

Картотека
дидактических
игр
по ООМ
для детей 5-6
лет

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

Количество играющих зависит от того, сколько заготовлено наборов; количество играющих можно увеличить, если играть по командам.

Победителем считается тот, кто рассказал и сделал все хорошо и правильно.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассказывает детям 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 к 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.

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей об особенностях жизни различных диких животных, их жилье, стройматериалах, которые они используют.

Формировать умение подбирать правильный материал для постройки дома любому из животных.

Материал. Большая дидактическая картина, карточки с изображениями домов животных (муравейник, улей, гнездо птицы и т.п.), стройматериалов (веточки, травинки, пух, листья и т.д.). самих животных.

Задания

1. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь.
2. Выбрать из предложенного стройматериала только то, что нужно для вашего животного.
3. Подобрать домик для животного.
4. Рассказать о своем выборе.

Правила

1. В игру играют в командах (3 команды по 2—3 человека в каждой).
2. Кто быстро и правильно справился с заданием и сумел объяснить свой выбор, выиграл.

Алгоритм проведения

1. Педагог объявляет ребятам о том, что в детский сад пришла телеграмма. Звери зеленого леса прислали нам телеграмму, в которой просят нас о помощи, построить им жилье. Поможем построить домики зверям? (Да.) Выберите тех животных, кому вы хотели бы помочь, назовите их по имени. Чтобы у нас все хорошо получилось, нужно знать, как правильно это сделать.
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Дети делятся на команды и начинают совместно играть.
3. В конце игры подводится итог.

Грибная полянка № 3 /стр. 13/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей об осенних дарах природы, о съедобных и несъедобных грибах, выяснить, в каких местах в лесу растут грибы. Провести работу по словообразованию (под березой — подберезовик, пол осиной — подосиновик). Формировать умение находить съедобные грибы по дидактической картине. Формировать умение видеть красоту осеннего леса, убранства деревьев, кустарников, многообразие грибов. Формировать эстетическое восприятие окружающего мира.

Материал. Большая дидактическая картина с изображением осеннего леса, нарисованные грибы большого формата, вставленные = картину, корзинки, сделанные из цветной бумаги, костюм Гриба- лесовика. (Эту игру можно проводить после занятия по конструированию, где дети делали из бумаги корзиночки.)

Задание. Собрать не меньше трех грибов (обращаем внимание на то, что грибов одного вида на дидактической картине должно быть несколько, если

один «грибник» нашел, например, белый гриб, то и другим предоставляется возможность найти такой же).

Правила

1. Количество играющих 6-7 человек.
2. В лес за грибами можно идти только с корзинкой.
3. Гриб-лесовик награждает детей красными картонными кружочками за каждый правильно названный гриб или за интересный красочный рассказ о грибах.
4. Победителем считается тот, кто в процессе игры наберет больше кружков.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям прогуляться в сказочный лес за грибами, вспомнить, что нужно взять с собой в лес.
2. Под музыку дети вместе идут в «лес».
3. Педагог объясняет правила игры и задание.
4. Каждый ребенок выбирает на картине съедобные грибы и собирает их в корзинку.
5. Гриб-лесовик уточняет с детьми, как называется тот или иной гриб, где он любит расти.
6. В конце игры подводится итог.

Гнездовья птиц № 4 /стр. 14/

(игра для детей 5-7 лет)

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 ее 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.

Угадай и расскажи № 5 /стр. 14/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о лесных жителях, их среде обитания и образе жизни. Формировать пространственное мышление, воображение. Развивать связную речь. Активизировать словарный запас детей.

Материал. Картина с изображением лесного ландшафта, на котором присутствуют звери, птицы, насекомые, но на первый взгляд они **не все** видны. Нужно присмотреться, чтобы заметить, где они спрятаны.

Задания

1. Дать команду своим глазам внимательно рассмотреть картину лесного ландшафта.
2. Увидев что-то необычное или знакомое, подумать, как рассказать яс этом другу, чтобы он сам нашел это на картине.
3. Слушать товарища и добавлять к его рассказу что-либо новое.

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 5-6 человек.
2. За правильно составленное предложение ребенок получает красную звездочку.
3. Кто больше наберет таких звездочек, тот и выиграл.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает перед детьми большую красочную картину с изображением лесного ландшафта.
2. Он просит детей внимательно рассмотреть и по очереди описать словами не только живые объекты, которые спрятались, но и те места, где, по их мнению, кто-то спрятался.
3. Руководствуясь словесными указаниями, дети пытаются узнать и назвать по имени того, кто спрятался.
4. Руководствуясь словесными указаниями, дети ищут то место, где спрятались живые объекты.
5. Игра идет до тех пор, пока все герои не будут найдены.
6. В конце игры подводится итог.

Деревья и кустарники № 6 /стр. 15/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Формировать умение детей по представлению составлять силуэты деревьев и кустарников при помощи специально заготовленных деталей. Правильно располагать ветви согласно размеру и ширине.

Материал. Дидактическая картина, разрезные части деревьев и кустарников, вырезанные зеленые листья.

Задания

1. Составить дерево или кустарник.

2. Найти три признака, по которым можно отличить дерево от кустарника. (Дерево от кустарника отличают, как правило, по трем признакам
 - а) по высоте;
 - б) по толщине ствола;
 - в) по количеству стволов, отходящих от корневой системы (у дерева ствол один, а у кустарника —несколько).))
3. Выбрать самый главный из отличительных признаков.

Правила

1. Количество играющих 6-7 человек.
2. Побеждает тот, кто смог быстро и правильно составить дерево и кустарник и ответить на поставленные вопросы.

Алгоритм проведения

1. Педагог ставит игровую задачу:
—Сегодня нам с вами предстоит посадить лес. На картине (заранее заготовленной) для каждого вашего дерева и кустарника найдется место. На столе лежат необходимые для этого детали. Ваша задача заключается в том, чтобы правильно подобрать части деревьев и кустарников и выполнить задание.
2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.
3. Дети начинают выполнять игровые действия.
4. Выявляется победитель.
5. В конце игры подводится итог.

Зимние запасы № 7 /стр. 16/

(игра для детей 5-7 лет)

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. Выбрать 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 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 длинную 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.

Чей след? № 8 /стр. 17/

(игра для детей 6-7 лет)

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 нами.

—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 их можем 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.

Бабочки № 9 /стр. 18/

(игра для детей 6-7 лет)

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, симметричных и асимметричных, с нарушением и без нарушений пропорций и строения).

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.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает рассмотреть цветочную поляну и бабочек, которые прилетели покружиться над ней.
2. Для правильного выполнения задания детям следует внимательно рассмотреть предложенных бабочек.
3. Очередность устанавливается посредством вытягивания сложенных бумажек одинакового размера, на каждой из которых внутри написана цифра (1. или 2, или 3 и т.д.) — номер очереди.
4. Дети по очереди анализируют и высказывают свое мнение: какая бабочка подходит, а какая —нет.
5. В результате на картине должны остаться только те бабочки, у «вторых не нарушены пропорции и строение.
6. В конце игры подводится итог.

Кому нужна вода, а кому—полянка № 10 /стр. 21/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Знакомить детей с любимым местожительством различных растений (солнечная полянка или затененная опушка леса, рядом с водой или в воде). Знакомить с научной терминологией, характеризующей растения по

условиям проживания (влаголюбивое, засухоустойчивое, светолюбивое, теневыносливое). Рассказать о способах приспособления растения к обилию или недостатку влаги, выявить связь между средой обитания растений и их внешним видом. Закреплять знания детей о строении растений, разнообразии внешнего вида, об особенностях строения корня, листьев и т.д.

Материал. Дидактическая картина с изображением лесного массива. в котором присутствует водоем, лесная полянка; вырезанные изображения цветов лесов, полей, водоемов.

Задания

1. Выбрать одно из растений, которое понравилось больше остальных, назвать его. Рассказать, чем оно понравилось, составить рассказ о его внешнем виде.
2. Подумать и сказать, на какое место прекрасной картины хотел бы посадить цветок.
3. «Посадить» цветок и объяснить, почему именно это место выбрал для цветка.

Правила

1. В игру могут играть от 2 до 5 человек.
2. Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей, : может связно объяснить свои действия.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассказывает детям о разнообразии растений и их потребностях в тех или иных условиях. Предлагает вспомнить, какие растения дети встречали в лесу, в поле, а какие — в водоемах или близко к воде. В каких местах любит расти одуванчик — на солнечной полянке или на затененной опушке леса? Где бы понравилось расти желтой калужнице — рядом с водой или в воде?
2. Педагог знакомит детей с игровой задачей и правилами игры.
3. В конце игры подводится итог.

Приготовь лекарство № 11 /стр. 22/

(игра для детей 5-7 лет)

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 будете выступать в роли фармацевтов. Это люди, которые работают в аптеках и готовят лекарства.
3. В конце игры подводится итог.

