

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 168
г. Екатеринбург**

***Карточка дидактических игр для
детей старшей группы***

**Составила:
воспитатель
Войцехович Е.Н.**

1. Словесные игры

Дидактическая игра «Что загадали»

Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами.

Ход игры: Один из игроков загадывает, например, животное. Остальные по очереди при помощи наводящих вопросов пытаются угадать, какое животное было загадано. Если ответ положительный, то можно продолжать спрашивать. Если ответ "Нет", ход переходит к следующему игроку.

- Это хищник?
- Да!
- Он из семейства кошачьих?
- Нет!
- У него серая шерсть?
- Да!
- Это волк!
- Точно!

Так же можно загадывать персонажей любимой книжки, фильма, названия цветов, да все, что угодно!

Интересная разновидность игры, когда игроки пишут на листочках имя персонажа и приклеивают друг другу на лоб (например, писать можно на кусочке малярного скотча). Все видят имя твоего персонажа, но ты-то сам нет! И тебе нужно отгадать, кто ты, при помощи тех же самых вопросов с ответами "Да-нет".

Дидактическая игра «Похоже – непохоже»

Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Учить составлять связный, интересный, последовательный рассказ о том или ином предмете, учитывая всю совокупность его признаков, уметь сравнивать, классифицировать, обобщать и это все проявляется в логической четкости, доказательности речи. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами

Пример: Дидактическая игра «Похож — не похож?»

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать животных, находить в них признаки различия, сходства, узнавать животных по описанию.

Игровые правила. Для сравнения животных по представлению брать только двух животных; отмечать их признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать двух животных, отгадав их по описанию товарища.

Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется «Похож – не похож?».

- Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так: каждый задумает не два предмета, а двоих животных, вспомнит, чем они отличаются друг от друга, и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать.

Получивший камешек загадывает загадку, например такую:

Два животных, у одного тонкие ветвистые рога, у другого рога широкие, у одного длинные ноги, а другого короткие, один живет в лесу, другой в тундре, оба питаются травой. (олень, лось)

Два животных, один рыжего цвета, другой белого цвета, один живет в тундре, другой живет в лесу. Один охотится за мышами, зайцами, другой охотится за птицами, леммингами. У обоих пушистая шерсть, пушистый хвост. (лиса, песец)

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

Дидактическая игра «Похож – не похож»

Цель: Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровое действие. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

– Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия

Дидактическая игра «Назови три предмета»

Цель: воспитывающие умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Воспитатель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а дети должны назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

Дидактическая игра «Кому что нужно»

Цель: Воспитывать умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам. Упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Ход игры: *Воспитатель:* - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

2. Игры на ориентировку по модели, схеме, плану, условным знакам, сигналам

Дидактическая игра «Найти путь к домику зайчика»

Цель. Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры: Нужно выбрать из разных дорожек ту, которая приведет зайчика к домику. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть.

Дидактическая игра «Помоги Петрушке попасть в цирк»

Цель: закреплять ориентировку по направлениям, на листе бумаги, зрительное внимание, зрительную память.

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь Петрушке попасть в цирк. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: « С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два, три- как ты шел-назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д.

Усложнение: лабиринт перекрещивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

Дидактическая игра «Ищем клад»

Цель: развитие у детей пространственных представлений при прочтении ими готового плана открытого пространства.

Оборудование: маленькие куколки-человечки (можно из набора «ЛЕГО»), карта-план своего микрорайона для каждого из играющих детей, наборы цветных карандашей.

Ход игры: 1-й вариант игры: выполнение задания основано на совместном творчестве взрослого и детей. Перед каждым ребенком лежит план микрорайона. Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие в поисках клада. Далее создается сказочная ситуация: Незнайка получил конверт с письмом, в котором сказано, что в нашем микрорайоне зарыт клад, и указано место, где его можно отыскать (у аптеки – справа). Но до этого места нужно дойти, выполняя все задания

Дидактическая игра «Поиск клада»

1. Выяснить названия основных улиц.

2. Определить ориентиры (аптека, поликлиника, почта, метро, магазин и т. д.), найти их на плане.

Теперь ребята «превращаются» в маленьких куколок-человечков, которые смогут гулять по улицам (на плане). Отправляются на прогулку из детского сада. Воспитатель сопровождает свой рассказ употреблением предлогов за, перед, между, вправо, влево (до указанного места).

В следующий раз, играя в искателей клада, ребенок сам может описать свой путь от детского сада до нужного места, употребляя в своей речи соответствующие предлоги.

2-й вариант игры: путь к кладу можно указывать, прокладывая себе дорогу с помощью цветных карандашей, рисуя направление от точки отсчета, которой является сам ребенок, к месту, где зарыт клад.

Заслуживают поощрения те ребята, чьи куколки первыми дойдут до места расположения объекта (клада) или нарисуют путь к нему.

Освоившие игру стремятся уже сами «прятать клад», то есть обозначать место, где зарыт клад. Так что ребенку очень понравится, если взрослый поменяется с ним ролями.

Дидактическая игра «Найди ошибку»

Цель: Упражнять детей в порядковом счёте. Развивать наблюдательность, внимание, ориентировку в пространстве, умение находить ошибку и её исправлять.

Оборудование: карточки с заданиями-ошибками

Ход игры:

Ребёнок работает с карточкой и находит ошибку и её исправляет

Дидактическая игра «Определи, на что похоже»

Цель: Учить детей создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

Оборудование: игра состоит из набора карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого-либо предмета.

Ход игры: Взрослый предлагает детям поиграть в игру. Он им будет показывать картинку из набора и спрашивать детей, на что она похожа. Воспитатель стремится к тому, чтобы каждый ребёнок придумал что-то новое, что ещё не говорил никто из детей. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал. Карточки заламинированы, поэтому можно раздать детям фломастеры, и они самостоятельно дорисуют картинку.

