**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад№18 «Солнышко».**

**«Картотека дидактических**

 **игр по экологии.»**

**Составила воспитатель: Пыпина О.П.**

г. Приморско-Ахтарск 2017года

улица Аэрофлотская, 132

Дидактические игры по экологии.

**«Помощники растений».**

***Цель***: Закрепить знания дошкольников об уходе за комнатными растениями.

***Материал.*** Пять – шесть комнатных растений разных видов; карточки (открытки) с изображением этих растений; вырезанные из бумаги кружки (для светолюбивых растений – желтые, для тенелюбивых – серые, для теневыносливых – наполовину желтые, наполовину серые; для влаголюбивых – синие, для засухоустойчивых – голубые); кисточки, клей.

***Ход игры.***

1 этап.

- Сегодня утром я нашла на подоконнике письмо. Оно адресовано вам. Послушайте. «Здравствуйте, дети! Нам очень нравится жить в этой комнате, радовать вас своими листьями и цветами, очищать воздух. Но многие из нас страдают от неправильного ухода. Поэтому мы обращаемся к вам за помощью – узнайте, как за каждым из нас правильно ухаживать, и мы всегда будем вашими лучшими друзьями. Комнатные растения.»

- Поможем нашим растениям

 Воспитатель берет карточку, называет изображенное растение и предлагает детям найти его. Карточку ставит около растения.

2 этап.

 Когда все карточки расставлены, воспитатель подходит поочередно к каждому растению и рассказывает о нем: откуда оно родом, какие условия ему необходимы. Дети решают, какие кружки нужно приклеить на карточку. Например, если растение любит тень и воду, наклеивают голубой и серый кружки.

**«Ухаживаем за растениями.»**

***Цель.*** Закрепить представления детей о различных способах ухода за комнатными растениями.

***Материал.*** Карточки с изображением лейки, пульверизатора, кисточки, ножниц; 7-8 комнатных растений.

***Ход игры***.

 Дети сидят за столом, на котором лежат карточки с изображением предметов, необходимых для ухода за растениями.

- Я прошла по детскому саду и нашла несколько неухоженных растений: не политых, пыльных, с сухими листьями. Надо им помочь. Но прежде чем приступить к работе, нужно определить, какой уход требуется каждому растению. Я буду показывать вам цветок, а вы должны найти и поднять карточку с изображением нужного предмета (лейки, ножниц и т.д.). Кто правильно ответит, после игры будет ухаживать за этим растением. Кто ошибется – дает фант.

 Карточки выставляются около растений. При разыгрывании фантов воспитатель обязательно подчеркивает, что предлагаемые для выполнения задания должны быть связаны с темой занятия. Например, перечислить названия растений в групповой комнате, вспомнить стихотворение или загадку о цветах и т. д.

**«Корм для животных.»**

***Цель.*** Формировать у детей ответственность по отношению к тем животным, которые зависят от человека.

***Материал.*** Карточки с изображением канарейки, черепахи, снегиря; карточки (6-8 штук) с изображением яблока, ягод рябины, капусты, зерен и т.д.

***Ход игры.***

 Воспитатель предлагает покормить канарейку (любую птицу или животное, живущее в уголке природы). Обнаруживается, что нет корма (ситуация создается специально).

- Нужно всегда заготавливать корм заранее. Приносит его, дети насыпают.

 Воспитатель показывает карточку, например, с изображением черепахи (трава, листья капусты). Кто ошибается, дает фант. После игры фанты разыгрываются. Задания должны соответствовать теме игры.

**«Чего не хватает животным».**

***Цель.*** Формировать у детей навыки по уходу за обитателями уголка природы.

***Материал***. Планшеты с изображением животных уголка природы и мест их содержания (клетка с попугаем, террариум с черепахой, клетка с хомячком); карточки с изображением различных условий содержания (чистый песок, грязный песок, баночка с чистой водой, баночка с мутной водой, кормушка с зерном, листья трава), ширма.

***Ход игры.***

 Дети сидят за столами. У воспитателя на столе ширма, за которой лежат карточки и планшеты с изображением попугая в клетке, террариума с черепахой, клетка с хомячком. Воспитатель за ширмой вставляет, например, в карман на планшете с изображением чистого песка, чистой воды, но убирает изображение кормушки с зерном. Показывает планшет детям. Они должны определить, чего не хватает.

 Затем вместо картинки с изображением баночки с чистой водой вставляет изображение баночки с мутной водой, в которой плавают перья и шелуха. Дети предлагают «налить» чистую воду, так как птицы не любят грязную.

 Так же проводится игра с другими планшетами.

**«Ромашка».**

*Цель.* Формировать у детей представление о разных видах трудовой деятельности.

***Материал.*** Вырезанный из картона цветок ромашки (лепестки вставлены в прорези на кружке – сердцевине); карточки с изображением предметов для работы в саду или огороде.

***Ход игры.***

- Нам необходимо навести порядок на участке детского сада. Задания записаны на лепестках ромашки: «Собрать мусор», «Подвести дорожки», «Вскопать землю возле деревьев и кустарников», «Прополоть клумбу», «Посадить цветы».

 Дети делятся на три группы, вынимаем из прорези лепесток, воспитатель читает, что на нем написано. Затем группа среди карточек, разложенных на столе, должна выбрать, те, на которых изображены необходимые для работы предметы: лопата, метла, лейка.

**«Разведка полезных дел».**

***Цель***. Развить интерес к природоохранной деятельности, осознанное ее выполнение.

***Ход игры.***

 Отправляясь с детьми на прогулку, воспитатель предлагает обратить внимание на состояние территории детского сада, парка, природных объектов и т. д., а вернувшись в группу, рассказать о замеченных недостатках.

 После того как дети сообщают о своих наблюдениях, воспитатель побуждает их подумать, что они могли бы сделать для устранения обнаруженных недостатков, как они будут выполнять предстоящую работу.

**«Беседа с деревьями».**

***Цель.*** Учить детей видеть и эмоционально откликаться на прекрасное в природе; воспитывать гуманное отношение к ней.

***Предварительная работа.*** Чтение сказок и рассказов по теме.

***Ход игры.***

- Посмотрите, как много деревьев на нашем участке. Выберите дерево, которое вам нравится, подойдите к нему, обнимите и постойте так с закрытыми глазами. Послушайте, что оно вам «расскажет». По моему сигналу возвращайтесь.

 Вернувшись, дети (по желанию) рассказывают о «своем» дереве. Можно провести «Беседу с цветами» (с использованием растений из цветника или уголка природы); «Беседу с животными» (с использованием животных из уголка природы).

**«Встреча с растениями».**

***Цель.*** Формировать эмоциональное отношение к природе.

***Материал.*** Картинки с изображением известных детям деревьев и цветов – на каждого ребенка.

***Ход игры.***

 Воспитатель раздает детям картинки.

- Посмотрите внимательно на свою картинку. Вам знакомо это растение? Подумайте, что вы можете рассказать о нем.

 Воспитатель задает наводящие вопросы, помогает на них отвечать (как бы дает образец рассказа).

**«Радость и огорчения».**

***Цель.*** Формировать собственное отношение к природе.

***Материал***. Старичок – лесовичок (кукла); фишки (яркие – желтого, зеленого, красного цвета; темные – серого, коричневого цвета).

***Предварительная работа.*** Экскурсия в парк, на берег моря и т.д.

***Ход игры.***

***1 вариант***.

 Игра проводится по типу «закончи предложение». Воспитатель начинает предложение, а дети по желанию его заканчивают. Например:

- Самое красивое место в парке…

- Мне было радостно, когда…

- Я очень огорчился, когда…

- Мне стало грустно, когда…

 За каждый ответ ребенок получает фишку: яркую – за продолжение первых двух предложений и темную – за продолжение двух последних. После игры проводится итог – каких фишек оказалось больше: если темных (например, в парке много мусора, сломаны ветки деревьев и т.д.), обсуждается, что могут сделать дети, чтобы исправить ситуацию.

