**«Кто где живёт»**

**Дидактическая задача.**

Группировка растений по их строению (деревья, кустарники).

**Игровое действие.**

Убежать от лисы.

**Правила.**

Искать дом после сигнала.

**Оборудование.**

Маски: лисы, зайцев, белок.

**Ход игры.**

Воспитатель: «Вы будете белочками и зайчиками, а кто-то – лисой. Белочки ищут растения, НА которых могут укрыться, а зайчики, ПОД которыми могут спрятаться».

В ходе игры уточняется, что белки живут и прячутся на деревьях, а у зайцев дома нет, они прячутся под кустами. Выбирают лису (маска), остальные – белки и зайцы. По сигналу «Опасность – лиса!», белки бегут к деревьям, зайцы – к кустам. Кто неправильно выполнил задание, лиса ловит.

**«Путешествие»**

**Вариант 1.**

**Дидактическая задача.**

Найти дорогу по названиям знакомых растений.

**Правила.**

Направление рукой не показывать, ориентиры называть словом.

**Ход игры.**

Игра проводится в парке, лесу. Один или два ребёнка ведущие. Им даётся задание, подобрать новое место для прогулок, наметить к нему путь и выбрать заметные ориентиры (крупные деревья, кустарники). Затем ведущие должны объяснить детям дорогу, назвать 2-3 знакомых дерева или кустарника.

**Пример:** «Надо дойти до очень большой ели, от неё повернуть направо, оттуда идти к двум большим берёзами т.д.», там будет полянка для прогулок.

**Вариант 2.**

Игру проводят также, только дорогу к поляне найти самую короткую, объяснить её детям.

**Вариант 3.**

**Содержательная задача.**

Знать внешний вид и названия некоторых деревьев, кустарников, их характерные отличительные признаки.

**Дидактическая задача.**

Описать внешний вид растений и найти их по описанию.

**Правила.**

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

**Ход игры.**

Один ребёнок ведущий, он намечает маршрут прогулки и объясняет, куда все пойдут и как найти дорогу. Ведущий выбирает ориентиры: 3 – 4 знакомых растения, описывает их, не называя, объясняет, где и когда надо свернуть. Все ищут дорогу по названным ориентирам.

Можно выбрать двух ведущих, провести два путешествия и определить, кто выбрал лучшее место для прогулки.

**«Найти дерево по семенам»**

**Дидактическая задача.**

Найти целое по частям.

**Игровое действие.**

Бег к определённому предмету.

**Правила.**

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

**Оборудование.**

Семена и плоды деревьев и кустарников, которые сохраняются зимой (липа, клён, ясень, рябина).

**Ход игры.**

Игра проводится зимой. Воспитатель раздаёт семена и просит всех свободно перемещаться по поляне. По сигналу каждый бежит к тому растению, семена которого у него в руке.

Чтобы дети не путали семена ясеня и клёна, рассмотреть их: летучки у ясеня отдельные «лопатки», а у клёна семена скреплены попарно.

Рассмотреть окраску и строение ветвей, величину, поверхность коры, окраску почек.

**«Где спрятано растение»**

**Вариант 1.**

**Дидактическая задача.**

Запомнить расположение предметов, найти изменения в их расположении.

**Игровое действие.**

Поиск изменений в расположении растений.

**Правила.**

Смотреть, что убирает воспитатель нельзя.

**Оборудование.**

Для первой игры – 4-5 растений, в дальнейшем до 7 – 8.

**Ход игры.**

Растения на столе. Воспитатель просит запомнить, как стоят растения, их расположение, затем закрыть глаза.

Воспитатель меняет растения. Воспитатель: «Скажите, что изменилось? Какие растения переставлены? Покажите где они стояли раньше?»

**Вариант 2.**

Одно растение можно убрать, а остальные сдвинуть так, чтобы не было видно, какого растения не стало. Дети должны назвать спрятанное растение.

**«Консервный завод»**

**Содержание знаний.**

На консервном заводе овощи и фрукты перерабатывают для дальнейшего хранения. Варят варенье, делают соки и т.д..

**Дидактическая задача.**

Определить спелость плодов по внешнему признаку, сгруппировать овощи и фрукты по степени спелости.

**Правила.**

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

**Оборудование.**

Вывески цехов: фрукты, соки, консервы, варенье.

**Ход игры.**

Роли: заведующие и рабочие. Заведующий складом выдаёт продукты и распределяет по цехам, в зависимости от степени зрелости. Он старается дать точные объяснения рабочим, какие плоды брать, какие нет, в какой цех их нести. Рабочие отбирают и сортируют овощи и фрукты, после получения указаний, ориентируясь на вывеску. Остальные наблюдают и проверяют правильность выполнения задания, оценивают работу.

**«Узнай растение»**

**Дидактическая задача.**

Найти растение по названию.

**Игровое действие.**

Соревнование, кто быстрей найдёт растение.

**Правила.**

Найдя растение, нужно объяснить, как узнал его.

**Ход игры.**

Растения (несколько видов одного семейства) стоят на своих настоящих местах. Воспитатель говорит: «Я назову комнатное растение, а вы должны найти его, показать и рассказать по какому признаку определили. Кто быстрее это сделает, тот получает фишку. Тому кто больше всех наберёт фишек присваивается звание «Знаток природы» (медаль).

**Примечание.**

Найти растение нужно из 8-10 и указать характерные признаки, по которым определили.

**«Лесник»**

**Содержательная задача.**

Напомнить детям внешний вид некоторых деревьев и кустарников, их составные части (ствол, листья, плоды, семена). Научить выражать знания словами.

**Дидактическая задача.**

Назвать признаки растений. Выбрать их нужные части.

**Правила.**

Собирать семена только те, которые назовёт воспитатель.

**Ход игры.**

Игру проводят в лесу. 1 ребёнок – лесник, остальные – помощники. Они пришли помочь леснику собрать семена для посадки новых лесов. Каждый лесник выбирает один вид семян для сбора, говорит: «На моём участке растёт много дубов. Давайте соберём жёлуди». Лесник может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, показывают леснику. Выигрывает тот, кто набрал больше семян и не ошибся.

**Магазин «Семена»**

**Содержание знаний.**

Каждое растение имеет семена. Познакомить с внешним видом семян (огурец, морковь, помидор и др.). Напомнить некоторые способы посева крупных и мелких семян. Овощи выращивают – огородники, цветы – цветоводы.

**Дидактическая задача.**

Группировать растения по месту произрастания и использования в быту. Описать предметы и найти по описанию.

**Правила.**

Директор должен разложить семена по отделам, не называя их. Покупатель называет свою профессию (цветовод, огородник). Описать семена и растение, которое из них вырастет, способ посева семян. Продавец выдаёт покупку.

