

Карточка № 1

Фрукты

Найди, что покажу.

Дидактическая за дача. Найти предмет по сходству.

Игровое действие. Поиск предмета, показанного и спрятанного воспитателем.

Правило. Под салфетку заглядывать нельзя.

Оборудование. На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.

Ход игры. Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется».

Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

Примечание. В дальнейшем игру можно усложнить, добавляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окраске. Например: свеклу, репу; лимон, картофель; помидор, яблоко и др.

Карточка № 2

Фрукты *Найди, что назову*

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти предмет по слову-названию. Игровое действие. Поиск «спрятанных» овощей и фруктов.

Правила. Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, помидор, яблоко и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.

Оборудование. Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, величина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по величине, но разной окраски (несколько яблок), разной величины с постоянной окраской.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному из детей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «Покажи яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пытается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Например: «Покажи желтую репку».

Второй вариант.

Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы: шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет.

Третий вариант.

Игра оборудуется и проводится так же, как и в первых двух вариантах. Здесь решается задача — закрепить в памяти дошкольников окраску предметов.

Овощи и фрукты раскладывают (прячут) в вазы разной окраски в соответствии с окраской предмета.

Карточка № 3

Фрукты

Угадай, что съел?

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Угадывание на вкус.

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

Оборудование. Подобрать овощи и фрукты, раз личные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.

Ход игры. Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе».

После того как все дети выполняют задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

Примечание. В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения вкуса: «Как во рту стало?» (Горько, сладко, кисло.)

Карточка № 4

Комнатные растения

Что изменилось?

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Поиск похожего предмета

Правило. Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

Оборудование. Одинаковые растения (по 3—4) расставлены на двух столах.

Ход игры. Воспитатель показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.)

Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.

Карточка № 6

Комнатные растения

Найди растение по названию

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти растение по слову-названию.

Игровые действия. Поиски названного растения.

Правило. Смотреть, куда прячут растение, нельзя.

Ход игры. Воспитатель называет комнатное растение, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей выполнить задание. Если детям трудно будет найти названное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с прятками, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.

Второй вариант.

Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей спрячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо опускания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название.

Карточка № 5

Комнатные растения

Найди такой же.

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Дети находят изменения в расположении предметов.

Правило. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

Оборудование. На двух столах ставят 3—4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

Ход игры. Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

Карточка № 7

Деревья

Найди листок, какой покажу

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Бег детей с определенными листочками.

Правило. Бежать («ле теть») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

Ход игры. Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, например, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.

Карточка № 8

Деревья

Найди в букете такой же листок

Дидактическая задача. Найти предмет по сходству.

Игровое действие. Поиск похожего предмета.

Правило. Листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

Оборудование. Подобрать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.

Ход игры. Воспитатель раздает детям букеты, какой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три — такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кленовым листом.

Игру повторяют несколько раз с остальными листочками букета.

Карточка № 9

Деревья

Такой листок, лети ко мне

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Подбежать к воспитателю по его сигналу.

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

Оборудование. Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, рас пространенных в данной местности деревьев).

Ход игры.

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

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

Карточка № 10

Деревья

Найди листок

Дидактическая задача. Найти часть по целому.

Игровые действия. Поиски предмета.

Правило. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

Ход игры. Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь попробуйте найти такие же на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.

Карточка № 11

Деревья

Кто быстрее найдет березу, ель, дуб

Дидактическая задача. Найти дерево по названию.

Игровое действие. Бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).

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

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

Карточка № 12

Деревья

Найди листок, как на дереве

Дидактическая задача. Найти часть по целому.

Правило. Искать на земле нужно только такие же листья, как на дереве, указанном педагогом.

Ход игры. Игру проводят осенью на участке. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Затем члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой.

Карточка № 13

Деревья

Все по домам!

Дидактическая игра. Найти целое по его части.

Игровые действия. Поиски своего «дома» по определенному признаку.

Правило. Бежать к своему «домику» можно только по сигналу воспитателя.

Оборудование. Листья 3—4 деревьев (по количеству детей).