***2 вариант.***

 Игра проводится по типу «Вопрос – ответ». Старичок – лесовичок задает детям вопросы. Например:

- Что тебя порадовало во время прогулки?

- Что тебя огорчило?

 За каждый ответ дети получают фишку определенного цвета. После игры подводятся итоги (как в первом варианте).

**«Путешествие».**

***Цель***. Воспитывать бережное отношение к природе, формирование нравственно – оценочного опыта.

***Материал***. Картинки с изображением зайцев, кошки, цветов; фишки.

***Ход игры.***

 В разных местах группы оборудованы остановки: расставлены картинки с изображением зайцев, кошки, цветов. Воспитатель предлагает отправиться в путешествие. На каждой остановке рассказывает об изображенном на картинке.

 1 остановка – «Дед Мазай и зайцы».

 Однажды во время весеннего половодья речка вышла из берегов и затопила лес. Дед Мазай поехал на лодке за дровами, и вот что он рассказывает:

- Вижу один островок небольшой –

Зайцы на нем собралися гурьбой.

С каждой минутой вода подбиралась

К бедным зверькам;

Уж под ними осталось

Меньше аршина земли в ширину,

Меньше сажени в длину.

Тут я подъехал: лопочут ушами,

Сами ни с места; я взял одного,

Прочим скомандовал: прыгайте сами!

Прыгнули зайцы мои, - ничего!

 Воспитатель задает вопросы, например:

- Что мы узнали о деде Мазае?

- Как люди могут помогать животным, попавшим в беду?

2 остановка – «Кошка».

 - На улице мяукала кошка. Мальчик Саша попросил маму дать для нее еды. Он вышел на улицу, дал кошке молока и смотрел, как она ест. Кошка была рада, и Саша рад…

 -Что можно сказать о Саше?

3 остановка – «Цветы».

 - Весной вместе с мамой Лена посадила цветы на клумбе. Летом они выросли и зацвели. Однажды Лена подошла к клумбе, чтобы нарвать цветов, но потом подумала и решила: «Пусть лучше цветы растут здесь, дома все равно завянут, и их придется выбросить».

 - Что можно сказать о Лене?

 - Как бы поступили вы?

**«Что такое хорошо и что такое плохо».**

***Цель***. Уточнить представления детей об экологически правильном поведении.

***Материал***. Сюжетные картинки – дети сажают деревья, поливают цветы; дети ломают ветки деревьев, рвут цветы; дети делают скворечник; дети разрушают птичье гнездо; мальчик стреляет в птиц из рогатки. Карточки темного и яркого цвета – на каждого ребенка.

***Ход игры.***

 Воспитатель показывает картинку. Дети рассказывают, что на ней изображено, затем по просьбе воспитателя оценивают действия персонажей – поднимают карточку светлого (если оценка положительная) или темного цвета.

**«Экологический светофор».**

***Цель***. Продолжать уточнять представления детей об экологически правильном поведении.

***Материал***. Вырезанные из картона круги красного и зеленого цвета.

***Ход игры.***

 Воспитатель дает каждому ребенку два картонных круга (зеленый и красный).

- Я расскажу вам несколько историй. Если вы считаете, что герои рассказа ведут себя правильно, «зажигайте» зеленый свет, а если неправильно, - красный.

1. Вова с Ирой гуляли в саду. Вдруг они увидели: мальчики залезли на рябину и стали рвать зеленые ягоды. Под весом детей одна ветка сломалась. «Слезайте и уходите!» - сказали Вова с Ирой. В них полетела горсть зеленых ягод, но они снова повторили свои слова. Мальчики убежали. А вечером Вова с Ирой посоветовались с папой, как помочь сломанной рябине.

- Как вы считаете, Ира с Вовой вели себя правильно?

2. Ане нравились разноцветные мотыльки. Она взяла сачок, поймала несколько насекомых, положила их в банку и закрыла крышкой. Утром она увидела на дне банки погибших мотыльков. Они были уже не такие красивые, как тогда, когда порхали на лугу. Аня выбросила банку с мотыльками в мусорное ведро.

- Как вы оцениваете действия девочки?

3. Юля с папой шла через луг и увидели птичку, которая беспокойно перелетала с места на место. «Она так волнуется, потому что где – то рядом ее гнездо», - сказал папа. «Давай поищем ее гнездо», -попросила Юля.

- Птичке это не понравится, - сказал папа.

- Когда придем домой, я тебе покажу книгу о птицах. Там есть фотографии их гнезд.

- Как вы считаете, папа правильно поступил?

4. Лена с родителями поехала за город на машине. Когда они подъехали к лесу, папа спросил: «Где остановимся?» Можно было свернуть с дороги и поехать между деревьями в глубь леса. Кто – то уже так поступал, и следы от машины остались надолго. Поэтому здесь не росла трава. Родители Лены решили в лес не въезжать. Они оставили машину на дороге и отправились в лес пешком.

- Как вы думаете, правильно поступили родители Лены?

 Затем проводится игра «Фанты». Воспитатель подчеркивает, что задания, предлагаемые для выполнения, должны иметь отношение к теме игры: загадать загадку, спеть песенку, рассказать стихотворение о природе.

**«Необычное путешествие».**

***Цель.*** Продолжать учить детей экологически правильно оценивать действия людей в природе.

***Материал.*** Картинки с изображением бережного отношения к природе: люди сажают деревья, подкармливают животных т.д., и жестокого: сломанные ветки деревьев, разоренные гнезда; полоса обоев.

***Ход игры.***

1. Вариант. Воспитатель раскладывает на ковре в произвольном порядке картинки. Дети переходят от одной картинки к другой, рассказывают, что на них нарисовано, оценивают поступки людей.
2. Вариант. Все картинки выложены в ряд на полосе обоев. Две пары детей по команде идут навстречу друг другу и быстро собирают картинки с изображением, например, бережного отношения к природе. Выигрывает та пара, которая соберет больше картинок.
3. Вариант. Дети рассматривают и анализируют картинки, изображающие бережное отношение к природе. Затем вместе с воспитателем обсуждают, в каких делах по охране природы они могли бы участвовать.

**«Природа благодарит и сердится».**

***Цель.*** Учить детей правильно оценивать действия людей по отношению к природе.

***Материал.*** Фишки (яркие и темные), старичок – лесовичок (кукла).

***Ход игры.***

 Игра проводится во время прогулки в парк, сквер. Старичок – лесовичок просит детей ответить на два вопроса:

- За что природа могла бы сказать вам «спасибо»?

- За что природа могла бы рассердиться на вас?

 Дети получают фишки: за ответы на первый вопрос – яркие (красные, зеленые, желтые) и темные (серого, коричневого цвета) – за ответы на второй вопрос.

 В конце игры можно предложить темные фишки отдать воспитателю, а яркие оставить себе, подчеркивая, что природа никогда не рассердится, если к ней относиться бережно.

**«Поступи правильно».**

 *В основу игры легло стихотворение В.В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо».*

***Цель***. Формирование у ребенка представления о положительных и отрицательных поступка человека в повседневной жизни.

***Материал.*** Серия картинок, на которых изображены дети в различных ситуациях, соответствующим сюжетам стихотворения.

***Ход игры.***

Детям предлагается рассмотреть картинки, дать оценку поступкам героев, отложить карточки, изображающие положительные поступки, в одну сторону, отрицательные – в другую.

 В этой игре педагог выявляет способность детей оценить обстановку, исходя из собственного опыта и определенных обществом правил и норм.

 Осмысление и объяснение ребенком поступков героев, изображенных на сюжетных картинках, обогащает опыт ребенка и формирует эмоционально – оценочное отношение к обществу, в котором он живет.