Дидактическая игра «Найди отличия и сходство»

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).

Задачи игры:

Продолжать развивать умение последовательно рассматривать

Продолжать знакомить с цветами спектра: красным, оранжевым, жёлтым, зелёным, голубым, синим, фиолетовым, белым, серым, чёрным.

Развивать умения считать.

Развивать внимание, память, мышление.

Активизировать речь детей.

Форма организации: индивидуальная или подгрупповая.

Оборудование: парные картинки с отличиями

Ход игры: Игра направлена на реализацию содержания образовательной области «Познание», а именно сенсорного развития. Игра состоит из картинок, на которых изображены различные персонажи из мультфильмов по –двое, изображение одного из которых имеет дополнительные детали.

Детям предлагается возможность угадать, кто это и из какого мультфильма этот персонаж. Затем взрослый предлагает её описать, и рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации надо найти отличия и определить, чем они отличаются и какого цвета отличия.

Отвечая на несложные игровые задания ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. Потому что вся игра проиллюстрирована красочными картинками.

Дидактическая игра «Контролёр»

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения детьми парно противоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

Ход игры: ребенок (контролёр) располагается перед другими участниками игры - пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади "контролера" с

правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. "Пассажиры" с красными билетами направляются "контролером" в левый автобус, а с зелеными - в правый.

Игра «Фанты»

Цель. Развитие познавательного интереса к знаниям. Развитие внимания.

Правила игры: На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Ход игры: Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
"Да" и "нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?
- Хлеб.
- Какой?
- Мягкий.
- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?
- Всякий.
- Из какой муки пекут булки?
- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

3. Интеллектуальные, развивающие игры

Игра «Волшебный квадрат»

Цель: развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, логически связанные между собой, обосновывать свои суждения, делать вывод и в конечном счёте самостоятельно приобретать знания.

Оборудование: квадрат 3x3, карточки каждой по 3.

Ход игры: Нарисовать квадрат 3x3. Карточки распечатать на цветном принтере. Наклеить на картон или заламинировать. Игра готова. Инструкция очень простая: расставить изображения по местам так, чтобы в строках и в столбцах они не повторялись.

Игра «Геоконт»

Цель: Развивать у детей мелкую моторику, зрительное, цветовое и пространственное восприятие. Воображение. Закреплять знания разнообразных видов геометрических фигур, линий.

Оборудование: Для этой игры нужна деревянная фанера, канцелярские гвоздики и банковские резиночки.

Методические рекомендации.

Игра «Геоконт» используется для математического развития дошкольников, знакомства их с предметным миром, формирования навыков конструирования и решения творческих задач. Кроме того, сказочная среда помогает опосредованному восприятию дошкольниками основной обучающей задачи. Например, в процессе игры перед детьми возникает «препятствие» (задание, вопрос, задача и т.д.). Олицетворением этого препятствия является натянутая в поле «Геоконта» резинка («паутинка») любого цвета. В случае правильного решения задачи она «исчезает».

Ход игры: Самостоятельное конструирование геометрических фигур, когда задействуются зрительный и осязательно – тактильный анализаторы, способствуют формированию представлений об эталонах формы. В игровой деятельности развиваются мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. Дошкольники знакомятся с таким свойством, как упругость (резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение). Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. Построение фигур на листе бумаги по координатам игрового поля готовит детей к освоению простейшего программирования. С помощью координатной сетки дошкольники могут рисовать план игрового поля и схемы фигур по словесной формуле.

Игра «Подбери по цвету»

Цель: закреплять представления цветах спектра. Учит детей выделять цвета, отвлекаясь от других признаков предметов.

Ход игры: Вариант 1

На двух столах расставляются игрушки. Воспитатель даёт каждому участвующему предмет или игрушку одного из цветов спектра. Каждый ребёнок должен подобрать все игрушки аналогичного цвета. Выполнив задание, дети меняются игрушками, и игра повторяется снова.

Вариант 2

Дети образуют пары. Воспитатель раздаёт каждой паре играющих листы бумаги, на которых красками нанесены различные изображения разных цветов. Определив, какого цвета изображение на листе, дети подходят к столу, на котором вперемежку лежат картинки с разноцветными предметами, и выбирают нужные карточки.

Игра «Скажи наоборот»

Цель: развивает логическое мышление, наблюдательность, внимание, расширяет кругозор, способствует развитию связной речи.

Оборудование: карточки с предметами противоположных значений.

Ход игры: Предложить детям найти предметы с противоположным значением.

Игра «Чей домик»

Цель: поиск недостающих, выделение общего признака, определение правильной последовательности, выделение лишнего; игры на развитие внимания, памяти, воображения, игры на нахождение противоречий

Оборудование: Два картонных листа бумаги (30 x 20 см), в верхней части которых на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три домика. Внизу на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три кружка красного, зеленого и синего цвета. От

кружков к домикам прорисованы дороги, имеющие несколько поворотов под острым углом. Дороги пересекаются в нескольких местах. На первом листе дороги нарисованы тушью того же цвета, что и круги, от которых они начинаются. На втором листе дороги — черной тушью. Направления движения на пересечениях дорог указаны стрелками. Помимо этого в игре используются фигурки животных: собаки, кошки и кролика.

Ход игры:

Дети усаживаются вокруг стола, на котором разложен игровой материал.

Воспитатель объясняет правила игры: «Видите, здесь (показывает) нарисованы домики для кошки, собаки и кролика. В этом доме живет собака, в этом — кролик, а в этом — кошка. Они заблудились и никак не могут попасть к себе домой. Давайте им поможем. Играть будут трое: один поможет кошке, другой — собаке, а третий — кролику. Начинать путь надо от цветного кружка. Чтобы не сбиться с дороги, следует ориентироваться на ее цвет. (Показывает это на примере.) Выиграет тот, кто первый приведет животного домой». Педагог обращает внимание детей на стрелки, которые указывают направление движения. Нужно остановиться на перекрестке и посмотреть, куда идти дальше.

