ответить на поставленные вопросы.

Алгоритм проведения

1. Педагог ставит игровую задачу:
— Сегодня нам с вами предстоит посадить лес. На картине (заранее заготовленной) для каждого вашего дерева и кустарника найдется место. На столе лежат необходимые для этого детали. Ваша задача заключается в том, чтобы правильно подобрать части деревьев и кустарников и выполнить задание.
2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.
3. Дети начинают выполнять игровые действия.
4. Выявляется победитель.
5. В конце игры подводится итог.

Зимние запасы

(игра для детей 5-7 лет)

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

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

Задания

1. Продумать, в каком месте можно устроить склад продуктов на зиму (у одних зверей склад в норке, у других — в дупле, третьи закапывают его под сухие листья, корни деревьев и т.д.).
2. Выбрать из предложенной еды только то, что любит зверек.
3. Разместить вместе со своим зверьком запасы еды на зиму.

Правила

1. В игру играют от 4 до 6 человек.
2. Каждый ребенок выбирает зверька, которому он хотел бы помочь

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

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:

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

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети помогают своим зверьям подготовить запасы на зиму.

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

5. За каждое выполненное доброе дело ребенок получает карточку.

6. В конце игры подводится итог.

"КТО РЯДОМ ЖИВЕТ"

ЦЕЛЬ: обобщить представления детей о лесе, луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представление 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(волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчелка, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш) —по количеству детей; обручи красного, синего, зеленого цвета.

Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; Лес, луг, водоем - это их дома, там они находят себе еду, растят потомство.

ХОД ИГРЫ: В разных уголках площадки раскладываются обручи красного, синего и зеленого цвета. Дети надевают маски (шапочки).

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 место в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: "животные" и "растения" называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками и играют снова.

"ЭКОЛОГИ"

ЦЕЛЬ: закреплять знания детей о природе.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель напоминает детям, что люди, которые занимаются изучением

природы и вопросами ее охраны, называются экологами, и предлагает побыть им в роли экологов. Остальные дети будут задавать им вопросы:

1. Если мы будем охранять птиц в лесу, кому мы поможем?
 2. Для чего природе нужны хищники?
 3. Что такое красная книга и для чего она нужна?
 4. Для чего люди создают заповедники?
 5. Расскажите, как связаны между собой елка, белка, рысь?
 6. Какую помощь растениям оказывают животные, насекомые?
- и так далее.

"РЫБЫ, ПТИЦЫ, ЗВЕРИ"

ЦЕЛЬ: закреплять знания детей о животном мире.

ХОД ИГРЫ: Дети становятся в круг. В центре - ведущий с мячом в руках. Ведущий бросает мяч одному из участников и говорит: "зверь". Поймавший мяч должен быстро назвать какого-нибудь зверя и бросить мяч обратно ведущему. Если ведущий, бросив мяч, скажет "рыба" или "птица", то поймавший называет рыбу или птицу. Тот, кто не ответит ведущему или долго тянет с ответом, выбывает из игры.

"В ГОСТИ К ВИННИ-ПУХУ"

ЦЕЛЬ: освоение умений различать части суток: день, ночь, вечер, утро - пользуясь цветными моделями.

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

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

"ПУТАНИЦА"

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

ХОД ИГРЫ:

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

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

"НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ?"

ЦЕЛЬ: развивать творческое воображение и фантазию у детей.

ХОД ИГРЫ: Для игры необходим разнообразный природный материал, который раздается детям (лучше всего использовать кору деревьев, которая хорошо отслаивается и имеет слоистую причудливую форму). Воспитатель задает вопрос: на что это похоже? Дети должны предложить варианты, затем наиболее интересные из них зарисовать.

"ТЕНЬ" (проводится в природе)

ЦЕЛЬ: расширять понятий детей о правилах поведения в природе, развивать

подражательные способности детей.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель говорит детям о том, что у каждого человека есть тень, но наша с вами тень особенная, она точно повторяет движения человека лишь в том случае, если он делает что-то хорошее. В противном же случае "говорит не буду, не буду повторять" и даже объясняет почему. Воспитатель делит детей на пары, в которых первый ребенок - ребенок, а второй - его "тень". Ребенок может делать в природе то, что считает нужным, т.е. Гулять, нюхать цветы, собирать сухие веточки и прочее, а "тень" оценивает его поступки. В конце игры выбирается ребенок, у которого самая послушная "тень".

"С О В Ы и В О Р О Н Ы"

ЦЕЛЬ: проверить и закрепить представления детей об окружающем мире.

