Дидактические игры для дошкольников

Экологические игры

**"К Т О    Р Я  Д  О  М    Ж  И  В  Е  Т"**  
ЦЕЛЬ: обобщить представления детей о лесе, луге, водоеме как природных сообществах.  Конкретизировать представление о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.  
Материал: маски (шапочки растений, грибов, животных леса, луга, водоема(волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчелка, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш) –по количеству детей; обручи красного, синего, зеленого цвета.  
Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; Лес, луг, водоем - это их дома, там они находят себе еду, растят потомство.  
ХОД   ИГРЫ: В разных уголках площадки раскладываются обручи красного, синего и зеленого цвета. Дети надевают маски (шапочки).  
Определите, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде "Занять свои дома!" обитатели леса должны занять место в зеленом обруче, обитатели луга - в красном, обитатели водоема в синем. После того как дети займут место в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: "животные" и "растения" называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками и играют снова.

**"Э  К  О Л  О  Г  И"**  
ЦЕЛЬ: закреплять знания детей о природе.  
ХОД  ИГРЫ: Воспитатель напоминает детям, что люди, которые занимаются изучением природы и вопросами ее охраны, называются экологами, и предлагает побыть им в роли экологов.Остальные дети будут задавать им вопросы:  
1.Если мы будем охранять птиц в лесу, кому мы поможем?  
2.Для чего природе нужны хищники?  
3.Что такое красная книга и для чего она нужна?  
4.Для чего люди создают заповедники?  
5.Расскажите, как связаны между собой елка, белка,рысь?  
6.Какую помощь растениям оказывают животные, насекомые?  
и так далее.

**"Р Ы Б Ы,   П Т И Ц Ы,  З В Е Р И"**  
ЦЕЛЬ: закреплять знания детей о животном мире.  
ХОД  ИГРЫ: Дети становятся в круг. В центре - ведущий с мячом в руках. Ведущий бросает мяч одному из участников и говорит: "зверь". Поймавший мяч должен быстро назвать какого-нибудь зверя и бросить мяч обратно ведущему. Если ведущий, бросив мяч, скажет "рыба" или "птица", то поймавший называет рыбу или птицу. Тот, кто не ответит ведущему или долго тянет с ответом, выбывает из игры.

**"В   Г О С Т И   К    ВИННИ-ПУХУ"**  
ЦЕЛЬ: освоение умений различать части суток: день, ночь, вечер, утро  - пользуясь цветными моделями.  
МАТЕРИАЛ: модели частей суток, игрушка Винни-Пух, загадки о частях суток, картинки с изображением частей суток.  
ХОД  ИГРЫ: Винни-Пух приносит цветную модель частей суток, шепчет: стрелка, стрелка, покрутись! Время суток, покажись! Это утро, это вечер, это день…" Воспитатель спрашивает, что за разноцветный круг у него  и как с ним играть. Винни-Пух раскладывает картинки изображения частей суток и стрелкой указывает на цветные обозначения. Затем загадывает загадки о частях суток.

**"П    У    Т    А    Н   И   Ц   А"**  
ЦЕЛЬ: формировать у детей понятие о закономерностях  
в природе, о том, что разрушение этих законов ведет к  
путанице в природе.  
ХОД  ИГРЫ:  
1 вариант - наглядный: воспитатель раздает детям картины, на которых в изображение вкрались ошибки, предлагает детям рассмотреть их, заметить неточности, исправить их и объяснить, почему они так считают.  
2 вариант - словесный - Игра может проводиться на основе литературных текстов - путаниц ли же в форме беседы по вопросам типа: что же будет, если звери поменяются едой, местом жительства, хвостами и т.д.? может ли заяц съесть волка, почему? может ли у зайца быть лисий хвост? Почему? И так далее.

**"Н А    Ч Т О   Э Т О    П О Х О Ж Е?"**  
ЦЕЛЬ: развивать творческое воображение и фантазию   
у детей.  
ХОД  ИГРЫ:Для игры необходим разнообразный природный материал, который раздается детям (лучше всего использовать кору деревьев, которая хорошо отслаивается и имеет слои причудливой формы). Воспитатель задает вопрос: на что это похоже? Дети должны предложить варианты, затем наиболее интересные из них зарисовать.

"Т  Е  Н  Ь" (проводится в природе)  
ЦЕЛЬ:  расширять понятий детей о правилах поведения в природе, развивать подражательные способности детей.  
ХОД  ИГРЫ: Воспитатель говорит детям о том, что у каждого человека есть тень, но наша с вами тень особенная, она точно повторяет движения человека лишь в том случае, если он делает что-то хорошее. В противном же случае "говорит не буду, не буду повторять" и даже объясняет почему. Воспитатель делит детей на пары, в которых первый ребенок - ребенок, а второй - его "тень". Ребенок может делать в природе то, что считает нужным, т.е. Гулять, нюхать цветы, собирать сухие веточки и прочее, а "тень" оценивает его поступки. В конце игры выбирается ребенок, у которого самая послушная "тень".

