

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города
Нижевартовска детский сад №29 «Ёлочка»**

Картотека дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром в старшей группе

Подготовила: Кокорина О.В.

Нижевартовск 2025 г.

СЕНТЯБРЬ

Карточка №1. «Жизнь в семенах».

Цель: Познакомить детей с разнообразием семян овощных культур (семена перцев, томатов, огурцов, бобов фасоли, гороха), этапами развития растения. Формировать умение сопоставлять семена и взрослое растение одного вида, отличать семена овощных культур по форме, цвету, величине.

Материал: Семена овощных культур, карточки, изображающие этапы развития овощных культур, специальные чашки с крышками и влажный фильтр.

Правила:

1. Количество играющих зависит от того, сколько заготовлено наборов; количество играющих можно увеличить, если играть по командам.
2. Победителем считается тот, кто рассказал и сделал все хорошо и правильно.

Карточка №2. «Чей след».

Цель: Уточнять и закреплять знание детей о диких животных, об их образе жизни в зимнем саду. Познакомить с понятием «следы», выяснить, каким образом следы появляются зимой и почему их не видно летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

Материал: Дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине.

Задания.

1. Внимательно рассмотреть картину зимнего леса.
2. Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить.
3. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и поставить рядом с его следами) .

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. Выигрывает тот ребенок, который правильно расставит зверей в зимнем лесу.

Карточка №3. «Бабочки».

Цель. Выявить знания детей о насекомых, бабочках. Формировать умение зрительно соотносить пропорции в строении бабочек, формы и окраску с существующей реальностью в мире бабочек.

Материал.

На поле дидактической игры изображены различные цветы, среди них вставлены картинки с кружащимися бабочками (разных размеров, пропорций, строением) .

Задание. Выбрать бабочку, которой не существует в природе, рассказать, почему так думаешь.

Правила.

1. Количество играющих 5 – 6 человек.

2. Играть по очереди.

3. Побеждает тот ребенок, который соберет большее количество несуществующих бабочек и сумеет объяснить, почему именно их надо убрать с поляны цветов.

Карточка №4. «Давайте поселим зверей в наш лес».

Цель. Знакомить детей со средой обитания различных животных. Выяснить, каким образом связаны между собой образ животного и среда обитания. Формировать умение детей, ориентируясь по внешнему виду животного, соотносить его со средой обитания

(наземная, водная, воздушная) .

Материал. Дидактическая картина с изображением лесного массива, в котором есть река, различные жилища диких животных, карточки с изображением жителей леса.

Задания.

1. Выбрать одного из зверей, подумать, где ему было бы удобно жить, объяснить почему.

2. Заселить зверя в определенный дом и объяснить свой выбор (почему он может жить в том или ином домике и не может – в других) .

Правила.

1. Играть в команде(3 команды по 2 – 3 человека в каждой) .

2. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

Карточка №5. «Наряды матушки – земли».

Цель. Уточнять и расширять представления детей о смене сезонов, об основных признаках каждого времени года, природных явлениях, характерных для него.

Материал. Дидактическая картина, разделенная на четыре части (с изображением осени, зимы, весны, лета) ; карточки с изображением природных явлений (дождь, снег, ветер) .

Задания.

1. Выбрать карточки с изображением тех природных явлений, которые соответствуют тому или иному времени года, положить на соответствующую часть дидактической картины.

2. Рассказать о причинах выбора.

Правила.

1. В игре могут участвовать от 12 до 16 человек.

2. Правильность выбора той или иной карточки обсуждается только членами команды без привлечения взрослых и посторонних.

3. Побеждает команда, которая быстро и без ошибок справилась с заданием.

ОКТАБРЬ

Карточка №6. «Речные рыбы».

Цель. Выявить знания детей о рыбах, их строении, об особенностях среды обитания. Формировать умение соотносить строение живого существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить, каким образом окраска

речных рыб помогает им прятаться или защищаться от других обитателей рек. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

Материал. Дидактическая картина, на которой изображен проточный водоем, река; вырезанные изображения речных рыб.

Задания.

1. Рассмотреть внимательно предложенных рыб.
2. Выбрать из них только речных, назвать.
3. Поместить в водоем в отдельное место – туда, где любит обитать та или иная рыба.

Правила.

1. Количество играющих 3 – 4 человека.
2. Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяснил свой выбор и поместил их на дидактическую картину.

Карточка №7. «Моя комната».

Цель. Выявить представления каждого ребенка о том, какой должна быть его комната. Выяснить, какие предметы, вещи, игрушки ему нравятся, есть ли интерес к книгам, как ребенок соотносит цветовые гаммы, какое у него настроение. Развивать пространственное мышление.