Усложнение игрового задания: детям дается второй лист бумаги, на котором дороги не различаются по цвету. Особое внимание обращается на стрелки, указывающие направление движения, как на ориентир.

Игра «Чьё звено скорее соберёт предметы»

1 вариант

Цель: Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Материал: предметные картинки.

Ход игры: Поделить детей на группы (звенья). Дать детям предметные картинки в конвертах. Кто быстрее соберёт ассоциации к профессиям, тот и победил.

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Доска, мел, учебник (учитель)

Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)

Корабль, море, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

2 вариант

Даются конверты, в них разрезанные картинки с предметами. Их складывают как пазлы. Каждому звену дать несколько конвертов. Выигрывает та команда, которая быстрее соберёт предмет.

Игра «Назови предметы»

1 вариант

Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

2 вариант:

Можно назвать предметы на заданный звук, окружающие нас. Или в лесу, на лугу, на море.

3 вариант: «Назови три предмета»

Цель: Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

Игра «Кто больше знает и умеет»

Цель: расширять и укреплять знания детей о профессиях, трудовых действиях и орудиях труда, воспитывать организованность, слаженность действий

Игровая задача: выиграть соревнование, получить больше очков, стать командой – победительницей. Игровые действия: разные виды соревнований – кто больше, кто правильной и быстрее сделает, скажет.

Общие правила игры: выполнять задания по команде ведущего правильно, быстро, организованно, самостоятельно

Игровой материал и оборудование: эмблемы для капитанов команд и для панно – табло; фишки – кружочки, розетки для фишек, флажки для подсчетов очков, панно – табло для подведения итогов игры (типа наборного полотна или фланелеграфа) наборы картинок для игры «Наши мамы, наши папы».

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Кто больше знает и умеет», говорит, что нужно разделить на две команды (или звена, которые будут соревноваться в лучшем выполнении игровых заданий). Дети делятся на две команды. Воспитатель предлагает каждой команде посоветоваться и назвать капитанов – самых знающих, ловких и находчивых. Капитаны выбирают своей команде название, эмблему прикрепляют себе на грудь и на табло. Роль ведущего по согласованию с детьми берет воспитатель.

Ведущий напоминает, что выполнять задание нужно правильно, быстро и дружно, действовать только по сигналу ведущего.

За выполнение задания детям дают фишки: команде, набравшей большее количество фишек, присуждаются 3 очка, следующей 2 очка. В соответствии с количеством очков капитаны ставят на свое табло красные флажки. Выигрывает команда, набравшая больше очков во всех соревнованиях.

Первое задание «Кто больше знает профессий взрослых».

Командам предлагается подумать, кем работают взрослые люди (можно думать вместе и тихо переговариваться, советоваться с членами своей команды).

После небольшой паузы (1-2 минуты) ведущей, начиная с капитанов, подходит к 2 – 3 членам каждой команды и просит их ответить. За каждый правильный ответ он дает фишку. Возвращаясь обратно, снова спрашивает 2-3 игроков из каждой команды, начиная с последнего. Затем можно спросить сидящих в центре (в соревнованиях важно обеспечить одинаковые возможности выигрыша для всех команд и максимально активизировать всех детей).

Правила: слушать внимательно ответ детей, не повторять названные профессии, отвечать быстро по предложению ведущего, не подсказывать. В конце подсчитываются фишки и присуждаются очки.

Второе задание: эстафета «Кому, что нужно для работы»

Воспитатель говорит о том, что дети назвали много профессий взрослых. А знаете ли вы, что нужно людям разных профессий для их работы? Проверим! Это второе задание. На столах для каждой команды лежат большие картинки с изображением людей разных профессий (показывает). Кто это? (учитель) а это? (пожарник). Карточек по три для каждой команды. Еще на столах лежат маленькие карточки, на которых нарисованы разные орудия труда, инструменты (показывает, называет). По команде: раз, два, три – начали! Капитаны команд подходят к столу, берут одну большую карточку, показывают ее членам команды, кладут с левой стороны стола и садятся на свое место. После этого рядом сидящий член команды встает, быстро подходит к столу находит карточку с изображением орудия труда для человека избранной профессии и кладет ее рядом с большой карточкой. Когда этот участник садится на место, встает следующий и т. д. выигрывает команда, которая быстро и правильно подберет все маленькие карточки к большим.

Правила: за один прием можно брать лишь по одной маленькой карточке, приступить к заданию только после того, как предыдущий член команды сядет на свое место.

Третье задание: «Угадай, что мы делаем?»

Ведущий предлагает каждой команде посоветоваться, выбрать профессию и показать трудовые действия, характерные для людей этой профессии. Одна команда показывает, другая угадывает показанные действия и называет задуманную другой командой профессию. Затем показывает другая команда. Фишки можно давать и за правильный показ и за отгадывание.

Правила: договариваться и показывать действия всем членам команды; выполнять действия правильно, чтобы было можно отгадать его, делать все, молча без подсказок.

Четвертое задание: «Помогаем взрослым».

Ведущий говорит: до сих пор мы говорили о труде взрослых. А дети им помогают? Как вы это делаете? Мы сейчас увидим.

Задание «Накрой на стол».

Команды должны выбрать двух дежурных, которые будут накрывать столы к обеду на четыре персоны.

Правила: накрывать на стол правильно, красиво и быстро, а члены команд не должны подсказывать дежурным.

Дежурные подходят к раздаточным столами по команде детей «Начинайте», принимаются за работу. Капитаны вместе с ведущим проверяют и оценивают выполнение задания, учитывая правильность, быстроту и красоту сервировки стола. При оценке за каждый показатель дается по фишке.

Подведение общих итогов: капитаны и ведущий подсчитывают очки каждой команды. Команда, набравшая большее количество очков, объявляется выигравшей. Она делает круг почета, остальные приветствуют победителя.