**«Наши друзья».**

***Цель.*** Расширить представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (Их пища, жилище и т.д.), воспитывать интерес к ним.

***Материал.*** Большая дидактическая картина с изображением в верхней части попугая, рыбы, черепахи, хомячка; под каждым изображением – два кармана (друг под другом), сделанных из целлофана. Наборы карточек с изображением жилищ животных (для размещения в верхних карманах) и корма (для размещения в нижних карманах).

***Правила игры.***

 Внимательно рассмотреть и назвать животных на картине. Найти на карточках подходящее жилье для каждого из них, выбрать нужный карман.

 Ребенку дается право самоконтроля и самооценки своей деятельности – разрешается найти и исправить ошибки.

**«Растения с разных континентов».**

***Цель***. Закрепить знания о разнообразии комнатных растений, познакомить с их географической родиной, с тем климатом, к которому привыкли растения у себя на родине. Формировать умение детей правильно ухаживать за растениями.

***Материал***. Дидактическая картина «родина наших растений» (континенты и климатические пояса); комнатные растения (фикус, лимон, монстера, кактус и др.); вырезанные из картона изображения комнатных растений.

Предварительная работа. На занятиях дети вместе с педагогом ухаживают за комнатными растениями (поливают, подкармливают). В процессе этой работы педагог рассказывает: «Мы с вами живем в такой области земного шара, где зимой всегда холодно, а летом тепло. Но на Земле существуют места, где не бывает лета, и такие, где никогда не бывает зимы и снега. Там всегда тепло и растения остаются всегда зелеными. Те растения, которые живут у нас в домах, привезены из разных уголков мира, где не бывает зимы, и у себя на родине они не комнатные, а растут в естественных условиях».

 Затем знакомит с особенностями каждого растения (какую влажность оно предпочитает, любит солнце или тень и т.д.), с их географической родины. В ходе игры мы узнаем, откуда родом эти растения и как правильно за ними ухаживать.

***Правила игры.***

 Рассмотреть растения и выбрать те, которые вам нравятся.

Найти изображение этих растений. Рассказать, что вы о них знаете. Найти их родину на картине и вставить изображение на нужное место (в прорезь). Объяснить, почему они могут жить в нашем климате только в помещении.

**«Наши любимцы».**

***Цель***. Выявить знания детей о животных, обитающих в уголке природы. Выяснить, что привлекает детей в этих живых существах. Познакомить с географической родиной и образом жизни этих животных на воле.

***Материал.*** Дидактическая картина «Родина наших любимцев» с изображением континентов и климатических поясов; вырезать из картона изображения (попугаи, хомячки, канарейки, рыбки, черепахи и т. д.).

***Правила игры.***

 - Птицы, животные и рыбки, живущие в уголке природы, родом с разных континентов, и сегодня мы с вами вспомним, где их родина и как правильно за ними ухаживать.

 Рассмотреть животных. Найти изображение этих животных. Рассказать, что вы о них знаете. Найти их родину на картине и вставить изображение на нужное место (в прорезь).

 Объяснить, почему в нашем климате они могут жить только в помещении.

**«Небо. Земля. Вода».**

***Цель.*** Закрепить знания детей о среде обитания живых существ. Выявить приспособления животных к своей среде обитания; выяснить причины, по которым они не могут проживать в других условиях.

***Материал.*** Большая дидактическая картина, разделенная на четыре части. На одной части изображено небо, на другой – земля, на третьей – вода, на четвертой помещены карточки с изображением людей, зверей, птиц, рыб, земноводных.

***Ход игры.***

 Дети делятся на три команды (если команда быстро собралась и определила своего командира, те ей дается один балл за организованность.

 Получив свое поле ответственности (небо, землю или воду), члены команды поочередно подходят картине, выбирают карточку с изображением только одного представителя «своей» среды и кладут ее на соответствующее поле картины (за быстроту и аккуратность при выполнении задания прибавляется два балла).

 По завершению работы команды готовят рассказы о выбранных ими представителях «их» среды, о приспособленности именно к этим условиям, о возможности или невозможности временного пребывания вида в другой среде. От каждой команды выступает командор. За правильно составленный рассказ прибавляется еще пять баллов.

 По окончании игры баллы подсчитываются. Та команда, которая набрала большее количество баллов, выиграла.

**«Звери, птицы, рыбы».**

*(Народная игра).*

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

***Игровые правила***. Называть птицу (зверя, рыбу) можно только после того, как получишь камешек, отвечать надо быстро, повторять сказанное нельзя.

***Игровые действия***. Передача камешка, отыгрывание фантов.

***Ход игры.***

 Все дети садятся на стулья, поставленные в ряд или вокруг стола, или становятся в кружок.

 Один из играющих берет в руки, какой – нибудь предмет и передает его своему соседу справа, говоря: «Вот птица. Что за птица?» Сосед принимает и быстро отвечает: «Орел». Затем он передает вещь своему соседу и сам говорит: Вот птица. Что за птица?» «Воробей», - отвечает тот и быстро передает предмет следующему.

 Предмет можно передавать по кругу несколько раз, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан. Отвечать надо не мешкая. Если ребенок медлит, это значит, что он плохо знает птиц. Тогда все другие участники игры начинают помогать ему, называя птиц. Одну и ту же птицу нельзя называть дважды, каждый раз нужно называть новую. Если кто – нибудь повторит название два раза, у него берут фант, а по окончании игры заставляют выкупать его.

 Так же играют, называя рыб, зверей, насекомых.

**«Природа и человек».**

***Цель***. Закреплять, систематизировать знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа.

***Игровые правила***. Отвечать можно только после того, как пойман мяч. Назвавший предмет, бросает мяч другому участнику.

***Игровые действия***. Бросание и ловля мяча. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход, ударяет мячом о пол, ловит его, а затем бросает водящему.

***Ход игры.***

 Воспитатель проводит беседу, в процессе которой уточняет их знания о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей, или существуют в природе, и человек ими пользуется: например, лес, уголь, нефть, газ существуют в природе, а дома, заводы, транспорт создает человек.

 - Что сделано человеком? – спрашивает воспитатель и бросает мяч одному из играющих. После нескольких ответов детей он задает новый вопрос: «Что создано природой?»

 В ходе игры воспитатель проводит с детьми небольшую беседу о том, что человек природу для того, чтобы лучше жилось людям, и в то же время люди бережно относятся к природе: охраняют леса от пожаров, очищают пруды, озера и реки, охраняют животных и птиц.

**«Охотник».**

***Цель***. Упражнять детей в умении классифицировать и называть животных рыб, птиц.

***Игровые правила***. Перешагнуть в следующую клетку можно только после того, как назовешь зверя. Победителем, хорошим охотником будет тот, кто дойдет до леса, назвав столько зверей, сколько по дороге в лес клеточек.

***Игровые действия***. Перешагивать через черту, называть, не повторяясь, диких зверей. Кто не может вспомнить, возвращается.

***Ход игры.***

 В одном конце площадки стоит группа играющих – это дом. На расстоянии нескольких шагов от дома – чем дальше, тем лучше – положена какая – нибудь метка и проведена черта. Это лес, где водятся разные звери. В этот лес и отправляется охотник - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту, буду охотится за …» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «…зайцем»; делает второй шаг: «…медведем»; делает третий шаг: «…волком»; четвертый шаг: «…лисицей»; пятый: «…барсуком». При каждом шаге охотник называет какого – нибудь зверя. Нельзя называть два раза одного и того же зверя. Нельзя называть и птиц, но если играть в охоту на птиц, то нужно называть только птиц.

