

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 8 «Теремок»
МО Староминский район

КАРТОТЕКА

№ 1

«РАСТИТЕЛЬНЫЙ МИР»

(экологические игры)

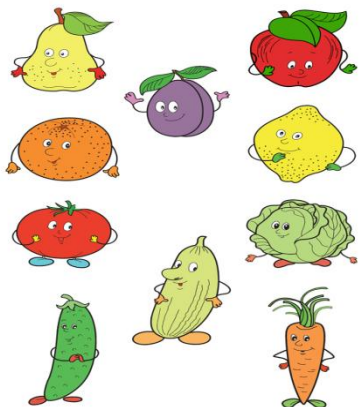


Подготовила:
учитель-логопед Булина Т.И.

КАРТОЧКА № 1

ФРУКТЫ

«Найди, что покажу»



Дидактическая задача:

Найти предмет по сходству.

Игровое действие:

Поиск предмета, показанного

и спрятанного воспитателем.

Правило: Под салфетку заглядывать нельзя.

Оборудование: На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для педагога) накрыть салфеткой.

Ход игры: Педагог показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется».

Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

Примечание: В дальнейшем игру можно усложнить, добавляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окраске. **Например:** свеклу, репу; лимон, картофель; помидор, яблоко и др.

КАРТОЧКА № 2

ФРУКТЫ «Найди, что назову» Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти предмет по слову-названию.

Игровое действие: Поиск «спрятавшихся» овощей и фруктов.

Правила. Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, помидор, яблоко и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.

Оборудование: Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, величина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по величине, но разной окраски (несколько яблок), разной величины с постоянной окраской.

Ход игры: Педагог предлагает одному из детей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «Покатай яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пытается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта.

Например: «Покажи желтую репку».

Второй вариант.

Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет.

Третий вариант.

Игра оборудуется и проводится так же, как и в первых двух вариантах. Здесь решается задача — закрепить в памяти дошкольников окраску предметов.

Овощи и фрукты раскладывают (прячут) в вазы разной окраски в соответствии с окраской предмета.

КАРТОЧКА № 3

ФРУКТЫ и ОВОЩИ «Угадай, что съел?»

Дидактическая задача: Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие: Угадывание на вкус.

Правила. Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

Оборудование: Подобрать овощи и фрукты, раз личные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают

такие же предметы для контроля и сравнения.

Ход игры: Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе». После того как все дети

выполнят задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

Примечание: В дальнейшем можно предлагать детям называть словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения вкуса: «Как во рту стало?» (Горько, сладко, кисло.)



КАРТОЧКА № 4

КОМНАТНЫЕ РАСТЕНИЯ

«Что изменилось?»

Дидактическая задача: Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Поиск похожего предмета.

Правило: Показывать узнанное растение можно только по сигналу педагога, выслушав его описание.

Оборудование: Одинаковые растения (по 3-4) расставлены на двух столах.

Ход игры: Педагог показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.) Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.



КАРТОЧКА № 5

КОМНАТНЫЕ РАСТЕНИЯ «Найди растение по названию»

Первый вариант.

Дидактическая задача: Найти растение по слову-названию.

Игровые действия: Поиски названного растения.

Правило: Смотреть, куда прячут растение, нельзя.

Ход игры: Педагог называет комнатное растение, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей выполнить задание. Если детям трудно будет найти названное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с предыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.

Второй вариант.

Можно провести игру с использованием игрушки, которую педагог или кто-нибудь из детей спрячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо описания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название.



КАРТОЧКА № 6

КОМНАТНЫЕ РАСТЕНИЯ

«Найди такой ж».

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие: Дети находят изменения в расположении предметов.

Правило: Смотреть на то, как педагог меняет растения местами, нельзя.

Оборудование: На двух столах ставят 3-4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

Ход игры: Педагог просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А за тем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая

их расположение с порядком растений на другом столе. После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).



КАРТОЧКА № 7

ДЕРЕВЬЯ

«Найди листок, какой покажу»

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие: Бег детей с определенными листочками.

Правило: Бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал педагог.

Ход игры: Во время прогулки педагог показывает детям" какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и

Чем отличаются. Педагог оставляет каждому по листу с разных деревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, например, кленовый листок и говорит: «Полетел

ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде педагога останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.



КАРТОЧКА № 8

ДЕРЕВЬЯ

«Найди в букете такой же листок»

Дидактическая задача. Найти предмет по сходству.

Игровое действие: Поиск похожего предмета.

Правило: Листок поднимать после того, как назовет и покажет его педагог.

Оборудование: Подобрать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.

Ход игры: Педагог раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три —такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кленовым листом.

Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.



КАРТОЧКА № 9

ДЕРЕВЬЯ

«Такой листок, лети ко мне»

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие: Подбежать к воспитателю по его сигналу.

Правило: Бежать к педагогу можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

Оборудование: Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, распространенных в данной местности деревьев).

Ход игры: Педагог поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок - ко мне!».

Дети рассматривают полученные от педагога листики, у кого в руках такие же, бегут к педагогу. Если ребенок ошибся, педагог дает ему свой лист для сравнения.