Домики для листочков № 12 /стр. 23/ (игра для детей 5-7 лет)

Цель: Закреплять знания детей о строении деревьев и кустарников, есть умение угадывать названия деревьев, кустарников по стволам, направлениям веток, плодам, оставшимся с осени. Формировать правильно подбирать листочки к деревьям и кустарникам.

Материал. Большая картина, изображающая лес в середине весеннего периода, наборы разнообразных вырезанных из бумаги весенних листочков для деревьев и кустарников, которые находятся на картине.

Задания

1. Определить, какое дерево или кустарник вы хотите нарядить весенний наряд.
2. Выбрать весенние листочки, соответствующие данному дереву или кустарнику.
3. Нарядить в весенний наряд деревья и кустарники в нашем лесу.

Правила

1. Количество играющих 5-6 человек; если игра идет по командам, то 3 команды по 2-3 человека.
2. Победителями считаются те дети, которые быстро, правильно аккуратно выполнили задание.

Алгоритм проведения

1. Педагог настраивает детей на игру.

—Перед вами лес, проснувшийся весной. Солнышко разбудило его своими теплыми лучами, растопило снег, побежали веселые ручейки и напоили землю. Лес начинает оживать. Как вы думаете, как узнать, что деревья и кустарники проснулись? (У них появляются почки, которые начинают потихонечку расти, набухать.)

—Кто спрятался в этих почках, в этих домиках?

2. Педагог объясняет детям правила игры и задание.

—Давайте подберем каждому дереву и кустарнику соответствующую одежду. Кого вы хотели бы нарядить?

3. Дети высказываются и начинают наряжать выбранные ими деревья и кустарники.

Примечание. На картине есть ориентиры, позволяющие детям правильно узнать названия деревьев и кустарников (березу дети определяют по белому стволу; дуб —по могучему, богатырскому строению; липу, клен —по плодам, оставшимся с осени, и т.д.).

4. В конце игры подводится итог.

Игры по ознакомлению с окружающей средой Давайте поселим зверей в наш лес № 13 /стр. 24/ (игра для детей 5-7 лет)

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 и т.д.).

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

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

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

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям разбиться на команды.

2. Командам представляется возможность внимательно рассмотреть лесные домики и претендентов на заселение.

3. Каждая команда выбирает одного из зверей и подходящий домик для него.

4. В конце игры подводится итог.

Наряды матушки-земли № 14 /стр. 24/

(игра для детей 5-7 лет)

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 кием осени, зимы, весны, лета); карточки с изображенных явлений (дождь, снег, ветер и т.п.).

Задания

1. Выбрать карточки с изображением тех природных явлений, ко-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 знанием.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассказывает детям о временах года.
—Летом солнце поднимается высоко над горизонтом, его лучи хорошо обогревают землю. Становится тепло, распускаются листья на деревьях, расцветают цветы, поют птицы, люди легко одеты, можно загорать и купаться. Осенью солнце поднимается не так высоко над горизонтом, его лучи меньше греют землю. Становится прохладно. Опадают листья с деревьев, природа засыпает, птицы улетают в теплые края, дожди сменяются снегом. Зимние морозы сковывают льдом реки и озера, снег покрывает землю белой шубой. После долгой холодной зимы весной природа оживает вновь.
2. Педагог делит детей на четыре команды (по 3-4 человека в команде) и сообщает, для какого времени года они должны подобрать «наряд».
3. В конце игры педагог отмечает лучшие ответы, подводится итог.

Идем в гости к Мудрой Сове № 15 /стр. 25/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Формировать умение ориентироваться по карте в лесу. Развивать пространственное мышление. Воспитывать бережное отношение к окружающему миру.

Материал. Большая красочная карта леса; вырезанные из картона деревья, кустарники, озеро, тропинка, река, дорога, мост, сова; карточка с обозначением сторон света (север, северо-восток, восток и т.д.); письмо лесных жителей; план-маршрут; фигурки, обозначающие детей.

Задание. Следуя указаниям, найти путь на Совет жителей леса.

Правила

1. В игре участвуют 5—6 детей.
2. По карте леса двигаться только при помощи фигурок.
3. Фигурки игроков не должны сталкивать друг друга с тропы переходов.
4. В ходе продвижения по Волшебному лесу четко следовать указаниям.
5. За плохое поведение (выкрики, создание помех для других игроков и т. п.) фигурка игрока исключается из отряда.
6. Победителем считается тот, кто сможет повести остальных в правильном направлении и прийти на Совет жителей леса.

Алгоритм проведения

1. Педагог сообщает детям игровую задачу.
2. Читает детям письмо от лесных жителей:

«Дорогие друзья!

Мы, звери и птицы, приглашаем вас на наш лесной Совет, который состоится около дома Мудрой Совы. Там будут обсуждаться важные вопросы: как люди должны вместе со зверями и птицами беречь лес, заботиться о природе. Чтобы вы смогли благополучно добраться до дома Мудрой Совы и участвовать в лесном Совете, вам нужно внимательно рассмотреть нижний край карты. Вы увидите могучий раскидистый дуб. Найдите с левой стороны третью ветвь снизу, ока укажет вам, в каком направлении двигаться. Идите на запад до быстрой речки, которую надо перейти по мосту. Вы попадете на лесную поляну, где растет много цветов. Там вы найдете схему пути к домику Мудрой Совы.

С уважением, звери и птицы Волшебного леса».

1. Дети вместе с педагогом внимательно рассматривают карту леса, вставляют в прорезь в правом углу карточку с обозначением сторон света и выясняют, где север, юг, северо-восток, юго-запад и т.д.
2. Взрослый предлагает каждому ребенку выбрать одну из фигурок. Именно они будут двигаться по карте леса. Фигурки выстраивают в ряд, друг за другом.

3. Дети и педагог советуются, где лучше войти в лес, и начинают продвижение по карте, следуя тексту письма. Добравшись до поляны! находят среди цветов схему дальнейшего пути — план-маршрут. Педагог читает:

«Вы находитесь на поляне. Поверните на северо-восток и идите до опушки леса. Добравшись до опушки, сверните в северо-западном направлении и идите до озера. Обойдите озеро слева и идите на север до ельника. Про ельник в северо-восточном направлении до дороги. Далее пройдите по дороге на восток пять шагов, сверните на тропинку в юго-восточном направлении. Тропинка приведет вас к домику Мудрой Совы».

1. Дети переставляют фигурки, руководствуясь текстом письма.
2. В конце игры педагог подводит итог: отмечает лучших участников проводит беседу на экологическую тему.

Цель. Закреплять знания детей о последовательности сезонов. Выявить характерные признаки каждого времени года. Познакомить детей с изменениями видов осадков, о влиянии изменений в неживой природе на образ жизни тех или иных живых существ и т. п.

Материал. Большая красочная игровая карта, на которой представлены времена года, изображены объекты живой и неживой природы, изменяющиеся согласно сезонам; по периметру картины идут разноцветные обозначения: для каждого времени года – свой цвет и обозначение (например, для зимы – белые, голубые, синие снежинки; для осени – красные, желтые, коричневые, оранжевые листья и т. д.).

Задание. Пройти по игровому полю до финиша, соблюдая правила а зерно отвечая на вопросы.

Правила игры

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. Играть строго по очереди.
3. Внимательно слушать педагога и ответы товарищей.
4. Каждый игрок сначала кидает кубик: выпавшее количество точек – количество шагов; затем отвечает на вопрос или отгадывает загадку о времени года и, если ответ правильный, продвигается на два шага вперед, если ответ неверный, остается на месте.
5. Тот, кто мешает отвечать и играть другим игрокам, начинает двигаться в обратном направлении. Одно замечание – два шага назад, два замечания – четыре. Таким образом, дисциплинированные игроки будут двигаться вперед к финишу, а недисциплинированные игроки – назад к старту.
6. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.
- 6.

Алгоритм проведения

1. Дети выстраивают свои фишки на старте по разноцветным обозначениям времен года, фишки будут продвигаться по карте.
2. В ходе игры дети отвечают на вопросы (один ход —один вопрос). Примерные вопросы для осеннего периода:

- Какие вы знаете периоды осени?
- Какие виды осадков бывают в осенний период?
- Какие овощи созревают осенью?
- Какие фрукты созревают в садах?
- Что такое сухой дождик?
- Под соснами и елками бежит мешок с иголками —кто это?

Примерные вопросы для зимнего периода:

- Какие зимние месяцы вы знаете?
- Как называется месяц, который является первым в году, но вторым месяцем зимы?

— Назовите три состояния, в которые переходит вода при разных температурных условиях.

— Какого числа приходит Новый год?

— Какие зимние игры вы знаете?

— О каких деревьях говорят: «Зимой и летом одним цветом»?

Примерные вопросы для весеннего периода:

— Как люди называют шаги весны? (Протеины.)

— Где снег тает быстрее — в низине или на пригорке?

— Какие первоцветы вы знаете?

— Какие виды почек по местоположению вы знаете? (Верхушечные, боковые.)

— Где прячется побег и когда вылезает наружу? (В почках, вылезает весной.)