Материал. Листы бумаги различного цвета (пустые комнаты) по одному на каждого ребенка; карточки с изображением мебели различных цветовых оттенков, игрушек, занавесок (темных и светлых тонов); карточки, изображающие комнатные растения, домашних животных, книги, компьютер.

Задания.

1. Обустроить свою комнату.
2. Выбрать карточки с предметами, которые нравятся.
3. Самостоятельно все расставить.
4. Рассказать о своем выборе.

Правила.

1. Количество играющих 5 – 6 человек.
2. Работать самостоятельно.
3. При выборе карточек руководствоваться своим мнением.
4. Выигрывает тот, кто быстрее остальных справится с заданием и сможет четко объяснить свои действия.

Карточка №8. «Город и село».

Цель. Выявлять знания детей о людях, живущих в городах и селах, о видах их деятельности. Выяснить, с чем связаны отличия. Формировать умение логически мыслить, обобщать уже известные сведения об окружающем мире. Воспитывать уважение к людям труда.

Материал. Карточки с изображением различных объектов города и села (лес, поле, ферма, кинотеатр, стадион, завод, городские и сельские дома, людей разных профессий (комбайнер, птичница, доярки, рабочий, врач) .

Задание. Одна команда должна составить картину города, другая – картину села.

Правила.

1. Играют по командам (2 команды по 3 – 4 человека в каждой) .
2. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

Карточка №9. «Поступи правильно».

Цель. Формировать у ребенка представления о положительных и отрицательных поступках человека в повседневной жизни.

Материал. Стихотворение В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо»; серия картинок, на которых изображены дети в различных бытовых ситуациях, соответствующих сюжетам стихотворения, - примеры как положительного, так и отрицательного поведения детей, зеленые и красные круги.

Задания.

1. Внимательно рассмотреть полученную карточку, дать оценку поступкам героев.
2. Отложить карточки, изображающие положительные поступки в одну сторону, отрицательные – в другую.

Правила.

1. Количество играющих 5 – 6 человек.
2. За каждый правильный ответ ребенок или команда получает похвальный приз – солнышко.
3. Ребенок или команда, набравшие большое количество солнышек, считаются победителями.

Карточка №10. «Виды труда»

Цель. Дать представление о физическом и умственном труде людей в нашей стране. Выявлять знания детей о деятельности людей умственного и физического труда, выяснить значимость каждого из видов труда. Развивать интерес к трудовой деятельности людей. Прививать уважение к людям труда.

Материал. Большая карта, разделенная на две части; на одной изображен человек за столом, на другой – человек с молотком, карточки с изображением учителя с детьми, врача в медицинском кабинете, инженера с чертежами, астронома с телескопом, рабочего на заводе, водителя автобуса, строителя на стройке.

Задания.

1. Выбрать карточки с изображением людей физического (для одной команды) и умственного (для другой команды) труда.
2. Рассказать о выбранных профессиях.

Правила.

1. Детям нужноделиться на 2 команды по 3 – 4 человека.
2. В игре принимает каждый член команды.
3. Команда, чьи члены быстро и правильно справились с заданием, объявляется победителем.

НОЯБРЬ

Карточка №11. «Светофор»

Цель. Выявлять и расширять представления детей о назначении улицы. Закреплять знания о правилах дорожного движения: поведения на городских улицах, перехода через проезжую часть на сигналы светофора (красный – стоять, желтый – приготовиться, зеленый – идти). Формировать умения идентифицировать себя с пешеходами, водителями за рулем автомобилей, блюстителями правопорядка, то есть разыгрывать повседневную жизнь города.

Материал. Макеты светофоров, домов, зеленых насаждений, модели машин (или игрушечные машины, фигуры пешеходов, водителей и т. д.

Задания.

1. Выбрать для себя фигурку, то есть роль, которую ребенок будет разыгрывать.

2. Играть, разбирая дорожные ситуации и соблюдая правила дорожного движения (подчиняться при переходе улицы переключениям светофора) .

Правила.

1. Количество участников 5 – 6 человек.

2. Дети, безукоризненно выполнявшие правила дорожного движения объявляются лучшими пешеходами, водителями.

Карточка №12. «Снежинки».

Цель. Познакомить детей с защитными свойствами снега. Рассказать о строении снежинок, разнообразии узоров и форм. Закрепить умение вырезать различные формы снежинок.

Материал. Дидактическая картина зимнего леса (снег только на деревьях и кустарниках) ; карандаши, бумага, ножницы – на каждого ребенка.

Правила.

1. Количество играющих не должно превышать 5 – 6 человек.

2. Активно участвовать в обсуждении проблемы.

3. Знать правила работы с ножницами и клеем.

4. Работать совместно в коллективе.

5. Побеждают те дети, которые справились с заданием и успели помочь другим.

