

Картотека дидактических игр для развития экологических представлений детей дошкольного возраста (подготовительная группа)

1. Природная аптека.

Цель игры: закреплять умение различать и называть лекарственные растения, находить нужное растение по описанию, среди других. Научить детей группировать лекарственные растения по их применению в обычной жизни.

Оборудование: карточки с лекарственными растениями (обратная сторона карточки окрашена в однотонный цвет).

Ход игры: Вариант 1. Дети исполняют роли фармацевтов и покупателей. Чтобы сделать покупку, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, его применение. Фармацевт должен догадаться, что это за растение, назвать его, затем выдать покупку.

Вариант 2. На столе поднос с карточками лекарственных растений. Дети выбирают понравившийся цвет карточки, называют лекарственное растение, изображенное на карточке, а другой ребёнок должен назвать применение растения в обычной жизни.

2. Юные экологи

Цель игры: закреплять знания детей о природе, о необходимости сбережения природных ресурсов, развивать познавательный интерес.

Оборудование: значки юного эколога.

Ход игры: Воспитатель уточняет с детьми, что люди, которые занимаются изучением природы и вопросами ее охраны, называются экологами, и предлагает побыть им в роли экологов. Дети с помощью считалки, выбирают юных экологов, а остальные дети задают им вопросы. Вопросы заранее не готовятся, можно пользоваться примерными.

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.

3. Путаница

Цель игры: закреплять знания детей о взаимосвязи в природе, условиях необходимых для роста и питания (животные, птицы, растения, насекомые), местах их обитания.

Воспитывать бережное отношение к природе.

Оборудование: предметные карточки с магнитами, картина леса (формат ватмана).

Ход игры: **Вариант 1** Воспитатель обращает внимание детей на картинку леса, и говорит, что в лесу произошла путаница и теперь лес может исчезнуть вместе с жителями леса и растениями, давайте исправим с вами путаницу и наведём порядок. Дети внимательно рассматривают картину леса и исправляют ошибки, делая пояснения своего выбора.
Вариант 2 Воспитатель на картине леса убирает всех птиц, и спрашивает детей, что произойдёт если исчезнут птицы? (растения, животные, насекомые, деревья). Дети делают выводы.

4.Полезные дела

Цель игры: развивать у детей интерес к природоохранной деятельности, осознанное её выполнение. Воспитывать гуманное отношение к природе.

Оборудование: природные объекты детского сада, парка.

Ход игры: на прогулке воспитатель предлагает детям внимательно понаблюдать за состоянием природных объектов, обратить внимание на состояние игровой площадки. Задача детей заметить недостатки в состоянии природных объектов и рассказать, как их можно устранить. Побуждать детей к рассказыванию того, как они будут выполнять свою работу. В заключении прогулке подводится итог о полезных делах.

5.Какая я птичка?

Цель игры: уточнить знания детей о птицах Тамбовской области, закреплять знания о зимующих и перелётных птицах, развивать подражательные способности, фантазию и познавательный интерес.

Оборудование: предметные карточки с птицами региона

Ход игры: В начале игры выбирают ведущего, ему воспитатель на ухо называет птицу, ребёнок без слов показывает птицу, её особенности, а все остальные должны угадать птицу, рассказать об особенностях этой птицы, если дети отгадали, то ведущий показывает картинку с птицей. Далее ведущий меняется и игра продолжается.

6.Игра в слова

Цель игры: развивать внимание, память, умение детей классифицировать по признакам.

Оборудование: мяч

Ход игры: **Вариант 1** Дети стоят полукругом, воспитатель называет одно слово, например дерево, а тот, кому бросает мяч, должен сказать три слова, которые можно назвать одним словом. Игра продолжается.

Вариант 2 Ребёнок с мячом называет три слова и бросает мяч, тот, кому брошен мяч, называет одно слово, к какому классу объекту природы относится.

7.Юные экологи

Цель игры: закреплять знания об охране природных объектов, правила поведения в окружающей среде. Развивать познавательный интерес и память.

Оборудование: мнемотаблицы, карточки с экологическими правилами поведения, 2 значка юного эколога.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две подгруппы, одна подгруппа работает по таблицам, составляя рассказ об охране природных объектов, другая с карточками выбирая

только правильные правила поведения в окружающей среде. В конце игры дети выбирают от своей подгруппы юного эколога, который будет рассказывать.

