**Дидактические игры**

Вo второй младшей группе дидактические игры с природным материалом лучше всего вводить, иcпользуя уже знакомые детям овощи и фрукты. С по​мощью воспитателя дети овладеют умением различать предметы, выделять их отдельные признаки, находить похожие. Чтобы детям было легче отличать одни фрукты и овощи от других, для первых игр следует подбирать материалы, резко отличные по характерным признакам, а затем постепенно добавлять похожие. Например, для различения на ощупь лучше вначале взять морковь, огурец, яблоко, свеклу. А затем можно предложить по​хожие по форме фрукты и овощи: апельсин, лимон, лук или другие.

Проводя дидактические игры с детьми 4—5 лет — средняя группа,—учитывают возросший уровень знаний ребят, опыт решения предложенных задач.

Усложнение игр выражается в увеличении количества природного материала, в требовании более самостоятель​но выполнять игровые задания, а также в том, что дети сами должны контролировать правильность выполнения поставленной задачи.

Небольшое усложнение задачи вводится и в содержа​ние знаний о комнатных растениях: от детей требуется более точное определение окраски листьев, с названием оттенков (темно- или светло-зеленый лист).

Намечая игры, воспитатель должен предусмотреть их постепенное усложнение. Составить план проведения игр будет проще, если педагог предварительно наметит дидактические задачи игр по мере возрастания их труд​ности. Для детей второй младшей и средней групп эти задачи могут быть следующими:

1. Находить предметы по сходству. Растительный мир, окружающий ребенка, многообразен. Чтобы лучше в нем ориентироваться, дети должны уметь выделять отдельные предметы из окружающей природы. Легче научить их этому в играх (вначале с овощами и фруктами, а затем с комнатными растениями, деревьями и кустар​никами) .

2. Находить предметы по слову-названию. Дети знают мало названий растений, часто пользуются обобщенным словом «цветы» или «деревья». Важно закрепить в их памяти названия знакомых предметов, помочь усвоить новые названия.

3. Выделять отдельные признаки растений. При этом дошкольники больше узнают о представителях раститель​ного мира, у них развивается умение обобщать полу​ченные впечатления.

4. Узнавать предметы с помощью одного из органов чувств (на ощупь, на вкус, по запаху) и называть их. Решение этой задачи позволит детям ближе познакомить​ся с признаками и качествами предметов растительного

мира.

5. Группировать предметы по внешнему признаку (окраске, форме). Упражняясь в группировке предметов, дети закрепляют знания, полученные ранее.

6. Находить целое по части. Выполнение этого зада​ния даст детям возможность лучше узнать составные части растений, их признаки.

7. Находить растения по описанию взрослого. На​учившись делать это, дошкольники смогут лучше уви​деть отличительные признаки растений, учиться мыслить абстрактно.

В играх с детьми пятого года жизни вводится новая дидактическая задача, решение которой направлено на воспитание у детей умения описывать предметы расти​тельного мира. Сначала дети делают это с помощью взрослого, затем все более самостоятельно. Задание усложняется в такой последовательности: сначала дети называют признаки, отвечая на вопросы воспитателя; затем несколько детей совместно составляет описание, а кто-то один отгадывает, и только после этого уже одно​му ребенку предлагают самостоятельно перечислить от​личительные признаки предмета.

При организации дидактических игр с природным материалом в младшей группе нужно обращать внима​ние на то, чтобы все дети активно участвовали в игре, чтобы у каждого ребенка было какое-нибудь задание, чтобы каждый получил роль.

Можно предложить малышу повторить действие, толь​ко что выполненное другим ребенком. Обычно это достав​ляет детям удовольствие.

Во время игр надо знакомить детей с общеприня​тыми терминами, их употреблением в речи. Малыши должны научиться оперировать такими понятиями, как «окраска», «форма», «величина». Воспитатель должен дать образец правильного употребления этих слов.

С младшей группы надо приучать детей пользоваться общепринятыми определениями характерных свойств, ка​честв, признаков предметов и явлений.

В ходе игры у младших детей проявляется желание хорошо рассмотреть предмет, поиграть с ним. Такой инте​рес можно использовать для того, чтобы познакомить ребенка с некоторыми признаками и свойствами предме​тов. Так, если дети, скажем, обратили внимание на форму яблока, можно предложить им покатать его, как мяч, погладить, чтобы определить, гладкая ли у него поверх​ность.