**"С  О  В  Ы    и    В  О  Р  О  Н  Ы"**  
ЦЕЛЬ: проверить и закрепить представления детей об  
окружающем мире.  
ХОД  ИГРЫ: Дети должны разделиться на две команды - команду "Со-  
вы" и команду "Вороны". Команды становятся в шеренги, друг напротив друга на расстоянии 3 метра за их спинами - их дома.  Воспитатель дает задание: "Совы любят правду, а Вороны - ложь. Поэтому, если я говорю правду, то совы должны ловить ворон, а вороны убегать в свои дома и наоборот".  Затем воспитатель произносит фразу природоведческого содержания:  
1.медведи любят есть тигров;  
2.у березы весной бывают сережки;  
3.слоны не умеют плавать;  
4.дельфин - это животное, а не рыба    и т.п.  
В зависимости от темы, содержания знаний которой  необходимо проверить, причем фразы должны быть как правильными, так и заведомо ложными. Дети должны осознавать правильность или неправильность фразы, основываясь на своих знаниях по этой теме, и сами отреагировать своим поведением (убегать ли догонять) на эту фразу. Целесообразно после каждого раза спрашивать детей о том, почему они так или иначе поступили.

**"ОВОЩИ - "ХУДЫШКИ"  и ОВОЩИ "ТОЛСТЯЧКИ"**  
(игра импровизация)  
ЦЕЛЬ: развивать творческие способности детей и умение объяснить и отстоять свою точку зрения.  
ХОД  ИГРЫ: Воспитатель дает детям задание вспомнить, какие овощи  
они знают и разделиться по желанию на овощи - "худышки" и "толстячки", а затем изобразить эти овощи так, чтобы всем сразу стало понятно, что этот овощ - тоненький, а этот - толстенький.  
Воспитатель задает детям вопросы:  
1.Какой овощ ты изображаешь?  
2.Почему ты выбрал именно этот овощ?  
3.Почему ты считаешь этот овощ "худышкой" или "толстячком"?

**"М  О  Я      С  К  А  З  К  А"**  
ЦЕЛЬ: развивать творческие способности детей, фантазию, воображение, связную речь, закрепить понятия о взаимосвязях в природе.  
ХОД  ИГРЫ:  
1.вариант:  
Воспитатель дает детям задание придумать сказочную историю, используя два слова: корова (живая природа) и туча (неживая природа); мухомор- камень; одуванчик - песок. Дети должны придумать сказочный сюжет, используя эти два слова.  
2 вариант:  
Когда дети потренируются придумывать сказки, можно изменить задание: "Придумайте историю, которая случилась с коровой и тучей на самом деле, т.е. В ней не должно быть ничего сказочного". Этот этап труднее дается детям.

**"НАЙДИ  НУЖНОЕ   СЛОВО"**  
ЦЕЛЬ: развивать фантазию, воображение, словарный запас детей.  
ХОД  ИГРЫ:  
1 ВАРИАНТ: "Подбери определение к определенному объекту" - дети должны подобрать слова на задание воспитателя типа: какие могут быть листья; какой может быть снег.  
2 ВАРИАНТ: "Подбери природный  объект под определение". Воспитатель дает задание типа: что может быть горячим на берегу реки (в лесу, в море и т.д.); что может быть темным в городе (в парке, на поляне и т.д.). Педагог должен следить, чтобы дети использовали для подбора только объекты природы.

**"Н    О    С    Ы"**  
ЦЕЛЬ: развивать у детей восприятие запахов.  
ХОД ИГРЫ: для игры необходимо иметь 3 непрозрачных пакета, в каждом из которых находится по 1 кусочку поролона, пропитанного запахом разных духов. Суть игры в том, что дети - это "зайцы", на них охотится лиса, у которой свой определенный запах (детям дают понюхать пакет - это "запах" лисы). "Зайцы" резвятся на поляне, но их нос должен все чувствовать и вовремя определить запах лисы, чтобы успеть убежать (детям по очереди предлагают понюхать все 3 пакета и выбрать один из них с запахом лисы). Если ребенок правильно определил запах, который предлагался ему ранее, то "заяц" остается цел, так как он смог вовремя почувствовать приближение опасности и скрыться и наоборот. В конце игры выбираются "зайцы-долгожители".

**"З  В  У  К  И"** (проводится в природе)  
ЦЕЛЬ: учить детей "слышать" природу.  
ХОД  ИГРЫ: все дети должны закрыть глаза и прислушаться. Воспитатель дает задание:"Когда услышите какой-либо звук - загните один палец, еще услышите звук - загните еще палец и т.д. Когда все 5 пальцев будут загнуты, откройте глаза и помолчите, чтобы дать другим детям возможность посчитать "звуки". Воспитатель задает вопросы детям:  
1.Какой звук тебе больше всего понравился?  
2.Какой звук издала природа, а какой - человек?  
3.Какой звук был самым громким, тихим?  
4.Издавал ли ветер какой-либо звук?  
В дальнейшем можно "слышать" природу и двумя руками, использовать 10 пальцев.

