**ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ С ДОШКОЛЬНИКАМИ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА ПРИ ОЗНАКОМЛЕНИИ С ОВОЩАМИ И ФРУКТАМИ.**

Составила: Бахмач Светлана Анатольевна, воспитатель ГБДОУ д/с №79 «Семицветик», Фрунзенского района Санкт-Петербурга.

**« УЗНАЙ НА ВКУС.»**

**Дидактическая задача**. Упражнять детей в определении вкуса овощей и фруктов (сладкий, кислый, соленый, горький); активи­зировать речь детей; развивать память, сосредоточенность, выдержку.

**Игровые правила**. Не глядя на овощ, определять его вкус, правильно называть вкус словом, терпеливо ждать, когда будет дан овощ для пробы.

**Игровые действия**. Закрыть глаза, не подглядывать, не торо­питься с ответом, пока не разжуешь. Тому, кто ошибется, дают возможность попробовать на вкус другой овощ. Найти целый овощ на столе воспитателя.

**Ход игры**. На столе у воспитателя на подносе лежат фрукты и овощи, знакомые детям; огурец (свежий и соленый), морковь, капуста, репа, редис; яблоко, груша, слива. На другом подносе эти овощи и фрукты разрезаны на небольшие кусочки из расчета на каждого ребенка. Здесь же находятся бумажные салфетки. Воспитатель с подносом обходит всех играющих. К кому подой­дет, тому предлагает закрыть глаза, кладет на салфетку один кусочек овоща или фрукта и просит ребенка взять этот кусочек в рот. Тот, не открывая глаз отгадывает по вкусу и запаху название овоща или фрукта. Затем находит овощ или фрукт на столе. И так вос­питатель ходит до тех пор, пока все дети будут вовлечены в игру.

Игра заканчивается перечислением принесенных овощей или фруктов, определением вкуса каждого из них.

Организуя игры, следует помнить о гигиенических требова­ниях: нельзя с одной вилки давать всем детям для пробы овощи или фрукты, использованные салфетки надо класть на отдель­ный поднос.

В игре участвуют все дети, но можно играть и с небольшими подгруппами ребят.

**« ЧТО ЕДЯТ В СЫРОМ ВИДЕ, А ЧТО В ВАРЕНОМ?»**

**Цель.** Учить правильно определять, что можно есть в сыром виде, а что в вареном.

**Материал**. Можно использовать натуральные ово­щи, картинки с нарисованными овощами, муляжи.

**Ход**. Взрослый показывает поочередно овощи и спрашивает, что можно есть в сыром виде, а что нельзя. Вместо слов можно хлопать в ладоши, если «нельзя», дети сидят — тихо.

Взрослый доказывает: огурец, морковь, свеклу, картофель, кабачок, баклажан, лук, репу, патиссон, томат, редис, капусту, петрушку.

**«ЛОТО.»**

**Дидактическая задача**. Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей об овощах и фруктах, цветах.

**Игровое правило**. Закрывать клеточки только теми картинками, которые соответствуют содержанию большой карты: овощи — на карте, где нарисован огород, фрукты — где нарисован сад, цветы — на цветнике и клумбе.

**Игровые действия**. Находить маленькие карточки с изображением овощей, цветов и фруктов и закрывать ими клеточки на большой карте. Соревнование — кто первым закроет все клеточки.

**Ход игры**. В коробке у воспитателя лежат большие карты, на которых изображены огород, сад, цветник, и маленькие карточки с изображением овощей, фруктов, цветов. Дети рассматривают маленькие карточки, воспитатель выясняет, что у них в руках.

— А где растёт вишня? — спрашивает воспитатель ребенка, который держит в руках картинку с вишней,

— На дереве.

— А дерево вишня где растёт?

— В саду , — отвечают ребята.

— А огурец где растёт?

— На грядке, на огороде,—отвечают дети.

— Где растут цветы?

— В лесу, на лугу, на клумбе.

— Посмотрите, дети, на эти большие картинки. Что здесь вы видите?

— Огород.

— А на этой картинке?

— Клумбу.

Сейчас вы будете играть так, чтобы все, что растет в огороде, появилось в огороде, что в цветнике — попало в цветник, что в саду — в сад, и все встали бы на свои клеточки. (Показывает клеточки на карте.) Кто первый закроет все клеточки, тот и выигрывает,

Дети обмениваются карточками, и игра продолжается.

Такая игра используется, когда ставится задача систематизации, закрепления знаний о других предметах, например о посуде, мебели, одежде, обуви, принадлежностях для труда, для занятий и др. Усвоив правила, дети используют их в самостоятельных играх.

Игровое упражнение**: «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.

**Ход**. 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.

**Ботаническое лото с элементами моделирования**

**«Овощи и фрукты».**

**Цель.** Закреплять умение детей различать **и** называть ово­щи и фрукты.

**Материал.** Две большие карты с изображением фрукта и овоща, картинки овощей и фруктов.

**Ход**. Ведущий раздает детям большие карты. На одной карте в середине изображен фрукт, на другой — овощ. Затем поочередно достает маленькие картинки с изо­бражением различных овощей и фруктов. Дети хором назы­вают овощ либо фрукт и закрывают пустые квадраты на своих картах маленькими картинками в соответствии с изображени­ем. Тот из детей, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

В данной игре в роли ведущего выступает воспитатель, однако в конце года, когда дети хорошо ее освоят, эту роль можно предлагать и ребенку.