Карточка №13. «Гнездовья птиц»

Цель. Познакомить детей с разнообразием видов гнездовых птиц. Закреплять знания детей о строительных материалах, используемых птицами при строительстве гнезд, процессе строительства птицами гнезд, природных приспособлениях птиц – строителей. Развивать умение соотносить размер гнезда с величиной птиц, типы природных материалов с птицей – строителем, особенностями образа жизни птиц в зависимости от места, где она вьет гнездо.

Материал. Два полотна с гнездами птиц, карточки с изображением птиц – строителей этих гнезд, наборы строительных материалов для различного типа гнезд.

Задание. Рассадить птиц по гнездам согласно их предпочтениям (у воды, высоко над землей) .

Правила.

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам и наборам) .
3. При соотнесении птицы и ее гнезда, предполагаемого строительного материала надо руководствоваться своими знаниями.
4. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи рассказать о своем выборе, своих умозаключениях.

Карточка №14. «Собери растение».

Цель. Закреплять знание детей о строении растения, его частях и их значении для жизни растений.

Материал. Большая картина с изображением лужайки (без цветов, травы и т. д.) и прорезями для растений, разрезные части растения (корень, стебель, листья, цветок, плод) .

Задание.

1. Вспомнить, каково строение растения.
2. Выбрать из предложенного материала то, что может являться частью растения.
3. Собирать из частей целое растение, назвать его и посадить на лужайку.

Правила.

1. Количество играющих от 4 до 6 человек.
2. Выигрывает тот, кто быстро и правильно собрал свое растение и посадил его на лужайку.

Карточка №15. «Путешествие по карте леса».

Цель. В игровой форме выявить знание детей о жителях леса, жилищах диких животных, их образе жизни, питании. Формировать умение детей соотносить внешний вид животного со средой обитания, своеобразием постройки его домика. Формировать умение составлять связный рассказ о жилище, в дом которого попали дети т.д.

Материал. Большая картина, изображающая лес с домиками лесных зверей и птиц. По карте леса идет дорожка из кружочков, от некоторых кружочков отходят красные стрелочки, соединяющие их с домиками лесных жителей, от домиков отходят две стрелочки (зеленая и синяя) .

Задание. Пройти по кружочкам до финиша, назвав домики животных и их хозяев.

Правила.

1. Количество играющих 4 – 6 человек.
2. Играть по очереди.
3. Количество точек, выпавшее на брошенном кубике, указывает на количество шагов – кружочков по карте леса.
4. При попадании в кружок, от которого отходит красная стрелка, следует двигаться по ней в домик к лесному жителю. При этом ребенок должен сказать, как называется жилище, рассказать о хозяине.

5. Тот, кто все правильно рассказал. Имеет право двигаться вперед по зеленой стрелке. Тот, кто ответил неправильно, двигается по синей стрелке назад и ждет помощи от других игроков.

6. Другие игроки, попадая к нему, пытаются помочь правильными ответами, которые позволяют ему продвигаться дальше.

7. Выигрывает тот, кто первым дойдет до финиша, правильно рассказав о встреченных домиках лесных жителей.

ДЕКАБРЬ

Карточка №16. «Кто такой цыпленок?»

Цель. Познакомить с этапами развития живого существа (цыпленка, с условиями, необходимыми для его благоприятного развития. Развивать умение детей соотносить живой объект со средой обитания, с его семьей (мама – курица, папа – петух, с хищниками, которые опасны для него самого и его семьи, с тем, как он приспосабливается к среде обитания, с его образом жизни. Выявлять взаимосвязь вида питания со строением живого существа и т. д.

Материал. Дидактическая игра представлена в виде пазлов, на каждом пазле картинка – фрагмент жизни живого существа в реальной или сказочной жизни.

Задание. Соединить отдельные пазлы в единую картину, рассказать об изображенном на пазлах живом существе.

Правила.

1. Количество играющих 3 – 6 человек.
2. Соблюдать очередность в игре
3. Играть дружно, совместно.
4. Выигрывает тот, кто лучше остальных справится как с индивидуальным, так и с групповым заданием.

Карточка №17. «Дизайн»

Цель. Закреплять знание детей о видах мебели. Используемой людьми в своих квартирах, в гостиной, спальне, кухни и т. д., расположении мебели, аксессуаров, о месте комнатных растений в доме. Закреплять знание о бытовых приборах и их назначении, об украшении квартиры (цветы, ковры). Развивать пространственное мышление.

Материал. Листы бумаги различной величины и цвета (пустые комнаты) – по одному на каждого ребенка; карточки с изображением предметов быта, мебели, книг, комнатных растений, обоев, ковров, занавесок, домашних животных.

Задание. Обставить мебелью выбранную комнату, рассказать о своей деятельности.

Правила.

1. В игре участвует столько детей, сколько заготовлено листов – комнат и комплектов мебели, комнатных растений.