**Оборудование.**

Вывеска «Семена», семена овощей и цветов, набор картинок растений.

**Ход игры.**

Распределение ролей (директор, продавец, покупатель). Директор готовит магазин. Продавцы – за прилавком. Покупатели – одни огородники (овощеводы), другие – цветоводы. Покупатель описывает растение, способ посева. Продавец узнаёт и выдаёт покупку.

**«Овощехранилище»**

**Содержание знаний.**

Колхозники выращивают овощи в огороде, а фрукты в садах. Урожай привозят в город и хранят в овощехранилищах. Некоторые овощи и фрукты заготавливают на зиму свежими (лук, картофель, морковь, яблоки и т.д.), другие солят (огурцы), а некоторые и свежими, и солёными (капуста).

**Дидактическая задача.**

Отобрать и сгруппировать предметы по способам использования их в быту.

**Правила.**

Правильно распределить овощи и фрукты для хранения.

**Оборудование.**

3 стола. На одном – все овощи и фрукты. Второй стол – для хранения в свежем виде, третий стол – то, что на засолку.

**Ход игры.**

Воспитатель: «Колхозники вырастили большой урожай. Его надо сохранить, так чтобы его хватило до следующей осени. Хранят овощи в овощехранилище».

Распределение ролей: приёмщики, колхозники.

Колхозники привозят урожай, приёмщики определяют способ хранения. Приёмщик должен рассказать, почему он отбирает овощи и фрукты для определённого способа хранения.

**Магазин «Овощи-фрукты»**

**Вариант 1.**

**Содержание знаний.**

Фрукты и овощи покупают в магазинах. Привозят их из овощехранилища.

**Дидактическая задача.**

Сгруппировать предметы по категориям. Описать и найти растения по характерным признакам.

**Правила.**

Описывать покупку, не называя её.

**Оборудование.**

Вывески «Овощи», «Фрукты». 2 стола – витрина, прилавки.

**Ход игры.**

Распределение ролей: директор, продавцы, покупатели. Директор подготавливает всё к работе. Покупатели описывают, что хотят купить, называют отдел. Продавец называет покупку и выдаёт.

**Вариант 2.**

**Дидактическая задача.**

Перечислить признаки предмета, найти его по этим признакам. Сгруппировать овощи и фрукты по способам использования.

**Правила.**

Директор говорит, откуда привести продукты, разносит их по отделам. Покупатель описывает то, что хочет купить.

**Ход игры.**

Роли: шофёр, директор, продавцы, покупатели. Шофёры привозят, директор готовит магазин, покупатель описывает покупку, продавец продаёт.

**«Отгадай что за растение»**

**Дидактическая задача.**

Описать предмет и узнать его по описанию.

**Игровое действие.**

Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

**Правила.**

Назвать только после описания его отличительных признаков. Описывать в принятом порядке.

**Ход игры.**

Растения на столе. Один ребёнок описывает одно из растений, дети должны сказать, что это за растение. Воспитатель напоминает последовательность (ствол, ветки, какие они, форму листьев и т.д.). Когда дети угадают растение, можно предложить им найти в группе представителей растений одного вида.

**«Что сначала, что потом»**

**Дидактическая задача.**

Определить степень зрелости овощей и фруктов по внешним признакам.

**Игровое действие.**

Поиск своей пары.

**Правила.**

Искать своё место среди товарищей можно только после сигнала.

**Оборудование.**

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

**Ход игры.**

Овощи и фрукты воспитатель раздаёт детям и предлагает их перепутать.

По сигналу «Найди свой овощ» - дети в руках , которых овощи и фрукты одного названия, собираются в группы. Причём внутри каждой группы они должны встать так, чтобы было видно, что сначала, что потом, т.е. соблюсти последовательность созревания, от неспелого – к спелому.

Выигрывает звено, которое соберётся быстро и встанет в правильной последовательности.

В ходе игры дети несколько раз меняются предметами.

**«Детки на ветке»**

**Дидактическая задача.**

Подобрать предметы по принадлежности к одному растению.

**Игровое действие.**

Поиск своей пары.

**Правила.**

Искать пару можно только после сигнала.

**Ход игры.**

Детей делят на две подгруппы: одной – раздают листья (ветки), другой – семена (детки). По сигналу «Детки найдите свои ветки» - каждый ищет свою пару, т.е. становиться так, чтобы предметы его и товарища совпали по принадлежности к одному и тому же растению.

Правильность выбора проверяют «волшебные ворота». Ворота закрываются, если пара задание выполнила не правильно.

При повторе игры дети меняются листьями и плодами.

Пластическая игра "Буря на мор".

Дети встают в круг, изображая бурное волнение моря; часть детей изображает рыбок, которые прячутся на дно морское, чаек, которые быстро машут крыльями, стонут и прячутся на берегу.

Игра "Изобрази".

Попросите детей изобразить: звук ветра, порождаемого бурей; звук облаков, подгоняемых ветром; звук большого пушистого облака. Приведите детям народные приметы:

Кучевые облака - к вечеру дождь будет. Низкие облака - к дождю.

Пластическая игра "Танец бабочек".

К этой игре вы можете совместно с детьми скроить и раскрасить "одеяние" бабочки, то есть её крылья, из плотной бумаги. Дети, нарядившись бабочками, то медленно и плавно, то порывисто и быстро изображают полёт бабочки.

Игра "Чья птица улетит дальше?"

Дети выстраиваются по одной линии и по команде запускают свою бумажную птицу. Выигрывает тот, чья птица дальше всех улетела.

Игра "Журавли-журавли".

Вожак журавлиной стаи, который выбирается считалочкой, поёт или говорит речитативом следующие слова: "Журавли, журавли, выгнитесь дугой". Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп, продолжает: "Журавли, журавли, сделайтесь верёвочкой". Дети быстро, не от-пуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который всё убыстряет шаги по темпу песни. "Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!" - вереница детей делает плавные зигзаги. Вожак поёт дальше "Змея, заворачивайся в кольцо", "Змея выпрямляется" и т. д. Упражнения выполняются во всё возрастающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

Игра "Ласточки и мошки".

Играющие - мошки - летают по по ляне и напевают:

Мошки летают!

Ласточку не замечают!

Жу-жу! Жу-жу!

Зу-зу! Зу-зу!

Ласточка сидит в своём гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: "Ласточка встанет, мошку поймает!" С последними словами она вылетает из гнезда и ловит мошек. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется. Мошкам следует летать по всей площадке.

Игра "Птица без гнезда".