8. Большой Ух

Цель игры: учить детей слышать звуки природы, развивать умение слышать природные явления в музыке. Способствовать развитию интереса к познанию явлений окружающего мира через музыку.

Оборудование: музыкальный центр, диск с записями звуков природы.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям лечь на ковёр и закрыть глаза, внимательно прослушать звуковую запись и назвать те явления природы, которые они услышали. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт звуков природы.

9. Знатоки цветов

Цель игры: закрепить знания о комнатных цветах, их строение, правила ухода, какую пользу они приносят человеку. Расширять кругозор детей. Воспитывать любовь и умение любоваться цветами.

Оборудование: разноцветные конверты с разрезными карточки (комнатные цветы).

Ход игры: Участник игры выбирает себе понравившийся цвет конверта, по сигналу собирает цветок из разрезных карточек, учитывая строение цветка, после говорит, какой комнатный цветок он собрал, рассказывает о правилах ухода за ним, какую пользу он приносит человеку. Игра продолжается пока последний участник не выполнит задание.

10. Подводный мир

Цель игры: закреплять знания детей о рыбах, как живых существах, живущих в воде о необходимости охраны среды их обитания, закрепить их названия, воспитывать интерес к подводному миру.

Оборудование: загадки о разнообразных рыбах (на выбор воспитателя), мнемотаблицы.

Ход игры: Вариант 1. Воспитатель загадывает загадку о рыбах, участник игры который её отгадал, с помощью мнемотаблицы рассказывает всё об этой рыбе, игра продолжается, пока все загадки не будут разгаданы.

Вариант 2. Участники игры с помощью мнемотаблицы рассказывают о рыбе, её особенностях, но не называют название, остальные дети должны угадать рыбу.

КАРТОТЕКА
ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ИГР

ДЛЯ
ДОШКОЛЬНИКО
В



Подготовила
воспитатель:

Гарус Наталья Петровна

«ЧТО ГДЕ РАСТЁТ?»

Цель. Учить детей понимать происходящие в природе процессы; показывать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат.

Растения: вишня, яблоня, пальма, шиповник, смородина, абрикос, малина, апельсин, лимон, груша, ананас и т.д.

«ЧТО ЛИШНЕЕ?»

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

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

«МОЁ ОБЛАКО».

Цель. Развивать воображение, образное восприятие природы.

Ход игры. Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

«НАСЕКОМЫЕ».

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

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

отвечает: «*Комар*» и т.д. По окончании круга ведущий называет «*Прыгающее насекомое*» и игра продолжается.



«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ».

Цель. Закреплять знания о многообразии птиц.

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

«ДА ИЛИ НЕТ».

Цель. Закреплять знания детей о приметах осени.

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

Осенью цветут цветы? Урожай весь собирают?

Осенью растут грибы? Птичьи стаи улетают?

Тучки солнце закрывают? Часто-часто льют дожди?

Колючий ветер прилетает? Достаём ли сапоги?
Туманы осенью плывут? Солнце светит очень жарко,
Ну а птицы гнёзда вьют? Можно детям загорать?
А букашки прилетают? Ну а что же надо делать -
Звери норки закрывают? Куртки, шапки надевать?

«ЦВЕТЫ».

Цель. Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

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

«РАССКАЖИ БЕЗ СЛОВ».

Цель. Закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно (*дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы*); идёт холодный дождь (*открывают зонтики, поднимают воротники*).

«ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ».

Цель. Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию.

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

«ОХОТНИК».

Цель. Упражнять в умении классифицировать и называть животных.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это «лес» («озеро», «пруд»). В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за ...». Здесь ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») или прошёл дальше.

«ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА».

Цель. Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

Ход игры. «Живая» (*неживая*) природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (*или бросает мяч*). Дети называют предметы природы (*той, которую указал воспитатель*).

«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».

Цель. Обучать детей описывать предмет и узнавать его по описанию.

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



«ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»

Цель. Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

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

«УЗНАЙ, ЧЕЙ ЛИСТ».

Цель. Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

Ход игры. Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (*сходство*) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ» (с мячом).

Цель. Развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (*не бывает*); снег зимой (*бывает*); мороз летом (*не бывает*); капель летом (*не бывает*).

«НАЙДИ ПАРУ».

Цель. Развивать у детей мышление, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог



даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

«ЛЕСНИК».

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

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

«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» I

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дёт человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает ребёнку мяч. Тот отвечает: «Машина». После нескольких ответов детей педагог задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети называют объекты природы.

