

«Что будет, если ...?»

Цель: Знать, что надо делать для того, чтобы беречь, сохранять и приумножать природу.

Развивать умения делать выводы и умозаключения.

Игровые действия:

Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, из которой дети приходят к выводу, что необходимо соблюдать чувство меры и беречь природу. Например: что будет, если в реку один мальчик бросит банку из-под «колы»? А два? А три? А много мальчиков? Что будет, если в выходной из леса одна семья привезёт охапку подснежников? Две семьи? Пять? Что будет, если у одного водителя машина выбрасывает много выхлопных газов? Три машины? Половина водителей города? Что будет, если в лесу один человек включит магнитофон на полную мощность? Группа туристов? Все отдыхающие в лесу? (Аналогично – о костре, о сломанной ветке, о пойманной бабочке, о разорённом гнезде и так далее).

The page is framed by a decorative border of white daisies with yellow centers and several colorful butterflies (blue, orange, and white with black spots) flying around them. The background is a soft, light green.

Игра «Хорошо – плохо»

Цель: Совершенствовать знания детей о явлениях живой и неживой природы, животных и растениях.

Игровые действия:

Воспитатель или педагог предлагает детям разные ситуации, а дети делают умозаключения, например: «Ясный солнечный день осенью – хорошо или плохо?», «В лесу пропали все волки – это хорошо или плохо?», «Каждый день идут дожди – это плохо или хорошо?», «Снежная зима – это хорошо или плохо?», «Все деревья зеленые – это хорошо или плохо?», «Много цветов в нашем саду – это плохо или хорошо?», «У бабушки в деревне есть корова – это хорошо или плохо?», «Исчезли все птицы на земле – это плохо или хорошо?» и так далее.



«Кого чем угостим?»

Цель: Знать, чем питаются животные и птицы.

Игровые действия:

Ведущий перебрасывает мяч детям и называет объект (животное, птица), а дети отвечают и возвращают мяч ведущему. Например, воробей – крошки и семечки; синица – сало; корова – сено; кролик – морковка; кошка – мышка, молоко; белка – шишка, ягоды и так далее.



«Почтальон принёс письмо»

Цель: Развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.

Игровые действия:

Воспитатель приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принёс посылку. В посылке разные овощи и фрукты. Дети достают пакеты из коробки, заглядывают в них и описывают то, что им принёс почтальон. Остальные дети отгадывают.



«Птичка»

Цель: Различать деревья по листьям.

Воспитывать правильно вести себя в игре: не подсказывать друг другу, не перебивать сверстников.

Игровые действия:

Перед началом игры дети вспоминают различные деревья, сравнивают их по форме и величине листьев.

Дети должны перед игрой подобрать для себя фант – любую мелкую вещь, игрушку. Игроки усаживаются и выбирают собирателя фантов.

Он садится в середину круга и остальным игрокам даёт названия деревьев (дуб, клён, липа и так далее) и дети берут и одевают веночек из листьев. Каждый должен запомнить своё название.

Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на ёлку». Ёлка называет другое дерево и так далее. Кто прозевает – отдаёт фант. В конце игры фанты выкупаются.

«Узнай по объявлениям»

Цель. Продолжать знакомить с особенностями животных и птиц (внешний вид, поведение, среда обитания)

Развивать логическое мышление.

Игровые действия:

Педагог предлагает детям поиграть. Объясняет правила в игре, надо внимательно послушать объявление и отгадать о ком идёт речь (животное или птица) говорится в объявлении. Тот, кто угадал, получает фишку и в конце игры подводятся итоги.

1. Приходите ко мне в гости! Адреса не имею. Свой домик ношу всегда на себе.
2. Друзья! Кому нужны иглы, обращайтесь ко мне.
3. Надоело ползать! Хочу взлететь. Кто одолжит крылья?
4. Помогу всем, у кого сломался будильник?
5. Прошу разбудить меня весной. Приходите лучше с мёдом.
6. Хочу свить гнездо. Одолжите, подарите пух и перья.
7. Что-то очень скучно стало одному выть на луну. Кто составит мне компанию?
8. Тому, кто найдёт мой хвост! Оставьте его себе на память. Я успешно ращу новый!
9. Уже 150 лет жду друга! Характер положительный. Недостаток только один - медлительность.
10. Всем, всем, всем! У кого возникла надобность в рогах. Раз в год обращайтесь ко мне.
11. Учу всем наукам! Из птенцов за короткое время делаю птиц. Прошу учесть, что занятия провожу ночью.
12. Добрым, но одиноким птицам могу помочь обрести семейное счастье! Высиживайте моих птенцов! Материнских чувств никогда не испытывала и испытывать не буду. Желаю счастья в личной жизни. Ку-ку!
13. Я самая обаятельная и привлекательная! Кого хочешь обману, вокруг пальца обведу. Учитывая все это, настоятельно прошу называть меня по имени-отчеству. Патрикеевной больше не называть!



«Головоломки»

Цель: Расширять знания детей о животном и растительном мире.

Способствовать умению размышлять, делать умозаключения.

Воспитывать доброжелательное отношение к животным и растениям.

Игровые действия:

Воспитатель или подготовленный ребёнок загадывает задачки – головоломки:


1. На грядке сидит шесть воробьёв, к ним прилетели ещё пять. Кот подкрался и схватил одного воробья. Сколько осталось воробьёв?

2. Пара лошадей пробежала 40 км. По сколько километров пробежала каждая лошадь?