2. Задание выполняется в индивидуальном порядке, советоваться с товарищами нельзя.

3. Выигрывает тот, кто быстрее остальных оформит свое помещение (гостиную, спальню) и расскажет о своей деятельности дизайнера.

Карточка №18. «Поваренок».

Цель. Выявлять знание детей о продуктах, которые взрослые используют для приготовления определенного блюда (например, борща) ; о том. Какими инструментами и посудой они при этом пользуются. Формировать умение соотносить количество нужных продуктов для приготовления; планировать свою деятельность.

Материал. Посуда различного применения (кухонная, походная, столовая) ; картинки, изображающие различные продукты питания (колбаса, мясо, сосиски, яйцо, картошка) ; карточки, изображающие процесс приготовления; нож, ложка, половник.

Задание.

1. Подумать и выбрать посуду для приготовления блюда.
2. Выбрать нужные продукты в правильном количестве.
3. Выложить карточки, изображающие процесс приготовления данного блюда в правильной последовательности.
4. Рассказать о процессе приготовления блюда

Правила.

1. Количество играющих от 2 до 3 человек.
2. Выигрывает тот, кто правильно «приготовит блюдо» и сможет рассказать о технологии приготовления

Карточка №19. «Земля, вода, огонь».

Цель. Закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

Ход игры. Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч ребёнку, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если ведущий скажет, например, земля, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное, которое обитает в этой среде; при слове «огонь» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся – выходит из игры.

Карточка №20. «И я».

Цель. Развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит, что будет рассказывать историю. Во время паузы дети должны сказать: «И я», - если слова подходят по смыслу. Если же слова по смыслу не подходят, то говорить ничего не надо. Например:

Иду я однажды к реке...(и я).

Рву цветы и ягоды...(и я).

ЯНВАРЬ

Карточка №21. «Продолжи ряд»

Цель. Развивать умение детей группировать предметы, сделанные из одного и того же материала.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Перфокарты, лист бумаги, карандаши.

Ход игры

Перед началом игры ведущий проводит с детьми короткую беседу, в процессе которой уточняются знания детей о том, что все окружающие предметы сделаны из различных материалов. Затем игрок на выбор берёт любую карточку, на которой изображен один предмет. Игровое задание заключается в том, чтобы ребенок в перфокарте зарисовал предметы, изготовленные из того материала, что и предмет, изображенный на ней. Победит тот, кто быстрее всех справится с заданием.

Карточка №22. «Что изменилось?»

Цель. Способствовать развитию у детей ретроспективного взгляда на предметы рукотворного мира, находчивости и сообразительности.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Предметные карточки, изображающие прошлое и настоящее предмета.

Ход игры

Предметные карточки перемешиваются и переворачиваются картинками вниз. По сигналу игроки берут по одной карточке и раскладывают их в один ряд от прошлого до настоящего предмета. После того, как закончатся предметные карточки, дети рассматривают каждый ряд из истории предмета и запоминают их местонахождение. Ведущий просит детей отвернуться, а сам тем временем: меняет местами карточки или убирает одну из них и т.д. По сигналу ведущего: «Повернись», дети замечают изменения с карточками и обосновывают свой ответ.

Карточка №23. «Ищу своих друзей»

Цель. Закрепить представление детей о многообразии рукотворного мира, умение объединять предметы с одинаковым назначением и функцией. Развивать внимательность, находчивость.

Игровое действие. Объединение.

Материал. Карточки с изображением предметов рукотворного мира.

Ход игры

Участникам игры предлагается набор карточек с изображением предметов рукотворного мира. Ведущий обращается к игрокам с просьбой найти для его предмета на карточке «друзей», объединяющихся между собой по назначению или функции. Например: «Я – УТЮГ, мои друзья те предметы, которые имеют со мной одинаковую функцию – нагревание».

Игроки среди множества предметных карточек находят «друзей» утюга: камин электрический чайник, плита и другие.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все предметные карточки.

Карточка №24. «Игра с мячом»

Цель. Закрепить умение детей определять предметы рукотворного и природного мира. Побуждать детей к ознакомлению с окружающим миром. Обогащать словарный запас детей.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Мяч.

Ход игры

Дети стоят в кругу, ведущий передает мяч по кругу и просит игроков при передаче мяча называть:

- Предметы рукотворного мира.
- Предметы природного мира.
- Названия профессий.
- Предметы, облегчающие труд человека в быту.

Карточка №25. «Не ошибись!»

Цель. Закреплять умение детей определять функцию предметов. Развивать интерес к окружающему миру, наблюдательность.

Игровое действие. Соединение.

Материал. Предметные карточки.

Ход игры

Воспитатель, перед началом игры, показывает детям две предметные картинки (веник и совок) и задает вопрос «Что между этими предметами общего?»