— Какие бывают побеги? (Наземные и подземные.)

Примерные вопросы для летнего периода:

— Почему лето называют красным?

— Какие ягоды люди собирают летом?

— Назовите лекарственные травы и цветы.

— Как люди отдыхают в летний период?

— Как называется насекомое, которое образовывается из куколки: гусеницы?

— Чем береза отличается от других деревьев в летнем лесу?

5. В конце игры подводится итог.

Птицы тропических стран №17 /стр. 29/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Выявить знания детей о видах птиц тропических стран, об особенностях климатических условий в этих странах. Формировать умение соотносить образ жизни, виды питания со средой обитания. Закрепить знания детей о строении живых организмов, их приспособлении к условиям и среде обитания и т.п. Развивать логическое мышление, речь, воображение.

Прививать интерес к миру природы.

Материал. Дидактическая картина с изображением тропических растений, карточки с видами птиц тропических стран и других климатических зон.

Задания

1. Внимательно рассмотреть тропический лес, подумать, кто из живых существ может там жить.
2. Выбрать птиц, которые обитают в тропических лесах.
3. Объяснить свой выбор (внешний вид, пристрастие к определенному корму и т. п.).

Правила

1. Количество играющих не более 5 человек.
2. Играть строго по очереди.
3. Выигрывает тот, кто сделал правильный свой выбор и смог его объяснить.

Алгоритм проведения

1. Педагог в беседе выясняет с детьми, что такое тропические страны, называет некоторые из них, объясняет, какой климат в тропическом лесу, каким образом климат влияет на образ жизни птиц, на виды питания.
2. Знакомит детей с правилами игры и заданием.
3. Дети по очереди подбирают птиц и сажают их на дидактическую картину с изображением тропического леса.
4. В конце игры подводится итог.

Речные рыбы № 18 /стр. 29/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Выявить знания детей о рыбах, их строении, об особенностях среды обитания. Формировать умение соотносить строение живота 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 просторный 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 обитать та или иная рыба.

Правила

1. Количество играющих 3—4 человека.
2. Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяли 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.

Птицы умеренных широт № 19 /стр. 31/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о видах птиц умеренных широт, выявить знания детей об их образе жизни. Соотнести образ жизни птиц с климатическими условиями. Закреплять знания о строении живых организмов, их приспособлении к условиям и среде обитания и т. д. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

Материал. Дидактическая картина по теме; вырезанные изображения птиц.

Задание

1. Выбрать птиц, которые обитают в умеренных широтах, лесах средней полосы.

2. Объяснить свой выбор (почему именно эта птица подходит, рассказать о внешнем виде, пристрастии к определенному образу жизни и т. п.).
3. Убрать птиц, которые по определенным причинам не могут жить в наших лесах, объяснить причину (неподходящие климат, виды корма и т.п.).

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 4-5 человек.
2. Играть строго по очереди.
3. Выигрывает тот, кто сделал правильный выбор и смог его объяснить.

Алгоритм проведения

1. Педагог в беседе выясняет у детей, каких птиц они видели в наших лесах, как их зовут, каким образом климат влияет на образ жизни птиц, на виды питания.
- Внимательно рассмотрите картинку с изображением леса умеренных широт, подумайте, кто из живых существ может там жить.
2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.
3. Дети по очереди подбирают птиц и сажают их в лес.
4. В конце игры подводится итог.

Рыбы морей и океанов № 20 /стр. 32/

(игра для детей 6-7 лет)

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.

Путешествие по карте леса № 21 /стр. 33/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. В игровой форме выявить знания 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 и 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 на 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 позволят ему продвигаться дальше.
7. Выигрывает тот, кто первым дойдет до финиша, правильно рассказав о встреченных домиках лесных жителей.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает перед детьми карту леса.
2. Знакомит детей с правилами игры и заданием, предлагает с помощью кубика по очереди продвигаться по карте леса.
3. В конце игры подводится итог.

Наши любимцы № 22 /стр. 34/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Познакомить детей с климатической картой мира, естественными условиями обитания экзотических животных и растений, проживающих в экологической лаборатории и зооуголках. Познакомить со странами, которые являются их родиной, с климатом в этих странах, приспособлениями живых существ к климатическим особенностям стран, образом жизни этих животных на воле.

Материал. Дидактическая картина «Родина наших любимцев» с изображением континентов и климатических поясов; вырезанные из картона изображения попугаев, хомячков, канареек, рыб, черепах и т.п.

Задание. Отправить животных на их родину, рассказать о них.

Правила

1. Количество играющих 5—6 человек.
2. Выигрывает тот, кто первым правильно справится с заданием

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает климатическую карту с изображением материков и островов, предлагает рассмотреть карту, объясняет, что различные цвета на карте обозначают климатическую температуру).
2. Педагог поручает детям, опираясь на свои знания, отправить живых существ на каникулы на родину.
3. Дети рассказывают о живых существах и расставляют их на карте.
4. В конце игры подводится итог.

Лесной город № 23 /стр. 34/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Показать детям, что лес — это целый город, состоящий из их особенных домов: каждое дерево, куст, травинка — это укрытие, дом, жилье для живых существ, обитающих в данной среде. Познакомить детей с понятием «ярусов» леса, на которых проживают лесные жители. Посредством «лифта» познакомить с предпочтениями живых существ к условиям проживания на определенной высоте.

Материал. Красочная картина лесного ландшафта; карточки с изображением лесных жителей; «кабинка лифта»; обозначение шагов (перышки, следы и т.п., — в зависимости от того, какое животное сопровождает вас по определенной высоте).

Задание. Дойти до конца маршрута, отвечая на вопросы педагога.

Правила

1. Количество играющих от 4 до 8 человек.
2. Запрещено менять выбранного героя на протяжении всей игры, играть только на высоте своего героя.
3. Проходить по лесу строго по условным знакам.
4. Бросая игровой кубик, дожидаться его полной остановки, подсчитать точки на остановившейся стороне, количество шагов, пройденных по карте по условным знакам, должно соответствовать количеству точек, выпавших на кубике.
5. За правильный ответ на вопрос педагога ребенок имеет право продвинуть своего героя на два шага вперед, за неправильный — один шаг назад, за неправильное поведение по отношению к другим игрокам — по два шага назад после каждого замечания.
6. Выигрывает тот, кто первым дойдет до конца игры и правильно ответит на вопросы педагога по теме.

Алгоритм проведения

1. Педагог разворачивает перед детьми карту игры, предлагает внимательно рассмотреть ее и проследить маршруты продвижения по игре.

2. В начале маршрута нарисовано дерево, символизирующее многоквартирный дом, на нем прикреплена кабина лифта, которая по нитям-канатам может двигаться вверх и вниз.
3. Педагог настраивает детей на игру, рассказывает им, что лес — это целый город, в котором живут самые разные живые существа, но живут не где попало, а в строго определенных местах. У каждого из них есть своеобразная квартира. В гости к ним можно подняться на «лифте». Педагог знакомит детей с «кабинкой лифта», с помощью которого можно подняться на любую высоту и не только встретиться с обитателями леса, но и —с их помощью — совершить путешествие.
4. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
5. Поднимаясь на «лифте» вверх, дети выбирают одного из лесных жителей, живущего на определенной высоте.
6. По очереди бросая кубик, дети продвигают выбранного жителя по карте леса. Когда ребенок попадает в гости к тому или иному жителю леса, педагог задает заранее подготовленные вопросы по каждому живому существу.

Примерные вопросы о животных:

- Почему лягушек называют земноводными?
- Как ведет себя ежик в момент опасности?
- На каком ярусе можно встретиться с медведем?

Примерные вопросы о птицах:

- Какие материалы используют птицы для строительства гнезд?
- На каких ярусах можно встретить птиц? (Почти на всех.)

Примерные вопросы о насекомых:

- Сколько пар ног у насекомых?
- Кто такой короед?
- Кому короед опасен?
- На каком ярусе можно встретиться с гусеницей? Почему?

7. В процессе игры, двигаясь по определенному маршруту, дети знакомятся не только с обитателями своего яруса, но и с другими обитателями леса.
8. В конце игры подводится итог.

Паутина жизни № 23 /стр. 36/ (игра для детей 6-7 лет)

Цель. Познакомить детей со взаимосвязями среди живых объектов в определенной экосистеме: на примере небольшого участка леса протянуть нити-связи между обитателями таким образом, чтобы получилась паутина питания между живыми объектами.

Материал. Изображение фрагмента леса; карточки с изображением ч живых существ, населяющих данный участок природы. На карте игры установлены нити для будущих связей между объектами живой и неживой природы.

Задания

1. В начале игры определить имя живого существа по загадкам и месту обитания.

2. Найти его среди изображенных на карточках и расположить карточку на участке леса.

3. Соединить объекты нитями взаимосвязей.

Правила

1. Количество играющих 5—6 человек.

2. Победителями становятся дети, которые правильно ответили на вопросы педагога и правильно соединили объекты.

