

ТАКОЙ ЛИСТОК, ЛЕТИ КО МНЕ!

(игра для детей 4-5 лет)

Дидактическая задача: найти предметы по сходству.

Игровое действие: подбежать к воспитателю по его сигналу.

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

Оборудование: подобрать резко отличающиеся форме листья клена, рябины, березы (или других, распространенных в данной местности деревьев).

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

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

НАЙДИ ЛИСТОК

Дидактическая задача: найти часть по целому.

Игровые действия: поиски предмета.

Правило: искать лист на земле можно после слов воспитателя.

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

КТО БЫСТРЕЕ НАЙДЕТ БЕРЕЗУ, ЕЛЬ, ДУБ

Дидактическая задача: найти дерево по названию.

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

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

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

«Узнай растение»

Дидактическая задача. Найти растение по названию.

Игровые действия. Соревнование, кто быстрее найдет растение.

Правила. Найдя растение, нужно объяснить, как узнать его.

Ход игры. Растения(несколько видов одного семейства) стоят на своих постоянных местах. Воспитатель говорит всем детям: «Я назову комнатное растение, а вы должны найти его, показать и рассказать, по какому признаку определили. Кто быстрее это сделает, получит фишку».

«Что изменилось?»

Дидактическая задача. Запомнить расположение, найти изменения в их расположении.

Игровые действия. Поиски изменений в расположении растений.

Правило. Смотреть, что убирает воспитатель, нельзя.

Оборудование 4-5 растений.

Ход игры. Комнатные растения ставят на столе в один ряд. Воспитатель просит рассмотреть и запомнить расположение растений, закрыть глаза. В это время педагог меняет местами. «А теперь откройте глаза и скажите, что изменилось, каких растения переставлены? Покажите, где они стояли раньше?»

«Найди по описанию растение»

Дидактическая задача. Найти растение по описанию.

Игровые действия. Поиск растения по описанию отличительных признаков.

Правило. Назвать растение можно только после его описания.

Оборудование. 5-6 растений, из них несколько названий одного семейства, но разных видов пеларгония душистая и зональная)

Ход игры. 1. Воспитатель расставляет растения так, чтобы дети хорошо видели особенности одного и того же названия (скажем, традесканции), после чего называет отличительные признаки каждого растения. Дети внимательно слушают рассказ, затем показывают загаданное растение.

«Магазин цветов»

Содержание занятий. Вспомнить вместе с детьми названия растений, их частей, отличительные признаки некоторых из них.

Дидактическая задача. Описать, найти и назвать предметы по характерным признакам.

Правило. Назвать отдел и описать растение, не говоря, как оно называется.

Ход игры. На столе расставляют комнатные растения так, чтобы детям хорошо было видно каждое. Это «Магазин цветов». Покупатели не называют растение, а только описывают его. Продавец должен узнать и назвать его, а затем выдать покупку.

«Найти, о чем расскажу»

Дидактическая задача. Найти растение по описанию взрослого.

Игровые действия. Угадывание растений по загадке- описанию.

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

Ход игры. 1. Воспитатель описывает одно из растений, находящихся в группе. Дети должны найти его по описанию, а если оно им знакомо, то назвать.

При описании следует использовать общепринятые термины: форма листа, окраска цветов и т.д.

Ход игры. 2. Воспитатель предлагает одному ребенку описать какое-либо растение, стоящее на столе. Остальные должны узнать растение по рассказу, показать и назвать его.

ЧУДО ЦВЕТОВ

Цель. Закреплять знания детей о внешнем виде цветка, его строении (корень, стебель, листья, цветок, плод).

задания

1. Подобрать только те карточки, на которых изображены условия для благополучного развития растения, и вставить на первую половину картины.
2. Внимательно рассмотреть этапы жизни растения, последовательно рассказать о них и расставить их на дидактической картине.

Алгоритм проведения:

1. Педагог проводит краткую беседу с детьми, настраивает их на будущую игру.
 - Все мы любим цветы — и взрослые, и дети. За что мы их любим? (За красоту.)
 - Хорошо, когда цветов много. Они украшают наше жилье, поднимают нам настроение. А как вы думаете, цветы живые, они что-нибудь чувствуют? Оказывается, цветам, как и любому живому существу, требуется забота, любовь, определенные условия проживания. У вас дома есть цветы? Как вы о них заботитесь? Что им необходимо каждый день?
2. Педагог предлагает детям рассмотреть наглядный материал и догадаться, о чем будет игра.
3. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.
4. В конце игры подводится итог.

ГДЕ СПРЯТАНО РАСТЕНИЕ?

Дидактическая задача: запомнить расположение предметов, найти изменения в их расположении.

Игровые действия: поиски изменений в расположении растений.

Правило: смотреть, что убирает воспитатель, нельзя.

Оборудование: для первой игры нужно 4-5 растений, для последующих – до 7-8.

Ход игры: комнатные растения ставят на столе в один ряд. Всех детей, сидящих полукругом, воспитатель просит хорошо рассмотреть и запомнить растения и их расположение, а затем закрыть глаза. В это время педагог меняет растения местами (вначале два растения, а затем два – три). «А теперь откройте глаза и скажите, что изменилось, - предлагает он. – Какие растения переставлены? Покажите, где они стояли раньше». (Дети показывают.)

ЧТО СНАЧАЛО, ЧТО ПОТОМ.

Цель: Закреплять знания детей о развитии и росте животных.

Ход игры: Детям предъявляются предметы: яйцо, цыпленок, макет курицы; котенок, кошка; щенок, собака. Детям необходимо расположить эти предметы в правильном порядке.