Выслушав ответы детей, он предлагает поиграть в игру «Не ошибись!» Каждый участник игры получает предметную карточку и определяет функцию предмета, изображенного на карточке. По сигналу воспитателя участники игры ищут себе пару, т.е. ребенка, у которого на карточке предмет, имеет такой же способ использования. Затем, образовавшаяся пара обосновывает совой выбор. Дети меняются карточками, игра продолжается.

ФЕВРАЛЬ

Карточка №26. «Придумай слово»

Цель. Побуждать детей правильно называть объекты и рукотворного мира, профессии, орудия труда. Способствовать развитию воображения, памяти, тактильных ощущений, зрительного и пространственного представления букв.

Игровое действие. Отгадывание.

Материал. Карточки с буквами.

Ход игры

Дети стоят в кругу. Ведущий пишет пальцем букву на ладони игрокам по очереди, Игрок отгадывает букву, показывает ее и придумывает на эту букву слова по заданию ведущего.

Варианты:

- Предметы рукотворного мира
- Предметы природного мира
- Профессии
- Орудия труда,
- Изделия из резины,
- Изделия из дерева.

Карточка №27. «Какой предмет лишний?»

Цель. Побуждать детей самостоятельно определять принцип классификации предметов и на его основе находить предмет, не

соответствующий этому принципу. Способствовать развитию логического мышления, сообразительности.

Игровое действие. Классифицировать.

Материал. Предметные карточки.

Ход игры

Ведущий представляет детям набор предметных картинок, расположенных в несколько рядов. Игроки определяют в каждом ряду лишнюю предметную карточку и обосновывают свой выбор.

Цветок, дерево, ворона, *самолет*.

Ножницы, кукла, машина, *жук*.

Бабочка, Счеты, камушки, калькулятор.

Бинт, градусник, вата, *кисточка*.

Карточка №28. «Можно ли сделать?»

Цель. Закреплять умение детей находить недостающие детали, собирать предметы из основных частей и понимать, что отсутствие какой-либо части делает невозможным использование предмета.

Игровое действие. Соединение.

Материал. Разрезанные картинки с изображением легковых и грузовых автомобилей.

Ход игры

Дети получают по конверту, в которых находятся разрезанные картинки с изображением легковых и грузовых автомобилей. По команде ведущего каждый участник начинает «собирать» свой автомобиль. Игра заканчивается тогда, когда собраны все автомобили и дети определили у кого грузовой автомобиль, а у кого – грузовой.

Карточка №29. «Необычный разговор»

Цель. Закреплять умение детей группировать предметы по их происхождению: предметы рукотворного и природного мира.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Предметные картинки.

Ход игры

Игроки делятся на две команды. Одна команда под название «Рукотворный мир», а другая – «Природный мир». Игроки команды «Рукотворный мир» начинают издавать любой звук предмета только «своего» мира, а игроки другой команды должны отгадать название этого предмета.

Аналогично загадывает предмет команда «Природного мира».

Карточка №30. «Угадай, какой предмет загадан»

Цель. Побуждать детей описывать предмет, вычленяя его особенности с помощью алгоритма описания предмета.

Игровое действие. Описание, отгадывание.

Материал. Картинки, на которых изображены предметы, способные сделать жизнь человека удобной и облегчить его труд в быту, алгоритм описания предметов. Фишки.

Ход игры

На одном столе раскладываются картинки с изображением предметов вверх. Участники игры выбирают ведущего поочередно. Ведущий с помощью алгоритма загадывает предмет, изображенный на одной из картинок. Игроки по очереди задают вопросы ведущему с целью быстрее угадать предмет. Например, «Это живой предмет? Из чего он сделан? Он нужен человеку? Где его можно использовать?» Тот, кто угадал предмет, становится ведущим. Игра заканчивается, когда отгаданы все предметы. За каждый правильно отгаданный предмет участники игры получают фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше всех фишек.

МАРТ

Карточка №31. «Загадки»

Цель. Побуждать детей отгадывать предмет с помощью признаков и группировать предметы по назначению.

Игровое действие. Отгадывание, группирование.

Материал. Предметные картинки, 3 флажка разного цвета.

Ход игры

На столе разложены предметные картинки, а на другом – расставлены флажки.

Красный флажок – орудия труда,

Желтый – бытовая техника,

Зеленый флажок – транспорт.

Ведущий загадывает загадку, игрок, отгадавший ее, находит нужную картинку и кладет ее к определенному флажку. За каждый правильно отгаданный предмет участники игры получают фишки. Выигрывает тот, кто наберет больше всех фишек. Игра заканчивается, когда не останется ни одной предметной картинки.