Алгоритм проведения

1. Педагог показывает детям карту игры, объясняет правила и предлагает отгадать загадки.

Черный жилет.

Красный берет.

Нос как топор,

Хвост как упор.

(Дятел)

Зверька узнаем мыс тобой

По двум таким приметам:

Он в шубке серенькой зимой,

А в рыжей шубке летом.

(Быка)

Мех его на удивленье,

Словно бархат, круглый год.

Роет он с большим терпеньем

Под землею длинный ход.

(Крот)

Кто это маленький,

В земле живет,

На «ч» начинается,

На «к» заканчивается?

(Червяк)

2. Ребенок, отгадавший загадку, получает в руки карточку с изображением животного, о котором была загадка. (Таким образом, на 5—6 игроков нужно заготовить 5—6 загадок и 5-6 отгадок —карточек с изображением животных.)

3. Педагог обращает внимание детей на то, что поставить каждое живое существо на карту игры нужно таким образом, чтобы рядом с ним было множество нитей, каждую из которых впоследствии нужно соединить с теми объектами, в которых нуждается данное существо.

4. Дети по очереди соединяют нити с объектами (1 ход — 1 нить- связь), ребенок объясняет, почему он соединил живое существо с этим объектом. Так постепенно вырисовывается паутина взаимосвязей между объектами живой и неживой природы.

5. На конечном этапе все представители живого сообщества оказываются соединенными между собой нитями взаимосвязей; получается наглядная

картина, показывающая, что все жители леса связаны между собой и окружающей средой.

6. В конце игры подводится итог.

Небо. Земля. Вода № 24 /стр. 38/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о среде обитания живых существ; о приспособленности животных к среде обитания. Выяснить причины, по которым они не могут проживать в других условиях, средах.

Материал. Большая дидактическая картина, разделенная на четыре части: на одной части изображено небо, на другой — земля, на третьей — вода, на четвертой помещены карточки с изображением людей, зверей, птиц, рыб, земноводных.

Задание. Расположить то или иное живое существо на соответствующей части дидактической картины, рассказать о выбранных представителях.

Правила

1. Играют 3 команды по 3-4 человека в каждой.
2. За правильно и быстро выполненные действия команде начисляются баллы:
 - быстро собралась и определила командира—1 балл;
 - быстро, правильно и аккуратно выполнила задания —2 балла;
 - правильно составила рассказ —5 баллов.
3. Играть, строго соблюдая очередь.
4. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям разделиться на три команды и выбрать командиров.
2. Получив свое «поле ответственности» (небо, воду или землю), члены каждой команды по очереди подходят к картине, выбирают карточку с изображением только одного представителя соответствующей среды и кладут ее на поле картины.
3. По завершении работы команды готовят рассказы о выбранных ими представителях «их» среды, о приспособленности именно к этим условиям, о возможности или невозможности временного пребывания в другой среде (от каждой команды выступает командир).
4. В конце игры подводится итог.

Кто такой цыпленок? № 25 /стр. 38/

(игра для детей 5-7 лет)

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 приспособляется 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.

Алгоритм проведения

1. Педагог демонстрирует детям игру в разобранном виде.
2. Дети, закрыв глаза, выбирают один из пазлов. Одни пазлы заполнены – их нужно вставлять по часовой стрелке по кругу рядом с центральной карточкой, на которой изображен главный герой; другие пазлы пусты, их следует заполнить, ответив на вопросы: каких ты знаешь хищников, опасных для нашего живого существа, где обитает данное живое существо и т. п.
3. Дети по очереди рассказывают об изображенном на картинках, собирают пазлы и связывают их с жизнью живого существа последовательными предложениями.
4. Дети совместно решают, как лучше по сюжету соединить пазлы в единую дидактическую картину в правильном порядке.
5. В конце игры подводится итог.
6. Для повторного проведения игры можно изменить сюжеты пазлов. Главный герой остается прежним, а содержание изменяется. Сюжеты пазлов могут рассказывать о друзьях и врагах живого существа как в реальной жизни, так и сказках.

По грибы по ягоды № 26 /стр. 39/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Выявить и закреплять знания детей о видах лесных грибов, ягод и других растений, о месте их обитания. Закреплять умение играть вместе.

Материал. Дидактическая картина, на которой изображена тропинка в лесу; игровой кубик; корзинки для сбора грибов, ягод и других даров леса.

Задание. Пройти по лесу, рассказав о встречающихся в пути растениях.

Правила

1. Количество играющих 5-6 человек.
2. По тропинке идти с помощью игрового кубика.
3. Попадая на кружок к яголке, рассказать о лесных ягодах —съедобных и несъедобных, к грибу —о съедобных и несъедобных грибах, к кустарнику — о видах лесных кустарников, их отличительных особенностях.

4. Выигрывает тот, кто быстрее придет к финишу.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает перед детьми дидактическую картинку, на которой изображена тропинка в лесу, обращает внимание детей на дружное соседство разных обитателей леса и предлагает отправиться в путешествие по лесу.
2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.
3. В конце игры подводится итог.

Удивительные превращения № 27 /стр. 40/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Познакомить детей с превращениями, которые происходят в мире природы с живыми объектами; с этапами развития живого существа. Развивать умение устанавливать последовательность этапов развития, замечать изменения в развитии, определять, насколько эти изменения необходимы для дальнейшего благополучного существования живого существа в своей среде обитания.

Материал. Карточки с изображениями этапов развития живых существ, листы с приклеенными через определенное расстояние конвертами.

Задание. Возможны два варианта проведения игры.

1. Изображение одного этапа развития живого существа находится в одном из конвертов, другой — в следующем и т.д. В этом случае надо отгадать загадку и познакомиться с этапами развития живого существа.
2. В одном конверте находятся все этапы развития живого существа. В этом случае надо отгадать загадку и разложить карточки с изображением этапов развития живого существа в правильном порядке.

Правила

1. Количество играющих 5—6 человек.
2. Карточки с изображениями спрятаны в конвертах.
3. Открыть конверт может тот, кто правильно отгадал загадку педагога на данную тему.
4. При раскладывании карточек в правильной последовательности обязательно проговаривать каждый этап развития живого существа.

Алгоритм проведения

1. Детям предлагается разгадать ряд загадок, отгадками которых будут названия живых существ, спрятанных в конвертах (рыбка, петух, комар, лягушка, бабочка и т.д.).
2. В первом варианте нужно последовательно открывать конверты и узнавать об этапах развития живого существа.
3. Во втором варианте игры ребенку нужно вынуть карточки из конверта и разложить их в правильной последовательности.
4. В конце игры подводится итог.

Игры по ознакомлению с созданной человеком средой обитания людей и животных

Моя комната № 28 /стр. 42/ (игра для детей 5-7 лет)

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 и т.д.

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.

Алгоритм проведения

1. Педагог проводит краткую беседу по теме.
2. Дети самостоятельно работают по заданию, затем по очереди рассказывают, почему выбрали ту или иную карточку.
3. В конце игры подводится итог.

Дизайн № 29 /стр. 42/
(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о видах мебели, используемой людьми в своих квартирах, в гостиной, спальне, кухне и т.д., расположении мебели, аксессуаров, о месте комнатных растений в доме. Закреплять знания о бытовых приборах и их назначении, об украшении квартиры (цветы, ковры и т. п.). 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 различных оттенков, домашних животных и т. п.

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 и т.д.
2. Задание выполняется в индивидуальном порядке, советоваться с товарищами нельзя.
3. Выигрывает тот, кто быстрее остальных оформит свое помещение гостиную, спальню, детскую и т.п.) и расскажет о своей деятельности дизайнера.

Алгоритм проведения

1. Каждый ребенок выбирает один из предложенных педагогом листов, на котором изображен определенный вид комнаты (они различаются по окраске обоев на стенах).
2. Ребенок должен сам выбрать, сколько мебели ему нужно и какого назначения ему нужно.
3. Педагог в процессе игры контролирует деятельность каждого ребенка, наиболее эффектные работы обсуждает со всеми детьми.
4. В конце игры подводится итог.

Примечание. Эта игра сложнее предыдущей, так как ребенку придется продумать, какую мебель, комнатные растения, вещи, предметы он поставит в гостиную, в коридор, что может находиться в спальне, что — на кухне, что должно быть в кабинете и т.д.

Животные рядом с нами № 30 /стр. 43/
(игра для детей 5-7 лет)

Цель. На примере живых объектов, проживающих в экологической лаборатории, знакомить детей с потребностями живых существ в строго определенной среде обитания (даже искусственно созданной человеком), в определенном виде питания, в приемлемых условиях проживания, в тепле, воде и т.д.

Материал. Большая картина с прозрачными кармашками: в одном кармашке лежат карточки с изображением домиков, сделанных руками человека для животных, которые живут в искусственной среде обитания (клетка,

terrариум, аквариум); в другом - корм для различных живых объектов (аквариумных рыбок, птиц, черепах, хомяков и т.д.).