 Победителем считается тот, кто дошел до леса, при каждом шаге называя нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается домой, а на охоту отправляется следующий. Неудачливому охотнику можно разрешить еще раз пойти на охоту. Возможно, на этот раз охота будет удачной. По принципу этой игры можно провести игру «Рыболов». Рыболов говорит: «Пойду на рыбалку и поймаю щуку, карася, окуня».

**«Кто в домике живет?»**

***Цель***. Закрепить знания детей о животных, умение правильно произносить звуки.

***Игровые правила.*** Отвечать на вопрос «Кто в домике живет?» нужно только тем детям, кто сидит в домике (дети издают звуки животных, которых они изображают).

***Игровые действия.*** Звукоподражание; имитация движений различных животных и птиц.

*Ход игры.*

 Разделить детей на несколько групп. Дети изображают знакомых им птиц или животных. Каждая группа строит себе из стульчиков домик.

- Вы будете находиться в своих домиках и кричать так, как кричит то животное, которое вы изображаете.

 Затем с каждой группой воспитатель повторяет те звуки, которые дети должны произносить. После этого он по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит:

- Тук-тук-тук, кто в домике живет?

Дети отвечают:

-Му –му-му.

-Ме-е.

-Мяу-мяу.

-Га –га-га.

-Ко-ко-ко.

 Воспитатель отгадывает, кто в домике живет. Если дети произносят звуки недостаточно хорошо (не четко или не громко), воспитатель просит их повторить. Если на вопрос «Кто в домике живет?» дети отвечают: «МЫ» или «кошечки», воспитатель говорит: «А как кошечки мяукают?»

 Игра повторяется несколько раз, количество животных постепенно увеличивается. Когда дети усвоят правила игры, стучать и отгадывать, кто там живет, может один из них.

**«Что за птица?»**

***Цель.*** Учить описывать детей по характерным признакам и по описанию узнавать их.

***Игровые правила.*** Описывать прилетевшую птицу нужно на только словами, но и имитацией ее движений. Кто правильно назвал птицу, тот становится водящим.

***Игровые действия***. Имитация движений разных птиц, отгадывание, о какой птице рассказывается. Выбор водящего считалочкой.

***Ход игры.***

 Эта игра требует большой предварительной подготовки. Дети наблюдают за птицами, обращают внимание на их особые приметы (например, на величину и длину клюва, ног, цвет перьев, на то где эта птица живет, что она ест, как кричит или поет), по которым можно узнать, что за птица.

 Игра начинается с назначения ведущего, который загадывает, что за птица прилетела. Свои загадки он произносит на нараспев, а все остальные хором повторяют определенные слова (см. ниже). Например:

 Есть у меня птица

 Вот такая, вот такая! –

Показывает руками, какой величины у него птица.

 Все играющие говорят:

 Летит, летит птица,

 К нам летит!

Водящий:

 Крылья у птицы

 Вот такие, вот такие! –

И показывает, широко раскинув руки, какие большие крылья у птицы.

Все играющие:

 Летит, летит птица,

 К нам летит!

Водящий:

 Клюв у этой птицы

 Вот такой, вот такой!

Но водящий еще не уверен, что играющие узнали птицу. Он говорит, где живет птица, чем питается и т.д., и заканчивает вопросом: «Что за птица к нам прилетела?» На вопрос отвечают не все дети, кто – нибудь один (на кого укажет водящий). Если ребенок ответил правильно, дети говорят:»Вот какая птица к нам прилетела!» Тот, кто отгадал, становится водящим и дает описание птицы, которую он загадал. Если же ответ ребенка неправильный, водящий ему говорит: «Не такая птица к нам прилетела». Затем он обращается к другому играющему и повторяет вопрос. Названный водящим может отгадывать только один раз.

 Новый водящий описывает другую птицу, у которой есть особые приметы, например орел, попугай, дятел, ворона, петух, гусь.

 Возможен и другой вариант этой игры. Дети дают описание различных зверей: тигра, зайца, лисицы, и др., надо только изменить слова: «Есть у меня зверь, вот такой!» Все приговаривают: «Бежит, бежит зверь, к нам бежит!» И т.д.

**«Охотник и пастух».**

***Цель***. Упражнять в группировке диких зверей и домашних животных; учить правильно пользоваться обобщающими словами дикие звери и домашние животные; воспитывать внимание, быстроту реакции на слово.

***Игровые правила***. Отбирать и помещать на фланелеграфе только те картинки, которые нужны охотнику или пастуху. Кто раньше отберет все картинки. Тот и победил.

***Игровые действия***. Поиск нужных картинок; соревнование; использование фланелеграфа.

***Ход игры.***

- Сегодня мы поиграем в новую игру «Охотник и пастух». Кто такой охотник? Да, он охотится в лесу. Вспомните, каких диких зверей вы знаете?

- Почему они называются дикими? (Они живут в лесу, далеко от дома человека. Кто охотится за дикими зверями? (Охотник).

- А кто такой пастух? Каких животных он пасет?

- Итак, пастух пасет домашних животных, а охотник охотится за дикими зверями. Вот сейчас мы выберем для игры пастуха и охотника. Слушайте правила игры: на этой половине фланелеграфа, справа – луг, где пасутся домашние животные, а с левой стороны – лес, где живут дикие звери.

По сигналу «Ищите!» дети будут брать, и ставить на фланелеграф картинки с изображением животных. А остальные следите за ними, правильно ли отобраны картинки. Если кто-то ошибается, значит, он плохой охотник или пастух.

 Для первого раза следует положить небольшое количество животных (4-5), в следующий раз надо добавить еще 2-3 вида, чтобы усложнить задание.

 В конце игры можно пересчитать, сколько диких зверей и сколько домашних животных. (Карточек должно быть поровну).

**«Чьи детки?»**

***Цель***. Закрепить знания о домашних животных и их детенышах, кто как кричит; упражнять в правильном звукопроизношении; вырабатывать умение соотносить изображение детенышей с картинкой большого животного.

***Игровые правила***. Ставить карточку с изображением детеныша на фланелеграф можно только после того, как услышишь голос взрослого животного, который имитируют дети, а также после того, как правильно назовешь детеныша.

***Игровые действия***. Найти детеныша на картинке, поставить на фланелеграф рядом со взрослым животным, звукоподражание.

***Ход игры.***

 - Посмотрите (на фланелеграфе лежит полоска зеленой бумаги) – это полянка. Здесь будут ходить животные. Я раздам вам картинки. На лужок будут приходить животные, и звать своих детенышей. Вы будете находить того детеныша, чья мама гуляет по лугу и зовет его к себе. Картинку надо ставить только после того, как услышите голос животного.

 - Вот на луг вышла корова. Как она зовет своего сыночка?

 - Му-му-му!

У Вовы теленок. Он подбегает к фланелеграфу со своей картинкой, ставит рядом.

 - Кто прибежал к своей маме, Вова?

 - Теленок.

 Так поочередно ставят и других животных. Дети произносят характерные для каждого животного звуки. После того как все мамы найдут своих детенышей, игру заканчивают повторением слов хором и по одному.

 - Гуляет по лужку корова с теленком, свинья с поросенком, собака со щенком, кошка с котенком.

 Возможен и другой вариант игры: у одной группы детей взрослые животные, а другой – детеныши. Одни дети по очереди называют животное и произносят соответствующие звуки, а другие быстро находят их детенышей, подбегают к столу и кладут рядом обе картинки с изображением взрослого животного и его детеныша. Когда все картинки подобраны попарно, игру можно закончить.

**«Похож – не похож».**

***Цель.*** Учить сравнивать растения и животные, находить в них признаки различия и сходства, узнавать по описанию.

***Ход игры.***

 - Помните мы учились описывать два предмета, рассказывать, чем они отличаются и чем похожи? Сегодня мы поиграем так, каждый загадает два растения или животных, вспомнит, чем они отличаются друг от друга и чем похожи, и расскажут нам, а мы отгадаем. У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать. Например, два цветка, один с белыми лепестками и желтой серединкой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками с колючками. Один полевой, другой растет на клумбе.

 Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибается, он платит фант, который выкупает после игры.

 - Ползет два жука. Один маленький, с черными точечками, а другой большой, коричневого цвета. Один совсем не жужжит, а другой сильно жужжит (божья коровка и майский жук).

 - Животные, оба проворные. Одно серого цвета, другое – рыжего. Живут в лесу, одно в норе, а другое просто так бегает. Одно любит петушков, а другое нападает на стадо (волк и лиса).

**«Кто скорее соберет?»**

***Цель.*** Учить группировать овощи и фрукты, развивать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

***Игровые правила.*** Собирать овощи и фрукты только в соответствии со значком на корзине (на одной приклеена картинка «яблока», на другой «Огурец»). Выигрывает та команда, которая быстрее соберет все предметы в корзинку и не ошибется.

***Игровые действия***. Поиск предметов, соревнования команда.

***Ход игры.***

- А сейчас будем соревноваться – чья команда скорее соберет урожай. Вот в эту корзину, где нарисовано яблоко, собираем фрукты, а в эту, где нарисован огурец, овощи. Кто считает, что они собрали все, поднимет вот так корзинку. Все мы потом проверим, не забыли ли они что – нибудь в саду или на огороде.

 Овощи и фрукты раскладываются на полу. Выбирают две бригады: овощеводы и садоводы (по 2-3 человека). По сигналу воспитателя дети собирают овощи и фрукты в соответствующие корзины. Чья бригада первой подняла корзинку, та и выиграла. Затем выбирают другие команды, и игра продолжается. В конце можно устроить соревнование команд – победительниц, выявить самых быстрых, находчивых ребят, вручить им приз – флажок.

**«Вершки и корешки».**

***Цель***. Закрепить знания о том, что в овощах есть съедобные корни – корешки и плоды – вершки, у некоторых съедобные и вершки и корешки; упражнять составлении целого растения из его частей.

***Игровые правила.*** Искать свой вершок или корешок можно только по сигналу. С одним и тем же игроком вставать в пару все время нельзя, надо искать и другую пару.

***Игровые действия.*** Поиск пары; составление целого растения.

***Ход игры.***

 *Вариант 1*. – У нас на столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Мы сейчас разделимся на две группы: одна группа будет называться вершками, а другая – корешками. Здесь на столе лежат овощи; дети первой группы берут себе в руку по вершку, а дети второй – по корешку. А теперь по сигналу (хлопку в ладоши) вы все разбежитесь по участку и побегаете врассыпную. Когда услышите сигнал: «Раз, два, три – свою пару найди!», быстро найдите себе пару: к своему вершку – корешок.

 Игра повторяется, но уже искать надо другой вершок (или корешок). Нельзя все время становиться в пару с одним и тем же игроком.

 *Вариант 2.* Вершки (или корешки) стоят на месте. По площадке бегает только одна подгруппа детей. Воспитатель дает команду: «Корешки, найдите свои вершки!» Дети должны стать так, чтобы ботва и корень составили одно целое.

 В старшей группе можно для игры брать овощи с малозаметными различиями в ботве, например петрушка и морковь, репа и редька, положить веточки укропа – пусть дети поищут свои корешки, Если играющий не нашел, значит, корешки укропа несъедобные, поэтому остался без пары.

**«Загадай, мы отгадаем».**

***Цель.*** Описать предметы и найти по описанию.

***Игровые действия***. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

***Правила.*** Описание давать в принятом порядке: сначала рассказать о форме, потом об окраске, вкусе, запахе. Называть предметы при описании нельзя.

***Ход игры.***

 На столе лежат овощи и фрукты так, чтобы всем детям были видны детали их формы, неравномерность окраски.

*Вариант 1.*

 Один ребенок выходит за дверь, он водит, а остальные готовят описание любого растения. Водящему надо догадаться и назвать то, чем рассказали дети. Воспитатель может напомнить или предложить вспомнить последовательность описания: форма, ее детали, окраска, поверхность, вкус.

*Вариант 2.*

 Ребенок описывает предмет, а другой узнает его по описанию. Тому, кто рассказывает об овоще или фрукте, воспитатель предлагает не смотреть на предмет, о котором он рассказывает, иначе остальные легко догадаются.

**«Почтальон принес посылку».**

***Цель***. Учить описывать предметы и узнавать их по описанию.

***Игровые действия***. Составление загадок (описания) и отгадывание предмета.

***Правило***. Рассказывать о том, что ты получил, нужно, не называя предмета.

***Оборудование***. Воспитатель вкладывает овощи и фрукты по одному в бумажные пакеты, а затем помещает их к коробку.

***Ход игры.***

 Коробку (посылку) приносят в группу.

 - Сегодня нам почтальон принес посылку. В ней разные фрукты и овощи.

Воспитатель дает нескольким детям по пакету и просит заглянуть в них.

 - А теперь, не называя, что там, расскажите по очереди, что вы получили в посылке, но так, чтобы все догадались.

Дети по описанию называют овощи или фрукты. Отгаданные предметы кладут на стол. В конце игры надо угостить детей и попросить их назвать точно вкусовое ощущение, его неоднородность (кислое, кисло – сладкое, сладкое и т.д.)

**«Угадай, что в мешочке».**

***Цель.*** Описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

***Игровые действия.*** Угадывание на ощупь предметы.

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

***Оборудование***. Овощи и фрукты характерной формы и различной плотности (лук, репа, редька, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и др.) лежат в мешочке.

***Ход игры.***

 Воспитатель напоминает детям, что они знают игру «Чудесный мешочек», играть в нее можно по – иному.

 - Тот, кому я предложу достать из мешочка предмет, не будет его вытаскивать, а, ощупав, назовет характерные признаки.

 Воспитатель приглашает к себе одного ребенка и просит выполнить задание. Ребенок рассказывает, все дети называют предмет, который пока не видят, после этого ребенок вытаскивает его из мешочка и показывает. Что в руке. Названный предмет обратно в мешочек не опускают.

**«Созрело – не созрело».**

***Цель.*** Определить спелость овощей и фруктов по внешним признакам.

***Игровые действия.*** Поиск пары.

***Правило.*** Искать спелое или неспелое только по сигналу воспитателя.

***Оборудование***. Вначале нужно подбирать овощи и фрукты с яркими признаками спелости, выраженными в окраске. Например, помидоры, сливы, абрикосы и др. При повторении игры можно предлагать фрукты (овощи) с менее заметными признаками спелости. Например, яблоко, груша.

***Ход игры.***

 Игру можно проводить как подвижную. Половине группы воспитатель раздает спелые овощи и фрукты, а остальным – неспелые. По сигналу дети ищут свою пару, т.е. ребенка, у которого в руках такой же предмет, но другой степени зрелости.

 В ходе игры дети несколько раз меняются овощами и фруктами, чтобы лучше узнать признаки спелых и неспелых овощей и фруктов.

**«Съедобное – несъедобное».**

***Цель.*** Напомнить детям о том, что овощные культуры выращивают для питания. У одних в пищу идет надземная часть – вершки, а других – подземная – корешки. Учить выбирать растения, используемые в питании.

***Правила***. Нельзя называть фрукты и ягоды, так как они сеются не на один год, и медведю будет легко узнать, какая часть съедобная. Мужик должен выбирать для посева такие овощи, чтобы ему доставалась съедобная часть.

***Оборудование***. На столе лежат овощи и фрукты со съедобными корешками (морковь, свекла, репа, редька, лук, и др.) и со съедобными вершками (капуста, помидор, горох, огурец и др.)

