

**Игры формирующие умения выделять
основные характерные
признаки предметов, явлений.**

1. «ЧТО ГДЕ РАСТЁТ?»

Цель. Учить детей понимать происходящие в природе процессы; показывать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат.

Растения: вишня, яблоня, пальма, шиповник, смородина, абрикос, малина, апельсин, лимон, груша, ананас и т.д.



2. «ЧТО ЛИШНЕЕ?»

Цель. Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

3. «МОЁ ОБЛАКО».

Цель. Развивать воображение, образное восприятие природы.

Ход игры. Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

4. «НАСЕКОМЫЕ».

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (муха), и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (комар) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.

Ведущий говорит «Летающее насекомое – бабочка» и передаёт мяч, следующий отвечает: «Комар» и т.д. По окончании круга ведущий называет «Прыгающее насекомое» и игра продолжается.

5. «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ».

Цель. Закреплять знания о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель называет птиц
вперемешку, кто заметит ошибку, должен
хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха,
снегирь и т.д.).

6. «ДА ИЛИ НЕТ».

Цель. Закреплять знания детей о приметах
осени.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а
дети должны внимательно слушать и отвечать
«да» или «нет».

Осенью цветут цветы? Урожай весь собирают?
Осенью растут грибы? Птичьи стаи улетают?
Тучки солнце закрывают? Часто-часто льют
дожди?

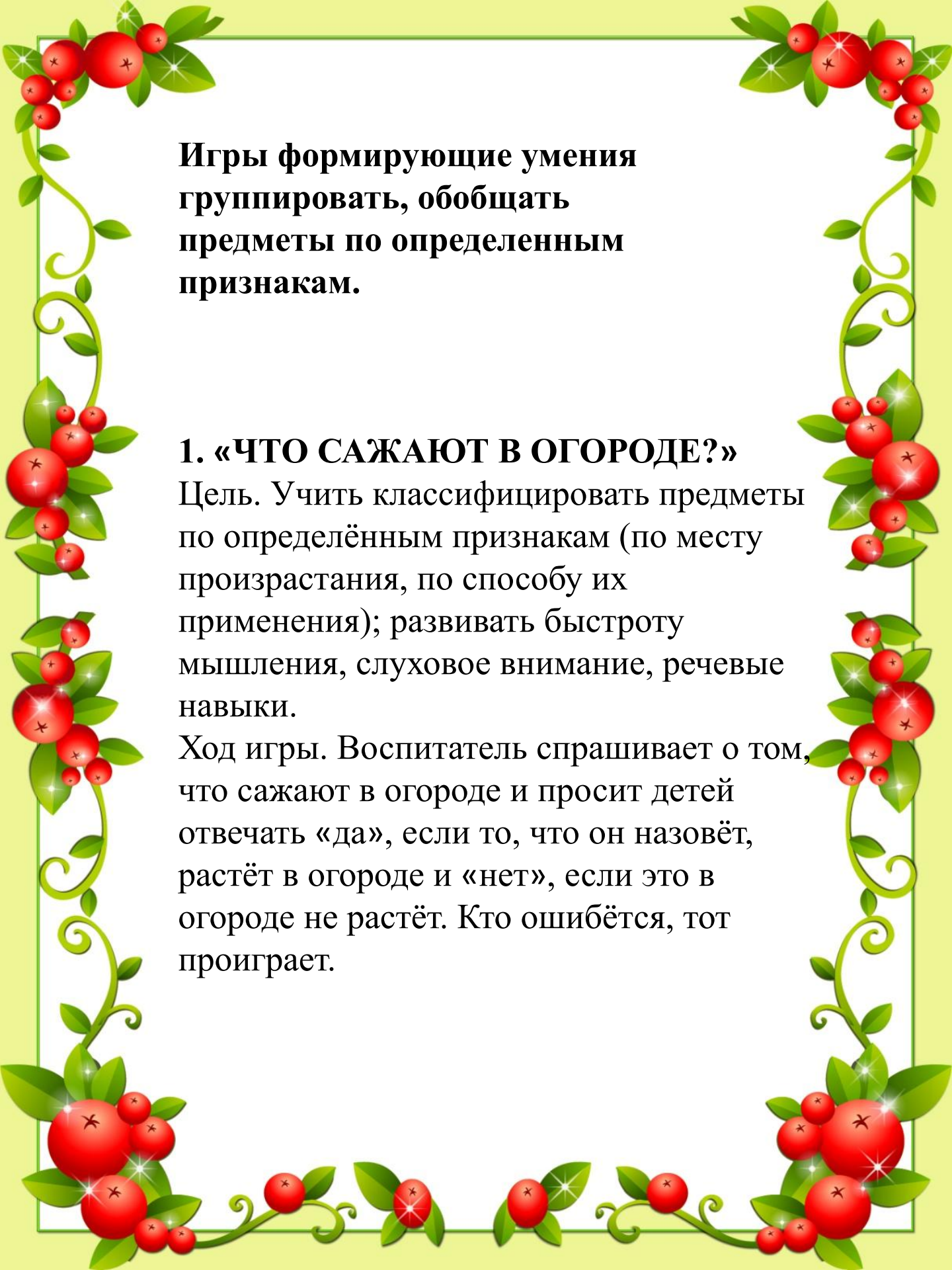
Колючий ветер прилетает? Достаём ли сапоги?