Задания

1. Подобрать домик и корм для животных, птиц, рыб и т.д.
2. Объяснить причины выбора того или иного домика с точки зрения особенностей строения живого существа.
3. Рассказать о выполнении задания.

Правила

1. Количество играющих 4-6 человек.
2. Рассказ о живом существе должен быть четким и связным.
3. Не мешать другим детям рассказывать и подбирать нужные карточки для своих питомцев.
4. Выигрывает тот ребенок, который правильно и быстро справился с заданием.

Алгоритм проведения

1. Педагог объясняет правила игры и задание.
2. Каждый ребенок выбирает любимого животного из предложенных педагогом.
3. Дети выполняют задание.
4. В конце педагог подводит итог игры.

В школу скоро мы пойдем № 31 /стр. 44/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Выявлять и закреплять знания детей о жителях леса, обитателях озер, рек, о правилах и экологических законов поведения в природе. Определить степень готовности детей к школе по темам природоведческих предметов.

Материал. Карта дидактической игры, на которой змейкой идет дорожка из пронумерованных кружочков, некоторые из них закрашены в определенные цвета — пункты, к которым прикреплены маленькие конверты с вопросами; игровой кубик.

Задание. Дойти до финиша, правильно отвечая на вопросы.

Правила

1. Количество играющих 5-6 человек.
2. Пункты с вопросами закрашены в определенные цвета, соответствующие группе вопросов по темам (зеленые — о лесе, синие — о реках, морях и их обитателях, красные — о правилах, экологических законах и т.д.).
3. Тот, кто правильно ответил на вопрос, может двигаться дальше по стрелке; при неправильном ответе нужно вернуться на несколько кружочков назад; тот, кто не знает ответа, остается на месте и думает.
4. Выигрывает тот, кто быстрее придет к финишу—дому знаний, коле.

Алгоритм проведения

1. По дорожке от старта до финиша дети продвигаются при помощи игрового кубика (одна точка — один шаг). Если кружочек, в котором остановился ребенок, не окрашен в специальный цвет, то ход делает

следующий игрок; если же кружок окрашен в синий, зеленый, красный цвет, педагог открывает соответствующий конверт с вопросами.

Примерные вопросы о лесе:

— Какие съедобные ягоды растут в лесу? (Черника, малина, голубика, земляника и т.д.)

— Какую птицу называют санитаром леса? (Дятла.)

— Какие съедобные грибы можно найти в лесу? (Подберезовик, подосиновик, опята, сыроежки и т.д.)

Примерные вопросы о реках, морях и их обитателях:

— Какие рыбы водятся в реках? (Щука, сом, окунь, судак и т. д.)

— Где в природе встречается соленая вода? (В морях, океанах и т.д.)

Примерные вопросы о правилах, экологических законах:

— Можно ли из леса приносить птенцов домой, чтобы с ними поиграть? (Нет.)

— Почему в лесу можно ходить только по тропинкам? (Чтобы не наступить на маленьких обитателей леса, спрятавшихся в траве, и т. п.)

— Как нужно вести себя в лесу?

— Зачем нужен лес?

— В конце игры подводится итог.

Город и село № 32 /стр. 45/

(игра для детей 5-7 лет)

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, сельскохозяйственные машины, городской транспорт, кинотеатр, метро, университет, стадион, завод, городские и сельские дома и т.д.), людей разных профессий (комбайнер, птичница, доярки с коровами, рабочий, врач и т.д.).

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.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям вспомнить основные отличия города от села (природное и социальное окружение, профессии и т. п.).
2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.
3. Дети самостоятельно делятся на две команды.
4. Дети подбирают нужные карточки и составляют картину.
5. В конце игры подводится итог.

Поступи правильно № 33 /стр. 46/

(игра для детей 6-7 лет)

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 (4 команды по 3—4 человека к
2. За каждый правильный ответ ребенок или команда получает похвальный приз —солнышко.
3. Ребенок или команда, набравшие большое количество солнышек, считаются победителями.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки и подумать, как бы поступили дети в этих ситуациях.
2. Дети работают над заданием — откладывают карточки, изображение положительные поступки в одну сторону, отрицательные — в другую.
3. В конце игры подводится итог. Педагог вместе с детьми в одну сторону откладывает картинки с положительными поступками и отмечает их зеленым кружком, в другую сторону кладет картинки с отрицательными поступками и отмечает их красным кружком.

Примечание. Осмысление событий, объяснение поступков героев сюжетных картинок обогащает опыт дошкольника и формирует эмоционально-оценочное отношение к обществу, в котором он находится. В этой игре педагог выявляет способность детей оценить обстановку исходя из собственного опыта и определенных обществом правил и норм.

Виды труда № 34 /стр. 47/

(игра для детей 5-7 лет)

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, крановщика и т.д.

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 нужно разделиться на 2 команды по 3-4 человека.
2. В игре принимает участие каждый член команды.
3. Команда, чьи члены быстро и правильно справились с заданием, объявляется победителем.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассматривает с детьми карту, выясняет, что может обозначать первая часть карты, а что — вторая.
2. Педагог рассказывает детям о различных видах трудовой деятельности, указывает на важность каждой профессии, о пользе каждого вида труда (умственного и физического).
3. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
4. Дети внимательно рассматривают карточки с изображением людей различных профессий.
5. Команды работают по заданию: первая команда — выбирает карточки с изображением людей, профессии которых связаны с физическим трудом; вторая — карточки, изображающие людей умственного труда.
6. В конце игры подводится итог.

Поваренок № 35 /стр. 48/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Выявлять знания 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, столовая, походная и т.д.); картинки, изображающие различные продукты питания (капуста, колбаса, мясо, сосиски, яйцо, картошка, конфеты, макароны и т.д.); карточки, изображающие процесс приготовления: нож, ложка, половник.

Задания

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.

Алгоритм проведения

1. Ребенку предлагается побывать в роли повара, который готовит первое блюдо (борщ).
2. Педагог объясняет детям правила игры и задание.
3. В конце игры подводится итог.

Примечание. Эта и несколько следующих дидактических игр позволяют детям побывать в роли взрослых. В ходе игры ребенок должен сам решить поставленную задачу. Именно самостоятельное решение задач позволяет ему стать более ответственным за порученное дело.

Рекламные агенты № 36 /стр. 49/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Формировать умение составлять рекламу о своем товаре — связный рассказ, включающий не только название товара, описание его внешнего вида, но и сообщение о пользе данного товара. Развивать связную речь, мышление, умение анализировать и синтезировать.

Материал. Рекламные наборы: разрезные карточки, при соединении которых получается картина (по принципу кубиков — составь картинку); кружки с цифрами от 1 до 3.

Задания

1. Взять один из рекламных наборов, разложить, рассмотреть и собрать из частей рекламный лист, выяснив, о каком товаре пойдет речь.
2. Подготовить словесную рекламу — прорекламировать свой товар.

Правила

1. Играют 4 команды по 3—4 человека.
2. Каждое рекламное сообщение оценивается баллами (от 1 до 3).
3. Та команда, которая наберет больше баллов, считается победителем.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассказывает детям:
— В последнее время мы очень часто встречаемся с рекламой (на телевидении, на улице, в магазинах и т.п.). Сегодня вы попробуете поработать рекламными агентами.
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
3. Дети делятся на команды и выполняют задание.
4. Педагог совместно с детьми оценивает рекламные сообщения.
5. В конце игры подводится итог.

Составь сказку № 37 /стр. 49/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Формировать умение придумывать и составлять «диафильмы» на фланелеграфе по серии картинок с участием представителей животного и растительного мира. Развивать детское творчество. Составлять рисунки к

знакомым сказкам. Формировать воображение, умение видеть красоту окружающего мира.

Материал. Импровизированная «пленка диафильма»; «кадры» для «диафильма»; пустые «кадры» для зарисовки сюжета; цветные карандаши; детские книжки с занимательными историями, сказками.

Задания

1. Согласно выбранному сюжету подобрать картинки к будущему «диафильму».
2. Составить и зарисовать недостающие «кадры» к «диафильму».
3. Расположить «кадры» на ленте «диафильма» в правильной последовательности.

Правила

1. Количество играющих 5-8 человек.
2. Рисовать кадры самостоятельно, не мешая друг другу.