Ход игры. Педагог раздает детям листья и говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваши палатки. Мы гуляем. Но вдруг пошел дождь. «Все по домам!» Дети по этому сигналу бегут к своим палаткам, становятся рядом с тем деревом, от которого лист.

Чтобы проверить, правильно ли выполнено задание, ребенку предлагают сравнить свой лист с листьями на

Карточка № 14

Деревья

Найди дерево по описанию

Дидактическая задача. Найти предмет по описанию.
Игровое действие. Угадывание растений по описанию.

Правило. Искать дерево можно только после рассказа воспитателя.

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

Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог.

Чтобы ребятам было интересно искать по описанию, можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что-либо спрятать.

дереве, к которому он подбежал.

Примечание. Игру можно провести с листьями, плодами и семенами или только с плодами и семенами.

Карточка № 15

Деревья

Беги в дом, какой назову

Дидактическая задача. Найти предмет по названию.

Игровое действие. Бег (с увертыванием) к определенному предмету.

Правило. Около одного и того же дерева долго стоять нельзя.

Ход игры. Игру проводят по типу «Ловишек». Кого-либо из детей назначают ловишкой, все остальные убегают от него и спасаются около названного воспитателем дерева, например около березы. Детям можно перебегать от одной березы к другой. Тот, кого поймают ловишка, становится водящим.

При повторении игры название дерева («домика») каждый раз меняют.

Карточка № 16

Жилища

«Кто где живет?»

Цель: закрепить знания детей о жилищах в природе различных видов животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей).

Материал: планшет, на котором с одной стороны изображены различные животные, а с другой — их жилища, например: берлога, нора, улей, скворечник, гнездо. В конверте с обратной стороны планшета находятся стрелки-указатели по количеству животных. Вместо стрелок можно нарисовать лабиринты из разноцветных линий.

Организация и методика проведения

В игре принимают участие двое и более детей. Они поочередно на ходят предлагаемое животное и стрелкой или с помощью лабиринта определяют его жилище. При правильном выполнении игровых действий ребенок получает фишку. Если ответ неправильный — ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, у кого к концу игры соберется большее количество фишек.

Карточка № 17

Питание

«Кто чем питается?»

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей) в природе.

Материал: планшет, на котором по кругу размещены разные виды корма для различных животных. В его центре укреплена движущая стрелка, с обратной стороны в конверте помещены карточки с иллюстрациями необходимых животных.

Организация и методика проведения

В игре участвуют двое и более детей. Поочередно по загадке воспитателя ребята находят соответствующую картинку с изображением животного и с помощью стрелки указывают вид корма, которым оно питается. За правильный ответ — фишка. Выигрывает тот, у кого к концу игры будет большее количество фишек.

Карточка № 18

Питание

«Найди свой домик»

Цель: упражнять детей в группировке животных по способам питания (растительноядные, хищные, всеядные, паразиты).

Материал: набор карточек с иллюстрациями животных разного вида; четыре разноцветных поля для размещения карточек (зеленая — для травоядных, красная — для хищников, зелено-красная — для всеядных животных и черная — для животных-паразитов).

Организация и методика проведения

Вариант 1. Дети играют по одному. Ребенок группирует карточки с животными по цветным полям в зависимости от того, чем они питаются. После выполнения задания воспитатель проверяет правильность решения и за каждую ошибку выдает игроку штрафную фишку. Выигрывает тот, кто наберет их меньше.

Вариант 2. Дети поочередно берут по одной карточке с изображением животного и находят для нее домик, опираясь на собственные знания об особенностях питания разных видов животных. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек за правильность выполнения

задания.

Карточка № 19

Рост

«Что сначала, что потом?»

Цель: закрепить знания детей об основных стадиях роста и развития живых организмов (растений, животных, человека).

Материал: набор карточек, на которых зафиксированы стадии роста и развития растений или животного (гороха, одуванчика, земляники, лягушки, бабочки и др.), а также человека (младенчество, детство, отрочество, юность, зрелость, старость).

