

Игра «Бывает – не бывает»

Цель игры: закрепить знания явлений природы в разные времена года.

Оборудование: мяч.

Ход игры: дети встают в круг, в центре – ведущий с мячом. Он называет явления природы и бросает ребёнку мяч. Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Бывает» или «Не бывает» и возвращает мяч ведущему.

Иней летом (не бывает), снег зимой (бывает), мороз летом (не бывает), ледоход осенью (не бывает), капель летом (не бывает), листопад весной (не бывает), метель осенью (не бывает), заморозки весной (бывают), дождь летом (бывает), гроза весной (бывает), роса зимой (не бывает) и т. д.

Игра «Снежный ком»

Цель игры: расширять знания о перелётных птицах. Развивать речь детей.

Оборудование: картинки с изображениями перелётных птиц.

Ход игры: Вариант I. Дети смотрят на картинку одной из перелётных птиц и рассказывают о ней по очереди: первый ребёнок – первое предложение, второй ребёнок – предыдущее предложение и своё, третий ребёнок повторяет два предыдущих и добавляет своё. Например:

«Ласточка – перелётная птица».

«Ласточка – перелётная птица. Она маленькая».

«Ласточка – перелётная птица. Она маленькая. У неё беленькая грудка», и т. д.

Аналогично: зимующие птицы, дикие и домашние животные, рыбы, цветы, деревья.

Вариант II: показать картинку одного из деревьев. Опишите это дерево. Каждый по очереди добавляет слово. Например: дуб – высокий, большой, ветвистый; ствол – толстый, коричневый; ветки – большие, могучие; листья – и т. д.

Игра «Правила друзей леса»

Цель игры: Закрепить знания детей о правилах поведения в лесу. Воспитывать бережное отношение к лесу.

Оборудование: девять карточек, на каждой из которых написан слог: не, гу, би, не, шу, ми, не, со, ри.

Ход игры: составить из слогов 3 правила поведения в лесу

НЕ ШУМИ

НЕ ГУБИ

НЕ СОРИ

Игра «Да – нет»

Цель игры: учить детей логично мыслить, ставить вопросы, делать правильные умозаключения.

Ход игры. Вариант I: Дайте правильный ответ:

Осенью цветут цветы? Осенью растут грибы?

Тучки солнце закрывают? Колючий ветер прилетает?

Туманы осенью плывут? Ну а птицы гнезда вьют?

А букашки прилетают? Звери норки закрывают?

Урожай все собирают? Птичьи стаи улетают?

Часто – часто льют дожди? Достаём ли сапоги?

Солнце светит очень жарко? Можно детям загорать?

Ну а что же надо делать? Куртки, шапки надевать?

Вариант II. На вопросы водящего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное мы ему загадаем.

Он придёт, и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы будем ему отвечать только двумя словами. Аналогично: растения, птицы.

Игра «Где снежинки?»»

Цель игры: расширять знания детей о том, в какое время года, вода в природе может находиться в твёрдом состоянии (зимой, ранней весной, поздней осенью).

Оборудование: карточки с изображением различных состояний воды: водопад, река, лужа, лёд, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка, капля и т. д., 4 обруча, картинки с изображением 4-х времён года.

Ход игры. Вариант I: дети идут хороводом вокруг расположенных на полу карточек, на которых изображены различные состояния воды. 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?

Дети снова выбирают нужные картинки и объясняют свой выбор.

Вариант II. Лежат 4 обруча с изображением 4-х времён года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Делается вывод: в какое время года вода в природе может находиться в твёрдом состоянии - зимой, ранней весной, поздней осенью?

Игра «Что художник нарисовал неправильно?»»

Вариант I.

Цель игры: учить находить ошибки художника, исправлять их.

Оборудование: рисунки объектов природы, выполненные с ошибками: муравей с крыльями бабочки, берёза с листьями клёна, улитка с панцирем черепахи, рыба с клешнями рака, ёж с ушами зайца, заяц с хвостом лисы, тигрёнок с мордой поросёнка, крокодил на ёлке, ёлка с яблоками, олень с рогами в виде веток с ягодами.

Ход игры: предложить детям рассмотреть то, что нарисовал художник, и найти ошибки в его рисунке.

Вариант II. Цель игры. Упражнять детей в правильном назывании овощей и фруктов. Учить называть ошибки и исправлять их.

Оборудование: альбом художника – на одном листе овощи и фрукты, раскрашенные неправильно, на другом листе – только контуры овощей и фруктов; вырезанные из цветного картона маленькие карандаши всех цветов.

Ход игры: предложить детям рассмотреть то, что нарисовал художник, и найти ошибки в его рисунке. Затем предложить взять карандаши (картонные), и разложить на незакрашенные овощи и фрукты те карандаши, которыми нужно было раскрасить тот или иной овощ или фрукт.

Игра «Съедобное – несъедобное»

Цель игры: научить различать и называть некоторые съедобные и несъедобные грибы.

Оборудование: картинки с изображениями съедобных грибов: подберёзовиков, подосиновиков, белых грибов, лисичек, сыроежек, опят, маслят; несъедобных грибов: мухоморов, бледных поганок, ложных опят; две нарисованные корзинки.