Алгоритм проведения

1. В ходе данной игры детям предлагается стать художниками - мультипликаторами и составить сказку или диафильм по любому произведению природоведческого содержания.
2. Педагог демонстрирует пленку для «диафильма».
—Давайте рассмотрим эту пленку для «диафильма». Вы видите на ней кадры, просматривая которые можно догадаться о сюжете сказки, о взаимоотношениях ее героев. А вот «пленка диафильма» с пустыми кадрами. Эти кадры заполните вы. Хотите? Но сначала давайте выберем одну из сказок или историй, которая вам больше всего нравится. (Дети выбирают, объясняют, почему именно эта сказка или история им нравится.)
3. Педагог демонстрирует модель рассказа — кадры диафильма. Предлагает зарисовать и поместить на кадры диафильма понравившиеся фрагменты, расставить в определенной последовательности. Каждая зарисовка продолжает по смыслу предыдущую и является началом для следующей.
—Перед тем как приступить к работе, давайте вспомним последовательность действий в нашей сказке. Что было сначала, а что потом? (Дети совместно вспоминают и уточняют последовательность действий.)
Какое место этой сказки тебе нравится? А тебе?
—Выяснив таким образом интересы и симпатии детей, педагог поручает каждому ребенку зарисовать тот кадр из сказки, который ему понравился. Дети зарисовывают «кадры» для «диафильма». Это очень важно, так как рисунок служит одновременно средством познания, изучения жизни и тем предметно-образным языком, которым пользуется ребенок, общаясь со зрителем, чтобы так или иначе воздействовать на него и передать свое отношение к сюжету сказки.
Когда все «кадры» заполнены, воспитатель обсуждает с детьми удачные и неудачные зарисовки.
4. Далее детям дается задание подобрать последовательность «кадров» к «диафильму». Воспитатель вместе с детьми проверяет правильность

выполнения задания, хвалит детей и скрепляет кадры в единую ленту для «диафильма».

Примечание. На следующих занятиях можно предложить детям изменить начало диафильма или придумать другой конец. Далее можно приступить к придумыванию сказок и рассказов экологического направления.

Возможности, заложенные в игре «Составь сказку», не только помогают интеллектуальному развитию детей, развитию навыков изобразительной деятельности, но и формируют у детей умение трудиться сообща.

Впоследствии этот «диафильм» можно использовать на занятиях в качестве материала для составления рассказов по серии сюжетных картинок или для творческих пересказов.

Материки № 38 /стр. 51/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Познакомить детей с научной версией образования материков на планете Земля; с условными обозначениями суши, воды на картах и глобусах; с названиями и расположением материков на карте.

Материал. Крупное изображение суши, состоящее из скрепленных частей света (материков); голубая материя, изображающая океаны; глобус; физическая карта мира; дидактическая картина; кружки с буквами разного цвета, изображающие олимпийские кольца.

Задания

1. Найти правильное местонахождение материков.
2. Угадать их название при помощи опорных кружков.

Правила

1. Количество играющих 5 человек.
2. Играть дружно, помогая друг другу.

Алгоритм проведения

1. Дети встают в круг. В середине круга крупное изображение суши (она сделана из кусочков, скрепленных с внутренней стороны). Педагог рассказывает детям легенду о том, как Земля раздробилась на большие и малые куски (крепления снимаются, и у детей на руках оказываются большие и малые куски суши).
2. Дети внимательно рассматривают получившиеся куски и узнают в них очертания современных материков, островов. Детям предлагается самостоятельно разложить их на голубой материи, которая изображает океаны.
3. Педагог показывает физическую карту мира. Дети сравнивают местонахождение материков на карте и на материи и передвигают «материки» и «острова» в нужные места.
4. Педагог предлагает детям узнать названия материков, положив на изображение материков кружочки с буквами (в каждом кружочке одна буква: А красная — Америка, А зеленая — Австралия, А черная — Африка, А желтая — Азия, Е голубая — Европа).

– Угадайте, почему я так сделала? (Дети догадываются, что это первая буква в названии материков.)

– Но почему буквы разноцветные?

Этот вопрос может вызвать затруднения, тогда педагог должен перевернуть кружочки с буквами или попросить кого-либо из детей это сделать. На другой стороне кружочков изображены кольца. Дети догадываются, что это эмблема Олимпийских игр.

5. В конце игры подводится итог.

Путешествие на Волшебный остров № 39 /стр. 52/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о флоре и фауне различных стран.

Формировать умение строить алгоритм совместных действий для достижения коллективной цели. Закреплять знания о пространственном ориентировании. Формировать умение образовывать глаголы: поплыли — подплыли—уплыли, поехали — подъехали—выехали—заехали и т. п.

Материал. Дидактическая картина с изображением запутанного лабиринта; изображение корабля; макет руля; «вождь племени»; наглядный материал для выполнения задания.

Задания

1. Соотнести зверей и птиц тропических стран со средой обитания.
2. Выбрать родину для предложенных зверей и птиц.
3. Определить последовательность развития живого существа и т.п.

Правила

1. Количество играющих 5-6 человек.
2. Совместно выполнять задания, активно участвовать в обсуждении, решении задач.
3. Наиболее активных детей «вождь племени» награждает цепочкой цветов, эти дети считаются победителями.

Алгоритм проведения

1. В ходе путешествия дети по запутанному лабиринту продвигаются на корабле к неизвестному острову, где будут выполнять определенные задания. Педагог комментирует:

— Капитан ведет наш корабль, рулевой поворачивает руль согласно стланным приказам.

2. Дети по очереди продвигают корабль по пути следования согласно командам: направо, полный вперед, налево, тихий назад и т.д.

3. По прибытии на остров детей ожидает «вождь племени», он дает тетям задания, решения которых потребует от них коллективного мыслительного процесса. Дети совместно обсуждают ход выполнения задания, выстраивают алгоритм действий. Задания носят экологическую направленность. Герои заданий—экзотические животные и растения, с которыми дети знакомы, встречались и ухаживали за ними в уголках природы в группе или в экологическом классе.

Примечание. Очень важно проговорить мысль словами. Мысль, которая облеклась в словесную форму, остается, как правило, в памяти ребенка. Мысль неозвученная остается мыслью и быстрее забывается.

4. В конце игры подводится итог.

Путешествие в Африку № 40 /стр. 53/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Выявлять знания детей о растительном и животном мире Африки. Закреплять умение играть вместе в одной команде, совместно выполнять задания.

Материал. Имитационная физическая карта; корабль; стрелки для прокладывания маршрута по карте; старинная карта материка; детали пирамиды; карточки с изображением растений и животных Африки; температурные знаки (знаки состояний солнца, видов осадков и т.д.).

Задания

1. Совершить путешествие на корабле, рассказать об увиденном.
2. Найти части пирамиды и собрать ее.
3. Расположить животных и растения в местах, где для них есть подходящие климатические условия.

Правила

1. Количество играющих 5-6 человек.
2. Самым внимательным и активным выдаются изображения египетской пирамиды.
3. Участник, который наберет большее количество пирамид, считается победителем.

Алгоритм проведения

1. По имитационной физической карте продвигается корабль. В ходе данного вида деятельности дети знакомятся с частями света, с Африканским континентом.

— Что мы можем там увидеть? Кто там может жить?

2. Прибыв по морям и океанам на определенный материк, дети ищут части пирамиды, чтобы собрать ее. Для этого они используют старинную карту. Карта показывает очертания материка, знакомит детей с различными климатическими условиями проживания растений и животных.
3. Педагог выставляет температурные знаки, знаки состояний солнца, видов осадков. По знакам подбираются животные и растения, которые приспособлены именно к этим климатическим условиям проживания.
4. В конце игры подводится итог.

Примечание. Путешествие можно совершить и на любой другой материк.

Кругосветное путешествие № 41 /стр. 54/

(игра для детей 6-7 лет с повышенной мотивацией)

Цель. Познакомить детей с животным миром морей и океанов. Закреплять знания о материках и странах. Активизировать развитие речевого словаря,

умения строить логически законченные сложносочиненные и сложноподчиненные предложения. Совершенствовать навыки общения, умение совместно решать экологические задачи, строить алгоритмы действий и сообща прокладывать маршруты путешествия.

Материал. Имитационная физическая карта; корабль; стрелки для прокладывания маршрута по карте; карточки с изображением кораллов, рыб, животных морей и океанов.

Задания

1. Проложить маршрут кругосветного путешествия.
2. Совершить путешествие, выполняя задания и зарисовывая живые объекты, встретившиеся на пути.

Правила

1. Количество играющих 5—6 человек.
2. Обсуждать и прокладывать маршрут по карте совместно.
3. За правильно выполненное задание или красивую зарисовку ребенок получает «коралловую ветвь».
4. Побеждает тот, кто наберет больше всего наград.

Алгоритм проведения

1. Наиболее сложным и познавательным является кругосветное путешествие. Оно охватывает несколько занятий, в ходе которых дети «путешествуют» вокруг всего земного шара. «На борт корабля» можно взять и более слабых детей—для приобщения их к новым знаниям.

2. Педагог говорит:

— Мы отправляемся в научное кругосветное путешествие. Наша команда должна быть дружной, умной, смелой, активной. Только такие качества помогут нам преодолеть все трудности. В ходе путешествия мы с вами встретимся, познакомимся с удивительными животными и растениями морей и океанов.

3. Педагог совместно с детьми определяет маршрут кругосветного путешествия. На имитационной физической карте при помощи стрелок прокладывает маршрут будущего путешествия таким образом, чтобы он проходил по морям и океанам.

Примерный маршрут: Санкт-Петербург—Балтийское море — Северное море — пролив Ла-Манш — Атлантический океан — восточное побережье Южной Америки — пролив Дрейка — Тихий океан — Тасманово море— южное побережье Австралии — Индийский океан — южное побережье Африки — западное побережье Африки — Канарские, Азорские острова — Исландия — Норвежское море — Баренцево море — Мурманск.