КАРТОЧКА № 10

ДЕРЕВЬЯ «Найди листок»

Дидактическая задача. Найти часть по целому.

Игровые действия: Поиски предмета.

Правило: Искать лист на земле можно после слов педагога.

Ход игры: Педагог просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь попробуйте найти такие же на земле,- говорит педагог,- Раз, два, три - ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к педагогу.



КАРТОЧКА № 11

ДЕРЕВЬЯ

«Кто быстрее найдет березу, ель, дуб»

Дидактическая задача. Найти дерево по названию.

Игровое действие: Бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).

Правило: Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

Ход игры: Педагог называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три - к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.



КАРТОЧКА № 12

ДЕРЕВЬЯ

«Найди листок, как на дереве»

Дидактическая задача. Найти часть по целому.

Правило: Искать на земле нужно только такие же листья, как на дереве, указанном педагогом.

Ход игры: Игру проводят осенью на участке. Педагог делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Затем члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой.



КАРТОЧКА № 13

ДЕРЕВЬЯ «Все по домам!»

Дидактическая игра. Найти целое по его части.

Игровые действия: Поиски своего «дома» по определенному признаку.

Правило: Бежать к своему «домику» можно только по сигналу педагог.

Оборудование: Листья 3-4 деревьев (по количеству детей).

Ход игры: Педагог раздает детям листья и говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваши палатки. Мы гуляем. Но вдруг пошел дождь. «Все по домам!» Дети по этому сигналу бегут к своим палаткам, становятся рядом с тем деревом, от которого лист.

Чтобы проверить, правильно ли выполнено задание, ребенку предлагают сравнить свой лист с листьями на дереве, к которому он подбежал.

Примечание: Игру можно провести с листьями, плодами и семенами или только с плодами и семенами.



КАРТОЧКА № 14

ДЕРЕВЬЯ

«Найди дерево по описанию»

Дидактическая задача. Найти предмет по описанию.

Игровое действие: Угадывание растений по описанию.

Правило: Искать дерево можно только после рассказа педагога.

Ход игры: Педагог описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, рябина и акация).

Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог.

Чтобы ребятам было интересно искать по описанию, можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что-либо спрятать.



КАРТОЧКА № 15

ДЕРЕВЬЯ

«Беги в дом, какой назову»

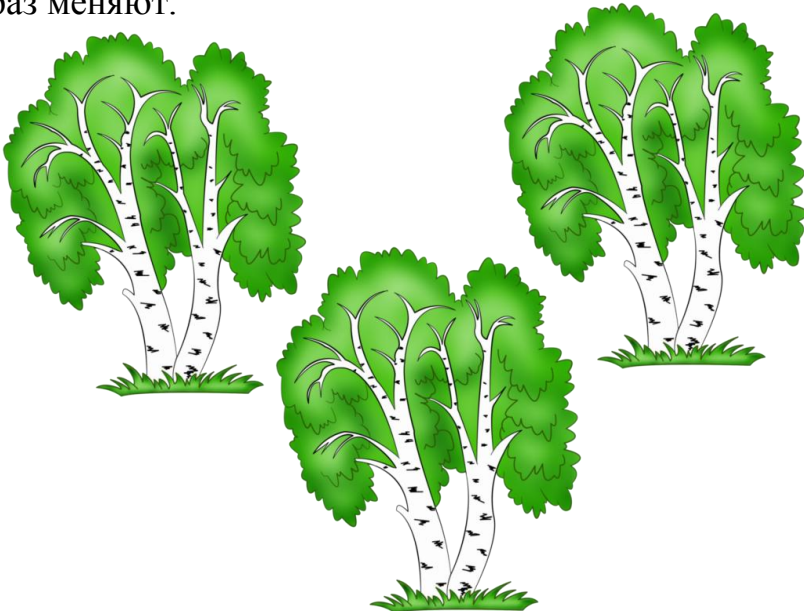
Дидактическая задача. Найти предмет по названию.

Игровое действие: Бег (с увертыванием) к определенному предмету.

Правило: Около одного и того же дерева долго стоять нельзя.

Ход игры: Игру проводят по типу «Ловишек». Кого-либо из детей назначают ловишкой, все остальные убегают от него и спасаются около названного педагога дерева, например около березы. Детям можно перебегать от одной березы к другой. Тот, кого поймает ловишка, становится водящим.

При повторении игры название дерева («домика») каждый раз меняют.



КАРТОЧКА № 16

ЖИЛИЩА «Кто где живет?»

Цель: закрепить знания детей о жилищах в природе различных видов животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей).

Материал: планшет, на котором с одной стороны изображены различные животные, а с другой — их жилища, например: берлога, нора, улей, скворечник, гнездо. В конверте с обратной стороны планшета находятся стрелки-указатели по количеству животных. Вместо стрелок можно нарисовать лабиринты из разноцветных линий.

Организация и методика проведения:

В игре принимают участие двое и более детей. Они поочередно находят предлагаемое животное и стрелкой или с помощью лабиринта определяют его жилище. При правильном выполнении игровых действий ребенок получает фишку. Если ответ неправильный — ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, у кого к концу игры соберется большее количество фишек.