***Ход игры.***

 Предложить детям вспомнить содержание сказки «Мужик и медведь»: мужик и медведь решили вместе пахать и сеять, а урожай делить пополам. Хитрый мужик все время выбирал съедобную часть (вершки или корешки) в зависимости от того, какой овощ посеян, а остальное отдавал медведю.

 Воспитатель вызывает двух ребят. Один будет исполнять роль мужика, а другой – медведя. Мужик предлагает такие овощи для посева, чтобы ему достался плод, а медведю – ботва или корни, которые не едят. Например, он говорит: «Будем сеять редис. Осенью я возьму себе корешки». Медведь же выбирает себе другую часть растения, не употребляемую в пищу: «Я уже брал раньше корешки, они невкусные (в прошлый раз сеяли капусту). Возьму сейчас вершки».

 При повторении игры на эти же роли выбирают новых детей.

«**Детки на ветке».**

***Цель***. Подобрать предметы по принадлежности к одному растению.

***Игровые действия***. Поиск своей пары.

***Правила.*** Искать пару можно только после сигнала.

***Ход игры***.

 Игру можно проводить как подвижную. Детей делят на две группы: одной раздают листья - «ветки», другой овощи – «деток». По сигналу: «детки», найдите свои «ветки»!» - каждый ищет пару, то есть становится так, чтобы предметы у него и товарища совпадали по принадлежности к одному и тому же растению.

 Правильность выбора проверяют «волшебные ворота» (воспитатель и ребенок или двое детей). Ворота закрываются (поднятые руки опускаются), если пара выполнила задание неправильно.

 При повторении игры дети меняются листьями и плодами.

**«Угадай, что съел».**

***Цель***. Учить узнавать на вкус овощи и фрукты.

***Правила.*** Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом, сказать что это.

***Оборудование***. Овощи и фрукты, различные на вкус.

***Ход игры***.

 Приготовить фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит в группу и угощает одного из детей, предварительно попросить его закрыть глаза.

- Теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе.

После того как все дети выполняют задание, воспитатель угощает всех детей.

(В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения).

**«Найди, о чем расскажу».**

***Цель***. Учить находить овощи и фрукты по перечисленным признакам.

***Оборудование***. Овощи и фрукты разложенные по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки.

***Ход игры.***

 Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе овощей и фруктов, называет форму, окраску, вкус. Затем предлагается кому – либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови, то о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой фрукт или овощ, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

**«Опиши, мы отгадаем».**

***Цель.*** Учить описывать предметы и находить их по описанию.

***Игровые действия***. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

***Ход игры.***

 Водящий выходит за дверь, а остальные составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ребят рассказывает о характерных признаках предмета, который необходимо узнать и назвать.

 *Вариант 2.*

 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.

**«Что сначала, что потом?»**

***Цель.*** Учить определять степень зрелости овощей и фруктов по внешним признакам.

***Игровые действия***. Поиск своей группы.

***Правила***. Искать свое место среди детей можно только после сигнала.

***Оборудование.*** Овощи и фрукты (4-5 названий) разной степени зрелости. Например, помидор зеленый, начинающий краснеть – бурый и красный.

***Ход игры.***

 Овощи и фрукты воспитатель раздает детям и предлагает их «перепутать». По сигналу: «Найди свой овощ!» - дети, в руках у которых овощи и фрукты одного названия, собираются в группы. Причем внутри каждой группы они должны стать так, чтобы было видно, что сначала, что потом, то есть соблюдать последовательность созревания – от неспелого к спелому. Выигрывает то звено, которое соберется и встанет в правильной последовательности.

 В ходе игры дети несколько раз меняются предметами.

**«Овощехранилище».**

***Цель***. Учить отбирать и группировать предметы по способам использования в быту. Напомнить детям о том, что выращивают овощи на огороде, а фрукты -в садах. Урожай хранят в овощехранилищах. Некоторые овощи и фрукты заготавливают на зиму свежими (картофель, лук, морковь), другие солят – (огурцы). Есть овощи, которые хранят и свежими, и солеными (капуста). Овощи и фрукты, которые хранят свежими, надо часто перебирать, удалять вялые, мятые.

***Оборудование***. В ряд расставлены три стола: на одном – овощи и фрукты, на двух других – приемные пункты овощехранилища. Один стол предназначен для приема продуктов на хранение в свежем виде (на «вывеске» - овощи, хранящиеся в свежем виде – картофель, свекла, морковь) на другой будут складываться то, что пойдет на засолку (на «вывеске» - бочка с огурцами или чем –то другим). Подготовить «тару» для хранения, для перевозки овощей и фруктов (коробки, банки, тележки).

***Ход игры.***

 - Колхозники вырастили большой урожай для всех нас. Его надо сохранить так, чтобы всего хватило до следующей осени. Кладут овощи и фрукты для этого в овощехранилище.

 Затем распределяются роли: часть детей будут приемщиками, остальные – колхозниками. «Колхозники» привозят урожай, а «приемщики» определяют способ хранения; «приемщик» должен рассказать, почему он отбирает овощи и фрукты для определенного способа хранения.

**«Магазин «Овощи – фрукты».**

*Вариант 1.*

***Цель.*** Учить группировать предметы по категориям, описывать и находить растения по характерным признакам. Напомнить, что овощи и фрукты покупают в магазинах. Овощи и фрукт, квашеную капусту, огурцы привозят в магазин из овощехранилища.

***Правила.*** Описывать покупку, не называя ее.

***Оборудование.*** Вывески «Овощи», «Фрукты» с изображением некоторых растений. На двух столах оборудовать витрины и прилавки.

***Ход игры.***

 Воспитатель предлагает детям исполнить роли директора, продавца, покупателей. Директор магазина должен подготовить все для работы: распределить товар по отделам, рассортировать соленые овощи, переработанные фрукты.

 Покупатели описывают, что хотят купить, называют отдел, где продается нужный им продукт, говорят из чего и как он приготовлен. Продавец называет покупку и выдает ее покупателю.

*Вариант 2.*

***Цель***. Учить перечислять признаки предмета, найти его по этим признакам. Группировать овощи и фрукты по способам использования.

***Предварительная работа***. Провести беседу о том, что овощи и фрукты и все что из них приготавливают, покупают в магазине. Туда их привозят из овощехранилища и консервного завода. В магазине покупают продукты питания для приготовления различных блюд. Рассказать какие продукты нужны для борща, супа, винегрета, компота.

***Ход игры.***

 Выбираются шоферы, директор магазина, продавцы, покупатели.

Шоферы привозят в магазин продукты с консервного завода и овощехранилища. Директор готовит магазин к работе: распределяет товар по отделам. Покупатели описывают покупку: говорят, что хотят купить, и называют места произрастания того, что выбрали; подбирают и описывают все продукты, необходимые для приготовления какого – нибудь блюда: борща, супа и т.д. Продавец находит товар, называет покупку и отдел, получает «деньги», выдает покупку.

**Магазин «Семена».**

***Цель***. Учить группировать растения по месту произрастания и использования в быту. Рассказать детям, что каждое растение имеет семена. Познакомить с внешним видом семян наиболее знакомых овощей (морковь, огурец, помидор, капуста.) Напомнить некоторые способы посева крупных и мелких семян (по одному в ямку, по одному в бороздку, «щепотью»). Дети должны усвоить, что овощи выращивают –огородники, а цветы – цветоводы.

***Правила.*** Директор должен разложить семена по отделам, не называя их. Покупателю нужно сказать, кто он по профессии (цветовод, огородник), описать семена и растения, которое из них вырастет, способ посева семян. Продавец должен выдать покупку, стараясь не пользоваться подсказкой (рисунком на коробке).

***Оборудование***. Вывеска с рисунками и надписями: «Семена овощей», семена в коробочках, оклеенные целлофаном, набор небольших картинок растений, семена которых лежат в коробочках (можно изобразить только одну, наиболее знакомую часть: корнеплод, цветок).