«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» II

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дѣт человеку природа.

Ход игры. Воспитатель становится в круг, в руках у него – мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети отвечают одним словом: «Человек!» или «Природа!» Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!» Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон.



«ПРИДУМАЙ САМ» (вариант 1)

Цель. Учить детей составлять предложения с заданным количеством слов.

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

(вариант 2)

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

«КТО ГДЕ ЖИВѢТ».

Цель. Развивать умение группировать растения по их строению (*деревья, кустарники*).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

«ПТИЦЫ».

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (*рыбу, животное, дерево...*), например, «воробей» и передаѣт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д. Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

«НЕ ЗЕВАЙ!» (птицы зимующие, перелётные).

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры.

Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

«НАЗОВИ ТРИ ПРЕДМЕТА» (вариант 1).

Цель. Упражнять в классификации предметов.

Ход игры. Дети должны назвать предметы, соответствующие данному понятию. Педагог говорит: «Цветы!» и бросает мяч ребёнку. Он отвечает: «Ромашка, василёк, мак».

(вариант 2)

Воспитатель делит детей на две команды. Первый ребёнок называет цветок и передаёт мяч другой команде. Та должна назвать три названия цветов и передать мяч первой команде, которая, в свою очередь, называет тоже три цветка. Побеждает та команда, которая последней назвала цветы.

«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК».

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано руками человека, а что – природой.

Ход игры. «Что сделано человеком? – спрашивает воспитатель и бросает мяч игроку. После нескольких ответов детей он задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети отвечают.

«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».

Цель. Учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель (или ребёнок) начинает предложение: «Я надела тёплую шубу, потому что...». Ребёнок, который заканчивает это предложение, составляет начало нового.

«КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»

Цель. Уточнить и углубить знания детей о временах года.

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

«ЭТО ПРАВДА ИЛИ НЕТ?»

Цель. Учить детей находить неточности в тексте.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небылиц, того, чего не бывает на самом деле?»

Тёплая весна сейчас. Любит в речке посидеть.

Виноград созрел у нас. А зимой среди ветвей

Конь рогатый на лугу «Га0га-га, пел соловей.

Летом прыгает в снегу. Быстро дайте мне ответ –

Поздней осенью медведь Это правда или нет?

Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

«КАКОЕ ВРЕМЯ ГОДА?»

Цель. Учить воспринимать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках времён года.

Ход игры. Писатели и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ» (растения)

Цель. Закреплять знания о многообразии растений.

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



«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».

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

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

«ХОРОШО – ПЛОХО».

Цель. Закреплять знания о правилах поведения в природе.

Ход игры. Воспитатель показывает детям схематические правила поведения в природе. Дети должны как можно больше рассказать о том, что изображено на картинках, что можно и что нельзя делать и почему.

«ДОБРЫЕ СЛОВА».

Цель. Воспитывать любовь к природе, желание заботиться о ней.

Ход игры. Педагог говорит: «Есть много разных добрых слов, их надо чаще говорить всем. Добрые слова всегда помогают в жизни, а злые слова – вредят. Вспомните добрые слова, когда и как их говорят. Придумайте разные добрые слова, с которыми можно обратиться к ...кошке, цветку, кукле, товарищу и т.д.

«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА ПТИЦА».

Цель. Учить описывать птицу и узнавать по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному ребёнку описать птицу или загадать загадку о ней. Другие дети должны отгадать, что это за птица.

«ЗАГАДАЙ, МЫ ОТГАДАЕМ».

Цель. Систематизировать знания детей о растениях сада и огорода.

Ход игры. Водящий описывает любое растение в следующем порядке: форма, окраска, использование. Дети должны по описанию узнать растение.

«ЧТО САЖАЮТ В ОГОРОДЕ?»

Цель. Учить классифицировать предметы по определённым признакам (по месту произрастания, по способу их применения); развивать быстроту мышления, слуховое внимание, речевые навыки.

Ход игры. Воспитатель спрашивает о том, что сажают в огороде и просит детей отвечать «да», если то, что он назовёт, растёт в огороде и «нет», если это в огороде не растёт. Кто ошибётся, тот проигрывает.

«ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ...»

Цель. Учить замечать последствия своих действий по отношению к природе.

Ход игры. Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в результате чего дети приходят к выводу о необходимости соблюдать меру и беречь природу. Например: «Что будет, если сорвать все цветы?...уничтожить бабочек?»