4. Дидактические игры краеведческого содержания

Игра «Узнай и назови»

Цель: формирование у детей интереса к углубленному изучению родной природы через занятия игровой деятельностью.

Задачи: расширить знания о природе родного края; раскрыть эстетическое, познавательное, оздоровительное, практическое значение природы в жизни людей; воспитывать здоровый образ жизни, желание беречь и охранять природу; формировать у детей положительное отношение к природе, нормы поведения в природе.

Оборудование: карточки с предметными картинками

Ход игры: Может носить соревновательный характер. Участники должны назвать деревья, цветы, овощи, фрукты, животных, птиц.

Оценка: за каждый правильный ответ 1 балл или 1 фишка.

Игра «Путешествие по тропе здоровья»

Цель: Учить наблюдать, сравнивать, делать выводы, обобщать знания.

Оборудование: предметные картинки: овощи, фрукты, ягоды, грибы.

Ход игры: Ягоды, фрукты и овощи – основные источники витаминов и минеральных веществ, они помогают организму расти и развиваться. Большинство витаминов не образуются в организме человека и не накапливаются, а поступают только вместе с пищей. Вот почему ягоды, овощи и фрукты должны быть в рационе регулярно.

- Витамин А- это витамин роста. Еще он помогает нашим глазам сохранить зрение. Найти его можно в молоке, моркови, зеленом луке.

-Витамин В – свежих помидорах, яйцах, гречке.

-Витамин С- прячется в апельсинах, лимонах, бананах, хурме.

-Витамин Д- сохраняет зубы. Без него зубы становятся хрупкими. Его можно найти в молоке, рыбе, твороге. Загорая на солнце, мы тоже получаем витамин Д.

-Сейчас я предлагаю вам пройти по тропе Здоровья, с полезными продуктами. Посмотрите на столе карточки с продуктами, выберите полезные и повесьте на дерево. (На столе карточки с продуктами, дети выбирают нужные, вешают на дерево).

-Почему на дереве выросла морковь?

-Чем полезно молоко?

-Какой витамин в апельсине?

-Почему выросли орехи?

-Какие овощи и фрукты защищают нас от вредных микробов?

Игра «Прогулка по городу»

Цель: закрепить и систематизировать знания о родном городе, расширять жизненное пространство детей, учить осмысливать окружающий мир. Материалы: фотографии с видами города Екатеринбурга, знаковыми местами, экскурсионными объектами, достопримечательностями.

Ход игры: Воспитатель показывает фрагмент какой-то известной достопримечательности, а дети должны догадаться, что это, дать название.

Игра «Узнай и спой»

Цель: развивать память, тембровый и динамический слух. Учить узнавать предметы наощупь.

Материал: картинки к детским известным песням; предметы, о которых поются песни (картошка, гармошка, ложка, мамонтёнок, кузнечик, волк, заяц и другие)

Ход игры: 1 вариант: «Узнай и спой песню о картинке»

На столе лежат карточки с картинками. Дети сидят полукругом за столом. Воспитатель на металлофоне играет музыкальную фразу из песни. Дети должны взять карточку с картинкой к песни, которую проиграл воспитатель, и спеть всем вместе.

2 вариант:

В «Чудесный мешочек» или в «Чудесную коробку» положить предмет, о котором дети знают песню. Например: КАРТОШКА. Ребёнок наощупь узнаёт предмет и поёт: Антошка, Антошка!

Пойдём копать картошку!

Игра «Что, где, когда»

Цель: обобщить, систематизировать, закрепить знания детей по нескольким образовательным областям: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие»,

Задачи

Образовательные:

1.Продолжать учить старших дошкольников играть в развивающие игры; соблюдать правила игры; быть сдержанными; умело отвечать на вопросы и отгадывать загадки.
2.Закреплять знания детей о природном и предметном окружении; 3.Обогащать и активизировать словарь детей словами: интеллектуальная игра, раунд, волчок, сектор, песочные часы, компьютер, сеть интернет, 4.Доставить воспитанникам удовольствие от интеллектуальной игры.

Развивающие:

1.Продолжать развивать у старших дошкольников любознательность, коммуникативные качества, речевую активность и мыслительные способности.
2.Продолжать формировать у детей психические процессы: память, внимание, восприятие, мышление, речь, воображение.
3.Побуждать детей выражать эмоциональный отклик на выполненные задания (восторг, радость, удовлетворённость и др.).

Воспитательные:

1.Продолжать воспитывать у старших дошкольников интерес к интеллектуальным играм, творческим заданиям.
2.Формировать личностные качества детей: чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе.

Материал: волчок со стрелкой; вопросы в конвертах с номерами; чёрный ящик с зеркалом; песочные часы»,

Ход игры: Условия нашей игры.

На столе ватман с 12 секторами, а посередине - волчок со стрелкой. С каждой команды поочередно выходит один игрок и крутит волчок. Все выполняют задание, на которое укажет стрелка. На выполнение задания даётся от 1 до 3 минут, время фиксируется песочными часами. Каждое правильно выполненное задание оценивается в 1 балл.

Здоровье и питание.

Разделы:

Хлеб

Примерные вопросы

- Из чего пекут хлеб? (Из муки.)
- Назовите времена года, когда сеют зерно. (Весна.)
- Назовите времена года, когда убирают зерно. (Осень.)
- Какие машины убирают хлеб? (Комбайны.)
- Где мелют муку? (На хлебозаводе, мельнице.)
- Где пекут хлеб? (В пекарне, на хлебозаводе.)
- Какие хлебобулочные изделия вы знаете? (Пирожки, булочки, ватрушки, куличи, сушки и др.)

Назовите пословицы со словом «Хлеб».

- Хлеб – наше богатство.
- Будет хлеб – будет и песня.
- С хлебом русский человек – богатырь из века в век.

Закончи пословицу: «Хлеб – всему... голова».