***Ход игры.***

 Воспитатель назначает по желанию детей на роли директора, продавцов и покупателей. Директор готовит магазин к открытию: расставляет вывески, раскладывает семена по отделам. Продавцы занимают места за прилавком, в магазин приходят покупатели. Часть из них – цветоводы, остальные – овощеводы. Каждый покупатель называет свою профессию и затем описывает семена и растения, которое из них вырастет, называет способ посева. Продавец должен узнать семена по их рассказу, назвать покупку и выдать ее покупателю.

 Директор и все дети контролируют правильность выполнения задания.

**«Консервный завод».**

***Цель***. Учить определять спелость плода по внешнему виду (окраске, величине, плотности), сгруппировать овощи и фрукты по степени спелости. Рассказать о том, что на консервном заводе овощи и фрукты перерабатываю для дальнейшего хранения. Из фруктов и ягод варят варенье, делают соки. Овощи идут на консервы для супов, салатов, фрукты и овощи иногда сушат для приготовления разных блюд. Прежде чем отправить на переработку, овощи и фрукты сортируют. Самые спелые отбирают для соков.

***Правила.*** Разносить овощи и фрукты по цехам можно, только правильно отобрав и объяснив, какие из них спелые, а какие нет. Определить, из чего можно приготовить сок, что законсервировать или отправить сушить.

***Оборудование.*** На трех столах стоят «вывески» цехов: сухофруктов, соков, консервов, варенья. На столы вместо вывесок можно поставить готовые продукты: томатный сок, консервированные овощи или фрукты, варенье.

***Ход игры***.

 Дети исполняют роли заведующего и рабочих. Заведующий складом выдает продукты и распределяет их по цехам в зависимости от степени зрелости: самые спелые – на сок, спелые мягкие – на варенье, спелые плотные – на компот, остальные сушить. Он старается правильно отобрать продукты и дать точные объяснения рабочим, какие плоды брать, а какие нет, в какой цех их относить. Рабочие отбирают и сортируют овощи и фрукты, помня полученные указания и ориентируясь на вывеску. Остальные наблюдают и проверяют правильность выполнения задания, оценивают работу.

**«К дереву – беги!»**

***Цель***. Закрепить знания детей о деревьях, которые растут на участке детского сада; учить быстро ориентироваться в них, находить нужное дерево.

***Игровые правила***. Подбегать к дереву можно только по сигналу водящего: «Раз, два, три, к дереву – беги!» Кто ошибся и подбежал не к тому дереву, отдает свой фант, который в конце игры должен отыграть.

***Игровые действия***. Поиск нужного дерева, разыгрывание фантов.

***Ход игры.***

 - Знаете ли вы, ребята, как называются деревья, которые растут у нас на участке, и чем они отличаются друг от друга? Мы узнаем об этом, когда поиграем в игру «К дереву – беги!» Кто ошибется и подбежит не к тому дереву, тот платит фант, а потом в конце должен отыграть его. Надо будет выполнить такое задание, какое мы придумаем. Так что будьте внимательными, не ошибайтесь!

 - У нас на участке есть красивое дерево. Оно зимой и летом одного цвета, пушистое, душистое, шишки на нем растут. На Новый год в гости к ребятам приходит…

 - Раз, два, три! К дереву – беги!

Дети бегут к елке.

 - А сейчас Катя расскажет нам о каком – либо дереве. Расскажи, какое оно: высокое или низкое, какой ствол, листья.

 После рассказа – описания Кати воспитатель дает команду: «Раз, два, три! К этому дереву – беги!» Если дети подбежали не к тому дереву, воспитатель предлагает внимательно посмотреть на дерево, и справить ошибку. «Ошибся – плати фант!» (фантом может быть любая вещь: платок, значок, ленточка). Так игра продолжается, пока не назовут деревья, которые растут на участке. Игра заканчивается разыгрыванием фантов.

 - В этой корзине фанты тех детей, которые ошибались. Хотите отыграть их? Ну, тогда слушайте внимательно и быстро выполняйте все, что мы вам скажем.

 - Кирилл, скажи, что этому фанту сделать?

 - Попрыгать, как лягушка.

Так поочередно возвращаются фанты их хозяевам, и игра заканчивается.

**«Найди листок, какой покажу».**

***Цель***. Учить находить предмет по сходству.

***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 листок и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравниваются по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель раздает каждому по листу с разных деревьев (клен, ясень, вишня). Затем воспитатель 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.

**«Найди в букете такой же листок».**

***Цель***. Учить находить листья по сходству.

***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 листок, например, кленовый, и предлагает: «Раз, два, три – такой листок покажи!» дети поднимают руку с кленовым листом. Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

**«Такой листок, лети ко мне!»**

***Цель***. Учить находить листики по сходству.

***Правило.*** Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у воспитателя, листком в руке.

***Оборудование***. Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины или других растений, распространенных в данной местности.

***Ход игры.***

 Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит :»У кого такой же листок – ко мне!»

 Дети рассматривают полученные от воспитателя листки, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибается, воспитатель дает свой лист для сравнения.

**«Найди листок».**

***Цель***. Учить находить часть по целому.

***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. Раз, два, три – ищи! Кто нашел, быстрее ко мне.

 Дети с листьями бегут к воспитателю.

**«Найди, о чем расскажу**».

***Цель***. Учить находить предмет по перечисленным признакам.

***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 показывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя: «Раз, два, три – беги!»

**«Найди свой дом».**

***Цель***. Учить находить целый предмет по части.

***Правило.*** Бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Листья в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.

***Ход игры.***

 В парке или лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети –«зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама – зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их домик. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу: «Все домой, волк близко!» - бегут к себе в домик – под определенное дерево. Игру можно продолжать, если дети будут меняться листьями – «переезжать в новый дом».

 Можно проводить игру с плодами и семенами деревьев.

**«Кто быстрее найдет березу, ель, осину».**

***Цель.*** Учит находить дерево по описанию.

***Правило.*** Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!»

***Ход игры.***

 Воспитатель называет хорошо знакомое дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три – к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.

**«Найди пару!»**

***Цель***. Учить находить предмет по сходству.

***Правило.*** 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 листочку и говорит: «Подул ветер, все листочки полетели». Услышав эти слова, дети начинают бегать по площадке с листьями в руках. Затем воспитатель дает команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем, у кого такой же лист в руках.

**«Найди листок, как на дереве».**

***Цель***. Учить находить предмет 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 детей на несколько групп. Каждой предлагается 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 поиск. Затем члены каждой команды, выполняют задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой.

**«Все по домам!»**

***Цель.*** Учить находить целое по его частям.

***Правило.*** Бежать к своему домику можно только по сигналу воспитателя.

***Оборудование.*** Листья 3-4 деревьев по количеству детей.

***Ход игры.***

 Воспитатель раздает 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 ваша палатка. 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.

 Игру можно проводить с листьями, плодами и семенами.

**«Найди дерево по описанию».**

***Цель***. Учить находить предметы по описанию.

***Правило***. Искать дерево можно только после описания.

***Ход игры.***

 Воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (ель и сосна, рябина и акация).

 Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог. Чтобы было интересно искать по описанию, можно около дерева или на дереве, о котором говорят, что – либо спрятать.

**«Кто где живет».**

***Цель***. Группировка растений по их строению (деревья, кустарники).

***Правило***. Искать дом после сигнала. Правильно найти свой дом.

**Оборудование.** Маски лисы, зайцев, белок.

***Ход игры***.

 Игра проводится во время прогулок в парк. Воспитатель говорит:

 - Сейчас поиграем. Вы будете белочками и зайцами, а кто – то один из вас – лисой. Белочки ищут растения, на котором могут укрыться, а зайчики -под которым могут спрятаться.