Организация и методика проведения

Вариант 1. Ребенку предлагается разложить карточки в порядке роста и развития живого существ (например, бабочка-капустница: яйцо — гусеница — куколка — бабочка) и рассказать, что было сначала, а что потом.

Вариант 2. Воспитатель раскладывает карточки, преднамеренно делая ошибку в их порядке. Дети должны ее исправить и объяснить правильность своего решения.

Карточка № 20

Рост

«Поможем растению»

Цель: закрепить знания детей об условиях, необходимых для роста растений (вода, свет, тепло, питательная почва); упражнять в определении недостатка тех или иных условий по внешнему виду растения.

Материал: набор карточек с изображением одного из комнатных растений (например, бальзамина) в хорошем и плохом состоянии (увядшие, пожелтевшие листья, светлая почва в вазоне, подмерзшее растение и др.); четыре цветные карточки-модели, изображающие необходимые для растений условия (желтая—свет, красная—тепло, синяя — вода, черная — питательная почва); четыре карточки с изображением здорового растения и моделированием четырех условий, необходимых ему.

Организация и методика проведения

Вариант 1. В начале игры детей знакомят с карточками-моделями условий, необходимых для роста и развития растения. Затем рассматриваются четыре карточки с изображением одного и того же растения в хорошем состоянии с указанием этих же моделей. Детям необходимо объяснить причину нормального состояния растения.

Вариант 2. Карточки-модели раскладываются на столе перед ребенком, а на наборном полотне воспитатель составляет рассказ о растении, например: «Рос бальзамин в горшке на окошке и радовался первому весеннему солнцу. Солнечные

лучи пригревали все сильнее, а запасов воды в почве становились все меньше. В понедельник утром дети заметили, что листья бальзамина пожелтели и поникли. Что же делать?» Предложить детям помочь растению: отобрать карточки-модели с изображением необходимых для растения условий. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет большее их количество.

Карточка № 21

Природное сообщество

«Лес — дом для животных»

Цель: закрепить знания детей о лесе как природном сообществе; сформировать представления об экологических ярусах (этажах) смешанного леса и месте животных в них.

Материал: плоскостная модель с изображением четырех ярусов смешанного леса: 1 — травянистый покров, 2 — кустарники, 3 — лиственные деревья, 4 — хвойные деревья. На каждом из ярусов сделаны специальные прорезы для прикрепления фигурок животных. В центре с обратной стороны планшета находятся фигуры-силуэты различных животных: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.

Организация и методика проведения

Вариант 1. Дети играют по одному, а остальные проверяют правильность выполнения задания — расселить всех животных по «этажам» в зависимости от места их обитания. Выигрывает тот, кто меньше всего допустит ошибок.

Карточка № 22

Птицы

«Экологическая пирамида «Птицы»

Цель: формировать знания о простейших цепях питания птиц в природе; закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

Материал: *1 вариант, плоскостной:* набор карточек разного цвета (желтая, синяя, красная, черная), отображающих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с различными иллюстрациями растений и птиц, например: сосна — сосновая шишка — дятел. *2 вариант, объемный:* наборы из семи кубиков, где четыре кубика разного цвета, исходя из условий, необходимых для жизни растений и животных; на пятом изображены растения; на шестом — корм птиц; седьмом — птицы. Например: рябина — ягоды рябины — снегирь; ель — еловая шишка — клест; дуб — желуди — сойка; водоросли — улитка — утка; трава — кузнечик — аист.

Вариант 2. Силуэты животных раскладываются на столе оборотной стороной вверх. Дети поочередно берут по одному силуэту, называют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить правильность собственного выбора. За верный ответ—фишка. Если задание выполнено неправильно, то фигурка-силуэт животного кладется на стол и действие повторяется другим ребенком.

Организация и методика проведения

Аналогично предыдущим играм. Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разноцветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с иллюстрациями растений и животных выставляются на данную горизонталь вертикально, один на один, чтобы показать пищевые цепи в природе.

Карточка № 23

Лекарственные растения

«Экологическое лукошко»

«Аптека Айболита»

Цель: формировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, учить применять; упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

Материал: плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из его сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (подорожник, зверобой, ромашка, крапива и др.).