При проведении игры рекомендуется подбирать картин­ки с хорошо знакомыми детям изображениями овощей и фруктов.

**«СЛОЖИ КАРТИНКУ».**

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в составлении целого предмета из *его* частей; воспитывать волю, усидчивость, целе­устремленность.

**Игровое правило.** Не ошибаться в выборе. Выигрывает тот, кто раньше других сложил и назвал свою картинку.

**Игровые действия.** Поискчастей, складывание целой кар­тинки.

**Ход игры.** Вкоробке лежат целые картинки с изображением разных предметов: овощей, фруктов, игрушек, растений. В другой коробке лежаттакие же картинки, но только разрезанные на четыре равные части по вертикали или диагонали**.** Воспитатель знакомит детей с картинками**.** Они называют, что на них изобра­жено**.** Затем показывает часть картинки и спрашивает:

— Как вы думаете, от какой картинки этот кусочек?

— От яблока**, —** отвечают дети.

Воспитатель накладывает часть картинки на целую.

— А теперь найдем другие части яблока.

Дети вместе г воспитателем ищут картинки с изображением частей яблока, дают их воспитателю. Когда все кусочки найдены и положены рядом с целой картинкой, воспитатель говорит:

— Смотрите, дети, получилось целое яблоко. Сейчас я вам дам картинки. Свете ядам грушу, а Вике — помидор.

- Вика, найди свою картинку!

А Юле я дам морковь. Где лежит картин­ка? (Так все дети получают по картинке.) А теперь соберите целые картинки из их частей. Разрезанные картинки лежат на столе.

Сам процесс поиска, нахождения, складывания частей увле­кает ребят. «У меня уже целаяморковки получилась», «А у меня помидор», - радуются они тому, что сами «сделали» изкусочков целый предмет (помидор, морковь, яблоко).

**—** А теперь давайте положим на место все картинки и поигра­ем по-другому**,** — предлагает воспитатель.

— Я сейчас дам вам не целую картинку, **а** кусочек. А вы по этому кусочку догадайтесь» какую картинку надо собрать.

— У меня, наверное, яблоко получится, — догадывается один из играющих.

— Сложи, а мы посмотрим, не ошибся ли ты, — увлекает даль­ше игрой воспитатель.

Усложняя игру, воспитатель вносит элемент соревнования: кто первый сложит картинку, тот выигрывает, получает фишку. Усложнение может идти и поколичеству частей (картинка раз­резается потом на шесть частей), и по содержанию (на картинке не один предмет, а короткий сюжет: девочка играет **с** куклой, зайчик ест морковь, лисичка с колобком и др.).

Так же проводится игра ис разрезными кубиками. Их надо давать после того, как дети научились складывать разрезные кар­тинки.

**«Чудесный мешочек».**

**Дидактическая задача.** Учить детей узнавать предметы по характерным признакам. (Овощи и фрукты.)

**Игровые правила.** Отгадывать знакомый предмет на ощупь. Предмет из мешочка достать и показать можно только после того, как рассказано о нем; мешочек не открывается, если пред­мет не узнан по описанию, неправильно назван.

**Игровые действия.** Ощупывание предмета; загадывание зага­док о предмете.

**Ход игры.** Организуя игру, воспитатель подбирает предметы, знакомые детям. Посадив ребят полукругом, чтобы все предметы были видны детям, он проводит краткую беседу. Затем просит нескольких детей повторить название предмета, ответить, для чего он нужен.

Воспитатель говорит:

— Сейчас мы поиграем. Кого я вызову, тот должен отгадать, что я положу в мешочек.

Вася, посмотри внимательно на все предметы, что лежат на столе. Запомнил? А теперь отвернись! Я положу игрушку в мешочек, а ты потом отгадаешь, что я положила. (Кладет пред­мет в мешочек). Вася, опусти руку в мешочек. Что там лежит? Ты правильно назвал предмет. А теперь Вася выберет того, кто подойдет ко мне и тоже узнает, какую игрушку я положила вмешочек.

Игра продолжается до тех пор, пока все предметы будут названы,

В этой игре развиваются процессы запоминания (какие игруш­ки лежат на столе), вырабатывается выдержка. Все, кроме вы­званного ребенка, видят, какой предмет воспитатель положил в мешочек, каждому хочется подсказать, а этого делать нельзя.

В порядке усложнения этой игры предлагается другое пра­вило: в мешочек кладут несколько игрушек. Никто из детей не знает о них. Вызванный ребенок, опустив руку а мешочек и нащупав одну из игрушек, рассказывает о ней. Мешочек откроется, если дети по описанию узнают игрушку (предмет).

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНАЯ ИГРА

**«ПАРНЫЕ КАРТИНКИ».**

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в сравнении предметов, изображенных на картинке, в нахождении сходства и в отборе одинаковых изображений; воспитывать внимание, сосредоточенность, формировать речь, вырабатывать умение выполнять правила игры.

**Игровые правила**. Показывать и называть только одинаковую картинку; кто правильно отберет и назовет парную картинку, тот получает фишку.

**Игровое действие**. Поиск нужных карточек.

**Ход игры**. У воспитателя набор парных картинок (готовые, фабричного изготовления или сделанные самим воспитателем). На картинках изображены предметы: овощи фрукты, игрушки и др. Воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки, дети называют их. Затем педагог берет две одинаковые картинки и, показывая одну из них, спрашивает:

— Что это?