«ЧТО РАСТЁТ В ЛЕСУ?»

Цель. Закреплять знания о лесных (*садовых*) растениях.

Ход игры. Воспитатель выбирает троих детей и просит их назвать, что растёт в лесу. Воспитатель говорит: «Грибы!» Дети должны назвать по очереди виды грибов. Другим детям педагог говорит: «Деревья!» Дети называют деревья. Побеждает ребёнок, больше назвавший растений.

«МАГАЗИН «ЦВЕТЫ»

Цель. Учить детей группировать растения по месту произрастания; описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы сделать покупку, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растёт. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его, затем выдать покупку.

«ЧТО ЗА ЧЕМ?»

Цель. Учить называть времена года и соответствующие месяцы.

Ход игры. Воспитатель называет время года и передаёт фишку ребёнку, тот должен назвать первый месяц этого времени года и отдать фишку другому ребёнку, который называет следующий месяц и т.д. Затем воспитатель называет месяц, а дети – время года.

«НАКОРМИ ЖИВОТНОЕ».

Цель. Учить делить слова на части, произносить каждую часть слова отдельно.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Первая команда называет животное, а вторая перечисляет, чем оно питается, стараясь выделять двусложные слова, а затем трёхсложные.

«ОТГАДАЙ НАСЕКОМОЕ».

Цель. Закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры. Воспитатель загадывает слово, но говорит только первый слог. Например: начало



слова ко... Дети подбирают слова (*комар*). Кто первым угадал, тот получает фишку. Выигрывает ребёнок, набравший больше фишек.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №4 «Лютик» г. Евпатория Республика Крым

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ
ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ



ПО РАЗВИТИЮ УСТНОЙ РЕЧИ

«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ».

Цель. Учить детей вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям найти себе пару. Для этого один из детей говорит слово, а другой отзывается похожим словом, например: *петрушка – пеструшка*. Дети, составившие пару, отходят в сторону и придумывают слова, близкие по звучанию (*машина – шина, носок – песок*), но отвечать должен тот ребёнок, который подбирал рифму.

«ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?»

Цель. Учить детей группировать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Педагог спрашивает детей: «Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?» Дети объясняют словосочетания.

Свежий ветер – *прохладный*.

Свежая рыба – *недавно выловленная, неиспортившаяся*.

Свежая рубашка – *чистая, выстиранная, выглаженная*.

Свежая газета – *новая, только что купленная*.

Свежая краска – *невысохшая*.

Свежая голова – *отдохнувшая*.

«КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ».

Цель игры. Активизировать словарь, расширять кругозор.

Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель называет звук и просит ребят придумать слова, в которых встречается этот звук. Один из играющих бросает кому-либо мяч. Ребёнок, поймавший мяч, должен сказать слово с установленным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторил уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

«ИЩИ».

Цель. Упражнять детей в употреблении прилагательных, согласованных с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10 – 15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета (*или одинаковой формы, или из одного материала*). По сигналу воспитателя один ребёнок начинает перечислять предметы, другие дети дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовёт большее количество предметов.

«ПРИДУМАЙ САМ».

Цель. Обучать детей правильному составлению предложений с заданным количеством слов.

Ход игры. Даны опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Нужно составить предложение из 3, 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

«ТАК БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?»

Цель. Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Я сейчас вам буду рассказывать истории. В моём рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть хлопнет в ладоши.

Вечером, когда я спешила в детский сад, я встретила маму, которая вела ребёнка в школу.

Ночью ярко светило солнце и горели звёзды.

На берёзе поспели яблоки».

Дети находят противоречия в предложениях.

«ИГРА В ЗАГАДКИ».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Ребёнок, отгадавший загадку, выходит и сам загадывает. За отгадывание и загадывание загадок ребята получают фишки. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

«СТОП! ПАЛОЧКА, ОСТАНОВИСЬ!».

Цель. Упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное, и каждый ребёнок должен что-то сказать о нём. Например, воспитатель говорит: «Медведь!» - и передаёт палочку ребёнку, тот отвечает: «Бурый!» - и передаёт палочку следующему. Кто не сможет ничего сказать о животном, выходит из игры.

«КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?»

Цель. Учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению.

Ход игры. Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди подбирают как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая. И т.д.