После игр с овощами и фруктами можно угостить детей каким-нибудь из них, обратив при этом внимание на то, что все фрукты и овощи имеют вкус: «Скажите, как во рту стало?» (Кисло, горько, сладко.) Угощение вы​зывает у малышей еще больший интерес к таким играм. Желание поиграть с листьями, цветами часто вызы​вается у дошкольников стремлением украсить групповую комнату, свой обеденный стол, подарить букет взрослым, младшим детям. Проводя такие игры, надо приучать детей бережно относиться к растениям, приучать их не рвать без надобности цветы.

**ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОВОЩАМИ И ФРУКТАМИ**

С раннего детства ребенок видит вокруг себя раз​личные овощи и фрукты. Постепенно он запоминает их названия, начинает находить знакомые среди них. Однако малыши почти не имеют представления об отдельных признаках растений, даже знакомых им. Поэтому в играх с детьми второй младшей группы надо не только уточнять названия, но и помогать малышам выделять и определять свойства и качества различных овощей и фруктов.

В средней группе дети больше знают об овощах и фруктах, чем малыши. Поэтому игры на различение ово​щей и фруктов можно не проводить. Задание «найди по названию» дают только в том случае, если детей знакомят с новыми растения​ми или если не все они усвои​ли некоторые растения. Де​тям предлагают более слож​ные задания по выделению и правильному определению признаков и качеств ово​щей и фруктов. Можно вво​дить задания на нахождение предметов по запаху.

**Найди, что покажу\***

**Дидактическая за​дача**. Найти предмет по сходству.

**Игровое действие**. Поиск предмета, показанно​го и спрятанного воспита​телем.

**Правило**. Под салфет​ку заглядывать нельзя.

**Оборудование.** На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для вос​питателя) накрыть салфет​кой.

**Ход игры**. Воспита​тель 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 называ​ется».

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

Примечание. В дальнейшем игру можно усложнить, добав​ляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окрас​ке. Например: свеклу, репу; лимон, картофель; помидор, яблоко и др.

**Найди, что назову\***

*Первый вариант.*

**Дидактическая задача**. Найти предмет по слову-названию.

**Игровое действие**. Поиск «спрятавшихся» овощей и фруктов. **Правило**. Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, по​мидор, яблоко и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.

**Оборудование.** Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, вели​чина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по вели​чине, но разной окраски (несколько яблок, груш и др.), разной величины с постоянной окраской (морковь, свекла, капуста).

**Ход игры**. Воспитатель предлагает одному из де​тей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «По​катай яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пы​тается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Например: «Покажи желтую репку (черную редьку)». И т.п.

*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 пер​вых двух вариантах. Здесь решается задача —закрепить в памяти дошкольников окраску предметов.

Овощи и фрукты раскладывают (прячут) в вазы раз​ной окраски в соответствии с окраской предмета.

**Угадай, что в руке**

**Дидактическая задача.** Узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

**Игровое действие**. Бег к воспитателю с пред​метом, узнанным на ощупь.

**Правило**. Смотреть на то, что лежит в руке, нель​зя. Нужно узнать на ощупь.

**Ход игры**. Дети стоят, образуя круг. В руки, от​веденные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети, у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.

Примечание. Игра рекомендуется для детей 3—4 лет

**Чудесный мешочек**

*Первый вариант.*

**Дидактическая задача**. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

**Игровое действие.** Поиск на ощупь спрятанно​го предмета.

**Правила.** В мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет всем остальным.

**Оборудование.** Для первых игр подбирают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, деталям, за​тем более похожие. Небольшой мешочек (непрозрач​ный).

**Ход игры**. Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает одному из ребят: «Найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи, что ты взял». Или можно попросить: «Найди то, что я скажу (назову)». По очереди задание выполняют все дети.

**Примечание**. В последующем при повторении игры мешочек наполняют заранее. Дети не должны видеть, что туда прячут.

*Второй вариант*(для детей средней группы).

**Дидактическая задача.** Узнать предмет на ощупь по перечисленным признакам.

**Ход игры**. Воспитатель перечисляет признаки, кото​рые можно воспринять на ощупь: форму, ее детали, поверхность, плоскость — и просит: «Найди в мешочке то, что похоже на шарик, но с длинным хвостом, твер​дое, негладкое». Ребенок по описанию ищет и находит *свеклу.*

Сначала в мешочек опускают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме. При повторении игры предметы можно подбирать похожие по форме, но отличающиеся другими признаками.