4. Педагог говорит:

— На корабле мы отправляемся в путь. Там нам встретятся препятствия, преодолеть которые мы сможем выполняя определенные задания.

Примерные задания:

- а) Определите, о ком идет речь:

- Эти умные и сообразительные животные легко поддаются дрессировке: играют в баскетбол, прыгают сквозь обручи, спасают людей во время кораблекрушения. (Дельфины.)
- Самый крупный из зубастых китов. (Кашалот.)
- Любит ворчать, обожает тишину и низкие температуры. (Тюлень.)
- Самый большой северный тюлень, любит жить в больших стадах. (Сивуч.)
- В песчаных ямках они откладывают яйца, а потом убегают в море. (Морские черепахи.)
- Самый умный и теплолюбивый тюлень, он любит жаркую погоду американских берегов Калифорнии, обожает выступать в цирке. (Морской лев.)

б) Узнайте по описанию:

- Родственник садовой улитки, только без раковины, много ног, ходит на них как на ходулях. Умеет выстреливать «дымовую завесу». (Осьминог.)
- «Цветы» подводного царства, яркие обитатели глубин, создают гигантские морские королевства. (Кораллы.)
- Самые большие рыбы. Они бывают усатые и зубастые. Детенышей выкармливают молоком. Могут прожить до ста лет. (Кит.)
- Ее боятся моряки. С ней лучше не связываться. Стоит судну потерпеть аварию, в воде немедленно показываются ее зловещий, косой, похожий на нож плавник. (Акула.)
- С неба звездочка упала, поползла и убежала. (Морская звезда.)

5. По пути следования детям встречаются следующие живые объекты (для обсуждения и зарисовки):

- крачки, шилоклювка, сельдь, камбала (Северное море, побережье Европы);
- скумбрия, устрицы, минтай, краб (пролив Ла-Манш);
- коралловые рифы, омары, суповая черепаха, акулы, птица фрегат, фламинго, креветки, темные дельфины, морской лев, южный кит (Атлантический океан);
- Магеллановы пингвины, морские котики (восточное побережье Южной Америки);
- дельфины, кашалоты, акулы (Тихий океан);
- морские звезды, тюлень, сивуч, морская черепаха, осьминог (Тасманово море);
- морской слон, летающие рыбы, акула-молот, морские звезды, белая акула, сейвал (кит), кашалот, дельфин (Индийский океан);
- лангуст, золотоволосый пингвин, манта, ламинария — морская капуста (южное побережье Африки);
- анчоусы, хек, сардины и т.д. (Атлантический океан, западное побережье Африки);
- лосось, тупики (птица), треска, гренландский кит (Норвежское море);
- белый медведь, тюлени, белощекая казарка (Баренцево море).

6. В конце игры подводится итог.

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Формировать умение соотносить характер постройки дома с климатическими условиями данной местности, выстраивать логические взаимосвязи между строительным материалом и природой, умение по дидактической картине правильно находить нужную климатическую зону для различных построек человека. Обратить внимание детей на эстетическое оформление домов жителей различных природных зон. Формировать умение видеть, замечать оригинальность, своеобразие различных построек.

Материал. Карта климатических зон со специальными обозначениями климата; карточки с изображением стройматериалов, нужных для строительства жилья; карточки с изображением домов.

Задания

1. Подобрать стройматериалы и типы домов ко всем климатическим зонам и расставить обозначения домов на карте.
2. Объяснить свои действия, красочно описать тип дома, который ребенок устанавливает на карте (из чего сделан, почему использовались именно такие материалы, как украсили люди свои дома: например, в кирпичном доме возможна лепка над окнами и балконами, в деревянном доме — резные наличники и т.д.).

Правила

1. Играют 4 команды по 2—3 человека.
2. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справилась с заданием.

Алгоритм проведения

1. Педагог знакомит детей с наглядным материалом игры и специальными игровыми обозначениями.
— Перед вами большая красочная карта климатических зон. Климатические зоны изображены при помощи специальных обозначений: тропики — «лианы»; пустыни — «пески»; средняя полоса — «дуб»; север — «льды».
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
3. Дети разделяются на команды, выбирают климатическую зону, в которой они будут строить дома.
4. Каждая команда подбирает стройматериалы, типы домов, расставляет их на карте и рассказывает о своем выборе.
5. В конце игры подводится итог.

Звездный зоопарк № 43 /стр. 57/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Рассказать детям о том, что человек так связан с окружающим миром, что даже звезды собрал в конфигурации и группы, контуры которых напоминают силуэты животных, птиц. Познакомить с разнообразными созвездиями. Формировать умение составлять созвездия из предложенного материала. Развивать воображение, творческое мышление. Формировать эстетическое представление об окружающем мире.

Материал. Фланелеграф (можно использовать также стены или окна группы); вырезанные из цветной бумаги звезды (для каждого созвездия свой цвет); наборы для детей (альбомный лист, закрашенный в черный цвет с наклеенными маленькими квадратиками бархатной бумаги по схеме созвездий; маленькие «звездочки» для составления созвездий); карточки с изображением созвездий и существ — прототипов созвездий.

Задания

1. Собрать из «звездочек» свое созвездие — то, которое им понравилось, или то, под которым они родились (многие дети уже знают свое созвездие).
2. Найти карточку этого созвездия, отыскать к ней изображение живого существа — прототипа созвездия.
3. Вспомнить миф или легенду, связанную с этим созвездием.

Правила

1. Количество играющих 5-6 человек.
2. Можно выбрать только одну схему и работать с ней, не мешая другим игрокам.
3. Внимательно выслушивать ответы других детей и стараться самому сделать и рассказать правильно.
4. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее остальных выполнил задание.

Алгоритм проведения

1. Проводится показ карты звездного неба. Педагог переодевается в костюм звездочета.

Звездочет:

- Здравствуйте, дети! Я приглашаю вас на экскурсию в волшебный зоопарк (планетарий), к волшебным зверям и волшебным птицам. Пойдем? (Да.)
- 2. Звездочет ведет детей на «экскурсию» (в другое помещение группы, где все уже готово для игры).

Звездочет:

- Ребята, это звездный зоопарк. (Звездочет показывает рукой на «звезды».)
- Кого только не увидишь здесь: и льва, и рака, и скорпиона, и пса, и медведицу... Вы их видите? (Нет.)
- Да вот же они! (Показывает на группу звезд.)
- Это созвездие Льва, а это — Лебедя...
- 3. Звездочет соединяет мелом звезды в созвездиях (полосками бумаги на фланелеграфах) — получаются силуэты зверей, птиц и т.д.
- Теперь видно этих зверей? (Да.)
- Интересно? (Да.)
- 4. Звездочет при проведении «экскурсии» по звездному небу знакомит детей с мифами о возникновении созвездий.
- 5. Дети рассматривают очертания созвездий, запоминают их названия.
- 6. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Участникам игры раздаются наборы для игры, они составляют созвездия с опорой на квадратики бархатной бумаги, наклеенные на листы. Дети работают по заданию.
- 7. В конце игры подводится итог.

Карта профессий № 44 /стр. 59/

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Выявлять знания детей о профессиях взрослых людей, пользе, которую приносит деятельность людей различных профессий. Закреплять знания о сферах деятельности людей, об учреждениях, в которых работают взрослые люди. Развивать умение соотносить профессию человека с учреждением или сферой, где он работает. Воспитывать уважение к людям труда, стремление помочь другому, воспитывать самостоятельность.

Материал. Большая дидактическая игра «Карта профессий» — акварельные листы, покрашенные различными цветами. Скрепленные между собой в разном порядке, они создают красочный ковер: на одном листе изображен космос, на другом — контур поликлиники с красным крестом, на следующем — здание школы и т.д. (эти объекты можно нарисовать или наклеить). В нижнем левом углу начальная позиция — несколько кружков, на которые ставят свои фишки играющие (количество кружков соответствует количеству объектов на карте игры), от каждого кружка идет волнистая дорожка с кружочками, по которым играющие будут «шагать» к месту назначения. Кубик, фишки.

Задание. Дойти до конца дорожки с помощью кубика, отвечая на вопросы и помогая другим участникам игры.

Правила

1. Количество играющих должно соответствовать количеству разноцветных кружков на старте.
2. Передвигать фишку, бросая кубик (1 точка—1 шаг). За каждый правильный ответ можно продвинуться еще на шаг вперед. За помощь другому участнику — 1 шаг вперед.
3. Выигрывает тот, кто первым придет к месту назначения.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает перед детьми карту профессий, обращает их внимание на то, что к каждому учреждению ведет дорожка определенного цвета с кружочками.
2. Каждый участник выбирает дорожку, педагог выдает ему знак (фишку, человечка и т.п.), который он будет передвигать согласно правилам.
3. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
— У каждого из вас на большой карте игры своя дорожка, по которой вы будете продвигаться к своей цели. Цель—это место работы учителя или врача, строителя или продавца, космонавта или летчика, кому какая дорожка выпадет. Первую половину пути, а может и меньше, вам поможет пройти кубик, который вы кинете, — он вам покажет, на сколько кружочков вы должны продвинуться вперед. Остальной путь пройти вам помогут знания, которые подскажут, кто работает в здании-поликлинике или детском саду, школе или магазине. За каждый правильный ответ вы будете продвигать свою фишку на один кружочек вперед. Самое главное правило заключается в

том, что, если вы будете помогать другим детям, вы быстрее придете к цели, потому что за правильный ответ вы тоже будете передвигать свою фишку.