Фрукты

Примерные вопросы

- Какие фрукты вы знаете? (Яблоки, груши, бананы и др.)
- Соки каких фруктов жёлтого цвета? (Персик, абрикос.)
- Назовите одним словом лимон, апельсин, мандарин (Цитрусовые.)
- Какой фрукт называют так же, как экзотическую птицу? (Киви.)
- Какой фрукт любят обезьяны? (Банан.)
- Какие фруктовые соки вы знаете? (Яблочный, гранатовый и др.)
- Чем полезен лимон? (Богат витамином С, полезен при простуде.)

Вспомните загадку о каком-нибудь фрукте.

Круглое, румяное,

Я расту на ветке.

Любят меня взрослые

И маленькие детки. (Яблоко.)

Синий мундир,

Белая подкладка,

В середине – сладко. (Слива.)

Овощи

Примерные вопросы

- Назовите овощи-корнеплоды. (Репка, морковь и др.)
- У каких овощей можно употреблять в пищу и верхушки, и корешки? (У свеклы, петрушка и др.)
- Какой овощ может заставить нас плакать? (Лук.)
- Что забыла коза в огороде? (Капусту.)
- Из каких овощей готовится винегрет? (Из моркови, свеклы, капусты, лука, огурцов, картофеля, гороха.)
- Можно ли приготовить из овощей соки? Какие? (Да; морковный, свекольный, тыквенный, томатный.)
- Чем полезна морковь? (Витаминами, которые улучшают зрение.)
- Какие овощи помогут вылечиться от простуды? (Лук, чеснок.)

Отгадайте загадку.

Без окон, без дверей

Полна горница людей. (Огурец.)

Каша

Примерные вопросы

- Какие каши вы знаете? (Манную, пшённую, кукурузную, овсяную, гречневую и др.)
- Как сделать кашу вкусней? (Добавить сливочное масло, варенье, сухофрукты и др.)
- Какие крупы входят в состав суворовской каши? (Горох, перловка, гречка.)
- Какие каши можно сварить из пшеницы? (Манную, пшённую.)
- Из каких растений, зёрен получают овсяную и пшеничную каши? (Из овса, пшеницы.)
- Какую кашу называют «ассорти»? (Из смеси круп.)

Отгадайте загадки.

В землю тёмную уйду,

К солнцу колосом взойду.
В нём тогда таких, как я,
Будет целая семья. (Зёрнышко.)

Черна, мала крошка.
Соберут, немножко
В воде поварят.
Кто съест – похвалит. (Гречневая каша.)

Назовите поговорки о каше.
Кашу маслом не испортишь.
Щи да каша – пища наша.
Гречневая каша – матушка наша, хлеб ржаной – отец родной.
Каша – сила наша.

Витамины

Примерные вопросы

- Какое время года даёт нам большой запас витаминов? (Лето, осень.)
- В каких продуктах много кальция? (В молочных продуктах.)
- Какие продукты самые витаминные? (Зелень, фрукты, овощи, ягоды.)
- Какие овощи нужно есть весной, чтобы защитить себя от болезни? (Лук, чеснок.)
- Какая ягода созревает первой? (Клубника.)
- Что бывает, если в организме не хватает витаминов? (Недомогание, различные заболевания.)
- Какие бывают витамины? (А, В, С, D, Е, F, К.)
- В какое время года наш организм нуждается в витаминах? (Всегда, особенно весной и зимой.)

Молоко и молочные продукты

Примерные вопросы

- Какие молочные продукты вы знаете? (Молоко, кефир, сыр, творог и др.)
- У коровы молоко коровье. А у козы? (Козье.)
- Назовите блюда из творога. (Творожники, вареники.)
- Что можно приготовить с помощью молока? (Каши, блины, молочные супы и др.)
- Что вы знаете о молоке? (Богато витаминами, белком, кальцием, укрепляет здоровье.)
- Какими витаминами богато молоко? (А, В, С, Е.)
- Назовите кисломолочные продукты. (Кефир, творог, ряженка и др.)
- Откуда берётся молоко? (Его дают коровы, козы.)

Отгадайте загадку.
Вкусное, белое, парное иль холодное
Всех оно делает сильными, здоровыми. (Молоко.)

Посуда

Примерные вопросы

- Тарелка, чашка, ложка, кастрюля. Назовите одним словом. (Посуда.)
- Из чего едят суп? (Из тарелок.)
- Какие столовые приборы опасны? (Ножи, вилки.)
- В чём варят еду? (в кастрюле.)
- Как называется посуда, из которой пьют чай? (Чашки, бокалы, стаканы.)
- Как называется столовый прибор, которым разливают суп? (Половник.)
- Чем пользуются после еды? (Салфеткой.)
- В чём готовят жаренные блюда? (В сковороде, жаровне, казане.)

Закончите поговорку: «Когда я ем, я... глух и нем».

Домашние животные

Примерные вопросы

- Где живут домашние животные? (Рядом с человеком.)
- Назовите домашних животных. (Коза, корова и др.)
- Любимое блюдо лошадей. (Овёс.)
- Корова, кролик, лошадь, коза, лиса. Кто здесь лишний? (Лиса.)
- Какую пользу приносят корова, коза, овца? (Дают молоко, шерсть.)
- Как «разговаривают» домашние животные? (Подают голос – коровы мычат и др.)
- Назовите детёнышей домашних животных. (Телята, ягнята и др.)
- У каких домашних животных есть копыта? (У коз, коров, лошадей, овец.)
- Кто из домашних животных не умеет плавать? (Кошка, кролик.)

Отгадайте загадку.

Стоит копна посреди двора.

Спереди вилы, сзади метла. (Корова.)

