

100 идей Экологических игр

1. МГНОВЕННАЯ ФОТОГРАФИЯ

Цель: обеспечить ребёнку возможность получения опыта прямого общения с природой.

Ход работы: Вы – «фотограф», ребенок – «фотоаппарат». «Фотограф» наводит «камеру», у которой закрыты глаза, потом «фотографирует» (ребёнок – «камера» мгновенно открывает и закрывает глаза). Этот мгновенный снимок надолго остаётся в памяти ребёнка. Лучше фотографировать что-то особенное в природе: яркую букашку или необычный цветок (много снимков в один день делать не стоит).

2. ЗВУКИ

Цель: учить детей «слышать» природу (проводится в природе).

Ход работы: Задание детям: закройте глаза и послушайте звуки. Когда слышите какой-либо звук – загните палец и т. д. Когда все пять пальцев будут загнуты – откройте глаза и расскажите, что же вы услышали.

Можно потом задать детям вопросы типа:

- Какой звук больше всего понравился?
- Какой звук издала природа, а какой – человек, какой звук был самый громкий (тихий)?
- Издавал ли ветер какой-либо звук?

3. РАЗНОЦВЕТНЫЕ ПЛОДЫ

Цель: показать детям разнообразность и разноцветность всего живого.

Покажите ребенку изображение разнообразных плодов и задайте вопросы типа:

- Какой плод лучше (хуже) и почему, какой тоньше (толще)?
- Какой самый красивый (некрасивый), какой самый тёмный (светлый)?
- Почему этот плод полезен (вреден)?
- Что случилось бы, если бы все плоды исчезли?

В конце беседы сделайте вывод, что плоды у растений разнообразные и разноцветные и все они, даже самые невзрачные на вид, очень нужны человеку.

4. ОВОЩИ – «ХУДЫШКИ» И ОВОЩИ – «ТОЛСТЯЧКИ»

Цель: развивать творческие способности детей и умение объяснять и отстаивать свою точку зрения.

Ход работы: Дайте ребенку задание вспомнить, какие овощи он знает, и разделить их на овощи – «худышки» и овощи – «толстячки». Затем изобразить эти овощи так, чтобы всем стало понятно, что этот плод тоненький, а тот – толстенький (можно втянуть или надуть щёки, прижать руки к туловищу или округлить их). Ребенок должен сам выбрать способ изображения. Можно задать вопросы типа:

- Какой овощ ты изображаешь?
- Почему ты выбрал именно этот овощ?
- Почему ты считаешь этот овощ «худышкой» («толстячком»)?

5. СОВЫ И ВОРОНЫ

Цель: проверить и закрепить представления детей об окружающем мире.

Ход работы: Дети должны разделиться на две команды: «Совы» и «Вороны». Те и другие становятся в шеренгу друг напротив друга на расстоянии 3 метра, за их спинами их дома, также на расстоянии 3 метра. Воспитатель дает задание:

«Совы» любят правду, «Вороны» - ложь, поэтому, если я говорю правду, «Совы» должны ловить «Ворон». «Вороны» убегают в свои дома и наоборот.

Произнесите фразы природоведческого содержания:

- медведи любят есть тигров;
- у березы весной бывают сережки;
- слоны не умеют плавать;
- дельфин – это животное, а не рыба;

Дети должны осознать правильность или неправильность фразы, основываясь на своих знаниях по этой теме и сами отреагировать своим поведением (убегать или догонять) на эту фразу. Целесообразно после каждого раза спрашивать детей о том, почему они так или иначе поступили, а после 2-3 фраз поменять игроков местами.

6. КАКИЕ ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ

Цель: показать многообразие природного мира, его неповторимость, выделить хорошие качества любого природного объекта.

Ход работы: Дайте задание: встаньте налево те, кто больше любит море, направо – те, кто больше любит речку, а посередине пусть останутся те, кому нравится и то, и другое.

Затем детям дают вопросы:

- Почему тебе нравится море?
- Почему ты любишь речку?
- Почему ты остался посередине?

Варианты заданий: зима – лето, ромашка – колокольчик, дождь – снег.

В конце игры сделайте вывод, что и то и другое хорошо, надо лишь замечать это хорошее в природе. В результате проведения таких игр детям становится трудно выбирать то, что лучше и они остаются посередине. Однако, это не является целью игры.