<i>Загадки про орудия труда</i>	<i>Загадки про бытовую технику</i>	<i>Загадки про транспорт</i>
Два кольца, два конца, Посередине гвоздик. (<i>Ножницы</i>) Кланяется, кланяется, Придет домой, растянется. (<i>Топор</i>) Деревянная шея, железный клюв, Стучит – тук, тук, тук. (<i>Молоток</i>) Рядом с дворником шагаю, Разгребаю снег кругом, И ребятам помогаю делать горку, Строить дом. (<i>Лопата</i>) Кума ела, ела дуб И сломала себе зуб.	Есть у нас в квартире робот У него огромный хобот, Любит робот чистоту И гудит, как лайнер ТУ. Он охотно пыль глотает, Не болеет, не чихает. (<i>Пылесос</i>) Поверчу огромный круг, И меня услышит друг. (<i>Телефон</i>) То назад, то вперед, Ходит, бродит пароход, Остановишь – горе, Продырявит море. (<i>Утюг</i>) Летом пап наш привез В белом ящике мороз.	Держусь я только на ход А если стану, упаду. (<i>Велосипед</i>) Маленькие домики По улице бегут, Мальчиков и девочек Домики везут. (<i>Автобус</i>) Несется и стреляет, Ворчит скороговоркой. Трамваю не угнаться За этой тараторкой. (<i>Мотоцикл</i>) Паровоз без колес! Вот так чудо паровоз! Не с ума ли он сошел, Прямо по морю пошел!

(Пила)	И теперь мороз седой Дома летом и зимой Бережет продукты: Мясо, рыбу, фрукты. (Холодильник) Я пыхчу, пыхчу, пыхчу, Больше греться не хочу. Крышка громка зазвенела: «Пейте чай, вода вскипела!» (Велосипед) Четыре синих солнца У бабушки на кухне, Четыре синих солнца Горели и потухли. Пospели щи, шипят блины. До завтра солнца не нужны. (Газовая плита)	(Пароход) Не летает, не жужжит, Жук по улице бежит. И горят в глазах жука Два блестящих огонька. (Автомобиль) Что за птица: Песен не поет, Гнезда не вьет, Людей и груз везет. (Самолет)
--------	---	--

Карточка №32. «Какое бывает?».

Цель. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

Ход игры. Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» (Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка).

Что бывает широкой? (Река, лента, дорога, улица).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

Карточка №33. «Найдите что опишу».

Цель. Учить детей находить растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Тот, кто первым отгадает и назовёт растение, получает фишку.

Карточка №34. «Кто (что) летает?»

Цель. Закреплять знания детей о животных и птицах.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Выбранный ребёнок называет какой-нибудь предмет или животное, поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит». Если назван предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят: «Летит». Если нет, дети рук не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, тот выходит из игры.

Карточка №35. «Отгадай-ка!»

Цель. Учить описывать предмет, не глядя на него, выделяя в нём существенные признаки, узнавать предмет по описанию.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребёнок, получивший фишку, встаёт и по памяти даёт описание любого предмета, затем передаёт фишку тому, кто будет отгадывать предмет. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт фишку следующему ребёнку и т.д.

АПРЕЛЬ

Карточка №36. «Кому что нужно».

Цель. Упражнять детей в классификации предметов; развивать умение называть предметы, необходимые людям определённой профессии.

Ход игры. Педагог говорит: «Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что нужно для работы человеку этой профессии». Во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

Карточка №37. «Повторяй друг за другом».

Цель. Развивать память, внимание.

Ход игры. Играющий называет любое насекомое, животное, птицу, например, жук. Второй повторяет названное слово и добавляет своё (жук, комар...) и т.д. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Карточка №38. «Летает – не летает».

Цель. Развивать слуховое внимание; воспитывать выдержку.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в середине. Он называет предмет и бросает мяч. Если предмет летает, то ребёнок, кому летит мяч, должен поймать его, если нет – отбросить руками. Кто ошибётся – выходит за круг и пропускает один ход.

Карточка №39. «Зимние запасы»

Цель. Закреплять знания детей о жителях леса, их образе жизни. Формировать умение детей правильно дифференцировать еду зверей. Учить действиям анализа и синтеза, умению выделять части целого, из частей составлять целое.

Материал. Изображения лесных зверей, различных продуктов питания и лесных даров, разрезные картинки с изображением продуктов и даров.

Задания

1. Продумать, в каком месте можно устроить склад продуктов на зиму (у одних зверей склад в норке, у других – в дупле, третьи закапывают его под сухие листья, корни деревьев и т. д.).
2. Выбирать из предложенной еды только то, что любит зверек.
3. Разместить вместе со своим зверьком запасы еды на зиму.