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга. Тот, кто в паре стоит ближе к кругу, - гнездо, второй за ним - птица. В центре круга чертят небольшой кружок - там водящий. Он считает: "Раз..." - игроки, изображающие гнёзда, ставят руки на поле. "Два..." - игрок-птица кладёт руки на плечи впереди стоящему , т.е. птица садится в гнездо. "Три..." - птицы вылетают из гнезда и летают по всей площадке. По сигналу водящего: "Все птицы по до мам!" каждая птица стремится занять свой дом-гнездо, т.е. встать за игроком- гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнёзд. При повторении игры дети меняются ролями. Птицы вылетают только на счёт "три". Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

Игра "Пищевые цепочки на лугу".

**Цель**: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

**Правила игры**: Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения - гусеница - птица

злаковые травы - грызуны - змеи

злаковые травы - мышь - хищные птицы

трава - кузнечик - луговые птицы

насекомые и их личинки - крот - хищные птицы

тля - божья коровка - куропатка - хищные птицы

травы (клевер) - шмель

Игра "Пищевые цепочки водоёма".

**Цель:** Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

**Правила игры**: Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар - лягушка - цапля

червячок - рыбка - чайка

водоросли - улитка - рак

ряска - малёк - хищная рыба

Игра "Пищевые цепочки в лесу".

**Цель:** Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

**Правила игры**: Воспитатель раздаёт карточки с изображением рас-тений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения - гусеница - птицы

растения - мышка - сова

растения - заяц - лиса

насекомые - ежи

грибы - белки - куницы

лесные злаки - лось - медведь

молодые побеги - лось - медведь

Игра "С чем нельзя в лес ходить?"

**Цель:** Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

**Правила игры:** Воспитатель выкладывает на стол предметы или ил люстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

«Что было бы, если из леса исчезли…»

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и

животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

«Какого растения не стало?»

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

«Где что зреет?»

**Цель:** учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

**Ход игры:** на фланелиграфе 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.

«Угадай, что в руке?»

Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи фруктов. Затем показывает один из фруктов. Затем показывает один из фруктов. Дети, которые определили у себя такой же фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

«Цветочный магазин»

**Цель:** закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

**Ход игры:** Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

**Вариант 1.**

На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

**Вариант 2.**

Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

**Вариант 3.**

Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

Игра-сказка «Фрукты и овощи»

Наглядный материал: картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает:

- Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочерёдно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышаться такие же звуки, что и в моём пооммиидоорр».

- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?

Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.

Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.

- Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.

- Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?

Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышаться одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель

Распределение плодов по цвету

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а третье – с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

Распределение плодов по форме и вкусу

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые – на одно блюдо, продолговатые – на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу – на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое – несладкие. Вини-Пух радуется – он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? – говорит воспитательница. – Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех»

«Вершки-корешки»

Дети сидят в кругу. Воспитатель называет овощи, дети делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле – кисти рук опускают вниз.

«Узнай и назови»

Педагог берёт из корзинки растения и показывает их детям. Уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей)

«Да – нет»

На все вопросы ведущего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное (растение) мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только двумя словами.

«Где снежинки?»

Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лёд, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка, капля и т.д.

Во время движения по кругу произносятся следующие слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагаются нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки, и объясняется выбор.

**Усложнение**: Лежат 4 обруча с изображением четырёх времён года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

«Чудесный мешочек»

В мешочке находятся: мёд, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д. Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого она, кто чем питается. Подходят к игрушкам и угощают их.

«Где спряталась рыбка»

**Цель:** развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

**Материал:** голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, ракушка, палочка, коряга.

**Описание:** детям показывают маленькую рыбку (игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза.

«Как же найти рыбку?» - спрашивает воспитатель. – Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась. Воспитатель рассказывает, на что похож тот предмет, за которым «спряталась рыбка. Дети отгадывают.

«Назовите растение»

Воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвёртое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?» и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?

«Волшебные экранчики»

**Цель:** развитие у детей умений упорядочивать предметы по свойству, понимать условность обозначений, анализировать, сравнивать предметы.

**Материал:** «Экран» с тремя «окнами прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств. Ленты – полоски с изображением предметов с разной степенью выраженности свойств (например, яблоко большое, среднее и маленькое),

**Правила и ход игры**: воспитатель или кто-либо из детей вставляет изображение предмета в первом «окне». Предлагает подобрать «семейку» - построить упорядоченный ряд.

Например: большой круг, затем средний, маленький; тёмное пятно – светлое, совсем светлое и т.д.

В начале освоения игры содержание конструируется специально: выбирается свойство, подбираются картинки с ярким проявлением данного свойства. В дальнейшем можно использовать изображения с несколькими свойствами. Например, в первом «окне» красное яблоко, во втором и третьем «окнах» - разные по форме, цвету, размеру яблоки. Дети обсуждают, как построить ряд, какое свойство выбрать.

«Четвёртый лишний»

Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвёртый лишний»

заяц, ёж, лиса, шмель;

трясогузка, паук, скворец, сорока;

бабочка, стрекоза, енот, пчела;

кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;

пчела, стрекоза, енот, пчела;

кузнечик, божья коровка, воробей, комар;

таракан, муха, пчела, майский жук;

стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;

лягушка, комар, жук, бабочка;

стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

Игра в слова

Я прочитаю вам слова, а вы подумайте, какие из них подходят муравью (шмелю, пчеле, таракану).

Словарь: муравейник, зелёный, порхает, мёд, увёртливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река.Стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

**Вариант игры**: какие слова подходят к овощу (фрукту и т.д.)

«Земля, вода, огонь, воздух»

Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.

Подвижная игра «Ходят капельки по кругу»

Воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю… Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало по одиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, прохожим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

«Угадай растение»

Сейчас каждый из вас загадает комнатное растение, расскажет нам о нём, не называя его. А мы по рассказу отгадаем растение и назовём его.

Игра с мячом «Я знаю»

Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

«Птицы, рыбы, звери»

Воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит слово «птица». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться.

Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

«Цепочка»

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

«Кто где живёт»

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

«Летает, плавает, бегает»

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

«Похожи – не похожи»

**Цель игры**: развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы, сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

**Материал:** игровой лист (экран) с тремя «окнами-прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты-полоски с обозначением свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

**Вариант 1**. Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором окне. На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое окно – яблоко, второе окно – круг, третье окно – мяч.

**Вариант 2.** Один ребёнок устанавливает первое окно, второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму окну. За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

**Вариант 3**. Используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.

«Выбери нужное»

На Столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают. Например: «зелёный» - это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы и т.д. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

«Две корзины»

На столе муляжи или картинки овощей и фруктов. Дети должны их разложить на две корзины. При этом предметы могут делиться не только по принадлежности к фруктам или овощам, но и по цвету, по форме, твёрдости – мягкости, вкусу или даже запаху.

«Береги природу»

На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

Игра «Угадай по описанию».