«КТО БОЛЬШЕ ВСПОМНИТ».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель просит посмотреть на картинки и рассказать, что делают предметы: метель (*метёт, вьюжит, пуржит*); дождь (*лёт, моросит, накрапывает, капает, начинается*); ворона (*летает, каркает, сидит, ест*).

«ПРИДУМАЙ ДРУГОЕ СЛОВО».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Педагог предлагает детям составить словосочетания по примеру: *бутылка из-под молока – молочная бутылка.*

Кисель из клюквы - ... (клюквенный кисель).

Суп из овощей - ... (овощной суп).

Пюре из картофеля - ...(*картофельное пюре*). И т.д.

«О ЧЁМ Я СКАЗАЛА?»

Цель. Учить детей различать в слове несколько значений, сравнивать их, находить общее и различное.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова, которые мы употребляем часто, и много разных предметов называем одним и тем же словом: головка (*куклы, лука, чеснока, голова человека*); иголка (*у шприца, у ели, у сосны, швейная, у ёжика*); нос (*у человека, у чайника, у самолёта*); ножка; ручка; крыло и т.д.

«НАОБОРОТ».

Цель. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель (*или ребёнок*) называет слово, дети подбирают к нему слово с противоположным значением (*далёкий – близкий, высокий – низкий*).

«ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО».

Цель. Учить детей подбирать однокоренные слова.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны добавить слова, связанные со словом «снег».

Тихо, тихо, как во сне,

Падает на землю...(*снег*).

С неба все скользят пушинки –

Серебристые...(*снежинки*).

Вот веселье для ребят –

Всё сильнее...(*снегопад*).

Все бегут вперегонки,

Все хотят играть в ...(*снежки*).

Словно в белый пуховик

Нарядился...(*снеговик*).

Рядом снежная фигурка

Эта девочка...(*снегурка*).

Словно в сказке, как во сне,

Землю всю украсил...(*снег*).

(*И.Лопухина*)

- Какие слова вы подобрали? На какое слово они все похожи?

«СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ».

Цель. Учить подбирать синонимы.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут называть слова, близкие по значению (например, *стужа – мороз*).

«СКАЖИ, ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ».

Цель. Развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (*сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т.д.*) Дети должны отвечать полным предложением.

«ГДЕ Я БЫЛ?»

Цель. Учить детей образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевлённых существительных.

Ход игры. Педагог говорит: «Ребята, отгадайте, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (*На море*).

- А теперь вы загадайте мне загадки о том, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Главное в этой игре – не отгадывание, а составление загадки.

«НАДО СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ».

Цель. Учить детей подбирать слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно о нём сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте также попробуем заменить слова в других предложениях». Дождь идёт (*льёт*). Воздух чистый (*свежий*).

«ЧТО НЕВЕРНО?»

Цель. Развивать слуховое внимание и речь; приучать обнаруживать смысловые несоответствия; подбирать нужные слова с учётом содержания текста.

Ход игры. Детям дважды читают стихотворение и предлагают найти несоответствие.

Это верно или нет, что, как сажа, чёрен снег,

Сахар – горек, уголь – бел, ну а трус, как заяц, смел?

Что летать умеет рак, а медведь плясать мастак,

Что растут на вербе груши, что киты живут на суше,

Что с зари и до зари сосны валят косари?

Ну а белки любят шишки, а лентяи любят труд,

А девчонки и мальчишки в рот пирожных не берут?

Если дети назовут не все ошибки, то воспитатель читает стихотворение ещё раз.

«КТО НАЙДЁТ КОРОТКОЕ СЛОВО?»

Цель. Учить делить слова на слоги.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать длину слова можно по шагам (*или хлопкам*). Он произносит слово «шишка» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто неверно разделит слово на слоги, выходит из игры.

«О ЧЁМ ЕЩЁ ТАК ГОВОРЯТ?»

Цель. Закреплять и уточнять значение многозначных слов.

Ход игры. Скажите, пожалуйста, о чём ещё можно так сказать:

Идёт дождь: идёт... (*снег, зима, собака, дым, человек*).

Играет ... (*музыка, девочка*).

Горький ... (*перец, лекарство*).

«НАЗОВИ НАСЕКОМОЕ С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».

Цель. Развивать фонематический звук, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель просит детей вспомнить названия насекомых, в которых есть звуки (*а*), (*к*). Кто больше назовёт слов, тот и выиграл. Например: бабочка, комар, стрекоза и т.д.

«КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖИТ».