Правила

1. В игру играют от 4 до 6 человек.
2. Каждый ребенок выбирает зверька, которому он хотел бы помочь заготовить запасы на зиму.
3. Выигрывает тот ребенок, который быстро и правильно помог своему зверьку и смог набрать большее количество карточек.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:

- Природа осенью очень добра: она одаривает не только людей, но и всех живых существ – в лесах, полях, во всех уголках. Но звери знают, что после щедрой осени придет суровая зима, принесет морозы и снега, которые укроют землю. Звери готовятся к приходу зимы. Они не только утепляют свои домики, но и запасают еду, чтобы прожить долгую холодную зиму. Давайте, ребята, поможем им подготовиться к зиме. Кого из лесных жителей вы знаете? Кто из них делает запасы на зиму? Кому из них вы хотели бы помочь? (Дети высказываются.)

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети помогают своим зверям подготовить запасы на зиму.

4. Кто хорошо помог своему зверьку, имеет право совершить еще одно доброе дело. Доброе дело заключается в том, что ребенку дается возможность помочь своему товарищу или еще одному зверьку.

5. За каждое выполненное доброе дело ребенок получает карточку.

6. В конце игры подводится итог.

Карточка №40. «Чей след?»

Цель. Уточнять и закреплять знания детей о диких животных, об их образе жизни в зимнем лесу. Познакомить с понятием «следы», выяснить, каким образом следы появляются зимой и почему их не видно летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

Материал. Дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине.

Задания

1. Внимательно рассмотреть дидактическую картину зимнего леса.
2. Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить.
3. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и поставить рядом с его следами).

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. Выигрывает тот ребенок, который правильно расставит зверей в зимнем лесу.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:

-Тихо в зимнем лесу, снег искрится на солнце разноцветными красками. Все спит. Кажется, никого нет. Но зимний лес таит в себе

множество загадок. Только самым внимательным он расскажет, что здесь происходит, кто сегодня от нас спрятался и наблюдает за ними.

- Посмотрите на наш зимний лес. Вы ничего не замечаете? Был ли здесь кто-нибудь из зверей до нашего появления. (Дети замечают множество следов.)

- Чьи они? Почему их не видно летом? Оказывается, все живые существа всегда оставляют свои следы. Просто мы можем их увидеть только на снегу – зимой или на мокром песке – в другое время года. Следы невозможно увидеть на траве, асфальте. Давайте попробуем рассмотреть следы и догадаться, кому они принадлежат.

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети начинают играть.

4. В конце игры подводится итог.

МАЙ

Карточка №41. «Речные рыбы»

Цель. Выявить знания детей о рыбах, их настроении, об особенностях среды обитания. Формировать умение соотносить строение живого существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить, каким образом окраска речных рыб помогает им прятаться или защищаться от других обитателей рек. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

Материал. Дидактическая картина, на которой изображен проточный водоем, река; вырезанные изображения речных рыб.

Задания

1. Рассмотреть внимательно предложенных рыб.
2. Выбрать из них только речных, назвать.
3. Поместить в водоем в определенное место – туда, где любит обитать та или иная рыба.

Правила

1. Количество играющих 3 – 4 человека.
2. Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяснил свой выбор и поместил их на дидактическую картину.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает рассмотреть картину и предложенных рыб.
2. Знакомит детей с правилами игры и заданием.
3. Дети по очереди заполняют водоем рыбами.
4. В конце игры подводится итог.

Карточка №42. «Рыбы морей и океанов»

Цель. Выявить знания детей о рыбах морей и океанов, об их строении, особенностях среды обитания (соленая вода). Формировать умение

соотносить строение живого существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить, как окраска рыб помогает им прятаться или защищаться от других обитателей морей и океанов. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

Материал. Дидактическая картина по теме; вырезанные изображения рыб морей, океанов и рек.

Задание

1. Внимательно рассмотреть предложенных рыб.
2. Выбрать из них рыб морей и океанов, назвать их.
3. Поместить пресноводных рыб в водоем – в определенное место, где любит обитать речная рыба.
4. Объяснить, почему мы не можем поместить рыб морей и океанов в реку.

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 4 – 5 человек.
2. Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяснил свой выбор и поместил на дидактическую картину пресноводных рыб

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает рассмотреть картину и предложенных рыб.
2. Знакомит детей с правилами игры и заданием.
3. Дети по очереди заполняют водоем рыбами.
4. Рассказывают о рыбах морей и океанов, их особенностях.
5. В конце игры подводится итог.

Карточка №43. «Приготовь лекарство»

Цель. Знакомить детей с лекарственными травами, закреплять знания о строении растения. Формировать умение правильно использовать полезные травы (знать, с какого растения какую часть надо взять для приготовления лекарства и в какое время года это сделать, чтобы не нанести ущерб природе). Обратить внимание детей на то, что от природы мы получаем не только красоту, но и пользу. Формировать доброжелательность, чуткое отношение к окружающему нас миру.