**Цель:** Воспитывать у детей умение учитывать названные признаки предмета; развивать наблюдательность.

**ОПИСАНИЕ:** У воспитателя на столе стоят пять комнатных растений, на которых видны явные признаки различия (растение цветущее и нецветущее, с крупными и мелкими листьями, с листьями гладкими и шероховатыми). Воспитатель, поочерёдно обращаясь к каждому ребёнку, даёт словесное описание растения, а ребёнок находит его среди остальных. (Например, это растение цветёт, у него большие листья, а у этого растения толстый стебель).

Игра «Опиши, мы отгадаем».

**Цель:** учить описывать предмет и находить его по описанию.

**ОПИСАНИЕ:** Воспитатель или какой-нибудь сказочный персонаж показывает овощи «Что это такое?». Предлагает рассмотреть и поиграть в игру «Опиши, мы отгадаем». Воспитатель предлагает одному ребёнку загадать загадку – описать какой-либо овощ, например, свеклу так, чтобы дети узнали, о чём он говорит.

Следует напомнить последовательность описания, сначала нужно рассказать о форме, её деталях, затем о плотности, окраске, вкусе (можно предложить опорную схему-модель).

Игра «В зимней столовой».

**Цель:** Закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия. Развивать умение подражать их повадкам.

**Материал:** Силуэты птиц, ветка на подставке, кормушка.

**ОПИСАНИЕ:** Воспитатель закрепляет силуэты птиц на ветке, обращает внимание детей на то, какая птица прилетела к кормушке. Предлагает назвать её и показать, как она кричит. Дети называют птиц, подражают их звукам, изображают, как они летают, прыгают.

Игра «Какая это птица».

**Цель:** Закрепить знания детей о том, какие звуки издают птицы, учить чётко произносить звук «Р».

**Материал:** Красочные изображения птиц.

**ОПИСАНИЕ:** Воспитатель, подражая крику какой-либо птицы, спрашивает, кто как кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку и выставляют её на панно. Например:

- Кто кричит «Кар-кар»? Подойди, Оля, покажи эту птицу.

- Все покричим, как ворона.

- Кто кричит «Чирик-чирик»?

- Покричим, как воробей.

Игра: «Где спряталась матрёшка».

**Цель**: Закрепить названия растений, воспитывать любознательность, находчивость.

**ОПИСАНИЕ:** Растения, находящиеся в группе, располагают так, чтобы они были хорошо видны и к ним можно было легко подойти. Одному из детей завязывают глаза платком. Воспитатель прячет матрёшку под растением. Ребёнка освобождают от платка, он находит матрёшку и говорит название растения.

Игра «Где спряталась рыбка».

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

**Материал:** голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, камушки, ракушки, палочки, коряга.

**ОПИСАНИЕ:** детям показывают маленькую рыбку (рисунок, игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза. «Как же найти рыбку? – спрашивает воспитатель.- Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И говорит, на что похож тот предмет, за которым «спряталась» рыбка. Дети отгадывают.

Игра «Воробушки и автомобиль».

**Цель:** Развивать у детей слуховое внимание, умение двигаться в соответствии со словами воспитателя.

**Материал:** игрушечный руль.

**ОПИСАНИЕ**: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Посмотрите, какой у меня руль. Я буду автомобилем, а вы – птичками. Вы будете летать и прыгать по полянке».

Прилетели птички.

Птички – невелички.

Весело скакали,

Зёрнышки клевали.

Дети – птички летают и прыгают – садятся на корточки, стучат пальчиками об пол. Воспитатель поворачивает в руках руль, гудит и приговаривает: «Автомобиль по улице бежит, пыхтит, спешит, гудок гудит: «Тра-та-та, берегись, посторонись»».

Игра «Угадай, что в руке».

**Цель:** Учить узнавать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

**Материал:** муляжи овощей и фруктов.

**Игровое действие**: бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

**Игровое правило**: смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

**ОПИСАНИЕ**: Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям овощи и фрукты. Затем показывает один из овощей, фруктов. Дети, которые определили у себя такой же овощ или фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю.

Игра «Чудесный мешочек».

**Цель:** учить узнавать предмет с помощью одного из анализаторов, закрепить названия овощей.

**ОПИСАНИЕ:** Воспитатель показывает детям чудесный мешочек и предлагает определить, что же там; взяв на ощупь, не глядя в мешочек, сказать, что взял. Когда дети по очереди все выполнят задание, воспитатель спрашивает: «Где же растут овощи?»

Игра «Угадай, чей хвост».

**Цель:** развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных.

**Материал:** Вырезанные из картона изображения мордочек и хвостов различных животных.

**ОПИСАНИЕ:** Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост.

Лото с элементами моделирования «Кто во что одет».

**Цель:**Закреплять умение детей систематизировать животных по покрову тела (перья, чешуя, шерсть). Формировать навык пользования моделями.

**Материал:** Большие карты с изображением моделей покрова тела животного (перо, чешуя, шерсть). Затем ведущий достаёт по одной маленькой картинке с изображением птиц, рыб, зверей. Дети закрывают ими пустые квадраты в соответствии с моделью на своей карте. Тот, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

Игра «Через ручеёк».

**Цель:** Развивать у детей чувство равновесия, внимание.

**Материал:** Доска (ширина 25-30 см, длина 2 м), цветные лоскутки, разноцветные кубики.

**ОПИСАНИЕ:** На пол (землю) кладут доску. Это мостик через ручеёк.

Ребёнку предлагается осторожно пройти по мостику на другой берег, напоминая, что ручеёк глубокий и надо идти очень осторожно, чтобы не намочить ноги. Дети переходят на другой берег и оказываются на красивой сказочной поляне, где играют и рвут цветы (расположенные на полу разноцветные кубики, цветные лоскутки). По сигналу «Домой» дети бегут по мостику по одному. Сначала малышу надо помочь пройти, а затем он идёт самостоятельно.

Игра «Вороны».

**Цель:** Развитие слухового внимания, умения двигаться в соответствии с произносимыми словами; упражнять в правильном произношении звука «Р»; учить детей говорить то громко, то тихо.

**ОПИСАНИЕ**: Дети – вороны стоят посреди комнаты и выполняют движения в соответствии с текстом, который говорит воспитатель нараспев. Слова «Кар-кар-кар» произносят все дети.

|  |  |
| --- | --- |
| Вот под ёлкой зелёной  Скачут весело вороны | *Дети бегают по комнате, размахивая руками как крыльями* |
| «Кар-кар-кар» (*громко*)  Целый день они кричали,  Спать ребятам не давали: | *Дети громко произносят, повторяя за воспитателем.* |
| «Кар-кар-кар» *(громко)*  только к ночи умолкают  И все вместе засыпают: | *То же* |
| «Кар-кар-кар» *(тихо)* | *Дети тихо произносят. Садятся на корточки. Руку под щёку – засыпают.* |

Игра «Воробышки и кот».