Туманы осенью плывут? Солнце светит очень
жарко,

Ну а птицы гнёзда вьют? Можно детям
загорать?

А букашки прилетают? Ну а что же надо делать
-

Звери норки закрывают? Куртки, шапки
надевать?



**Игры формирующие умения
группировать, обобщать
предметы по определенным
признакам.**

1. «ЧТО САЖАЮТ В ОГОРОДЕ?»

Цель. Учить классифицировать предметы по определённым признакам (по месту произрастания, по способу их применения); развивать быстроту мышления, слуховое внимание, речевые навыки.

Ход игры. Воспитатель спрашивает о том, что сажают в огороде и просит детей отвечать «да», если то, что он назовёт, растёт в огороде и «нет», если это в огороде не растёт. Кто ошибётся, тот проиграет.



2. «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ» (растения)

Цель. Закреплять знания о многообразии растений.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что растения могут быть культурными и дикорастущими. Я сейчас буду называть растения вперемешку: дикорастущие и культурные. Кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши. Например: берёза, тополь, яблоня; яблоня, слива, дуб и т.д.



3. «КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»

Цель. Уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры. Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку.

Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.



4. «ЦВЕТЫ».

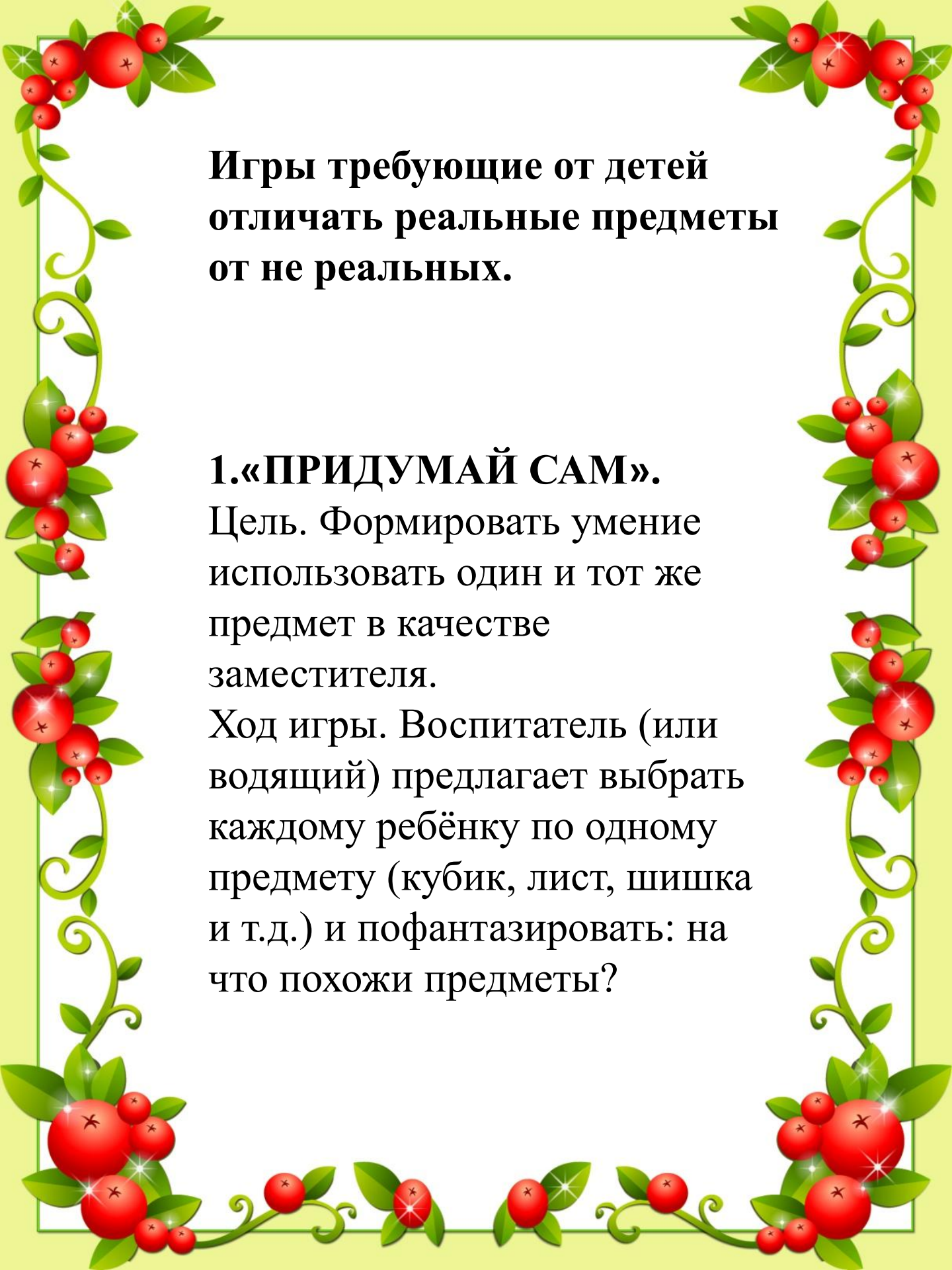
Цель. Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ребёнок называет комнатное растение (фиалка) и передаёт мяч соседу, тот называет другое растение (бегония) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге водящий называет садовые растения, и игра продолжается.

5. «НАЗОВИ ТРИ ПРЕДМЕТА».

Цель. Упражнять в классификации предметов.

Ход игры. Дети должны назвать предметы, соответствующие данному понятию. Педагог говорит: «Цветы!» и бросает мяч ребёнку. Он отвечает: «Ромашка, василёк, мак».



**Игры требующие от детей
отличать реальные предметы
от не реальных.**

1.«ПРИДУМАЙ САМ».