Материал. Гербарии лекарственных растений, карточки с изображением лекарственных растений, разрезные карточки, использующиеся для выполнения таких заданий, как: собери растение, найди нужные части растения для приготовления лекарства; «посуда» для отваров и настоев.

Задания

1. Выбрать лекарственные растения, которые помогут избавиться или от простуды, или от кашля, или от боли в животе, или от зубной боли и т.д.
2. Отобрать нужные части растения для приготовления лекарства (отвара или настоя).
3. Подобрать «посуду» (чайник для заваривания чая из зверобоя, мяты, липы и т.д.; тазик для варенья из малины, черники и т.д.) для приготовления лекарства.
4. Рассказать о своем лекарстве.

Правила

1. Играть по командам (3 команды по 2 – 3 человека в каждой).
2. Выигрывает тот ребенок, который правильно приготовит лекарство, расскажет для чего нужно его лекарство, и объяснит технологию приготовления.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:
 - Ребята, давайте рассмотрим гербарии лекарственных растений. Назовите знакомые вам растения, расскажите об их лечебных свойствах. *(Одни дети рассказывают, другие – слушают, воспитатель уточняет высказывания детей.)*
2. Педагог объясняет правила игры и задание.
 - Сегодня вы будите выступать в роли фармацевтов. Это люди, которые работают в аптеках и готовят лекарства.
3. В конце игры подводится итог.

Карточка №44. «Жизнь в семенах»

Цель. Познакомить детей с разнообразием семян овощных культур (семена перцев, томатов, огурцов, бобов, фасоли, гороха), этапами развития растения. Формировать умение сопоставлять семена и взрослое растение одного вида, отличать семена овощных культур по форме, цвету, величине.

Материал. Семена овощных культур, карточки, изображающие этапы развития овощных культур, специальные чашки с крышками и влажный фильтр.

Задание. Рассмотреть семечко, выбрать нужный набор карточек, расставить по порядку этапы развития овощной культуры, рассказать о жизни и развитии данного растения.

Правила

1. Количество играющих зависит от того, сколько заготовлено наборов; количество играющих можно увеличить, если играть по командам.
2. Победителем считается тот, кто рассказал и сделал все хорошо и правильно.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассказывает о жизни маленького семени.

- Всю долгую зиму у нас в коробочке спали семена. Посмотрите, какие они маленькие, беззащитные, но в каждом из них таится необыкновенная сила жизни. Сейчас в каждом маленьком семечке спит жизнь будущего растения. Мы их разбудим, а потом помечтаем, какими они будут.

Педагог вместе с детьми помещает семена различных овощных культур в специальные чашечки на влажный фильтр и закрывает крышечкой. Через некоторое время крышка запотевает.

- Это наши семена проснулись, они дышат. Пройдет совсем немного времени, и у каждого из них появится маленький белый хвостик. *(Показывает проросшее семечко)*

- Как вы думаете, что это? *(Это маленький корешок)*

- Это проросшее семечко нужно посадить в землю, и из него постепенно вырастет взрослое растение, если, конечно, вы не забудете за ним ухаживать.

- А теперь давайте помечтаем, какие вырастут из наших семян (перца, томата, огурцов, бобов, фасоли, гороха) растения.

2. Каждому ребенку выдается семечко, предлагается внимательно его рассмотреть и подобрать для него карточки с изображением этапов развития данной овощной культуры. *(На каждой карточке нарисовано семечко, из которого выросло данное растение. Форма, цвет и величина семени, нарисованного на картинках, помогают ориентироваться в подборе карточек.)*

3. Дети подбирают нужные карточки, раскладывают в правильной последовательности, рассказывают о своем растении.

4. В конце игры подводится итог.

Карточка №45. «Гнездовья птиц»

Цель. Познакомить детей с разнообразием видов гнездовых птиц. Закреплять знания детей о строительных материалах, используемых птицами при строительстве гнезд, процессе строительства птицами гнезд, природных приспособлениях птиц-строителей. Развивать умение соотносить размер гнезда с величиной птиц, типы природных материалов с птицей-

строителем, особенностями образа жизни птиц в зависимости от места, где она вьет гнездо.

Материал. Два полотна с гнездами птиц, карточки с изображением птиц-строителей этих гнезд, наборы строительных материалов для различного типа гнезд.

Задание. Рассадить птиц по гнездам согласно их предпочтениям (у воды, высоко над землей и т.д.)

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.

2. При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам и наборам).
3. При соотнесении птицы и его гнезда, предполагаемого строительного материала надо руководствоваться своими знаниями.
4. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи рассказать о своем выборе, своих умозаключениях.

Алгоритм проведения

1. В начале игры педагог знакомит детей с птицами – участниками игры, кратко рассказывает об особенностях каждой птицы.
2. Педагог предлагает детям выбрать каждому по одной птице, внимательно ее рассмотреть.
3. В конце игры подводится итог.