Ход игры: ведущая раздаёт две нарисованные корзинки с углублениями для грибов – одну для съедобных, другую для несъедобных. По сигналу ведущего «каждый грибок в свой кузовок» играющие должны вложить съедобные грибы в одну корзину, несъедобные – в другую.

Игра «Летает, бегаёт, плавает»

Цель игры: упражнять детей в определении и изображении способа передвижения животных.

Оборудование: картинки с изображением объектов живой природы.

Ход игры: ведущий 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 рыбку; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

Игра «Узнай по вкусу»

Цель игры: упражнять детей в определении вкуса овощей и фруктов, назывании 4-х основных вкусов (сладкий, кислый, горький, солёный), активизировать речь детей, развивать память, выдержку, сосредоточенность.

Оборудование: на одном подносе лежат фрукты и овощи: огурец (свежий и солёный), морковь, капуста, репа, редис, яблоко, груша, слива; на другом – нарезанные одинаковыми кубиками фрукты и овощи из расчёта на каждого ребёнка, бумажные салфетки.

Игровые действия: закрыть глаза и не подглядывать; не торопиться с ответом, пока не разжужьшь; тому, кто ошибётся, дают попробовать на вкус другой овощ; найти целый овощ на другом подносе.

Ход игры: ведущий с подносом обходит всех играющих. К кому подойдёт, тому предлагает закрыть глаза, кладёт на салфетку один кусочек овоща или фрукта и просит попробовать на вкус. Тот, не открывая глаз, определяет, что это. Затем находит овощ или фрукт на другом подносе. Игра заканчивается перечислением принесённых овощей и фруктов, определением вкуса каждого из них. В игре участвуют все дети, но можно играть и с небольшими подгруппами ребят.

Игра «Узнай по запаху»

Цель игры: уточнить знания детей о том, что некоторые предметы можно знать по запаху, даже не видя их. Для этого у человека есть орган чувств - нос.

Оборудование: 5 закрытых коробочек, в которых лежат: яблоки, чеснок, лук, огурец, лимон. В коробочках сделаны отверстия, через которые можно понюхать то, что внутри. Карточки с изображением лука, яблока, лимона, чеснока, огурца.

Ход игры: предложить детям определить по запаху, что в какой коробочке лежит, и обозначить соответствующей карточкой. После выполнения задания дети открывают коробочки и проверяют правильность выполнения задания.

Игра «Как зовут тебя, деревце?»

Цель игры: познакомить детей с разнообразием мира растений. Развивать мышление, восприятие, внимание, память. Учить детей обобщению – как относить к одной группе предметы, различающиеся внешне, но одинаковые по функции и классификации, учить видеть новое в привычном.

Оборудование: 18 картонных карточек, каждая из которых состоит из трёх частей, связанных единой ассоциативной цепочкой (например, дерево-лист-плод).

Вариант I. Цепочка.

Разложить все имеющиеся карточки лицевой стороной вверх. Выбрать любую карточку с изображением дерева. Предложить подобрать из имеющихся карточек те, которые по смыслу подходят к выбранному изображению. Если ребёнок ошибается, то имеющийся на карточке замок не позволит совместить все три карточки цепочки.

Вариант II. Разное среди схожего.

Дети должны собрать карточки по темам:

- а) деревья, растущие в лесу,
- б) деревья, растущие в саду,
- в) экзотические деревья.

Вариант III. Кто быстрее соберёт?

- а) больше правильно подобранных карточек,
- б) определённое количество карточек по темам.

Игра «Чудесный мешочек»

Вариант I. Цель игры: учить детей узнавать предметы по характерным признакам на ощупь; описывать их цвет, форму и другие качества.

Оборудование: в мешочке лежат: яблоко, лимон, виноград, апельсин, гранат, слива, мандарин и т. д.

Ход игры: догадайся на ощупь, что в мешочке. Ребёнок достаёт из мешочка фрукт, называет его, описывает и говорит, что из него можно приготовить. Например: это яблоко, оно большое, твёрдое, гладкое, из него можно приготовить компот. Остальные дети добавляют: варенье, повидло, пирог с яблоками, желе и т. д. Игра повторяется, пока все фрукты не окажутся на столе. Аналогично овощи.

Вариант II. Цель игры: закрепить знания детей о том, чем питаются дикие животные.

Оборудование: в мешочке находятся: мёд, орехи, жёлуди, морковь, зерно, рыбка и т. д.; игрушки: звери, птицы.

Ход игры: дети достают из мешочка пищу для зверей. Угадывают, для кого она, кто чем питается. Подходят к игрушкам и «угощают» их.

Игра «Берегите природу»

Цель игры: воспитывать у детей бережное отношение к природе, правильное поведение.

Оборудование: природоохранные знаки, карточки с формулировками к ним.

Ход игры: воспитатель читает правило поведения в природе, дети выбирают соответствующий знак.

Игра «Кто это потерял?»