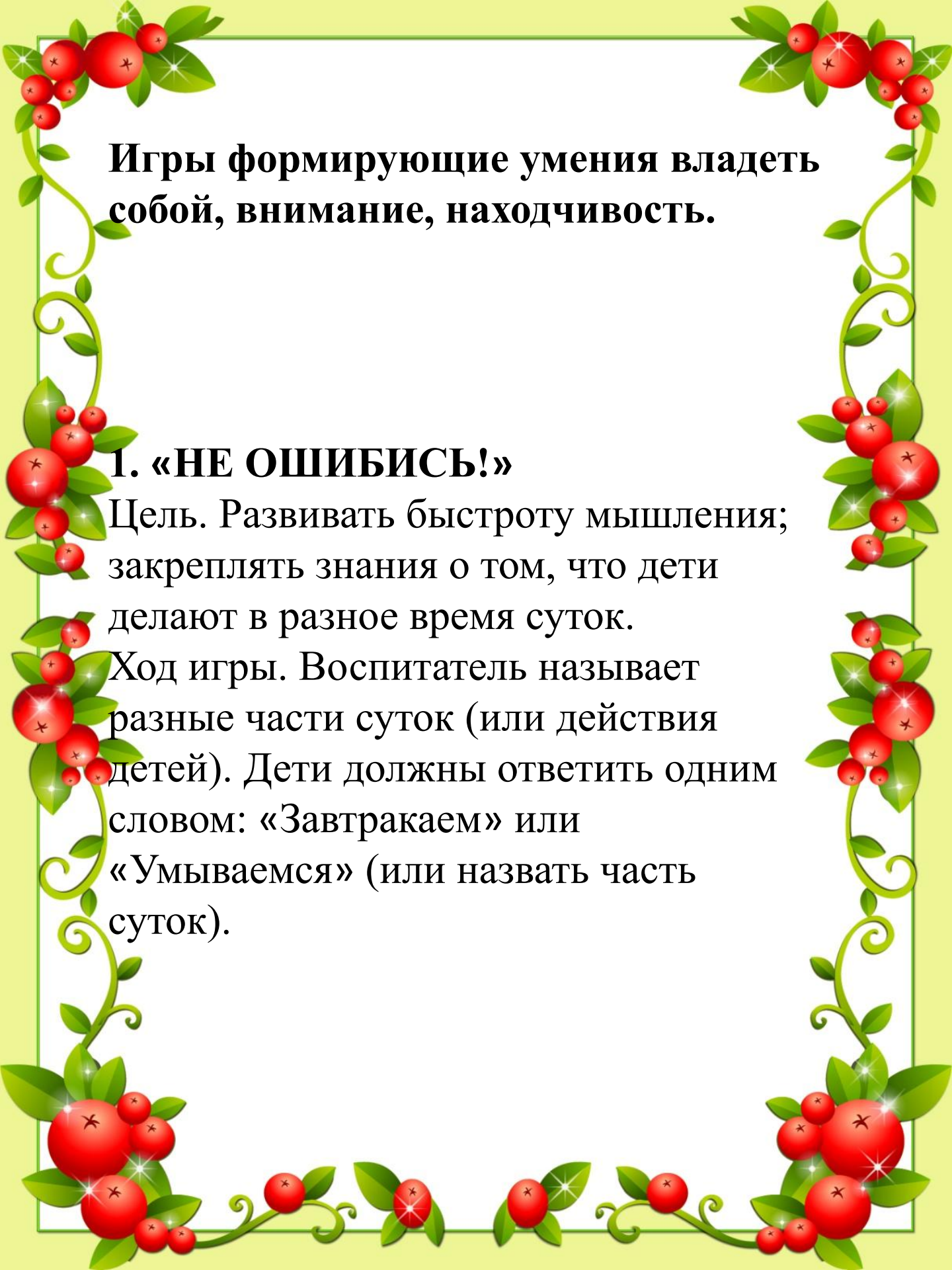
Цель. Формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя.

Ход игры. Воспитатель (или водящий) предлагает выбрать каждому ребёнку по одному предмету (кубик, лист, шишка и т.д.) и пофантазировать: на что похожи предметы?

2. «ЧТО ЭТО ТАКОЕ?»

Цель. Учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов, замечать необычное в самых обычных вещах; развивать фантазию.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель стоит в центре круга. Он кладёт предмет (или предметы) и предлагает ребятам подумать, на что он похож. Затем педагог бросает мяч кому-либо из детей. Этот ребёнок должен ответить, остальные ребята дополняют его ответ.



Игры формирующие умения владеть собой, внимание, находчивость.

1. «НЕ ОШИБИСЬ!»

Цель. Развивать быстроту мышления; закреплять знания о том, что дети делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток (или действия детей). Дети должны ответить одним словом: «Завтракаем» или «Умываемся» (или назвать часть суток).



2. «СКОЛЬКО ПРЕДМЕТОВ?»

Цель. Обучать детей предметному счёту; развивать количественные представления, умение понимать и называть числительные.