ХОД ИГРЫ: Дети должны разделиться на две команды - команду "Совы" и команду "Вороны". Команды становятся в шеренги, друг напротив друга на расстоянии 3 метра за их спинами - их дома. Воспитатель дает задание: "Совы любят правду, а Вороны - ложь. Поэтому, если я говорю правду, то совы должны ловить ворон, а вороны убежать в свои дома и наоборот". Затем воспитатель произносит фразу природоведческого содержания:

1. медведи любят есть тигров;
2. у березы весной бывают сережки;
3. слоны не умеют плавать;
4. дельфин - это животное, а не рыба и т.п.

В зависимости от темы, содержания знаний которой необходимо проверить, причем фразы должны быть как правильными, так и заведомо ложными. Дети должны осознавать правильность или неправильность фразы, основываясь на своих знаниях по этой теме, и сами отреагировать своим поведением (убежать ли догонять) на эту фразу. Целесообразно после каждого раза спрашивать детей о том, почему они так или иначе поступили.

"ОВОЩИ - "ХУДЫШКИ" и ОВОЩИ "ТОЛСТЯЧКИ"

(игра импровизация)

ЦЕЛЬ: развивать творческие способности детей и умение объяснить и отстаивать свою точку зрения.

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

Воспитатель задает детям вопросы:

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

"М О Я С К А З К А"

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

ХОД ИГРЫ:

1. вариант:

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

2 вариант:

Когда дети потренируются придумывать сказки, можно изменить задание: "Придумайте

историю, которая случилась с коровой и тучей на самом деле, т.е. В ней не должно быть ничего сказочного". Этот этап труднее дается детям.

"НАЙДИ НУЖНОЕ СЛОВО"

ЦЕЛЬ: развивать фантазию, воображение, словарный запас детей.

ХОД ИГРЫ:

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

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

"Н О С Ы"

ЦЕЛЬ: развивать у детей восприятие запахов.

ХОД ИГРЫ: для игры необходимо иметь 3 непрозрачных пакета, в каждом из которых находится по 1 кусочку поролона, пропитанного запахом разных духов. Суть игры в том, что дети - это "зайцы", на них охотится лиса, у которой свой определенный запах (детям дают понюхать пакет - это "запах" лисы). "Зайцы" резвятся на поляне, но их нос должен все чувствовать и вовремя определить запах лисы, чтобы успеть убежать (детям по очереди предлагают понюхать все 3 пакета и выбрать один из них с запахом лисы). Если ребенок правильно определил запах, который предлагался ему ранее, то "заяц" остается цел, так как он смог вовремя почувствовать приближение опасности и скрыться и наоборот. В конце игры выбираются "зайцы-долгожители".

"З В У К И" (проводится в природе)

ЦЕЛЬ: учить детей "слышать" природу.

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

1. Какой звук тебе больше всего понравился?
2. Какой звук издала природа, а какой - человек?
3. Какой звук был самым громким, тихим?
4. Издавал ли ветер какой-либо звук?

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

"Р А М О Ч К А"

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

ХОД ИГРЫ: Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей. Альбомный лист сложить пополам, с одной стороны вырезать окошко любой формы - это и будет рамочка. В эту рамочку дети могут помещать - лист дерева, травинку, кусочек коры (любой плоский природный материал, все, что можно найти под ногами). Воспитатель дает задание: составь портрет осени и назови его; сделай картину сегодняшнего дня (прогулки).

"М А Л Ь Ч И К Н А О Б О Р О Т"

ЦЕЛЬ: воспитывать правильное отношение к природе, расширять понятия детей о правилах поведения в природе.

ХОД ИГРЫ: Суть игры заключается в том, что есть такой мальчик на свете, который все

делает наоборот, если слышит плохие советы. Воспитатель дает детям отрицательные и положительные правила поведения в природе, а дети должны сказать, как бы поступил этот мальчик в том или ином случае и объяснить - почему.

"КАКИЕ ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ"

ЦЕЛЬ: показать многообразие природного мира, его неповторимость, выделить хорошие качества любого природного объекта.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель дает задание: "Встаньте налево те, кто больше любит море, направо - те, кто больше любит речку, а посередине пусть останутся те, кто любит и море и речку.

Воспитатель задает вопросы:

почему тебе море нравится больше?

почему ты любишь речку?

почему ты остался посередине?

Варианты заданий:

лето-зима;

ромашка-колокольчик;

дождь-снег.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что и то, и другое - хорошо, надо лишь уметь замечать это хорошее в природе.

"САМ СЕБЕ ОГОРОДНИК"

ЦЕЛЬ: развивать у детей схематическое воображение и умение разбираться в планах и схемах.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель раздает детям листы бумаги и дает задание: "Представьте, что вам дали дачу (участок под огород). Что бы вы посадили? Почему? Где? Обоснуйте.

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

"Н А О Б О Р О Т"

ЦЕЛЬ: показать детям наличие противоречий в природе и отметить, что все в природе неповторимо.