**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 назвать 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.)

**Найди, о чем расскажу\***

**Дидактическая задача**. Найти предметы по перечисленным признакам.

**Игровое действие**. Угадывание растения по опи​санию признаков.

**Правило**. Называть узнанные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.

**Оборудование.** Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

**Ход игры**. Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а по​том назови то, о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

**Опиши, я отгадаю\***

**Дидактическая задача**. Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

**Игровое действие**. Загадывание взрослому за​гадок.

**Правила.**Нельзя называть то, что описывают. От​вечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

**Оборудование**. Овощи и фрукты раскладывают на столе. Стул воспитателя ставят так, чтобы растения ему не были видны.

**Ход игры**. Педагог говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его назва​ние. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» И т. д.

Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.

**Опиши, мы отгадаем**

*Первый вариант.*

**Дидактическая задача**. Описать предметы и найти их по описанию.

**Игровые действия.** Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

**Правила.** Дать описание подробно и четко в при​нятой последовательности.

**Ход игры**. Ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ре​бят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.

*Второй вариант.*

Воспитатель предлагает одному ребенку загадать за​гадку — описать какой-либо овощ, например свеклу, так, чтобы дети узнали, о чем он говорит. Воспитатель преду​преждает водящего, что на загаданный предмет не надо долго смотреть, так как дети могут увидеть, на что он смотрит, и сразу угадают. Следует напомнить последо​вательность описания, сначала надо рассказать о форме, ее деталях, затем о плотности, окраске, вкусе.

Примечание. Последние две игры рекомендуется проводить с детьми 4—5 лет

**ИГРЫ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ С КОМНАТНЫМИ РАСТЕНИЯМИ**

Комнатные растения меньше знакомы младшим до​школьникам, чем овощи и фрукты. Они часто пользуются бытовыми обобщающими определениями: «цветы», «цве​ток», не зная точного названия того или иного комнатного растения.

Дети младшей и средней групп на занятиях по озна​комлению с природой и в играх должны усвоить:

1. Названия комнатных растений (для младшей груп​пы— 1—2, затем в каждой группе прибавляется еще 2—3 названия).

2. Строение комнатных растений: уметь определять их строение, сравнивая со знакомыми объектами расти​тельного мира: «как дерево», «как травка».

3. Знать части растений:

выделять *стебли;*воспитатель вводит слово *стебель*в активный словарь детей постепенно, заменяя его вна​чале словом *ветка;*

уметь описать листья: круглые, длинные — овальной формы (как огурчик); окраску (зеленая); величину (большие, маленькие); поверхность листа (гладкий, негладкий); уметь рассказать о *цветах:*на​звание окраски в пределах основ​ных цветов, количество на цвето​ножке (много, один).

Чтобы дети лучше усвоили эти знания, последовательность зада​ний в играх с комнатными расте​ниями нужно изменить по сравне​нию с предыдущей группой игр.

Прежде всего детям надо по​казать, что комнатные растения отличаются друг от друга. Пер​вые задания («найди такой же» нахождение предметов по сход​ству) помогут воспитателю узнать, кто из детей различает растения, а кто нет. Затем следует обратить внимание малышей на самые заметные отличительные признаки некоторых растений. В играх перед ними ставится зада​ча: найти растения по описанию взрослого. Решение этой задачи дает возможность детям обратить внимание на форму, величину листьев, окраску.

Проводя игры с комнатными растениями, воспитатель называет их, сначала не требуя от детей знания названий. И только после некоторых игр перед детьми ста​вят задачу — найти растение по названию.

Дети средней группы уже име​ют некоторое представление о комнатных растениях, поэтому в их игры с этим материалом можно вводить более сложные задания, например предложить найти рас​тения по описанию взрослого. За​тем нужно повторить задания, помогающие ребятам самим -описать растение. Таким образом воспитатель обратит внимание дошкольников на от​личительные признаки отдельных комнатных растений, их строение. При проведении игр с предметами раститель​ного мира необходимо, чтобы педагог как можно чаще их называл.

Игры с заданием «найти растение по названию» труд​нее, чем игры с овощами и фруктами, поэтому их прово​дят после того, как дети узнают о растениях.