**Цель:** Учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увёртываться от ловящего, быстро убегать, находить своё место. Приучать детей быть осторожными, занимая место не толкаться.

**ОПИСАНИЕ:** дети становятся на высокие скамеечки или кубики (высотой 10-12 см), положенные на пол в одной стороне площадки или комнаты, - это воробышки на крыше. В другой стороне площадки, подальше от детей, сидит хитрый кот – он спит. «Воробышки вылетают на дорогу!» - говорит воспитатель, и дети спрыгивают со скамеечек, разлетаются в разные стороны.

Просыпается кот – он потягивается, - произносит «мяу-мяу» и бежит ловить воробушков, которые прячутся на крыше. Пойманных воробушков кот отводит к себе в дом.

Указания к проведению: Скамеечки и кубики следует раскладывать подальше один от другого, чтобы детям было удобно стоять и спрыгивать, не мешая друг другу. Воспитатель следит за тем, чтобы дети, спрыгивая, приземлялись мягко, показывают, как это надо делать.

Игра «Солнышко и дождик».

**Цель:** Учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их действовать по сигналу воспитателя.

**ОПИСАНИЕ:** Дети сидят на стульчиках. Воспитатель говорит: «Солнышко! Идите гулять». Дети ходят и бегают по всей площадке. После слов «Дождик! Скорей домой!» они бегут на свои места. Когда воспитатель снова говорит «Солнышко!», игра повторяется.

Указание к проведению: В игре участвует сначала небольшое количество детей, затем могут быть привлечены 10-12 человек. Вместо домиков-стульев можно использовать большой пёстрый зонтик, под который дети прячутся по сигналу «Дождик!». Во время прогулки можно предложить детям собрать цветы, попрыгать, походить парами. При повторении игру можно усложнить, разместив домики в разных местах площадки (комнаты). Дети должны запомнить свой домик и по сигналу бежать к нему.

Игра «Лохматый пёс».

**Цель:** Учить детей двигаться в соответствии с текстом стихотворения, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаться.

**ОПИСАНИЕ**: Дети стоят на одной стороне зала или площадки. Один ребёнок, находящийся на противоположной стороне, на ковре, изображает пса. Дети гурьбой потихоньку подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пёс,

В лапы свой уткнувши нос.

Тихо, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдём к нему, разбудим

И посмотрим, что-то будет?

Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает читать стихотворение, пёс вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пёс гонится за ними и старается поймать кого-нибудь и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пёс возвращается на место и опять ложится на коврик.

Указания к проведению: Пространство между псом и детьми должно быть большим. Воспитатель следит за тем, чтобы дети не трогали пса при приближении к нему и не толкали друг друга, убегая от него.

Игра «Птички в гнёздышках».

**Цель:** Учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга. Приучать их действовать быстро, по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

**ОПИСАНИЕ:** Дети сидят на стульчиках, расставленных по углам комнаты, - это гнёздышки. По сигналу воспитателя все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, разыскивая корм, снова летают, размахивая руками – крыльями. По сигналу воспитателя «Птички в гнёздышки!» дети возвращаются на свои места.

Указания к проведению: Воспитатель следит за тем, чтобы дети – птички действовали по сигналу, улетали от гнёздышка как можно дальше и возвращались бы только в своё гнёздышко.

Для гнёздышек можно использовать большие обручи, положенные на пол, а на улице это могут быть круги, начерченные на земле, в которых дети приседают на корточки. Воспитатель учит детей быть внимательными во время бега, уступать место бегущему навстречу, чтобы не столкнуться.

Игра «Уточка».

**Цель:** закреплять знания о повадках утки. Учить имитировать движения утят.

**ОПИСАНИЕ:** Воспитатель показывает игрушки – большую уточку и маленьких утят, рассматривает их с детьми, рассказывает о том, что уточки любят плавать. Впереди всегда плывёт уточка, а за ней утята. Читает стихотворение об уточке:

Уточка луговая,

Серая, полевая,

Где ты ночку ночевала?

Под кустиком, под берёзкой.

Сама, утя, хожу,

Детей своих вожу,

Сама, утя, поплыву,

Детей своих поведу.

После этих слов детки-утята встают за уточкой в колонну и, переваливаясь с ноги на ногу, плывут по комнате.

Игра «Найди, что покажу».

**Цель:** Учить детей находить предметы по сходству.

**ОПИСАНИЕ:** Воспитатель приносит два подноса с одинаковым набором овощей. Показывает один из предметов и убирает под салфетку, предлагает найти такой же на другом подносе, вспомнить, как он называется.

Игра «Угадай, что съел».

**Цель:** Учить детей угадывать овощи и фрукты на вкус, стимулировать развитие воображения.

**ОПИСАНИЕ:** Воспитатель предлагает попробовать на вкус (с закрытыми глазами) волшебное угощение – кусочек моркови, яблока, лимона, лука и пр. и сказать, что съел. Найти такой же на столе.

Игра «Найди листок, какой покажу».

**Цель:** Находить предметы по сходству; различие их по размеру6 длиннее, короче; широкий, узкий.

**ОПИСАНИЕ**: Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели!» К воспитателю бегут, кружатся те дети, в руках у которых тот листок, что и у воспитателя.

Игра «Чего не стало».

**Цель:** развивать зрительную память, закреплять знания о комнатных растениях.

**ОПИСАНИЕ**: На стол ставят 2-3 хорошо знакомые детям комнатные растения; дети смотрят и называют их, затем закрывают глаза, а воспитатель убирает одно растение. Дети должны отгадать, какого растения не стало.

Игра «Для чего это нужно».

**Цель:** закреплять знания детей об орудиях труда.

**ОПИСАНИЕ**: У каждого ребёнка на столе картинка с изображением садового инвентаря (ведро, лейка, грабли, вилы, тяпки и т.д.). Ребёнок берёт картинку и рассказывает, для чего это нужно.

Игра «Почтальон принёс посылку».

**Цель:** развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.

**Игровое действие**: Составление загадок об овощах.

Материал: Воспитатель вкладывает овощи и фрукты по одному в бумажные пакеты, а затем помещает их в коробку.

**ОПИСАНИЕ:** воспитатель приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принёс посылку. В посылке разные овощи и фрукты. Дети достают пакеты из коробки, заглядывают в них и описывают то, что принёс им почтальон. Остальные дети отгадывают.

Игра «Где что зреет».

**Цель:** Учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

**ОПИСАНИЕ**. На фланелеграф выкладываются две ветки: на одной - плоды и листья одного дерева (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.