Цель. Закреплять употребление в речи обобщающих слов.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие, например, «Насекомое – это...». Дети: «Муха, комар, ...».

«СТУК ДА СТУК, НАЙДИ СЛОВО, МИЛЫЙ ДРУГ».

Цель. Учить детей делить слова на слоги (части).

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре с бубном в руках. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать насекомых, имеющих в названии 2 слога (*му-ха, ко-мар*); затем ударяет 3 раза – трёхсложные слова (*стре-ко-за, му-ра-вей, ба-боч-ка* и т.д.)

ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

- 73. «ПРИДУМАЙ САМ».
- 74. «ЧТО ЭТО ТАКОЕ?»
- 75. «НЕ ОШИБИСЬ!»
- 76. «СКОЛЬКО ПРЕДМЕТОВ?»
- 77. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»
- 78. «ПУТЕШЕСТВИЕ».
- 79. «ХЛОПКИ».
- 80. «НАЙДИ ПРЕДМЕТ ТАКОЙ ЖЕ ФОРМЫ».
- 81. «КТО ЖЕ Я?»
- 82. «УГАДАЙ, ЧТО В МЕШОЧКЕ».
- 83. «ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ».

73. «ПРИДУМАЙ САМ».

Цель. Формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя.

Ход игры. Воспитатель (или водящий) предлагает выбрать каждому ребёнку по одному предмету (кубик, лист, шишка и т.д.) и пофантазировать: на что похожи предметы?

74. «ЧТО ЭТО ТАКОЕ?»

Цель. Учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов, замечать необычное в самых обычных вещах; развивать фантазию.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель стоит в центре круга. Он кладёт предмет (или предметы) и предлагает ребятам подумать, на что он похож. Затем педагог бросает мяч кому-либо из детей. Этот ребёнок должен ответить, остальные ребята дополняют его ответ.

75. «НЕ ОШИБИСЬ!»

Цель. Развивать быстроту мышления; закреплять знания о том, что дети делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток (или действия детей). Дети должны ответить одним словом: «Завтракаем» или «Умываемся» (или назвать часть суток).

76. «СКОЛЬКО ПРЕДМЕТОВ?»

Цель. Обучать детей предметному счёту; развивать количественные представления, умение понимать и называть числительные.

Ход игры. Найти и назвать одинаковые предметы (*два, три...*), а затем те, которые встречаются по одному. Задание может быть изменено: найти как можно больше одинаковых предме

77. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»

Цель. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

Ход игры. Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» (*Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка*).

_ Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

78. «ПУТЕШЕСТВИЕ».

Цель. Учить детей находить дорогу по ориентирам.

Ход игры. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (*деревья, кустарники, клумбы, постройки*) определяют дорогу. По ней все дети должны прийти к спрятанной игрушке.

79. «ХЛОПКИ».

Цель. Развивать количественные представления.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет правила игры: «Я буду считать до 5, и как только я произнесу слово «пять», все должны хлопнуть в ладоши. При произнесении других чисел хлопать не надо.» Дети вместе с педагогом считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая в них. Педагог 2-3 раза проводит игру правильно, затем начинает ошибаться: при произнесении числа 3 или какого-либо другого (*но не 5*) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет хлопнуть. Дети, которые повторили движение и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть за кругом.

80. «НАЙДИ ПРЕДМЕТ ТАКОЙ ЖЕ ФОРМЫ».

Цель. Уточнять представления детей о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов данной формы.

81. «КТО ЖЕ Я?»

Цель. Учить называть указанное растение.

Ход игры. Воспитатель указывает на какое-либо растение. Тот, кто первым назовёт растение и его форму (*дерево, кустарник, трава*), получает фишку.

82. «УГАДАЙ, ЧТО В МЕШОЧКЕ».

Цель. Учить детей описывать признаки предмета, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Воспитатель в мешочек складывает природный материал: камешки, веточки, орехи, жёлуди. Ребёнок должен на ощупь определить предмет и рассказать о нём, не доставая из мешочка. Остальные дети должны определить предмет по описанию.

83. «ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ».

Цель. Развивать воображение, умение считать; закреплять представления об искусственных объектах (для детей мы их называем объектами «неприроды») и геометрических фигурах.

Ход игры. Воспитатель называет детям объект «неприроды», а дети должны отгадать, на какую геометрическую фигуру он похож.

ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА

84. «ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ».