Дикие животные

Примерные вопросы

- Чем питаются белые медведи? (Рыбой.)
- Кого называют самым быстрым зверем? (Гепарда.)
- Кто из животных слепой? (Крот.)
- Чем похожи слон и морж? (Имеют бивни.)
- Как называются животные, выкармливающие детёнышей молоком?
(Млекопитающие.)
- Где живут животные редких видов? (В заповеднике, в природе.)
- Назовите самое высокое животное. (Жираф.)
- Если бурый медведь зимой не спит, как его называют? (Шатун.)
- Кого называют царём зверей? (Льва.)

Птицы

Примерные вопросы

- Какая птица плохая мама? (Кукушка.)
- Что находится внутри птичьих костей? (Воздух.)
- Назовите самую маленькую птичку. (Колибри.)
- Назовите самую большую птицу. (Страус.)
- Какие птицы выводят птенцов зимой? (Клесты.)
- Назовите самую зоркую птицу. (Ястреб.)
- Как называют птиц, которые улетают на юг? (Перелётные.)

Насекомые

Примерные вопросы

- Сколько ног у насекомых? (Шесть.)
- Как общаются муравьи? (Усиками.)
- Кто пробует еду ногами? (Бабочка.)
- Где находятся уши у кузнечика? (На ногах.)
- Чем полезны пчёлы? (Делают мёд.)
- Чем питается стрекоза? (Мухами, комарами.)
- Кто плетёт паутину? (Паук.)
- Каких насекомых вы знаете? (Муха. Пчела, кузнечик и др.)
- Назовите оружие шмеля, пчелы, осы. (Жало.)

- Как называются домашние муравьи? (Фараоновы или мелкие рыжие муравьи.)

Профессии

Примерные вопросы

- Где работает учитель? (В школе.)
- Кто это делает: подстригает волосы, делает причёски, моет, сушит волосы? (Парикмахер.)
- Кто фасует, взвешивает, отрезает, заворачивает? (Продавец.)
- Что делает дворник? (Убирает двор.)
- Исправьте ошибку: учитель подстригает, а парикмахер проверяет тетради. (Учитель проверяет тетради, а парикмахер подстригает.)
- Для человека какой профессии нужны весы, прилавок, товар, кассовый аппарат? (Для продавца.)
- Для человека какой профессии нужны стиральная машина, мыло, утюг? (Для прачки.)
- Что нужно водителю? (Автомобиль, права на вождения автомобиля.)

Продолжите предложение: «Воспитатель утром с детьми... беседует, делает зарядку, проводит занятия».

Транспорт

Примерные вопросы

- Перечислите виды транспорта. (Наземный, подземный, воздушный, водный, подводный.)
- Перечислите виды наземного транспорта. (Железнодорожный, грузовой и т.д.)
- Какой воздушный транспорт вы знаете? (Ракеты, самолёты и т.д.)
- Водный транспорт. Что в него входит? (Корабли, лодки, теплоходы и т.д.)
- Какие машины могут ездить на красный цвет? («Скорая помощь», пожарная, полицейская.)
- Кто такие пешеходы? (Люди, идущие по улицам.)
- Кто такие пассажиры? (Люди, которые едут в транспорте.)
- Что такое «зебра»? (Пешеходный переход.)
- Где должен идти пешеход? (По тротуару.)
- На какой свет едут машины? (На зелёный.)

Символика государства

Примерные вопросы

- Как называется наша планета? (Земля.)
- Что расположено на Земле? (Реки, леса, поля, моря, океаны и т.д.)
- В каком государстве мы живём? (В России.)
- Назовите столицу нашей Родины. (Москва.)
- Назовите город, в котором вы живёте. (Томск.)
- Что представляет собой российский флаг? (Белая, синяя, красная полосы; белая обозначает благородство, долг; синяя – веру, целеустремлённость; красная – мужество, силу.)
- Перечислите символику нашего государства. (Герб, флаг, гимн.)
- Кто президент России? (В.В. Путин.)
- Назовите свой полный домашний адрес.

Игра «Подбери правильно»

Задачи: обучать составлять изображение по образцу, развивать внимание, память, мелкую моторику.

Оборудование: пазлы с изображением мест нашего города, природы

Ход игры: дети составляют из пазлов (частей) достопримечательности и памятные места города, картинки природы, рассказывают о них.

Игра «Не ошибись»

«Животные нашего края». «Растения нашего края».

Цель: Закрепление знаний детей о животных и растениях нашего края. Развитие связной речи детей.

Оборудование: **схема** – цветок с условными обозначениями на лепестках: место обитания, питание, звук, внешний вид, детеныши.

Ход игры.

На столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с условными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением животного, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

- Как называется животное;
- Где обитает;
- Чем питается;
- Какие звуки издает;
- Как выглядит;
- Как называются детеныши животного.

Игра «Чудо – дерево»

Цель: Закрепить знания о временах года. Развивать связную речь. Совершенствовать счет, ориентировку в пространстве (*вверху, внизу, справа, слева*)

Развивать у детей творчество, воображение, эстетический вкус, желание придумывать небольшие рассказы о природе.

Оборудование: Данная игра сделана из ковролина на твердой основе. Детали данной игры съёмные, легко переносятся с места на место.

Ход игры: Дети с интересом придумывают сюжеты. У детей появляется желание фантазировать. Эта игра коллективная. Она рассчитана для детей от трёх до семи лет. Для каждого возраста ставится своя задача. Для работы с дидактической игрой изготавливаются картинки-пособия из плотного картона, вырезаются изображения овощей, фруктов, растений, птиц, виды транспорта, снежинки, одежда, посуда и др. Для прочности каждая картинка ламинируется.

В соответствии со временем года «Чудо-дерево» может быть летним, осенним, зимним и весенним. (Зеленого цвета – весна, лето, жёлтого – осень, белого – зима).

Такое дерево является наглядной иллюстрацией сезонных изменений «дерево времен года». Можно обсудить, почему «Чудо-дерево» было все в снегу, а сейчас набухли почки. Почему осенью листочки желтые? и т. д.