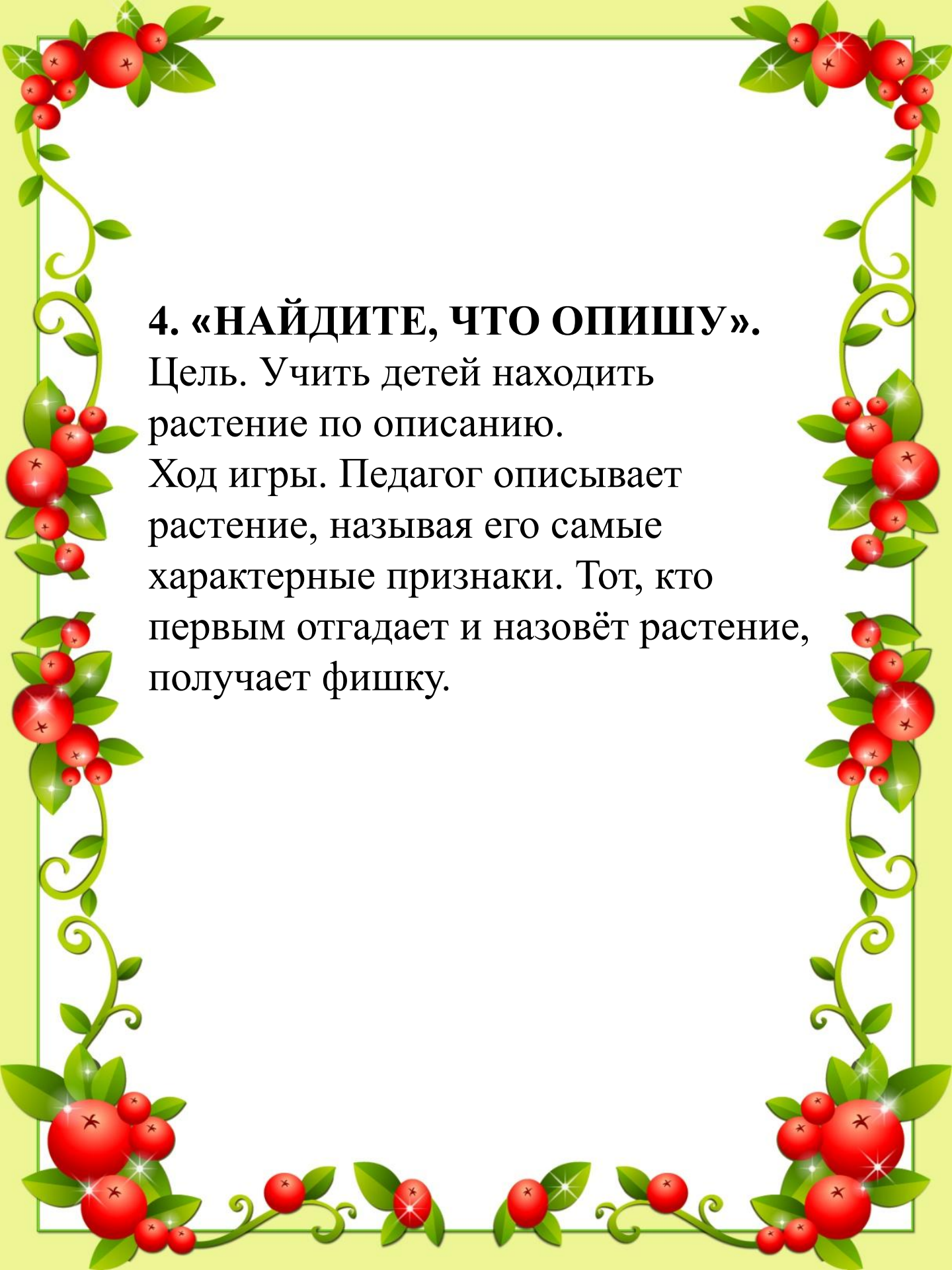
Ход игры. Найти и назвать одинаковые предметы (два, три...), а затем те, которые встречаются по одному. Задание может быть изменено: найти как можно больше одинаковых предметов



3. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?» (игра-забава).

Цель. Развивать у детей наблюдательность.