Игра «Кто скорее соберёт». (Модели – грядка, сад).

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

**Игровое правило**: Собирать овощи и фрукты только в соответствии с пометкой - значком на корзине (на одной приклеена картинка «Яблоко», на другой – «огурец»). Выигрывает та команда, которая быстрей соберёт все предметы в корзинку и при этом не ошибётся.

Игровые действия: Поиск предметов, соревнование команд.

**ОПИСАНИЕ**. Обращаясь к детям, воспитатель напоминает о том, что они уже знают многие овощи и фрукты.

«А сейчас будем соревноваться – чья бригада скорее соберёт урожай. Вот в эту корзинку (указывает на корзинку «Яблоко» или модель «Сад») надо собрать фрукты, а в эту (где нарисован огурец – модель «Огород») овощи. Кто считает, что они собрали всё, поднимет вот так корзинку. Все мы потом проверим, не забыли ли они что-нибудь в саду или на огороде».

Овощи и фрукты воспитатель вместе с детьми раскладывает на полу (или на участке).

Выбираются две бригады: овощеводов и садоводов (по два-три человека). По сигналу воспитателя (хлопок) дети собирают овощи и фрукты в соответствующие корзинки. Та бригада, которая первой поднимет корзинку, выигрывает (надо проверить, не ошиблись ли играющие, не попал ли в корзинку не тот овощ или фрукт).

После этого объявляется команда – победительница. Игра продолжается с другими командами.

Игра «Что такое хорошо и что такое плохо».

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

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

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

Игра «Назови малыша».

**Цель:** Упражнять в назывании потомства птиц; совершенствовать умение быстро активизировать знания; развивать внимание, память, ассоциативное мышление.

**Игровые правила**: Птенца называет ребёнок, получивший фишку. Выполнив задание, он передаёт её другому игроку; ответив неправильно, выходит из круга и передаёт фишку водящему.

**Игровые действия**: Составление пары «мама – малыш».

**Организация игры:** дети встают в кружок – руки с раскрытыми ладонями за спиной. Водящий ходит за кругом и по команде воспитателя «Стоп!» кладёт фишку в ладонь оказавшегося рядом с ним игрока. Игрок должен назвать пару.

«Что было бы, если из леса исчезли…»

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

«Какого растения не стало?»

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

«Рисуем птиц».

**Дидактическая задача**. Учить воссоздавать целостный образ животного с учетом особенностей его внешнего вида; развивать память, предметно- схематическое мышление, воображение, умение сравнивать, анализировать, делать выводы.

**Игровые действия**: поиск карточек- моделей с изображением частей тела конкретного животного.

**Игровые правила.** Задание считается выполненным, если игроки смогли найти нужные карточки, объяснить свой выбор и дорисовать картинку.

**Ход игры.** Утенок Кроха задумал нарисовать своих друзей птиц. Начал с попугая. Изобразил туловище, голову и забеспокоился: «Вдруг неправильно нарисую? Друга обижу». Ставится проблемная ситуация: сумеют ли дети помочь Крохе дорисовать портрет? Игру можно варьировать, предлагая дорисовать ворону, утку, аиста и т.д.Выполнить задание могут и индивидуально, и совместно.

«В мире клякс».

**Дидактическая задача**. Закрепить умение узнавать живое существо на основе анализа его силуэта, отражающего особенности внешнего вида; упражнять в распределении животных по группам.

**Игровые правила**. Задание считается выполненным, если ребенок угадал животное и отнес его к соответствующему классу. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

А еще можно использовать экологические модели. Для этого понадобятся необычные дидактические пособия.

**Игровые действия**. Распознавание животных по силуэтам.

«Что в корзинку мы берем?»

**Дид. задача:** закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу.Научить различать плоды по месту их выращивания. Сформировать представление о роли людей сохранения природы.

**Материалы:** Медальоны с изображение овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзинок.

**Ход игры.** У одних детей - медальоны, изображающие разные дары природы. У других – медальоны в виде корзинок.

Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.

Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.

«Вершки – корешки»

**Дид. задача:** учить детей составлять целое из частей.

**Материалы:** два обруча, картинки овощей

**Ход игры.** Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те,у который используются вершки.

Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ именно сюда. (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.

Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегают врассыпную. На сигнал « Раз, два, три – свою пару найди!», нужно

Игра с мячом «Воздух, земля, вода»

**Дид. задача**: закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры**: Вариант1.Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д

**Вариант2.** Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

«Природа и человек»

**Дид. задача:** закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.

**Материалы**: мяч.

**Ход игры**: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.

«Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

«Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.

«Выбери нужное»

**Дид. задача**: закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

**Материалы:** предметные картинки.

**Ход игры:** на столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

**Например:** «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д

«С какой ветки детки?»

**Дид. задача:** закреплять знания детей о листьях и плодах деревьях и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

**Материалы:** листья и плоды деревьев и кустарников.

**Ход игры:** Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: « Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.

«Прилетели птицы»

**Дид. задача:** уточнить представление о птицах.

**Ход игры**: воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.

**Например:** Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи.

Дети топают –

Что не правильно? (мухи)

- А мухи это кто? (насекомые)

- Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.

Дети топают.

- прилетели птицы: голуби, куницы…

Дети топают. Игра продолжается.

Прилетели птицы:

Голуби синицы,

Галки и стрижи,

Чибисы, стрижи,

Аисты, кукушки,

Даже совы – сплюшки,

Лебеди, скворцы.

Все вы молодцы.

Итог: воспитатель вместе с детьми уточняет перелетных и зимующих птиц.

«Когда это бывает?»

**Дид. задача**: учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

**Материалы:** на каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы.

**Ход игры**: воспитатель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится в стихотворении.

Весна.

На полянке, у тропинки пробиваются травинки.

С бугорка ручей бежит, а под елкой снег лежит

Лето.

И светла, и широка

Наша тихая река.

Побежим купаться, с рыбками плескаться…

Осень.

Вянет и желтеет, травка на лугах,

Только зеленеет озимь на полях.

Туча небо кроет, солнце не блестит,

Ветер в поле воет,

Дождик моросит.

Зима.

Под голубыми небесами

Великолепными коврами,

Блестя на солнце, снег лежит;

Прозрачный лес один чернеет,

И ель сквозь иней зеленеет,

И речка подо льдом блестит.

«Звери, птицы, рыбы»

**Дид. задача:** закреплять умение, классифицировать животных,, птиц, рыб.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры:** дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: « Вот птица. Что за птица?»

Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).

Затем он передает вещь другому ребенку, с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.

Так же играют, называя рыб, зверей. (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя).