«Какие животные спрятались на картинке?»

Цель: Развитие внимания, мышления, воображения.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных. Предложить ребёнку найти и назвать животных, нарисованных на картинке.

ДОМ ДЛЯ ПОРОСЕНКА

Цель. Дать первоначальные сведения о процессе постройки дома (выбор места, подготовка к строительству, заготовка стройматериалов и т.д.). Формировать умение планировать свою деятельность, работать сообща. Воспитывать умение слушать товарища, считаться с его мнением, помогать.

Материал. Сказка С.Михалкова «Три поросенка», карточки с изображением героев сказки, большая картина леса, «стройматериалы» (нарисованные и вырезанные из бумаги камни, солома, ветки), контуры домов, на которые будут наклеиваться «стройматериалы», клей-карандаш.

Задание. Построить дом каждому поросенку, рассказать о процессе строительства.

Алгоритм проведения:

1. Дети делятся на три команды по 2- 3 человека.
2. Каждая команда выбирает одного из трех поросят: Ниф - Нифа, Нуф - Нуфа или Наф - Нафа. Того, кому они хотели бы помочь построить дом.
3. дети в командах советуются, где лучше расположить дом своего героя, планируют совместную деятельность.
4. Происходит процесс строительства.
5. В конце игры подводится итог.

«Домашние животные»

(«Какую пользу приносят домашние животные»)

Цель: развитие логического мышления, учить детей строить высказывания рассуждения.

Чем одарит нас корова?

Молоко, сметана, творог, сыр, мясо, шкура.

Чем одарит нас свинья?

Мясо, сало, шкура.

Чем одарит нас коза?

Мясо, молоко, шерсть, сыр.

Чем одарит нас овца?

Шерсть, мясо, шкура.

Чем одарит нас кролик?

Мех, мясо.

Чем одарит нас лошадь?

На лошади

можно ездить верхом, возить грузы. Мясо, шкура.

Чем одарят нас куры, гуси, утки? Яйца, мясо, перо и пух.

«Бюро находок»

(Разрезные картинки)

Цели: Развитие зрительного внимания.

Формирование логического мышления и фразовой речи.

Дидактический материал: Разрезанные карточки с изображением животных.

Воспитатель показывает детям карточки с изображением частей тела животного.

Дети определяют, кто это потерял:

Это хвост, его потеряла корова.

А это лапки, их потерял щенок.

«Отгадайте животное по описанию»

Цель: Развитие умения описывать животных

и узнавать их по описанию.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных.

Ход игры: Педагог раздаёт детям карточки с изображением животных. Дети никому не показывают свои карточки. Педагог предлагает одному ребёнку описать животного, изображённого на его картинке, или загадать о нём загадку.

Другие дети должны отгадать, что это за животное.

«Собери картинку»

Цель: Развитие логического мышления, кругозора, познавательного интереса и речевой активности.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных, разрезанные на несколько частей.

Ход игры: Детям раздают игровые карточки, разрезанные на 2, 3, 4 части (в соответствии с возрастом и способностями ребёнка). Собрав картинку, ребёнок рассказывает, какое животное он собрал.

«Чей силуэт?»

Цель: Развитие внимания, мышления, Воображения, умение сравнивать предметы по представлению.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных.

Ход игры: Предложить ребёнку найти и назвать животных, нарисованных, на картинке.

Игра «Собери семью».

Цель: Формирование логического мышления и фразовой речи. Образование новых слов от разных основ.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных

Ход игры: на столе лежат картинки с изображением животных, живущих на ферме и картинки с изображением детенышей животных

Поставь животных одной семьи рядом и расскажите, кто с кем рядом стоит.

«Кто кем будет?»

(«Кто кем был?»)

Цель: Развитие логического мышления, познавательного интереса и речевой активности детей.

Дидактический материал: Карточки с изображением

Домашних животных с детенышами

Ход игры: Педагог спрашивает у детей, Кто кем будет, когда вырастит?

Кто кем был?

Жеребенок

будет... (лошадью),

Ягненок будет... (овцой, бараном),

Козленок будет ... (козой, козлом),

Теленок будет ... (коровой, быком),

Поросенок будет... (свиньей),

Крольчонок будет... (кроликом)

«Кто какой...?»

Цель: Закрепление знаний о домашних животных и их детенышах. Развивать связную речь.

Дидактический материал: Картинки с изображением домашних животных

Ход игры: Нужно подобрать признак к существительным.

Жеребенок – маленький, беспомощный, робкий, незащищенный, слабый, милый.

Щенок – игривый, живой, подвижный, любопытный, сердитый.

Козленок – упрямый, робкий, красивый, ласковый, серый

Поросенок – резвый, розовый, толстый, веселый, маленький, забавный.

Крольчонок – длинноухий, серый, пушистый, забавный, пугливый.

Ягненок – белый, робкий, трусливый, кудрявый, пушистый, милый.

Теленок – ласковый, упрямый, резвый, неуклюжий, игривый

«Чей силуэт?»

Цель: Развитие внимания, мышления, Воображения, умение сравнивать предметы по представлению.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных.

Ход игры: Предложить ребёнку найти и назвать животных, нарисованных, на картинке.

Игра «Собери семью».

Цель: Формирование логического мышления и фразовой речи. Образование новых слов от разных основ.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных

Ход игры: на столе лежат картинки с изображением животных, живущих на ферме и картинки с изображением детенышей животных

Поставь животных одной семьи рядом и расскажите, кто с кем рядом стоит.

**Картотека
дидактических
игр
по развитию
природоведческой
лексики**