4. Дети играют в игру согласно правилам.

5. В конце игры подводится итог.

Примечание. После такой игры целесообразно провести игры по ознакомлению с определенной профессией (строитель, почтальон, водитель и т.д.), которые дают более полное представление о труде, о своеобразии каждой профессии. В содержание этих игр включено и ознакомление детей с механизмами, которые помогают людям в их труде.

Спланируй город № 45 /стр. 61/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о том, что такое город, какие здания, учреждения, дома находятся в городе. Выяснить, как лучше спланировать строительство города по карте. Обратить внимание детей на экологию города. Формировать умение составлять, опираясь на карту, макет города из крупного «Строителя», оперировать предметами- заместителями. Обратить внимание детей на красоту архитектурных сооружений в их городе.

Материал. Большая карта города; крупные карточки с изображением городских объектов и карточки с изображением деревьев, кустарников, фонтанов; крупный «Строитель».

Задания

1. Наметить центр и окраины города.
2. Вывести вредные производства за черту или на окраину города.
3. По плану построить макет города из крупного «Строителя».
4. Украсить город деревьями, скверами.

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 8 человек.
2. Наиболее активные дети признаются лучшими участниками игры.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям составить план для строительства города с учетом всех современных требований.
– Вы знаете, что должно быть в городе, а что—нет. Перед вами карточки с изображением различных домов, зданий. Ваша задача — выбрать только те, которые нужны для города, и расположить их на плане города. Обратите внимание на эстетическое оформление вашего города. (Дети выполняют задание.)
2. Педагог совместно с детьми анализируют правильность выполнения задания, проверяет, где дети расположили здания правительства, детских садов, школ, больниц, кинотеатров, клубов, заводов и т.д.
3. Педагог спрашивает у детей:
– А как сделать наш город еще красивее? (Дети догадываются о том, как можно сделать город еще более красивым и экологически чистым: они

«озеленяют» город при помощи карточек с изображением деревьев и кустарников, «разбивают» скверы.)

4. Дети в соответствии с планом строят «город» из крупного «Строителя».
5. В конце игры подводится итог.

Светофор № 46 /стр. 62/

(игра для детей 5-7 лет)

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 умение идентифицировать себя с пешеходами, водителями за рулем автомобилей, блюстителями правопорядка и т.д., то есть разыгрывать повседневную жизнь города.

Материал. Макеты светофоров, домов, зеленых насаждений, модели машин (или игрушечные машины), фигурки 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 и др.).

Правила

1. Количество участников 5-6 человек.
2. Дети, безукоризненно выполнявшие правила дорожного движения, объявляются лучшими пешеходами, водителями и т.д.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассказывает детям, что такое улица, откуда пошло это название. — В старину люди, как правило, строили свои дома у дорог, самой красивой, главной стороной к дороге. Дорога проходила как бы у лица дома. Отсюда и пошло слово «улица».
2. Педагог совместно с детьми рассматривает макеты, представляющие дорожные ситуации.
3. Дети разбирают роли и начинают играть, не забывая переключать светофор и соблюдать правила.
4. В конце игры подводится итог.

Краски осени. № 47 /стр. 63/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Познакомить детей с одним из видов народного искусства (хохломыской росписью), со своеобразием красок и элементов, употребляемых в хохломской росписи. Закреплять знания о теплых красках. Формировать умение правильно, ритмично составлять рисунок из предложенных деталей, отражающих природу родного края. Продолжать формировать умение

самостоятельно сравнивать, сопоставлять последовательность и своеобразие рисунка в разных видах народной росписи.

Материал. Изделия из Хохломы; изображения изделий, украшенных хохломской росписью; шаблоны посуды, подлежащие украшению именно этой росписью; элементы хохломской росписи; клей-карандаш.

Задания

1. Выбрать «посуду» для росписи.
2. Из предложенных деталей выбрать только те, которые являются элементами хохломской росписи.
3. Расположить на шаблонах «посуды» детали росписи в правильной последовательности, приклеить их.
4. Рассказать о своей работе, а также о хохломской росписи, про-рекламировать ее.

Правила

1. Количество играющих от 4 до 6 человек.
2. Тот, кто лучше всех справился с заданием, выиграл.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:
 - Вы знаете, ребята, о том, что краски времен года, целесообразность устройства мира природы привлекают и восхищают людей, побуждают их воспевать красоты природы в стихах, картинах. Красота природы отразилась и в народно-декоративном творчестве. Вы знаете, что у каждого времени года свои краски, которые преобладают над другими. Как вы думаете, какие краски преобладают в осенний период времени? (Дети перечисляют.)
 - Это холодные или теплые краски? (Теплые.)
 - Вспомните, пожалуйста, как называется народно-декоративная роспись, в которой используются эти краски? (Хохлома.)
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Сегодня мы с вами выступим в роли народных умельцев. Каждый из вас распишет свое изделие хохломской росписью. Чтобы получилась красивая роспись, вам нужно не только внимательно рассмотреть иллюстрации и изделия, но и правильно выполнить задание.
3. Дети выполняют игровые действия.
4. В конце игры подводится итог.

Зимние узоры № 48 /стр. 64/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Познакомить детей с одним из видов народного искусства — гжельской росписью, со своеобразием красок и элементов, употребляемых в гжельской росписи. Закреплять знания о холодных красках. Формировать умение правильно, ритмично составлять рисунок из предложенных деталей. Продолжать формировать умение самостоятельно сравнивать, сопоставлять последовательность и своеобразие рисунка в разных видах народной росписи.

Материал. Изображения изделий из Гжели; шаблоны посуды и разнообразных фигурок, подлежащих украшению именно этой росписью: элементы гжельской росписи; клей-карандаш.

Задание

1. Выбрать «посуду» или понравившуюся фигурку для росписи.
2. Из предложенных деталей выбрать только те, которые являются элементами гжельской росписи.
3. Расположить на шаблонах «посуды» и фигурок детали росписи в правильной последовательности, приклеить их.
4. Рассказать о своей работе, а также о гжельской росписи, прорекламировать ее.

Правила

1. Количество играющих от 4 до 6 человек.
2. Тот, кто лучше всех справился с заданием, выиграл.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:
- Волшебница-зима рисует свои узоры на окнах домов. У нее для этого есть свои холодные краски. Как вы думаете какие? (Дети высказываются.)
— В каком виде народно-прикладного творчества отразились краски зимы? (Гжельская роспись.)
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
— Давайте сегодня «порисуем» красками зимы. Чтобы у нас получилась красивая роспись, рассмотрим изделия народных мастеров, которые расписывали свои изделия именно этими красками.
3. Дети выполняют игровые действия.
4. В конце игры подводится итог.

Лето красное № 47 /стр. 65/

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Познакомить детей с одним из видов народного искусства (традиционная роспись Полховского Майдана), со своеобразием красок и элементов, употребляемых в этой росписи. Закреплять знания о разноцветье красок летнего периода, используемых в этой росписи. Формировать умение правильно, ритмично составлять рисунок из предложенных деталей. Продолжать формировать умение самостоятельно сравнивать, сопоставлять последовательность и своеобразие рисунка в разных видах народной росписи.

Материал. Изделия из Полховского Майдана; изображение изделий, украшенных этой росписью, шаблоны изделий, подлежащие украшению именно этой росписью, детали элементов росписи.

Задание

1. Выбрать «изделие» для росписи.
2. Из предложенного количества деталей выбрать те, которые являются элементами традиционной росписи Полховского Майдана.

3. Расположить на шаблонах изделий детали росписи в правильной последовательности, приклеить их.
4. Рассказать о своей работе, а также о своеобразии этой росписи, прорекламирровать ее.

Правила

1. Количество играющих от 4 до 6 человек.
2. Тот, кто лучше всех справился с заданием, выиграл.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:
– Скоро лето красное придет. Почему лето называют красным? Лето собирает все разноцветье красок в природе. Какие только цвета не встретишь в этот период времени! Люди давным-давно заметили эту красоту и постарались запечатлеть ее. Посмотрите на эти изделия: сколько красок, форм, линий использовано при их росписи!
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием:
– Сегодня мы с вами будем работать с цветами лета. В ходе нашей игры каждый из вас может попробовать свои силы, умения при росписи и рекламе своих изделий.
3. Дети выполняют игровые действия.
4. В конце игры подводится итог