Организация и методика проведения

Воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке отгадку, называет растение и объясняет, почему его называют «Зеленым

Карточка № 24

Природное сообщество

«Зоологический стадион»

Цель: закрепить знания детей о различных видах животных, их питании и месте обитания в природе.

Материал: планшет, на котором по кругу изображены две беговые дорожки, старт, финиш и девять ходов, в центре стадиона шесть секторов с иллюстрациями животных: 1 — скворец, 2 — ласточка, 3 — пчела, 4 — муравей, 5 — медведь, 6 — белка. На отдельных карточках — изображения наборов корма для данных животных и их жилищ (скворечник, муравейник, улей, берлога, дупло и др.). В наборе имеется также кубик для определения хода.

Организация и методика проведения

В игре участвуют два ребенка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по три

доктором». Аналогично можно проводить игры с экологическими лукошками на темы «Цветы луговые», «Первоцветы», «Ягоды», «Грибы» и др.

хода: 1 — назвать животное, 2 — определить корм для него, 3 — назвать его жилище в природе. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

Карточка № 25

Питание

«Зеленые карты»

Цель: упражнять детей в составлении простейших цепей питания животных в природе.

Материал: набор игровых карточек из 36 штук, каждая окрашена с обратной стороны в зеленый цвет, а на лицевой — иллюстрации различных видов животных и растений, составленные таким образом, что бы в итоге сложилось 18 пар (животное — корм для него).

Организация и методика проведения

Карточка № 26

Поведение в лесу

«Лесник»

Цель: закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

Материал: набор предупреждающих экологических знаков трехугольной формы с изображением лесных объектов (ландыш, муравейник, гриб съедобный и несъедобный, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костер, скворечник и др.).

В игре принимают участие от двух до шести детей. Каждому ребенку раздается по шесть карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них такие, которые можно составить в пары. При правильном ходе ребенка пары выбрасываются. Количество карточек постоянно пополняется до шести, пока не закончится набор. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек.

Организация и методика проведения

Дети поочередно изображают лесника. Он выбирает один из экологических знаков, лежащих перевернутыми на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляет; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

Карточка № 27

Поведение в лесу

«Прогулка в лес»

Цель: формировать правильное отношение к лесным обитателям; расширить знания детей о правилах поведения в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих и запрещающих экологических знаков.

Материал: планшет с изображением лесной поляны с несколькими тропинками, на которых размещены предупреждающие знаки; силуэты детей, которых можно

Карточка № 28

Питание

Разрезные картинки

«Цепочки питания в природе»

Цель: формировать представления детей о пищевых цепях и месте в них разных видов животных.

Материал: 1 вариант: картинки, разрезанные на две части, при составлении которых образуется цепочка питания: животное и корм, которым оно питается, как растительный, так и животный. 2 вариант: картинки, разрезанные на три

перемещать по тропинкам; набор запрещающих экологических знаков в конверте («Не рвать ландыши»; «Не топтать грибы, ягоды»; «Не ломать ветви деревьев»; «Не разрушать муравейники»; «Не разводить костры»; «Не ловить бабочек»; «Не кричать»; «Не включать громкую музыку»; «Не разорять птичьи гнезда» и др.).

Организация и методика проведения

В игре может участвовать группа детей, которые отправляются в «лес» на прогулку. На первом этапе следует провести ребят по «тропинке», рассказать, что на ней находится, выставить соответствующие экологические знаки, помогающие соблюдать правила поведения в лесу.

На втором этапе дети самостоятельно путешествуют по «лесным тропинкам», где расставлены различные экологические знаки. Ребята должны объяснить по ним правила поведения в лесу. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество фишек.

части, цепочка питания включает растение, травоядное или всеядное животное, хищника.

Организация и методика проведения

На первом этапе разрезные картинки представлены таким образом, что каждая имеет свой специфический подрез, отличающийся от других. По нему дети находят части соответствующей картинки, правильно их составляют, знакомятся с цепочкой питания, определяют место в ней животного, например: гриб — белка — куница.