Цель. Закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

Ход игры. Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч ребёнку, произнося при этом одно из четырёх слов: *земля, вода, огонь, воздух*. Если ведущий скажет, например, *земля*, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное, которое обитает в этой среде; при слове «*огонь*» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся – выходит из игры.

85. «И Я».

Цель. Развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит, что будет рассказывать историю. Во время паузы дети должны сказать: «И я», - если слова подходят по смыслу. Если же слова по смыслу не подходят, то говорить ничего не надо. Например:

Иду я однажды к реке...(и я).

Рву цветы и ягоды...(и я).

86. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»

Цель. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

Ход игры. Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» (*Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка*).

_ Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

87. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?» (игра-забава).

Цель. Развивать у детей наблюдательность.

Ход игры. Водящий закрывает глаза и отворачивается от детей. Трое детей в это время что-нибудь меняют в своём облике: расстёгивают пуговицу, снимают заколку, меняют обувь. Затем водящий открывает глаза, и ему предлагают найти изменения во внешности ребят.

88. «НАЙДИТЕ, ЧТО ОПИШУ».

Цель. Учить детей находить растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Тот, кто первым отгадает и назовёт растение, получает фишку.

89. «НЕОБЫЧНЫЕ ЖМУРКИ» (игра-забава)

Цель. Развивать наблюдательность.

Ход игры. Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше узнает своих друзей.

При этом разрешается пользоваться только несколькими способами опознания: по рукопожатию; по шёпоту; по покашливанию; по прикосновению к волосам, ушам, носу.

Тот, кто правильно узнает дуга, получает очко. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

90. «КРОКОДИЛ» (эмоционально-дидактическая игра).

Цель. Развивать ловкость, наблюдательность, внимание.

Ход игры. Выбирается водящий (*он будет «крокодилом»*), который вытягивает вперёд руки одна над другой, изображая зубастую пасть. Остальные дети просовывают руки в «пасть». «Крокодил» с невозмутимым видом отвлекает детей, поёт песни, притопывает ногами и неожиданно смыкает руки-«пасть». Кто попался, тот становится «крокодилом».

91. «КТО ТЫ?»

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, воспитатель начинает рассказ. При упоминании персонажа ребёнок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны и следить не только за своей ролью. Но и за ролями соседей. Выходит из игры ребёнок, который не услышал о своей роли и не встал.

92. «КТО (ЧТО) ЛЕТАЕТ?»

Цель. Закреплять знания детей о животных и птицах.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Выбранный ребёнок называет какой-нибудь предмет или животное, поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит». Если назван предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят: «Летит». Если нет, дети рук не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, тот выходит из игры.

93. «ОТГАДАЙ-КА!»

Цель. Учить описывать предмет, не глядя на него, выделяя в нём существенные признаки, узнавать предмет по описанию.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребёнок, получивший фишку, встает и по памяти даёт описание любого предмета, затем передаёт фишку тому, кто будет отгадывать предмет. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт фишку следующему ребёнку и т.д.

94. «КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?»

Цель. Развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У меня в руках стакан. Кто скажет, для чего он может быть использован?» Кто больше назовёт действий, тот выиграл.

95. «КОМУ ЧТО НУЖНО».

Цель. Упражнять детей в классификации предметов; развивать умение называть предметы, необходимые людям определённой профессии.

Ход игры. Педагог говорит: «Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что нужно для работы человеку этой профессии». Во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

96. «ПОВТОРЯЙ ДРУГ ЗА ДРУГОМ».

Цель. Развивать память, внимание.

Ход игры. Играющий называет любое *насекомое, животное, птицу*, например, жук. Второй повторяет названное слово и добавляет своё (*жук, комар...*) и т.д. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

97. «ПОМНИШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СТИХИ?»

Цель. Развивать память, внимание, чувство рифмы.

Ход игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, а дети должны произносить пропущенные слова, например:

Где обедал воробей?

В зоопарке у ...(*зверей*).

Вы не стойте слишком близко:

Я тигрёнок, а не ...(*киска*).

Ветер по морю ...(*гуляет*)

И кораблик...(*подгоняет*).

98. «ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ».

Цель. Развивать слуховое внимание; воспитывать выдержку.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в середине. Он называет предмет и бросает мяч. Если предмет летает, то ребёнок, кому летит мяч, должен поймать его, если нет – отбросить руками. Кто ошибётся – выходит за круг и пропускает один ход.