Цель игры: развивать внимание, память. Совершенствовать знания о животном мире: обитатели рек, лесов, жарких стран.

Оборудование: картинки с изображением клешни рака, ракушки улитки, хвоста белки, оленьих рогов, хобота слона, панциря черепахи, хвоста рыбки.

Игра «Кто где живёт?»

Цель игры: закрепить знания о животных холодных стран (севера), жарких стран и животных России.

Оборудование: сделанные из картона изображения животных жарких стран, холодных стран и животных России.

Ход игры: ребята, вы знаете, что в нашей стране живут одни животные, на севере и в жарких странах – другие. Поселите каждого животного в свою страну.

Игра «Назови животных»

Цель игры: упражнять детей в различении силуэтов схематично изображённых животных разных стран.

Развивать творческое воображение.

Оборудование: сделанные из картона изображения животных жарких стран, холодных стран и животных России.

Ход игры: посмотрите на картинки.

Как вы думаете, каких животных нарисовал художник? Назовите самое большое животное.

назовите самое маленькое животное.

Игра «Чьи детёныши?»

Ход игры: закрепить умение находить изображения детёнышей диких и домашних животных, знание их названий.

Оборудование: картинки с изображением домашних и диких животных и их детёнышей.

Ход игры: воспитатель показывает картинку с изображением взрослого дикого или домашнего животного, просит их назвать.

Ребёнок должен правильно подобрать и назвать изображение детёныша. Начинать целесообразно с названий таких животных, у которых детёныши называются уменьшительной формой от названия взрослых. Постепенно задания усложнять, предлагая назвать детёнышей домашних животных – коровы, овцы, свиньи, лошади.

Игра «Времена года»

Цель игры: упражнять детей в составлении изображения из отдельных фрагментов. Закреплять знания о временах года.

Оборудование: отдельные фрагменты изображения зимы, весны, лета, осени.

Ход игры: вспомните, какие времена года вы знаете. Составьте изображения разных времён года из отдельных частей.

Игра «Какие птицы прилетели к кормушке»

Цель игры: закрепить понятия «зимующие» и «перелётные» птицы. Воспитывать необходимость подкармливать зимующих птиц.

Оборудование: изображения зимующих и перелётных птиц и кормушки на липучке.

Ход игры: спросить детей, каких зимующих птиц они знают. Прикрепить необходимые изображения птиц возле кормушки (на липучке). Попросить объяснить, почему некоторые птицы не могут прилететь к кормушке (улетели на зиму в тёплые края).

Игра «От каких деревьев плоды?»

Цель игры: упражнять детей в подборе плодов по принадлежности их к растению. Закрепить знания детей о листьях и плодах деревьев.

Оборудование: большие карточки с изображением деревьев, к каждой из них по две маленькие карточки с изображением листьев и плодов.

Ход игры: дети должны подобрать к каждой большой карточке с изображением дерева две маленькие карточки с изображением листа и плода. Описать деревья, их листья и плоды.

Игра «Птицы, рыбы, звери»

Цель игры: упражнять детей в подборе видовых понятий к классам объектов природы (птицы, рыбы, звери).

Оборудование: мяч.

Ход игры: воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит слово «птицы». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например, «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повторяться. Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

Игра «Цепочка»

Цель игры: упражнять детей в подборе признаков объектов живой или неживой природы.

Оборудование: предметные картинки с изображением объектов живой или неживой природы.

Ход игры: 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.

Игра «Выбери нужное»

Цель игры: упражнять в подборе наибольшего количества предметов, обладающие каким-либо свойством или признаком.

Оборудование: предметные картинки с изображением листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы, воды, росы, облака, тумана, инея и т. д.

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, «зелёный» - это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика и т. д. Или - «влажный» - вода, роса, облако, туман и т. д.

Игра «Так бывает, или нет?»

Цель игры: учить детей замечать небылицы, нелогичные ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Оборудование: фишки.

Ход игры: дети сидят за столами, перед ними фишки.

Воспитатель: сейчас я прочту стихотворение. В нём будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку; заметит ещё одну - положит 2-ю фишку рядом и т. д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает.

Рады, рады, рады	То не дождь пошёл из облака,
Светлые берёзы	И не град,
И на них от радости	То посыпался из облака
Вырастают <u>розы</u> .	<u>Виноград</u> .
Рады, рады, рады	И вороны над полями
Тёмные осины	Вдруг запели <u>соловьями</u>
Инна них от радости	И ручьи из-под земли
Растут <u>апельсины</u> .	<u>Сладким мёдом</u> потекли.

Сначала водящий спрашивает того, кто отложил меньше фишек и просит назвать небылицы. Дети, у которых больше фишек, называют пропущенные небылицы. Повторять сказанное нельзя.

Вариант II.

Кто подскажет мне ответ?
Это правда или нет?
Что из всех лесных зверей
Всех ленивей – муравей?
Это правда или нет,
Что почуяв зайца след,
Волк от страха без оглядки
Мчится прочь во все лопатки?
Это правда или нет,
Что съедает на обед
Мышь, помимо разных крошек
Двух котов и восемь кошек?