"Мир звуков"

**Ход игры**: предложить детям послушать запись. Дети вслушиваются в звуки, только затем высказываются о том, что они услышали, что почувствовали (вой ветра, шум листьев, пение птиц, жужжание пчел и т.д.).

"Кто где живет"

**Материал:** картинки с животными у воспитателя, картинки с изображениями разных мест обитания - у детей (дерево, река, нора и т.д.)

**Ход игры:** воспитатель показывает картинку с изображением животного, а ребенок должен определить, где он обитает, и "поселить" у себя на нужной карточке.

"Такой листок, лети ко мне"

**Материал:** опавшие листья различных деревьев (осенью) или их силуэты, вырезанные из цветной бумаги.

**Ход игры:** детям раздаются силуэты листьев (по одному). Воспитатель становится в противоположном углу комнаты или площадки, показывает детям лист и командует: "Такой листок, лети ко мне". Подбежавшие дети должны убедиться, что у них в руках лист такой же, как у воспитателя, рассказать с какого дерева лист.

«Какого растения не стало?»

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

«Наш урожай»

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: в одну корзину положить плоды с красным оттенком, в другую – с жёлтым, в третью – с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые – в одну корзину, продолговатые – в другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу –в одну корзину положить плоды сладкие, в другую – несладкие. Вини-Пух радуется – он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит корзину со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? – говорит воспитательница. – Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех»

Подвижная игра «Ходят капельки по кругу»

Воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю… Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало по одиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, прохожим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

Подвижная игра «Зайцы и волк».

Дети изображают зайцев со словами:

Скачут зайцы скок-скок-скок

На зелёный, на лужок.

Травку щиплют, слушают,

Не идёт ли волк.

По окончании слов «волк» старается поймать зайцев, а те убегают в «норки».

Подвижная игра «Мыши и кот».

Дети водят хоровод, в середине «спит» кот.

Мыши водят хоровод

На лежанке дремлет кот.

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите.

Как проснётся Васька кот

Разобьёт наш хоровод.

Кот просыпается, ловит мышей. Мыши убегают в домики.

Подвижная игра «Петух».

Трух- тух- тух! Трух- тух-тух!

Ходит по двору петух.

Сам со шпорами, хвост с узорами.

Под окном стоит. На весь двор кричит.

Кто услышит. Тот бежит!

Подвижная игра «Птички-невелички».

Мы птички-невелички

Любим по небу летать

Ты попробуй

Нас поймать!

Подвижная игра «Мишка-лежебока».

Мишка, мишка-лежебока

Хватит спать, хватит спать.

Мы хотим с тобою мишка поиграть, поиграть.

Ты весёлых ребятишек догоняй, догоняй!

**Дидактическая игра «НА ПТИЧЬЕМ ДВОРЕ»**

Задача: закрепить знания детей о том, как кричат домашние животные, развивать правильное звукопроизношение.

Игровое правило: все громко хором произносят звуки, подражая птицам, после слов «с утра», «у пруда», «посреди двора», «вверху» и др.

Игровое действие: звукоподражание

Ход игры: воспитатель читает стихотворение, а дети продолжают фразу звукоподражанием:

Наши уточки с утра… дети: Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!

Наши гуси у пруда… дети: Га-га-га! Га-га-га!

А индюк среди двора… дети: Бал-бал-бал! Бал-бал-бал!

Наши гуленьки вверху… дети: Гру-гру-гру! Гру-гру-гру!

Наши курочки в окно… дети: Ко-ко-ко! Ко-ко-ко!

А как Петя-петушок

Ранним-рано нам споет… дети: Ку-ка-ре-ку!

На следующем этапе воспитатель разделяет всех детей на группы: «уточки», «гуси», «индюки», «гуленьки», «курочки» и назначает петушка.

Игра вырабатывает выдержку.

**Дидактическая игра «ВОРОНА»**

Задача: развивать у детей слуховое внимание, умение двигаться в соответствии с текстом стихотворения; упражнять в правильном произношении звука [р]; учить говорить то громко, то тихо.

Игровые правила: все движения надо выполнять только в соответствии со стихотворением; слова «кар-кар-кар» произносить по разному: когда вороны летают – громко, когда засыпают –тихо.

**Дидактическая игра «СОВУШКА»**

Задача: приучить детей слушать стихотворение, понимать его смысл и действовать по сигналу.

Игровое правило: дети убегают от совы только после слов «как полетит! »

Игровые действия: имитация движений совы, птиц, спящих и летающих; ловля птиц.

Ход игры: дети стоят по кругу, считалкой выбирается сова. Воспитатель читает стихотворение и вместе с детьми выполняет движение.

В лесу темно, Дети ходят по кругу.

Все спят давно. Остановившись изображают спящих птиц.

Все птицы спят,

Одна сова не спит,

Летит, кричит.

Совушка – сова, Сова показывает, какая у нее большая голова.

Большая голова,

На суку сидит, Вертит головой, смотрит по сторонам.

Во все стороны глядит,

Да вдруг – как полетит! Дети убегают, сова их догоняет.

**Дидактическая игра «ПТИЧКИ»**

Дидактическая задача: упражнять детей в умении согласовывать слова и действия; продолжать активизировать речь детей.

Игровые правила: дети-птички должны согласовывать свои движения со словами стихотворения. Птички выбирают по своему желанию других птичек.

Игровые действия: имитация движений птиц; выбор новых птичек; использование шапочек для птиц.

Ход игры: воспитатель читает стихотворение, а дети выполняют соответствующие действия:

Летели две птички,

Собой невелички.

Как они летели,

Все люди глядели.

Как они садились,

Все люди дивились.

**Дидактическая игра «ПЕТУШОК»**

Задача: развивать речевую активность детей; упражнять их в правильном звукопроизношении; закрепить знания о петушке.

Игровое правило: петушок кричит только после слов «Детям спать не да-ешь».

Игровые действия: выбор петушка короткой считалочкой, звукоподражание, имитация движений.

Ход игры: дети сидят по кругу, считалкой выбирается петушок, надевают ему шапочку петушка, она садится на отдельный стульчик и кричит «ку-ка-ре-ку! ».

Затем воспитатель вместе с детьми читает стихотворение:

Петушок, петушок,

Золотой гребешок,

Масляна головушка,

Шелкова бородушка,

Что ты рано встаешь?

Что ты громко поешь?

После слов «что ты громко поешь? » воспитатель предлагает петушку не-сколько раз прокукарекать.

Музыкальная подвижная игра «ВЫШЛА КУРОЧКА ГУЛЯТЬ»

Воспитатель идет по кругу и поет песенку, дети стайкой за воспитателем.вместе выполняют движения по тексту песенки:

Вышла курочка гулять,

Свежей травки пощипать,

А за ней ребятки –

Желтые цыплятки!