В эту дидактическую игру можно включить, практически все темы, которые осваиваются детьми дошкольного возраста. Это дает большой простор для развития всего комплекса понятий, составляющих речь.

Игра «Откуда хлеб пришёл»

Цель: Познакомить детей с процессом выращивания хлеба.

Задачи: Дать представление о том, как хлеб пришел к нам на стол;

Расширить знания у детей о содержании труда людей, на их слаженность и взаимопомощь в работе.

Воспитывать у детей бережное отношение и уважение к хлебу и людям, вырастившим его.
Оборудование: карточки с последовательностью сельскохозяйственных работ по выращиванию хлеба

Ход игры:

Отгадайте загадку

Отгадать легко и быстро:

Мягкий, пышный и душистый,

Он и черный, он и белый,

А бывает подгорелый. (Хлеб)

Две команды детей раскладывают последовательность сельскохозяйственных работ по выращиванию хлеба.

1 команда - в настоящее время;

2 команда - в старину.

Каждая команда, установив последовательность, представляет свою цепочку другой команде, называя при этом виды сельскохозяйственной техники.

Взрослый перед началом игры может задать вопросы:

- Ребята, скажите, пожалуйста, какие работы выполняют на полях хлеборобы, чтобы вырастить хороший урожай зерна? (Пашут, боронуют, сеют, удобряют, жнут).

- Какие машины помогают хлеборобам? (Трактора, комбайны, грузовые машины).

В завершении игры обязательно должен прозвучать вопрос: Как нужно относиться к хлебу?

Игра «Булочная»

Цель: Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных (бывают разные продуктовые магазины: «Овощи — фрукты», «Булочная», «Молоко»); учить детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям делать несложные покупки.

Игровые правила. Соотносить предметы, изображенные на маленьких картинках, с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по типу «Лото».

Выигрывает тот, кто не ошибется и первым закроет все клеточки.

Игровые действия. Искать, находить картинки, закрывать ими клеточки. Соревнование.

Ход игры. В начале игры воспитатель проводит с детьми беседу о том, знают ли они, где их мамы покупают продукты, какие они знают магазины, как называются магазины, которые находятся близко от их дома, помогают ли они своим родителям в покупке хлеба, молока и других продуктов. После беседы воспитатель показывает большие карты, на которых нарисованы разные магазины. Дети по витринам магазинов узнают, что в них продается (некоторые дети умеют читать слова хлеб, молоко). — А сейчас, дети, поиграем. Я вам раздаю маленькие карточки, и вы потом должны сказать, где, в каком магазине можно купить, принесете карточку и положите на большую карту, в тот магазин, где это можно купить.

Игра «Собери (испеки) булочку»

«Как получается мука»

Цель: дать представление о процессе изготовления муки из зерен пшеницы и ржи (злаковые культуры выращивают в летнее время; когда колосья созреют, их убирают комбайном; зерна отделяют, очищают, мелют — получается мука: белая из пшеницы — для булок, темная из ржи — для черного хлеба).

Развитие мелкой моторики.

Ход игры: В игровой ситуации участвует Колобок, который хорошо знает, откуда в амбарах появляется мука. Он приносит картины, на которых изображены сцены уборки урожая.

Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.

Игра «Автосервис, что лишнее»

Цель: Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления.

Материал: предметы или картинки с предметами автосервиса и другие.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть карточку с изображенными на ней предметами и сказать, что на ней изображено. Например: Дрель. Она нужна в автосервисе. Мяч – лишний, это игрушка. Он не нужен в автосервисе. Картинки с необходимыми предметами:

Игра «Так или не так»

Цели: развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции. развивать познавательную активность детей, экологическое мышление и культуру, развивать любознательность, творческие способности, закрепить знания об окружающей среде,

сформировать ценностное отношение к природе,

воспитать желание охранять природу и помогать ей,

систематизировать и углубить знания учащихся по темам “Растения” и “Животные”

Оборудование: наборы карточек с заданиями, подбор загадок, жетоны-фишки в виде различных рыбок, зверей, цветов.

Ход игры: Нам предстоит выяснить, насколько хорошо вы знаете растительный и животный мир нашего города и Округа. В игре победит та команда, участники которой действительно хорошо знают природу, умеют правильно вести себя, готовы ее оберегать

Правила игры: Дети делятся на две команды.

Команды выполняют задания конкурсов, получают определенное количество фишек за правильные ответы. Команда, победившая в очередном конкурсе, получает право выбора следующего конкурса. Побеждает команда, выигравшая большее количество конкурсов.

Конкурс: «Погода»

Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Воспитатель: Снег зимой бывает. Ребёнок отвечает: *Так бывает!*

Мороз летом бывает. Ребёнок: *Не так!*

Иней летом не бывает. *Так!*

Капель летом не бывает. *Так!*

Другие вопросы ставятся аналогично.

Конкурс “Растения»

1. Брусника имеет багряный цвет, за что и получило свое название. *Так!* (брусника, на старославянском языке слово "брусн" означало багряный цвет);

2. Голубику называют "северным виноградом" *Так!*

3. Морошка – это такое маленькое насекомое. *Не так!*

4. Черника получила своё название по цвету своих плодов. *Так!*

5. Одуванчик сначала белый, потом – жёлтый. *Не так!*

6. Это растение называют жгучим, ранней весной оно спасало крестьян от голода.

Так!

7. Клюкву называют лежебокой, царицей болот. *Так!*

8. Из крапивы варят суп. *Так!*

9. У ёлки мягкие иголки, которые оно осенью сбрасывает. *Не так!*

Конкурс «Животные»

Вспомните, как «разговаривают» следующие птицы и звери:

- голубь воркует? - Так!

- утка чирикает? - Не так!
- воробей крикает? - Не так!
- лиса лает? - Так!
- медведь ревет? - Так!

5. Игры экологической направленности:

Игра «Невидимые нити в лесу»

Цель: учить детей связывать между собой все объекты живой и неживой природы.