ХОД ИГРЫ: Организация детей для игры может быть разной: 1.используется прием "по кругу"; 2.дети делятся на две команды, которые после 2-3 заданий необходимо менять составом. Воспитатель дает детям задание выбрать в природе что-то: красивое-некрасивое; холодное-нехолодное; гладкое-шероховатое. Необходимо, чтобы дети называли только природные объекты и не путали их с предметами, созданными руками человека, т.е. акцент делается на умение детей отличать природное от неприродного. В случае командной организации детей в игре побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.

"Ч У Д Е С Н Ы Й М Е Ш О Ч Е К"

ЦЕЛЬ: развивать тактильные ощущения, воображение и фантазию у детей.

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

1 ВАРИАНТ: "ОПИШИ И УГАДАЙ"

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

2 ВАРИАНТ: "СПРОСИ И УГАДАЙ"

Ребенок должен просунуть руки в отверстия мешка и ощупать природный предмет. Дети должны угадать, что происходит в мешке, задавая ребенку, который ощупывает предмет,

вопросы типа: это гладко или нет; какой оно формы, сколько у этого предмета углов и т.д.
3 ВАРИАНТ: "УГАДАЕМ ВМЕСТЕ"

"П Р Я Т К И"

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

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

"КАКОЕ ДЕРЕВО ПРОПАЛО?"

ЦЕЛЬ: развитие памяти; закреплять названия деревьев.

ХОД ИГРЫ: Перед ребенком раскладывают картинки, ребенок их запоминает.

Затем ребенку предлагается закрыть глаза, а взрослый одну картинку переворачивает.

Открыв глаза ребенок, должен назвать "пропавшее" дерево.

"ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?"

ЦЕЛЬ: различие, называние геометрических фигур;
развитие внимания.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель выставляет на доске круг, квадрат, треугольник в ряд и предлагает детям рассмотреть фигуры на доске и запомнить их расположение.

Затем просит детей закрыть глаза, а сам в это время убирает одну фигуру. Открыв глаза, дети должны сказать, что изменилось.

Игра повторяется несколько раз.

Количество фигур может меняться в зависимости от их изучения.

"Н Я М - Н Я М"

ЦЕЛЬ: развитие логического мышления детей

ХОД ИГРЫ: Фишки в любом количестве 10, 15, 20 штук кладут в одну линию. За один ход можно взять от одной до трех фишек. Проигрывает тот, кому достанется последняя фишка.

"Н И М"

ЦЕЛЬ: развитие логического мышления детей.

ХОД ИГРЫ: Использовать в качестве фишек то, что под рукой (монетки, камушки, веточки и т.д.).

Фишки размещаются тремя горизонтальными рядами по три-четыре в каждом. Играют двое. Ходы делают по очереди. Для определения первого хода нужно тянуть жребий. За один ход можно взять одну или несколько фишек, но только из одного ряда. Проигрывает тот, кто забирает последнюю фишку.

"ОРЕШКИ ДЛЯ БЕЛОЧКИ"

ЦЕЛЬ: учить соотносить цифру с количеством.

ХОД ИГРЫ: Ребята, у меня есть корзинка, а в корзинке орешки для белочки. Я буду

доставать из корзинки цифру, а вы должны хлопать в ладоши столько раз, сколько орешков в корзинке.

"У Г А Д Ы В А Е М Л И Н И И"

ЦЕЛЬ: закрепление понятий: прямая, кривая, ломанная, замкнутая или в форме спирали - линия.

ХОД ИГРЫ: У каждого ребенка на столе карточка с изображением линии (прямой, кривой, ломанной, замкнутой или в форме спирали) и веревочка длиной 30-40 сантиметров, из которой на столе выложить линию по данному образцу. Выполнив задание, карточку надо перевернуть изображением вниз. Затем дети поочередно рассматривают все работы, угадывая, какую линию нужно было выложить. Карточки снова переворачивают и определяют, правильно ли выполнено задание.

Если оно выполнено неправильно, дети находят ошибки и объясняют их.

"Т Р О П И Н К И"

ЦЕЛЬ: закрепление соотношения количества с цифрой.

ХОД ИГРЫ: Детям раздают черные маркеры, листы бумаги зеленого цвета (в прозрачных файлах) с нарисованной линией любой формы - "тропинкой". В верхнем углу изображена цифра от 1 до 9. Педагог предлагает детям провести линию любой формы - "тропинку", которая пересечется с уже имеющейся. При этом должно получиться такое количество точек пересечения "перекрестков", которое соответствовало бы числу, обозначенному цифрой в углу листа. После выполнения задания педагог предлагает детям соседям обменяться листами, проверить и оценить работу друг друга. Если количество точек пересечения окажется меньше указанного числа, взрослый просит ребенка продлить маркером линию, образуя недостающие точки пересечения. Если точек пересечения окажется больше, чем нужно, педагог снимает с листа файл, заменяет его на новый, и ребенок выполняет задание еще раз.