Ко-ко-ко-ко-ко-ко-ко!

Не ходите далеко!

Лапками гребите –

Зернышки ищите!

Съели майского жука,

Дождевого червяка,

Выпили водицы

Целое корытце.

**Подвижная игра «ПТИЧКИ В ГНЕЗДЫШКАХ»**

В разных концах площадки или групповой комнаты устраиваются 3-4 гнезда.дети размещаются в гнездах. По сигналу воспитателя они вылетают из гнезд, «клюют зерно». По сигналу воспитателя «Птички, в гнезда» дети бегут в сои гнезда.

Подвижная игра «ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ»

Считалкой выбирается ребенок – автомобиль, дети – воробушки. Воспитатель читает стихотворение:

Прилетели птички, дети-воробушки «летают» и прыгают

Птички – невелички,

Весело скакали, садятся на корточки, стучат пальчиками об пол.

Зернышки клевали.

Автомобиль по улице бежит, «выезжает» ребенок-автомобиль,

Пыхтит, спешит, гудок гудит.крутит руль и гудит

Та-та-та, берегись!

Та-та-та, посторонись! Дети разбегаются от автомобиля.

**Подвижная игра «ПТИЧКИ И КОШКА»**

Дети стоят на скамейках (это птички в домиках) вдоль стены. Поодаль сидит кошка-ребенок. По сигналу воспитателя «Птички летайте! » дети спрыгивают со скамейки и бегают врассыпную, машут крылышками. По сигналу «Мяу! » кошка просыпается и догоняет птичек, а птички бегут прятаться в домики.

**Дидактическая игра**

**КТО БОЛЬШЕ НАЗОВЕТ ПРИМЕТ?**

Ожидаемый результат: дети должны знать приметы, называть их, уметь замечать в природе изменения, связанные с приметами.

Цели: развивать наблюдательность, любознательность; формировать желание больше знать о природе, птицах.

Ход игры:

Осенние приметы

Осенняя пора — птица со двора. Если журавли летят высоко, не спеша и как бы разговаривают, — будет стоять хорошая осень. Отлет журавлей до Покрова (14 октября) — к ранней зиме. Строгой зиме быть, коли птица дружно в отлет пошла. Гусь пошел в отлет — скоро быть снегу. Гуси летят — зимушку на хвосте тащат. Куры начинают линять рано осенью — к ранней и теплой зиме. Птица хохлится — к непогоде. Лебедь несет на носу снег.

Зимние приметы

К морозу комнатные птицы замолкают. Рябчики устроились на ночлег у густой пихты или ели — к морозу, устроили в воздухе хороводы — к снегопаду, на земле сидят — к оттепели, расселись на нижних ветках деревьев — жди ветра. Гусь лапку поджимает — к стуже. Вороны и галки садятся на низкие ветки — к стуже. Воробьи дружно расчирикались - к оттепели. Вороны устроили в небе хороводы — к снегопаду. Снегирь зимой поет — на снег, на вьюгу.

Весенние приметы

Перелетная птица большим и стаями летит — к дружной весне. Гуси высоко летят — воды будет много, низко — мало. Гуси прилетели весной на лед, когда еще снег не стаял, — к ненастному, неурожайному году; особенно плохо картофель уродится. Если дикие утки прилетели жирные, — весна будет холодная, долгая. Дикие утки строят гнезда далеко от воды — к дождливому, ненастному лету. Коли грачи прямо на свои старые гнезда летят — дружная и скорая весна, талая вода сбежит быстро, тепло установится. Ранний прилет грачей и жаворонков — к теплой весне. Ранние ласточки — примета счастливого года. Ранний прилет журавлей — ранняя весна. Журавль прилетел — теплынь принес. Журавушка курлычет — о тепле весть подает. Ранняя кукушка (до опушки дерева) — к голоду. Вороны купаются в лужах ранней весной — к теплу.

Летние приметы

Воробьи среди дня нахохлились — быть дождю. Вороны над тучами летают, галки разыгрались в воздухе — к ненастью. Грачи летом пасутся на траве — вскоре ожидай дождя. Ласточки летают низко — перед дождем.

**Дидактическая игра ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ**

Ожидаемый результат: дети должны уметь группировать птиц по месту обитания, участию человека в их жизни.

Цели: развивать операцию классификации, речь, внимание; воспитывать умение внимательно слушать и запоминать правила игры.

Ход игры: Педагог раздает детям карточки с изображением птиц сериями по 4—5 карточек. Просит внимательно их рассмотреть, назвать, найти лишнюю, объяснить, почему она лишняя, как.можно одним словом назвать остальных.

Ворона, попугай, голубь, воробей. (Попугай.)

Попугай, колибри, павлин, пингвин. (Пингвин.)

Петух, индюк, курица, ворона. (Ворона.) .

Утка, гусь, лебедь, ласточка. (Ласточка.)

Скворец, грач, жаворонок, утка. (Утка.)

Журавль, аист, цапля, грач. (Грач.)

**Дидактическая игра НАЙДИ МАМЕ ПТЕНЦА**

Ожидаемый результат: дети должны знать названия детенышей птиц, уметь образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами в единственном и множественном числе.

Цели: развивать память, умение сравнивать; воспитывать положительные чувства по отношению к птенцам, желание их охранять, не нарушать покой.

Ход игры: Педагог предлагает детям картинки с изображением разных птиц или шапочки, медальоны и т. п. Один из детей выполняет роль мамы-птицы, а другие — детенышей. Мама должна правильно позвать одного и несколько детенышей, чтобы они прилетели.

Если мама-птица называет детенышей неправильно, то дети стоят на месте.

Грач — грачонок — грачата.

Аист — аистенок — аистята.

Стриж — стрижонок — стрижата.

Журавль — журавленок — журавлята

Кукушка — кукушонок — кукушата.

Лебедь — лебеденок — лебедята.

Скворец — скворчонок — скворчата

Утка — утенок — утята. Гусь — гусенок — гусята.

**Игра на внимание ПТИЦЫ**

Ожидаемый результат: дети должны знать названия птиц, уметь быстро реагировать на текст речевки.

Цели: развивать внимание, быстроту реакции, память, воспитывать умение не мешать другим во время игры; внимательно слушать и реагировать на слова взрослого.

Ход игры: Ведущий называет разных птиц, а если скажет что-то другое, дети должны хлопать в ладоши. Ошибающийся выбывает.

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Мухи и стрижи.

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Аисты, вороны, Галки, макароны.

Прилетели птицы: Голуби, куницы.

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Чибисы, чижи, Галки и стрижи, Комары, кукушки.

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Гадки и стрижи, Чибисы, чижи, Аисты, кукушки, Даже совы - сплюшки, Лебеди и утки.