|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кто быстрее?**  **Цель:** закрепить представления детей о внешнем виде растения  Игровая задача: найти картинку с изображением определенного растения.  **Материал для игры:** карточки с изображением растений (по нескольку карточек каждого растения)  **Ход игры:** Воспитатель или ведущий раскладывает в разных местах группы карточки с изображением разных растений. Называет одно из них. Например, подснежник. Дети собирают все карточки с изображение подснежника. Побеждает тот, кто быстрее найдет названное растение. | **Лото « Что где растет?»**  **Цель:** закрепить умение классифицировать растения по месту произрастания, развивать внимательность и наблюдательность.  **Игровая задача:** заполнить игровое поле.  **Материалы:** игровые зоны (поля) – луг, лес, водоем, болото, тайга, пустыня, джунгли…Карточки с изображением растений, произрастающих в данных экосистемах.  **Ход игры:** Дети выбирают игровые поля. Ведущий перемешивает карточки и , доставая по одной, называет растение. Играющие дети забирают те карточки, которые соответствуют их игровому полю. Выигрывает тот, кто быстрее заполнит свое игровое поле. | **Найди по описанию**  **Цель:** закрепить представление об особенностях внешнего вида растений, учить самостоятельно описывать внешний вид растений.  **Игровая задача:** найти растение по перечисленным признакам.  Материал: карточки с изображением растений.  **Ход игры:** Воспитатель или ведущий называет характерные особенности того или иного растения, не называя его. Дети оттаскивают его изображение среди карточек. Побеждает тот, кто быстро и правильно найдет и назовет отгадку. |
| **Горячо – холодно**  **Цель:** поддерживать интерес детей к растениям, закреплять их названия.  Игровая задача: найти, где спрятан игровой персонаж.  Правило: нельзя переворачивать карточки.  **Материал:** карточки с изображением растений, изображение игрового персонажа.  **Ход игры:** Карточки с изображение растений раскладываются по группе. Воспитатель или ведущий прячет под карточку с изображением одного из растений карточку с игровым персонажем (Карлсона, Гнома, Незнайки…) Дети в это время стоят, отвернувшись или закрыв глаза. После условного сигнала играющие ходят между карточками, а ведущий при приближении или удалении к загаданной карточки говорит: «Тепло. Холодно или горячо». Можно давать подсказки. Например: «Гном спрятался под хвойным деревом», «Гном спрятался под луговыми цветами». Выигрывает тот, кто быстрее найдет игровой персонаж. | **Найди такой же**  **Цель:** закрепить знания о внешнем виде комнатных растений, развивать внимательность и наблюдательность.  **Игровая задача:** дети находят изменения в расположении предметов.  Правило. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.  **Материалы:** 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 стоя-  ли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.  После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений  (без зрительного контроля). | **Где спряталась матрешка**  **Цель:** учить находить предмет по перечисленным признакам, развивать наблюдательность и учить делать простейшие выводы.  **Игровая задача:** поиск спрятанной игрушки.  **Правило:** смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.  **Материалы:** на столе расставляют 4—5 растений  **Первый вариант.**  **Ход игры:** Детям показывают маленькую матрешку, которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одним из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспитатель.— Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность), цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его. |
| **Скорая помощь**  **(экологическая игра на прогулке)**  **Цель:** воспитывать заботливое отношение к растениям, желание оказывать помощь, развивать наблюдательность.  **Игровая задача:** осмотреть «пациентов» - деревья, кустарники, растения. Заметить изувеченные, засохшие, сломанные ветви, засохшие растения. Оказать им посильную помощь.  **Материалы:** палочки, веревочки, тряпочки, ножницы, лейки…  **Ход игры:** на прогулке дети обходят участок – «делают обход»; если есть «больные», им оказывается помощь. | **Аптека Айболита**  **Цель:** сформировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.  **Материал:** плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (подорожник, зверобой, ромашка, шиповник, крапива и др.).  **Ход игры:** воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке иллюстрацию, называет растение и объясняет, почему его называют «зеленым доктором». Аналогично можно проводить игры с экологическими лукошками на темы: «Цветы луговые», «Первоцветы», «Ягоды», «Грибы» и др. | **Что где зреет?**  **Цель:** учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.  **Ход игры:** на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка |
| **Чего не стало?**  **Цель:** учить называть растение по памяти  (без зрительного контроля), развивать внимание и наблюдательность.  **Игровая задача:** отгадать, какого растения не стало.  **Правило**. Смотреть, какое растение убирают, нельзя.  **Материал:** на стол ставят 2—3 хорошо знакомых детям по прежним играм растения.  **Ход игры**. Воспитатель предлагает малышам посмотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого растения не стало?» Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим предметом. | **Следопыты**  **Цель:** развивать познавательный интерес к живой природе, наблюдательность, учить детей делать элементарные выводы.  **Игровая задача:** разгадать тайну природы.  **Материал:** для игры на участке детского сада готовится полоса почвы или песка, свободного от растительности.  **Ход игры:** Играющие осматривают полосу и определяют, «кто мог оставить свои следы». Это могут быть не только следы животных, но и листья, сучки, семена растений. Воспитатель подводит детей к заключению о том, как сюда могли попасть эти объекты. **Например:** как сюда попали шишки, если поблизости нет елки или сосны? Кто мог разбросать на дорожке ягоды рябины? Семена, каких растений и откуда принес ветер? | **Что изменилось?**  **Цель:** закреплять знания детей о растениях, их названиях , уметь находить сходства по соответствующим признакам.  **Игровая задача:** поиск похожего предмета по сходству.  Правило. Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.  **Материалы:** 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. |
| **Найди листок, какой покажу**  **Цель:** упражнять в нахождении листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание.  **Игровая задача:** бег детей с определенными листочками.  Правило. Бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же ли сток, 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. | **Найди в букете такой же листок**  **Цель:** развивать внимание и наблюдательность, поддерживать интерес детей к растениям.  **Игровая задача:** поиск похожего предмета.  **Правило:** листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.  **Материалы:** подобрать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.  **Ход игры:** Воспитатель раздает детям букеты, та кой 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 листика ми букета. | **Такой листок, лети ко мне!**  **Цель:** упражнять в нахождении листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание.  **Игровая задача:** 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.  **Материалы:** подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, распространенных 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. |
| **Листик**  **Цель:** развивать внимание и наблюдательность, поддерживать интерес детей к растениям.  **Игровая задача:** поиски предмета.  Правило. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.  **Ход игры:** Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь по пробуйте найти такие же на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю. | **Найди свой дом**  **Цель:** упражнять в нахождении листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание.  **Игровая задача:** поиск «домика» по определенному признаку.  Правило. Бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.  **Ход игры:** В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поля не, а по сигналу. «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «переезжать в новый дом». | **http://www.v3wall.com/wallpaper/medium/0912/medium_20091215010844520762.jpg**  **КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**  **ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ С РАСТЕНИЯМИ** |