 В ходе игры воспитатель помогает детям уточнить, что белки живут и прячутся на деревьях, а у зайцев дома нет, они прячутся в кустах. Выбирают водящего – лису, дают ему шапочку лисы, а всем остальным - шапочки зайцев и белок. Зайчики и белочки бегают по полянке. По сигналу: «Опасность – лиса!» - белочки бегут к дереву, а зайцы – к кустам. Кто неправильно выполнил задание, лиса тех и ловит.

**«Путешествие».**

***Цель***. Учить находить дорогу по названиям знакомых деревьев.

***Правила***. Направление рукой не показывать, ориентиры называть точно.

***Ход игры.***

*Вариант 1.*

 Игру проводят во время прогулки в парке. Воспитатель предлагает одному или двум детям быть ведущими. Им дают задание подобрать новое место для прогулки, наметить к нему путь и выбрать заметные ориентиры (крупные деревья, кустарники). Затем, когда эти задания выполнено, ведущие должны объяснить всей группе дорогу. Надо называть 2-3 знакомые всем деревья или кустарники, их хорошо заметные признаки. Например: «надо дойти до очень большой ели, от нее повернуть направо, оттуда направиться к большим березам, поравнявшись с ними, опять повернуть направо. За орешником будет полянка для прогулок.»

*Вариант 2.*

 Игру проводят так же, только дорогу к любимой полянке найти самую короткую, объяснить ее всем детям.

*Вариант 3.*

Цель. Учить описывать внешний вид растений и находить их по описанию.

Правила. Описывать растения – ориентиры, не говоря, как они называются.

Ход игры.

 Игру проводят на прогулке. Выбирают одного ведущего, который намечет маршрут прогулки и объясняет, куда все пойдут и как найти дорогу. Ведущий выбирает ориентиры: 3-4 хорошо знакомых растения, описывает их, не называя, объясняет, где и куда надо свернуть. Все остальные по описанию определяют ориентиры, называют их и ищут по ним дорогу.

 Можно выбрать двух ведущих, проделать два путешествия, а все дети сравнять, кто из них выбрал лучшее место для прогулки.

**«Лесник».**

***Цель.*** Напомнить детям внешний вид некоторых деревьев и кустарников, их составные части, ствол, листья, плоды и семена. Учить выражать свои знания словами.

***Правила.*** Собирать семена можно только те, которые называет воспитатель.

***Ход игры.***

 Игру проводят в парке. Воспитатель выбирает лесников, которые будут обходить свои участки и проверять, все ли там в порядке. Остальные дети пришли помочь лесникам собирать семена для посадки новых деревьев. Каждый лесник собирает один вид семян. Например:

 - На моем участке растет много дубов. Давайте наберем желудей

 Лесник может описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают леснику. Выигрывает тот, кто больше наберет семян и не ошибся.

**«Найди дерево по семенам».**

***Цель***. Учить находить целое по части.

***Оборудование***. Семена и плоды деревьев и кустарников, которые сохраняются зимой: липа, клена, ясеня, рябины, калины.

***Правило.*** Бежать к тому дереву, от которого семена, можно по сигналу.

***Ход игры.***

 Игра проводится зимой. Воспитатель раздает детям семена и просит всех свободно передвигаться по полянке. По сигналу каждый бежит к тому растению, семена которого у него в руках.

 Чтобы дети не путали семена ясеня и клена, обратить внимание на отличительные признаки: летучки у ясеня (отдельные «лопаточки»), а у клена семена скреплены попарно. После игры можно рассмотреть и другие отличительные признаки этих растений: окраску и строение ветвей, величину, поверхность, окраску почек.

 Игры на узнавание деревьев и кустарников зимой организовать сложнее: дети затрудняются самостоятельно определять отличительные признаки каждого растения и точно называть его. Поэтому активная роль принадлежит воспитателю: он называет характерные признаки растений, подчеркивает своеобразие окраски ствола, форму и величину почек, расположение ветвей.

**«Идем в гости к Мудрой Сове».**

***Цель.*** Развивать пространственное мышление. Формировать умение ориентироваться по карте в лесу. Воспитывать бережное отношение к окружающему миру.

***Материал***. Большая красочная карта леса; вырезанные из картона деревья, кустарник, озеро, тропинка, река, дорога, мост, сова; карточка с обозначением сторон света (север, северо – восток, восток и т.д.); письмо лесных жителей, план – маршрут, фигурки, обозначающие детей.

***Ход игры.***

 Педагог читает детям письмо от лесных жителей:

«Дорогие друзья! Мы, звери и птицы, приглашаем вас на наш лесной совет, который состоится около дома Мудрой Совы. Там будут обсуждаться важные вопросы: как люди должны вместе со зверями и птицами беречь лес, заботится о природе. Для того чтобы вы смогли благополучно добраться до дома Мудрой Совы и участвовать в лесном Совете, вам нужно внимательно рассмотреть нижний край карты. Вы увидите могучий раскидистый дуб. Найдите с левой стороны третью ветвь снизу, она укажет вам, в каком направлении двигаться. Идите на запад до быстрой речки, которую надо перейти по мосту. Вы попадете на лесную полянку, где растет много цветов. Там найдете дальнейшую схему пути к домику Мудрой Совы.

 С уважением, звери и птицы Волшебного леса.»

 Дети вместе с педагогом внимательно рассматривают карту леса, вставляют в прорезь в правом верхнем углу карточку с изображением сторон света и выясняют, где север, юг, северо – восток, юго – запад и т. д.

 Далее взрослый предлагает каждому ребенку выбрать одну из фигурок. Они будут двигаться по карте леса. Фигурки выстраиваются друг за другом. Дети и педагог советуются, где лучше войти в лес, и начинают продвижение по карте, следуя тексту письма. Добравшись до поляны, находят среди цветов схему дальнейшего пути – план – маршрут. Педагог читает:

 «Вы находитесь на поляне.

Идите на северо – восток до опушки леса.

Идите в северно – западном направлении до озера.

Обойдите озеро слева и идите на север до ельника.

Пройдите ельник в северо – восточном направлении до дороги.

Пройдите по дороге на восток пять шагов, сверните на тропинку в юго – восточном направлении.

Тропинка приведет вас к домику Мудрой Совы».

 Дети переставляют фигурки в соответствии с текстом письма. В конце игры педагог проводит беседу на экологическую тему.

Считалки.

 Раз, два, три, четыре, пять –

Коля будет начинать.

Пчелы в поле полетели,

Зажужжали, загудели.

Сели пчелы на цветы.

Мы играем – водишь ты!

Серый зайка

Вырвал травку,

Положил ее на лавку.

Кто травку возьмет,

Тот и вон пойдет.

«Тили – тели»,-

Птички пели.

Взвились, к лесу полетели.

Стали птички гнезда вить.

Кто не вьет, тому водить.

Раз, два, три, четыре, пять –

Вышел зайчик погулять.

Вдруг охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет.

Но охотник не попал,

Серый зайчик убежал.

Чижик в клетке сидел,

Чижик громко песню пел:

«Чу – чу – чу – чу – чу,

Я на волю улечу!»

Вышли мышки как – то раз

Поглядеть, который час.

Раз, два, три, четыре –

Мышки дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон,

Убежали мышки вон.

В лес дремучий я пойду,

Зайца серого найду,

Принесу его домой,

Будет этот зайчик мой.

Раз, два, три, четыре, пять –

Вышел зайчик погулять.

Что нам делать? Как нам быть?

Нужно заиньку ловить.

Снова будем мы считать:

Раз, два, три, четыре, пять.

Шел по берегу петух,

Поскользнулся,

В речку – бух!

Будет знать петух,

Что впредь

Надо под ноги смотреть.