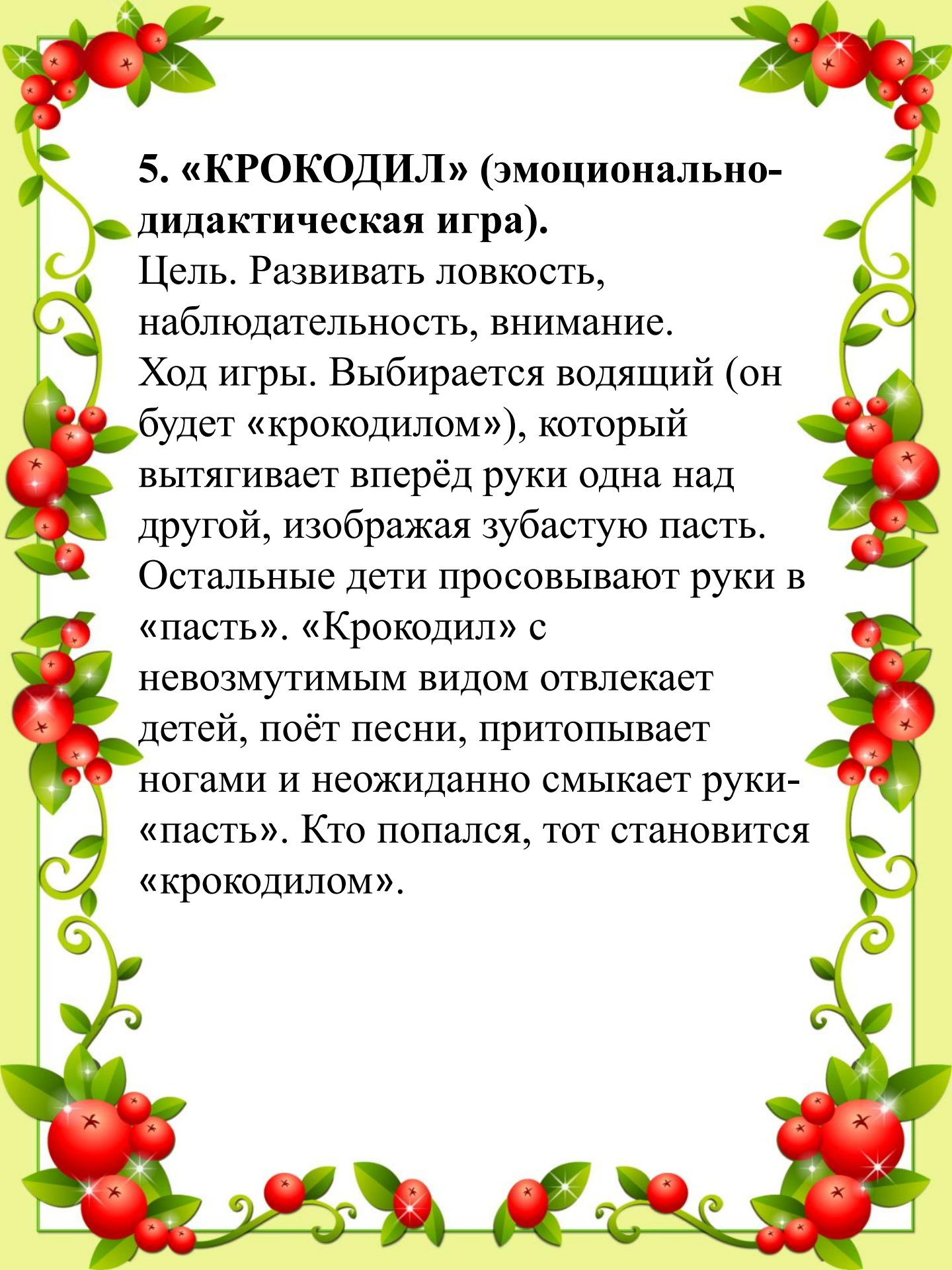
Ход игры. Водящий закрывает глаза и отворачивается от детей. Трое детей в это время что-нибудь меняют в своём облике: расстёгивают пуговицу, снимают заколку, меняют обувь. Затем водящий открывает глаза, и ему предлагают найти изменения во внешности ребят.

A decorative border surrounds the text, featuring clusters of bright red berries with small black 'x' marks on them, attached to green leaves and thin, curling green vines. The background is a light yellow-green color.

4. «НАЙДИТЕ, ЧТО ОПИШУ».

Цель. Учить детей находить растение по описанию.

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



5. «КРОКОДИЛ» (эмоционально-дидактическая игра).

Цель. Развивать ловкость, наблюдательность, внимание.

Ход игры. Выбирается водящий (он будет «крокодилом»), который вытягивает вперёд руки одна над другой, изображая зубастую пасть.

Остальные дети просовывают руки в «пасть». «Крокодил» с невозмутимым видом отвлекает детей, поёт песни, притопывает ногами и неожиданно смыкает руки-«пасть». Кто попался, тот становится «крокодилом».

6. «КТО ТЫ?»

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, воспитатель начинает рассказ. При упоминании персонажа ребёнок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны и следить не только за своей ролью. Но и за ролями соседей. Выходит из игры ребёнок, который не услышал о своей роли и не встал.

**КАРТОТЕКА
РУССКИХ-НАРОДНЫХ
ИГР**