**Что изменилось.\***

**Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству.

**Игровое действие.** Поиск похожего предмета.

**Правило.** Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

**Оборудование**. Одинаковые растения (по 3—4) расставлены на двух столах.

**Ход игры**. Воспитатель 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.

**Найди такой же**

**Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству.

**Игровое действие**. Дети находят изменения в расположении предметов.

**Правило.** Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

**Оборудование.** На двух столах ставят 3—4 оди​наковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

**Ход игры**. Воспитатель просит детей хорошо рас​смотреть, 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 стоя-

ли прежде, сравнивая их расположение с порядком расте​ний на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

**Угадай растение по описанию\***

**Дидактическая задача.**Найти предметы по перечисленным признакам.**Игровое действие**. Поиск предмета по загадке-описанию.

**Правило.** Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.

**Оборудование**. Для первых игр отбирают не​сколько комнатных растений (2—3) с заметными отли​чительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое ра​стение

**Ход игры**. Воспитатель начинает подробно расска​зывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже «на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педа​гог обращает внимание детей на форму листьев (круг​лые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цве​тоножке Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спра​шивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его. Можно предложить ребятам найти в групповой ком​нате все растения, похожие на описанное.

**Где спряталась матрешка!\***

*Первый вариант.*

**Дидактическая задача.** Найти предмет по перечисленным признакам.

**Игровое действие.** Поиск спрятанной игрушки.

**Правило.** Смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.

**Оборудование.** На столе расставляют 4—5 рас​тений

**Ход игры**. Детям показывают маленькую матрешку которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспита​тель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспи​татель.— Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность), цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

*Второй вариант.*

Матрешка «прячется» за любое растение, находя​щееся в групповой комнате.

**Найди растение по названию\***

*Первый вариант.*

Дидактическая задача. Найти растение по слову-названию.

Игровые действия. Поиски названного рас​тения.

Правило. Смотреть, куда прячут растение, нельзя.

Ход игры. Воспитатель называет комнатное расте​ние, 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 вы​полнить задание. Если детям трудно будет найти на​званное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с пре​дыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложнен​ным вариантом игры.

*Второй вариант.*

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

**Чего не стало!**

**Дидактическая задача**. Назвать растение по памяти (без зрительного контроля).

**Игровое действие**. Отгадать, какого растения не стало.

**Правило**. Смотреть, какое растение убирают, нельзя.

**Оборудование.** На стол ставят 2—3 хорошо зна​комых детям по прежним играм растения.

**Ход игры**. Воспитатель предлагает малышам по​смотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого расте​ния не стало?» Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим предметом.

Примечание. Приведенные выше игры рекомендуются для детей 3—4 лет.

**Опишите, я отгадаю\***

**Дидактическая задача**. Найти растение по описанию взрослого.

**Игровое действие**. Угадывание растений по за​гадке-описанию.

**Правило**. Сначала надо найти растение, о котором расскажут, а потом назвать его.

**Ход игры**. Воспитатель описывает одно из растений, находящихся в групповой комнате. Дети должны найти его по описанию, а если оно им знакомо, то назвать. Те растения, названия которых дети еще не знают, вос​питатель называет сам.

При описании следует использовать общепринятые термины: «форма листа», «окраска цветов» и т. д. Это поможет детям выделить отличительные и общие при​знаки растения.

**Найди, о чем расскажу\***

**Дидактическая задача.** Описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы взрослого.

**Игровое действие.** Составление «загадки» для взрослого.

**Правила.** Называть загадываемое растения нельзя. Отвечать на вопросы правильно.

**Ход игры.** Педагог сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребен​ка воспитатель просит выбрать и показать детям расте​ние, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Педагог задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске листьев (называет оттенки зеленого цвета), о поверхности листа (гладкий, негладкий), о том, есть ли цветы, сколько их на ветке, какой они окраски. Например: «На что похоже — на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие?» Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.

Игру можно повторить.

**Загадай, мы отгадаем**

*Первый вариант.*

**Дидактическая задача**. Описать предметы и найти по описанию.

**Оборудование.** На стол ставят 3—4 растения.

**Игровое действие**. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

**Правило**. Описывать растение нужно, не называя его.

**Ход игры**. Один ребенок выходит за дверь. Он — водящий. Дети договариваются, о каком растении и что будут говорить. Водящий возвращается, и дети описыва​ют ему задуманное. Внимательно прослушав рассказ, водящий должен назвать и показать растение.