На втором этапе разрезные картинки могут иметь одинаковые подрезы. При составлении таких картинок дети проявляют большую самостоятельность в определении места животного в цепочке питания.

Карточка № 30

Природное сообщество

«Времена года»

Цель: формировать представления о моделях времен года в соответствии с продолжительностью светового дня; показать взаимосвязь светового дня и явлений, происходящих в природе в разные сезоны.

Карточка № 29

Природное сообщество

«Экологическая ромашка»

Цель: закрепить представления детей о характерных явлениях в живой и неживой природе в разные сезоны, их взаимосвязи и взаимозависимости.

Материал: четыре планшета разного цвета, соответствующего вре менам года (белый, красный, зеленый, желтый), на которых представле ны модели продолжительности светового дня каждого сезона; кармаш ки для иллюстраций явлений природы, характерных для данного сезона.

Организация и методика проведения

Дети рассматривают планшеты, определяют сезон каждого в соот ветствии с цветом и траекторией солнца на небосводе: летом — самая

большая траектория, зимой — маленькая; осенью и весной — равно денствие. Определив время года, дети должны разложить в кармашки иллюстрации явлений природы данного сезона и рассказать о них.

Материал: четыре кружочка (середины ромашки) разного цвета (белый, зеленый, желтый, красный) в соответствии с моделями времен года и набор лепестков с изображением различных явлений в живой и неживой природе в каждое время года, например: весной в ручейке пла вают кораблики, расцвел ландыш, птицы вьют гнезда и др.

Организация и методика проведения

Играют четыре ребенка, каждому необходимо собрать лепестки ромашки соответствующего сезона и рассказать о характерных явле ниях как в неживой, так и в живой природе.

Карточка № 31

Фрукты и овощи

Заколдованное письмо»

Цель: закрепить представления детей о характерных признаках овощей и фруктов, их роли в поддержании здоровья человека; позна комить с моделированием как способом формирования обобщенного представления об овощах и

Карточка № 32

Природное сообщество

ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ

«ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК»

Цель: развивать мышление; вос питывать положительные нравствен ные качества личности; формиро вать навыки общения детей с родными взрослыми;

фруктах.

Материал: пять планшетов с моделями характерных признаков овощей и фруктов (окраска, форма, величина, способ употребления в пищу, место произрастания); набор предметно-схематических рисунков-загадок овощей и фруктов.

Организация и методика проведения

Дети рассматривают предметно-схематические модели, раскрывающие характерные признаки овощей и фруктов.

Вариант 1. По образцам-моделям характерных признаков овощей и фруктов дети разгадывают загадки-рисунки доктора Айболита, что бы помочь ему определить, какие овощи и фрукты полезны для здоровья человека.

Вариант 2. По образцам-моделям один ребенок составляет загадку-описание определенного овоща или фрукта, остальные дети отгадывают и рассказывают, какую роль они играют в поддержании здоровья человека.

актуализировать со вместиные потребности; развивать чувство взаимной эмпатии.

Каждая семейная команда получает цветик-семицветик. Участники игры задумывают семь желаний (родители помогают записывать желания дошкольников): три желания задумывает ребенок для родителей, три — взрослый для ребенка, одно желание будет совместным.

Родители и дети меняются лепестками и отбирают лепестки-желания, которые им действительно приятны. Побеждает команда, которая имеет больше всего желанных лепестков, где предполагаемые желания совпадают с реальными.

Карточка № 33

«РАЗГОВОР С ЛЕСОМ»

Цель: развивать творческое воображение детей, обогащать речь определениями; учить расслабляться.

Вас ожидает необычное путешествие. Мы перенесемся мысленно в лес. *(Дети закрывают глаза, облокотившись на спинки стульев, расслабленные руки лежат на коленях.)* Вокруг вас в лесу разнообразны разные деревья, кустарники, травы,

Карточка № 34

«КАКИЕ ПЛОДЫ, НА КАКОМ ДЕРЕВЕ РАСТУТ»

Цель: активизировать в речи детей названия растений и их плодов; упражнять в практическом усвоении конструкций предложного падежа и согласования существительных с глаголом и прилагательным в роде, числе, падеже.