"С А М О Л Е Т Ы"

ЦЕЛЬ: группировка предметов по цвету, различие их по размеру: длиннее, короче, широкий, узкий. Развитие конструктивных способностей.

МАТЕРИАЛЫ: бумажные самолеты 3-4 цветов по количеству детей, цветные эмблемы для обозначения дорожек аэродрома: полоски разной длины и ширины. Автомобили разного размера. Ленты.

ХОД ИГРЫ: Педагог просит детей помочь Винни-Пуху отгадать загадку:

По небу птица летит, серебром блестит,
летит, гудит, в ней пилот сидит. (самолет).

На стульях разложены маленькие самолеты разных цветов. Педагог спрашивает у детей, сколько всего самолетов, какого они цвета, по сколько самолетов на каждом стуле.

Педагог предлагает взять по самолету. По команде: "Полетели желтые самолеты, красные..." - дети выполняют соответствующие игровые действия (поднимают самолеты вверх).

В той же последовательности самолеты приземляются на аэродром, посадочная полоса которого соответствует цвету самолета.

Во время игры меняют место посадки самолетов, внимание детей фиксируется на количестве самолетов.

"НАЙДИ ДОМ ДЛЯ ПАЛОЧКИ"

ЦЕЛЬ: совершенствовать умения детей соотносить цветные числа с цифрами. Упражнять в счете в пределах 10. Развивать внимание, память, логическое мышление.

МАТЕРИАЛЫ: набор палочек, обручи, карточки с цифрами.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель сообщает детям, что каждое число живет в своем домике. И у

каждого домика есть адрес. Номер дома соответствует тому числу, которое там живет. Но случилось недоразумение, и наши числа – цветные палочки так заигрались, что заблудились и просят о помощи. Воспитатель предлагает детям помочь палочкам и развести их по своим адресам. На полу разложены обручи, они обозначают домики. В каждом обруче лежит карточка с цифрой. Между обручами рассыпаны палочки. Детям нужно разложить палочки в обручи соответственно значению числа. Например, обруч с цифрой 5 - в него располагают палочки желтого цвета, так как они обозначают число 5. После выполнения задания дети проверяют, правильно ли "проводили жильцов". В обруче с цифрой 3 палочки какого цвета "живут"? Почему? Какое число обозначает голубая палочка? В доме под каким номером живут розовые палочки? Почему?

"КОНСТРУИРОВАНИЕ ЦИФР"

ЦЕЛЬ: продолжать учить порядковому счету в пределах 10. Совершенствовать знания детей о цифрах. Развивать умение изображать цифру разными способами (рисовать, лепить, писать, конструировать). Развивать память, воображение, мышление, конструктивные способности.

Развивающая среда: наборы палочек, карточки с цифрами.

ХОД ИГРЫ: На столах лежат палочки Кюизенера. Вокруг в хаотичном порядке расположены цифры (на стене, на ковролине, под столом и т.д.). Воспитатель читает стихотворение В. Степанова:

Одна луна на небесах, две стрелки ходят на часах,
Три огонька у светофора, четыре лапы у Трезора,
Пять пальцев на одной руке, пять братьев-пальцев в кулачке,
Шесть быстрых лапок у жука, семь дней у нас в неделе,
Есть восемь ног у паука, и девять дырочек в свирели.
А десять пальцев на руках, на двух руках, в двух кулачках.

Дети, прослушав стихотворение, ищут и находят цифры. Берут по одной и подходят к столу с палочками. Конструируют цифры из палочек.

"ЧТО ПРОПУСТИЛИ?"

ЦЕЛЬ: закреплять прямой и обратный счет. Совершенствовать знания детей о закономерностях палочек Кюизенера.

Развивать внимание, память, логическое мышление.

ХОД ИГРЫ: Дети на столах выстраивают лесенку из палочек (прямой и обратный счет). А воспитатель тем временем из цветных полосок выстраивает лесенку на ковролине, заведомо пропуская некоторые полоски. При рассматривании лесенок дети замечают несоответствие.

Что вы заметили? Какая полоска пропущена? Какого цвета?

Какое число она обозначает?

Воспитатель просит ребенка исправить ошибку. Затем воспитатель просит детей закрыть глаза и опять выстраивает "неправильную" лесенку. Выходит следующий ребенок и исправляет ошибку. Все вместе закрепляют последовательность палочек:

Мы по лесенке шагаем и ступеньки все считаем.

Все ступеньки до одной знаем в лесенке цветной.

Первая - это белый листок,
вторая - розовый лепесток,
третья - как голубой океан,
четвертая - словно красный тюльпан
пятая - желтый солнечный свет,
шестая - сиреневый яркий букет,
седьмая - черный пушистый кот,
восьмая - вкусный вишневый компот,

девятая - синий мой мячик,
а десять - оранжевый зайчик.