*Второй вариант.*

Воспитатель предлагает одному из детей описать ка кое-нибудь растение, стоящее на столе. Остальные долж​ны узнать растение по рассказу и назвать его.

**Продайте то, что назову\***

**Дидактическая задача**. Найти предмет по названию.

**Игровые действия**. Выполнение ролей покупа​теля и продавца.

Правила. Покупатель должен назвать растение, но не показывать его. Продавец находит растение по на​званию.

Оборудование. Подобрать комнатные растения, полевые и садовые цветы. Разложить и расставить их на столе.

Ход игры. Один ребенок — продавец, остальные — покупатели. Покупатели называют растения, которые хо​тят купить, продавец находит их и выдает покупку. В слу​чае затруднения покупатель может назвать признаки растения.

Примечание. Последние три игры рекомендуются для детей средней группы.

**ИГРЫ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ С ДЕРЕВЬЯМИ И КУСТАРНИКАМИ**

Организуя игры детей второй младшей группы на рас​познавание деревьев и кустарников, воспитатель должен помнить, что малыши имеют представление только об от​дельных частях этих растений, не знают их общего вида, отличительных признаков. Поэтому игры на распознава​ние следует начинать, привлекая внимание малышей прежде всего к листьям, имеющим ярко выраженную форму (листья дуба, клена, каштана, рябины, акации или др.).

Постепенно следует вводить задания, при выполнении которых дети узнают, что одинаковые листья растут толь​ко на определенных деревьях; им предлагают найти такие же листья, какие они видели на знакомом дереве. Чтобы дети закрепили в памяти внешний вид некоторых деревьев, надо вводить задания на нахождение растений по описанию взрослого. Это поможет научить ребят на​ходить деревья по одной из знакомых им частей (по листьям, стволу) и по названию.

Для детей средней группы задания в играх этого типа усложняются: увеличивается количество растений, которые должны знать дети, разнообразнее становятся игровые действия (дети находят похожие листья друг у друга и пр.). При этом они пополняют знания о частях растений, учатся их называть, перечислять характерные признаки.

**Найди листок, какой покажу**

**Дидактическая задач а**. Найти предметы по сходству.

**Игровое действие.** Бег детей с определенными листоч​ками.

**Правило.** Бежать («ле​теть») по команде можно только тем, у кого в руках такой же ли​сток, какой показал воспитатель.

**Ход и гр ы** . Во время прогул​ки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные ли​стья сравнивают по форме, от​мечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставля​ет каждому по листу с разных де​ревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, напри​мер, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они по​летели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по ко​манде воспитателя останавлива​ются.

Игра повторяется с разными листьями.

**Найди**в **букете**такой же **листок\***

**Дидактическая задач а**. Найти предмет по сходству.

**Игровое действие**. По​иск похожего предмета.

**Правило**. Листок подни​мать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

**Оборудование.** Подо​брать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра прово​дится на прогулке.

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

Игру повторяют несколько раз с остальными листика​ми букета.

**Такой листок, лети ко мне!**

**Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству.

**Игровое действие**. Подбежать к воспитателю по его сигналу.

**Правило**. Бежать к воспитателю 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, рас​пространенных в данной местности деревьев).

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

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

**Найди листок**

**Дидактическая задача**. Найти часть по це​лому.

**Игровые действия.** Поиски предмета.

**Правило**. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

**Ход игры**. Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь по​пробуйте найти такие же на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.

**Найди, о чем расскажу**

**Дидактическая задача**. Найти предметы по перечисленным признакам.

**Игровое действие.** Поиск предмета по описа​нию.

**Правило.** Бежать к узнанному дереву можно только по сигналу воспитателя.

**Ход игры**. Игра проводится на воздухе. Воспитатель описывает дерево (величину и окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя: «Раз, два, три — беги!»

**Найди свой дом\***

**Дидактическая задача**. Найти целый предмет по части.

**Игровое действие**. Поиск «домика» по опреде​ленному признаку.

**Правило.** Бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.

**Ход игры**. В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поля​не, а по сигналу. «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «пе​реезжать в новый дом».

С детьми среднего возраста подобным образом можно провести игру с плодами и семенами деревьев.

**Кто быстрее найдет березу, ель, дуб**

**Дидактическая задача.** Найти дерево по на​званию.

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

**Правило.** Бежать к названному дереву можно толь​ко по команде «Беги!».

**Ход игры.** Воспитатель 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.