Оборудование: предметные картинки с живой и неживой природой.

Ход игры:

Невидимые нити связывают между собой все объекты живой (например животные, растения, грибы, бактерии, микроорганизмы) и неживой (например вода, солнце, луна, камни, воздух) природы.

Примеры невидимых нитей разбирают, что бы понять взаимосвязь объектов в природе. Например, какую пользу приносят растения животным или солнце растениям, для чего нужны все объекты, какую пользу или вред они приносят друг другу.

Пример невидимых нитей: растения-животные.

Взаимосвязь: растения для животных пища, укрытие, а животные разносят семена растений, уничтожают вредителей.

В осеннем лесу есть такой пример невидимых нитей взаимодействия живой и неживой природы: солнце ниже, значит короче день и прохладнее - животных и насекомых становится меньше так как становится меньше корма, некоторые животные заготавливают корм на зиму, другие впадают в спячку.

Игра «Цепочка питания»

Цель игры: Познакомить детей с пищевой цепочкой в мире растений и животных.

Рассказать детям кто кем питается. Учить строить пищевые цепочки, начиная с растений, которым жизнь даёт солнце, воздух и вода. Продолжать пищевой ряд насекомыми, пресмыкающимися, мелкими животными, переходя к более крупным млекопитающим.

Правила игры: Перед детьми раскладывается солнышко, как первое звено в цепочке питания. Предлагается детям собрать на лучик (цветной шнурок) цепочку из картинок, изображающих объекты живой природы, в той последовательности, в которой отражено кто, кем питается.

Оборудование: Распечатать из интернета или нарисовать картинки животных, насекомых, птиц, растений из которых дети будут выстраивать цепочки. Картинки лучше наклеить на картон, предварительно подогнав их к одному размеру. Чтобы карточки лучше сохранились, можно их заламинировать, или обклеить плёнкой или скотчем. Дыроколом сделать два отверстия для шнуровки. Вот все элементы готовы.

Ход игры: В старшем возрасте дети уже многое знают о природных явлениях, о мире растений, о жизни животных, птиц, насекомых; о их образе жизни, повадках, особенностях питания. На основе этих знаний дети смогут выстраивать простые цепочки. Самые простые - это пищевые цепочки. Кто кем или чем питается? Сначала необходимо пополнить копилку знаний через чтение научной, художественной литературы, книг детской энциклопедии; через экскурсии в природу, через наблюдения, просмотры видеофильмов, сказок, мультфильмов. Затем потренировать детей в умении строить простейшие цепочки из 3х-4х звеньев на тему: кто кем питается?

Например: На огороде растёт капуста, морковь. Заяц питается этими овощами. Кто питается зайцем? Лисица! Кто может поймать и съесть лисицу? Коршун, ястреб, другая хищная птица. Такие цепочки можно выстраивать с различными природными объектами.

Например: Комар - Лягушка - Цапля - Лиса.

Чтобы научить детей мыслить, можно превратить урок в игру при помощи этой экологической игры.

Сначала необходимо сделать из картона или выпилить из фанеры солнышко, как источник жизни всего сущего на земле. Привязать через дырочки шнурки - лучики. Каждый лучик отдельная экологическая цепочка.

Игра «Угадай, что спрятано»

Цель: Развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, животных, расширять словарный запас.

Оборудование: Коробка, фигурки животных, картинки с растениями, камушки, ракушки, палочки, коряги (предметы природы).

Ход игры: Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет какой-то предмет в коробку. Дети открывают глаза. Воспитатель описывает его и спрашивает: «Кто с нами захотел поиграть в прятки?» Дети отгадывают. Тот кто отгадал продолжает игру, прячет и описывает.

Игра «Укрась сад, лес, луг»

Цель: Систематизировать знания детей о растительном мире.

Оборудование: картинки с изображением цветов, деревьев. Изображениями сада, леса, луга.

Ход игры: У воспитателя картинки с изображением цветов, деревьев.

а у детей - с изображениями сада, леса, луга. Воспитатель показывает картинку с изображением растения. Ребёнок должен определить, где оно растёт, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

Игра «Какая она, природа?»

Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.

Ход игры: Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.

Например: ГРИБЫ.

Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.

Осенью – то же самое.

Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.

Весной - см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки).

2 вариант:

Цель: выделить различия в природных и не природных объектах, а также их связь и взаимодействие, показать детям роль человека в преобразении природы.

Оборудование: Используется набор карточек или открыток с изображением природных объектов, созданных руками человека.

Ход игры: Дети должны выбрать изображения природных объектов из общего числа карточек, после чего воспитатель проводит беседу:

-Чем отличаются объекты природы от всего, что нас окружает?

-Что использует человек для создания не природных объектов?

-Как вы считаете, можно ли предметы, созданные руками человека, назвать природными?

По этому же принципу можно сыграть в «живое – неживое», используя набор карточек с изображением живых и неживых объектов природы и вопросы беседы.

Игра «Что лишнее»

Цель игры: Развитие мышления и внимания дошкольников.

Развивать умение детей классифицировать предметы по одному признаку.

Оборудование: набор дидактических карточек

Ход игры: Можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей.

Распечатать предлагаемые дидактические карточки, на которых находятся 4 разных изображения (живые и неживые предметы).

Ребенку предлагается любая из карточек. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков карточки, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию.

Ребенок должен объяснить свой выбор.

Например, представлена карточка, на которой находятся рисунки утки, гуся, собаки и курицы. Ребенок должен выделить лишнее животное-собаку. Остальных должен классифицировать как домашних птиц.

Кроме использования дидактических карточек «Четвертый лишний» в распечатанном виде, можно создать электронную презентацию. Эта игра, составленная из аналогичных заданий, но её намного удобнее использовать при работе с группой дошкольников при наличии необходимого оборудования (компьютер, интерактивная доска

Также можно использовать словесную игру «Четвёртый лишний»

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