3. На поляне росли садовые цветы: ромашки, васильки, розы, клевер, фиалка. Таня сорвала все 1 розу, 2 клевера, 3 ромашки. Сколько у Тани цветов в букете? (определить садовые и лесные цветы, сосчитать только лесные цветы).

4. В вазе лежат фрукты: бананы, апельсин, яблоки, помидор, огурец, лимоны. Сколько всего фруктов лежит в вазе?

5. На грядке выросли сочные, вкусные яблоки и мандарины, спелая вишня и баклажан. Сколько овощей выросло на грядке?



«Вопрос – ответ»

Цель: Развивать умения отвечать на поставленные вопросы.

Проявлять находчивость, сообразительность.

Игровые действия:

Педагог задаёт вопросы, а дети отвечают

Вопросы:

1. Почему человек назад оглядывается? (потому что у него на затылке глаз нет).
2. От чего кошка бежит? (не умеет летать).
3. Каким гребнем голову не причешешь? (петушиным).
4. Сколько яиц можно съесть натощак? (одно: после первого уже не будет натощак).
5. От чего гусь плавает? (от берега).
6. Чем до неба докинешь? (взглядом).
7. По чему собака бежит? (по земле).
8. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (сон).
9. Без чего хлеб не испечёшь? (без корки).
10. За чём во рту язык? (за зубами)
11. У кого есть шапка без головы, нога без сапога? (у гриба).



«Времена года»

Цель: Формировать у детей понятия о временах года и о зависимости жизни живой природы от сезонных изменений, происходящих в неживой природе.

Игровые действия:

Воспитатель рассказывает детям о том, что времена года постоянно сменяются. Дети называют последовательно времена года и характерные признаки.

Воспитатель показывает картинки с изображением времени года и картинки объектов, у которых происходят различные изменения, например, заяц белый – зима; распустившийся подснежник – весна, созрела земляника – лето и так далее.

Дети должны объяснять содержание картинки.

A decorative border surrounds the text, featuring a repeating pattern of white daisies with yellow centers and various colorful butterflies (including blue, orange, and white with black spots) flying among them.

«Перелёт птиц»

Цель: Узнавать и называть зимующих и перелётных птиц. Закреплять понятие «зимующие», «перелётные».

Игровые действия:

На столе разложены предметные картинки птиц. Каждый участник игры берёт картинку и «превращается» в определённую птицу. Ребёнок говорит: «Я – ворона!», «Я – воробей!», «Я – журавль!», «Я – кукушка!» и так далее. По сигналу ведущего: «Раз, два, три на своё место лети!», дети, у которых картинки с изображением зимующих птиц бегут к условному изображению (зимний пейзаж), другие дети, у которых картинки с изображением перелётных птиц, бегут к другому условному знаку (весенний пейзаж). Играть можно несколько раз, дети должны брать разные картинки.

A decorative border surrounds the text, featuring a variety of colorful butterflies (including blue, orange, and white with black spots) and white daisies with yellow centers on a green background.

«Летает, плавает, бегаёт»

Цель: Изображать способ передвижения объекта.

Игровые действия:

Ведущий называет или показывает детям объект живой природы и предлагает детям изобразить способ передвижения этого объекта. Например, при слове «медведь» дети начинают подражать ходьбе как медведь; «сорока» дети начинают махать руками и так далее.



«Что это такое?»

Цель: Упражнять детей в умении отгадывать предметы живой или неживой природы.

Рассказывать признаки предметов.

Игровые действия:

Воспитатель или ведущий загадывает живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети должны отгадать заданный предмет.



«Сад - огород»

Цель: Закреплять знания детей о том, что растёт в саду или в огороде.

Развивать у детей память, внимание.

Игровые действия:

Воспитатель приносит корзину с овощами и фруктами.

- Дети, я нечаянно перепутала овощи и фрукты.

Помогите мне, пожалуйста. В процессе игры дети обобщают предметы одним словом, определяют место произрастания овощей и фруктов.



«Угадай, какая птица поёт?»

Цель: Умение определять по звуковой записи голоса птиц. Определять, какая птица поёт и как поёт (тонко, звучно, мелодично, крикливо, тихо, протяжно и так далее).

Воспитывать интерес и заботливое отношение к птицам.

Игровые действия:

Педагог предлагает послушать запись голосов птиц. Надо определить, какая птица поёт. Как можно определить по голосу какая птица поёт и как. Предложить детям поупражняться в произнесении звуков песенок птиц. В игре используется диск с записью голосов птиц.



«Угадай, что в руке»

Цель: Различать на ощупь овощи, фрукты и ягоды.

Игровые действия:

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи овощей, ягод и фруктов. Дети должны отгадать. Воспитатель показывает, например, грушу и просит определить, у кого такой же предмет объекта (фрукт, овощ, ягода).



«Птицы, рыбы, звери»

Цель: Упражнять детей в умении называть предмет определённой группы предметов.

Игровые действия:

Ведущий бросает мяч ребёнку и произносит слово «птицы». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например, «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться. Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».



Игра с мячом «Я знаю...»

Цель: Формировать умение называть несколько предметов объекта одного вида.

Развивать умение объединять предметы по общему признаку.

Игровые действия:

Дети становятся в круг, в центре – ведущий с мячом. Ведущий бросает мяч и называет класс объектов природы (птицы, деревья, цветы, животные, растения, насекомые, рыбы).

Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю 5 названий цветов» и перечисляет (например, ромашка, василёк, одуванчик, клевер, кашка) и возвращает мяч ведущему. Второму ребёнку ведущий бросает мяч и говорит: «Птицы» и так далее.



«Цепочка»

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.