**"Р   А   М   О   Ч   К   А"**  
ЦЕЛЬ: расширить опыт прямого общения с природой. Учить детей замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.  
ХОД  ИГРЫ: Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей. Альбомный лист сложить пополам, с одной стороны вырезать окошко любой формы - это и будет рамочка. В эту рамочку дети могут помещать - лист дерева, травинку, кусочек коры (любой плоский природный материал, все, что можно найти под ногами). Воспитатель дает задание: составь портрет осени и назови его; сделай картину сегодняшнего дня (прогулки).

**"М А Л Ь Ч И К   Н А О Б О Р О Т"**  
ЦЕЛЬ: воспитывать правильное отношение к природе, расширять понятия детей о правилах поведения в природе.  
ХОД  ИГРЫ: Суть игры заключается в том, что есть такой мальчик на свете, который все делает наоборот, если слышит плохие советы. Воспитатель дает детям отрицательные и положительные правила поведения в природе, а дети должны сказать, как бы поступил этот мальчик в том или ином случае и объяснить - почему.

**"КАКИЕ  ВСЕ  МЫ  РАЗНЫЕ"**  
ЦЕЛЬ:  показать многообразие природного мира, его неповторимость, выделить хорошие качества любого природного объекта.  
ХОД  ИГРЫ: Воспитатель дает задание: "Встаньте налево те, кто больше любит море, направо - те, кто больше любит речку, а посередине пусть останутся те, кто любит и море и речку.  
Воспитатель задает вопросы:  
почему тебе море нравится больше?  
почему ты любишь речку?  
почему ты остался посередине?  
Варианты заданий:  
лето-зима;  
ромашка-колокольчик;  
дождь-снег.  
В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что и то, и другое - хорошо, надо лишь уметь замечать это хорошее в природе.

**"САМ  СЕБЕ  ОГОРОДНИК"**  
ЦЕЛЬ: развивать у детей схематическое воображение и умение разбираться в планах и схемах.  
ХОД  ИГРЫ: Воспитатель раздает детям листы бумаги и дает задание: "Представьте, что вам дали дачу (участок под огород). Что бы вы посадили? Почему? Где? Обоснуйте. Сажать можно карточки с изображением овощей, фруктов, ягод и прочие или просто (для более старших детей)составить план - схему дачи, нарисовав ее на бумаге.

**"Н  А  О  Б  О  Р  О  Т"**  
ЦЕЛЬ: показать детям наличие противоречий в природе и отметить, что все в природе неповторимо.  
ХОД   ИГРЫ: Организация детей для игры может быть разной: 1.используется прием "по кругу"; 2.дети делятся на две команды, которые после 2-3 заданий необходимо менять составом. Воспитатель дает детям задание выбрать в природе что-то: красивое-некрасивое; холодное-нехолодное; гладкое-шероховатое. Необходимо, чтобы дети называли только природные объекты и не путали их с предметами, созданными руками человека, т.е. акцент делается на умение детей отличать природное от неприродного. В случае командной организации детей в игре побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.

**"Ч У Д Е С Н Ы Й  М Е Ш О Ч Е К"**  
ЦЕЛЬ: развивать тактильные ощущения, воображение и фантазию у детей.  
ХОД  ИГРЫ: Для этой игры необходим мешок с 2 отверстиями по бокам, в которые дети могут просунуть руки. В этот мешок кладется разнообразный природный материал в зависимости от темы занятия.  
1 ВАРИАНТ: "ОПИШИ И УГАДАЙ"  
Ребенок должен просунуть руки в отверстия и угадать, что в мешке, предварительно описав природный предмет.  
2  ВАРИАНТ: "СПРОСИ  И  УГАДАЙ"  
Ребенок должен просунуть руки в отверстия мешка и ощупать природный предмет. Дети должны угадать, что происходит в мешке, задавая ребенку, который ощупывает предмет, вопросы типа: это гладко или нет; какой оно формы, сколько у этого предмета углов и т.д.  
3 ВАРИАНТ:  "УГАДАЕМ  ВМЕСТЕ"

**"П  Р  Я  Т  К  И"**  
ЦЕЛЬ: учить детей различать оттенки цвета в природе, показать значение умения приспосабливаться по цвету для животных.  
ХОД  ИГРЫ: Воспитатель заранее тонирует маленькие силуэты зверей различными оттенками цвета, раздает детям эти заготовки, а также белые листы бумаги и дает задание: "Спрячьте зайца в лесу так, чтобы его не смог заметить волк", то есть надо так нарисовать лес.

**"К А К О Е   Д Е Р Е В О   П Р О П А Л О?"**  
ЦЕЛЬ: развитие памяти; закреплять названия деревьев.  
ХОД  ИГРЫ: Перед ребенком раскладывают картинки, ребенок их запоминает. Затем  ребенку предлагается закрыть глаза, а взрослый одну картинку переворачивает. Открыв глаза ребенок, должен назвать "пропавшее" дерево.

**«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 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.

**«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»

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

**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».

**«Воздух, земля, вода»**

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, «сорока». Ребё-нок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребёнок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.  
Возможен и другой вариант игры: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле: на слово «вода» - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

**«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.