Задание 1. Узнать растение по его плодам и закончить

цветы.

Протяните правую руку вперед и «потрогайте» ствол дерева: какой он? Теперь поднимите руку и коснитесь листвы: какая она? Опустите руки вниз и проведите по травинкам: какие они? Понюхайте цветочки, вдохните полной грудью и задержите эту свежесть в себе!

Подставьте лицо свежему ветру. Прислушайтесь к лесным звукам — что вы услышали?

Дети молча слушают. Каждый ребенок на ухо называет педагогу представленный им звук или шорох.

предложение.

- Желуди растут на... (дубе).
- Яблоки растут на... (яблоне).
- Шишки растут на... (ели и сосне).
 - Гроздья рябины растут на... (рябине).
- Орехи растут на... (орешнике).

Задание 2. Вспомнить название

плодов растений и закончить предложение.

- На дубе созрело много... (жесть лудей).
- Дети снимали с яблони спелые... (яблоки).
- Верхушки елей гнулись под тяжестью множества... (шишек).
- На облетевшей рябине яркими огоньками горели... (гроздья ягод).

Задание 3. Провести линию от растения к его плодам и составить предложение (проводится с предметными картинками).

желудь	шишка	гроздья ягод
орешник	яблоко	дуб
орех	яблоня	

Задание 4. То же с картинками растений и их листьев.

Карточка № 35

«ГНОМЫ В ЛЕСУ»

Цель: средствами пантомимы изображать характерные движения в определенной ситуации, ориентироваться только на слова педагога и собственные представления.

Воспитатель предлагает детям надеть колпачки гномов: «Сегодня мы с вами познакомимся с маленькими волшебными человечками — гномами, и будем с ними играть!»

В. Живут гномы в лесу. Деревья кругом густо растут, все с колочими ветками. Пробираются гномы с трудом через

Карточка № 36

ИГРА « ЦВЕТЕТ - НЕ ЦВЕТЕТ »

Цель: развивать у детей слуховое внимание, выдержку.

Правило: поднимать руки только в том случае, если будет назван цветущий предмет (растение, цветок).

чащобу, ветки поднимают, раздвигают с большим усилием. Показался в лесу про свет: деревья растут потоньше и дальше друг от друга (*гномы смотрят по сторонам, выбирают себе дорогу*).

Теперь гномы легко между деревьями проскальзывают (*они гибкие, ловкие*): где бочком пройдут, где спинкой... А вот и наклониться надо и под колоду пролезть. Где-то надо и на цыпочках пройти по узенькой тропинке.

Вышли гномы на полянку, а там спит мышка. Гномы тихонечко ее резнее переступают, осторожно, чтобы не наступить. Потом они увидели зайчика — и давай с ним прыгать! Вдруг из-за кустов выскочил серый волк и как зарычит! Гномы бросились прятаться под кусты (под столы) и сидят там тихо-тихо!

Волк ушел своей дорогой, а гномы пошли домой: на цыпочках пройти по узенькой тропинке; теперь наклониться надо и под колоду пролезть; где бочком пройдут, где спинкой. Уже дом близко: продираются гномы с трудом через чащобу, ветки поднимают, раздвигают с большим усилием.

Ох, устали! Надо на своих стульчиках отдохнуть! (*Дети расслаживаются по местам.*)

Ход игры: дети садятся полукругом и кладут руки на колени.

В. Я буду называть предметы, и спрашивать: цветет? Например:

«Яблоня цветет?», «Мак цветет?» и т. д. Если это на самом деле так, то дети должны поднять руки вверх.

Если я назову нецветущий предмет (елка, сосна, дом и т. д.), то руки поднимать не следует.

Вам нужно быть внимательными, так как я буду поднимать руки и правильно, и неверно. Кто ошибется, заплатит фишку.

Воспитатель начинает игру:

«Роза цветет?» — и поднимает руки.

Дети отвечают: «Цветет!» — и тоже поднимают руки.

«Сосна цветет?» — и поднимает руки, а дети должны молчать.