7. ПОВТОРИ

Цель: развивать наблюдательность и творческие способности детей.

Ход работы: Дети встают в круг. Первый ребенок называет какое-либо животное (птицу, насекомое, в зависимости от темы, предложенной вами) и делает характерный жест этого животного. Следующий ребенок повторяет то, что сказал и сделал первый, называет своё животное, показывает свой жест. Следующий повторяет, что сказали первые два ребёнка, называет своё животное и делает свой жест и т. д.

Основное правило: нельзя повторяться в названиях животных и жестах. Но подсказывать друг другу можно, это даже сближает детей и делает игру интересней.

В игре участвуют 5-8 детей, затем можно увеличить количество игроков.

8. РАМОЧКА

Цель: расширить опыт прямого общения с природой, учить замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.

Ход работы: Подготовьте рамочки для всех детей (альбомный лист сложить пополам с одной стороны вырезать окошко). В эту рамочку дети могут помещать самые красивые места из природного материала (лист дерева, травинку, кору). Можно составить портрет осени и дать ему название. Сделать картину сегодняшнего дня.

9. СЛЕПАЯ КУРИЦА

Цель: обеспечить получение опыта прямого общения с природой (проводится в природе).

Ход работы: Дети должны встать «гуськом», держась за пояс впереди стоящего. Воспитатель завязывает им глаза и ведёт по определенному маршруту, преодолевая «полосу препятствий» (перешагивая через камни, обходит деревья, проходя низко под опущенной веткой и т. д.) Маршрут намечается воспитателем заранее и лучше, если он будет проходить по кругу. Дойдя до начала, воспитатель развязывает глаза детям и предлагает пройти этот же маршрут с открытыми глазами, не держась за пояс, чтобы иметь возможность посмотреть и потрогать то, что им говорил воспитатель во время прохождения полосы препятствий, но чего они сами не видели. Пусть дети сами попробуют отгадать, где они нагибались, где обходили камень.

10. НАЙДИ СВОЁ ДЕРЕВО

Цель: обеспечить возможность познавать окружающую среду, использовать опыт прямого общения с ней (проводится в природе).

Ход работы: Воспитатель завязывает одному ребёнку глаза, несколько раз вращает вокруг себя и ведет к какому-нибудь дереву. Ребенок должен изучить это дерево, ощупав его. Во время изучения воспитатель задаёт наводящие вопросы:

- Оно гладкое или нет?
- Есть ли на нём листья?
- Высоко ли от земли начинаются ветки?

Затем воспитатель отводит ребёнка от дерева, запутывает следы, развязывает глаза и предлагает угадать «своё» дерево, используя опыт, полученный во время ощупывания дерева.

11. ОКНА ЗЕМЛИ

Цель: развивать воображение, фантазию и умение представить себя на месте другого (проводится в природе).

Ход работы: Дети должны лечь на землю и не шевелиться. Воспитатель слегка забрасывает их листвой и даёт задание: представьте, что вы кусочки земли, ваши глаза это «окна земли». Вопросы для размышления:

- Что видно земле через окна?
- Что сейчас чувствует земля?
- Сколько разных травинок растёт рядом?
- Чего бы земля испугалась в данный момент?
- Как бы она смогла защитить себя?

12. НЕПРИРОДНАЯ ТРОПА

Цель: развивать наблюдательность и умение замечать мельчайшие подробности в природе (проводится в природе) .

Ход работы: Воспитатель намечает «тропу» в природе и на ней развешивает и разбрасывает различные предметы непригодного характера. Дети по этому заданию воспитателя должны пройти по «тропе», посчитать, сколько предметов неприродного характера они заметили и сказать эту цифру на ухо воспитателю. В конце игры выбирается самый наблюдательный.

13. УГАДАЙ, КТО Я

Цель: развивать творческие, подражательные способности у детей.

Ход работы: Воспитатель выбирает одного ребёнка, говорит ему на ухо название какого-либо животного и предлагает изобразить его так, чтобы другие дети догадались, кто это, но при этом водящий не должен издавать ни звука.

Можно использовать другой вариант, когда группа детей изображает представителя животного мира, а ребёнок - водящий должен отгадать – кого.

14. ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК

Цель: развивать тактильные ощущения, воображения и фантазии у детей.

Ход работы: Для этой игры необходим мешок с двумя отверстиями по бокам, в которые дети могут просунуть руки. В этот мешок кладутся разнообразные природные материалы в зависимости от темы занятий.

1. Первый вариант: «Опиши и угадай».

Ребёнок должен просунуть руки в отверстия и угадать, что в мешке, предварительно описав природный предмет.

2. Второй вариант: «Спроси и угадай».

Ребёнок должен просунуть руки в отверстия и ощупать природный предмет. Дети должны угадать, что находится в мешке, задавая ребёнку, который щупает, вопросы:

- Это гладкое или нет?
- Какой оно формы?
- Сколько у этого предмета углов?

3. Третий вариант: «Угадаем вместе».

В игре участвуют два ребёнка: один просовывает руку с одной стороны, другой – с другой. Дети должны вместе ощупать природный материал и сообща решить, что это такое.

15. НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ

Цель: развивать творческое воображение и фантазию у детей.

Ход работы: Для игры необходим разнообразный природный материал, который раздается детям (лучше использовать кору дерева). «На что это похоже?» Дети должны предложить варианты, затем наиболее интересные из них зарисовать.

16. «ПОЛЬЗА – ВРЕД»

Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных ни вредных, одни только необходимые.

1 этап

1. Первый вариант: «Польза – вред» (тема: живая природа).

Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы?», дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы?»

2. Второй вариант: «Нравится – не нравится» (тема: неживая природа).

Принцип организации см. вариант 1.

3. Третий вариант: «Хорошо – плохо» (тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.

2 этап

Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим?» (волк стал хорошим – перестал есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим птицам негде было бы жить).

Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.

17. НАОБОРОТ

Цель: показать детям наличие противоречий в природе и отметить, что всё в природе неповторимое.

Ход работы: Организация игры может быть разная:

1. Используется приём «по кругу».

2. Дети делятся на две команды, которые после 2-3 заданий необходимо менять составом.

Воспитатель дает детям задание выбрать в природе что-то:

- красивые – некрасивые;
- холодное – горячее;
- гладкое – шероховатое.

Необходимо, чтобы дети называли только природные объекты и не путали их с предметами, созданными руками человека, т.е. акцент делается на умение детей отличать природное от не природного. В случае командной организации детей в игре побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.

18. ЦЕПОЧКА

Цель: развивать логическое мышление детей и умение ориентироваться в словесном материале природоведческого содержания, расширить кругозор детей о взаимосвязях и причинно-следственных отношений в природе, развивать умение критически оценивать окружающую действительность.

Ход работы: Воспитатель выбирает тему цепочки, например: «СНЕГОПАД» и ведет с детьми беседу по этой теме типа:

- хорошо, что много снега, но плохо, что трудно бегать, если дорожки не расчищены;
- хорошо, что дорожки не расчищены, т. к. на них можно увидеть следы птиц, но плохо, потому что тогда не подойти к птицам близко, т. к. по снегу трудно пробираться;
- хорошо, что к птицам близко не подойти, т. к. можно их испугать, но плохо, что птицы пугливы;
- хорошо, что птицы пугливы, иначе некоторые шаловливые ребяташки могут их обидеть, но плохо то, что есть такие ребяташки.

Делается вывод, что не надо никого обижать, надо быть добрым хозяином природы. Воспитателю нужно направлять мысль ребенка по нужному пути и использовать для создания цепочки содержание природоведческого характера.

19.4 ВРЕМЕНИ ГОДА

Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.

Ход работы: Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.

Например: ГРИБЫ.

- Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.
- Осенью – то же самое.
- Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.
- Весной - см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки).

20. МАЛЬЧИК НАОБОРОТ

Цель: воспитывать правильное отношение к природе, расширять понятие детей о правилах поведения в природе.

Ход работы: Суть игры заключается в том, что есть такой мальчик на свете, который всё делает наоборот, если слышит плохие советы.

Воспитатель даёт детям отрицательные и положительные правила поведения в природе, а дети должны сказать, как бы поступил этот мальчик в том или ином случае, и объяснить, почему.

21. ТЕНЬ

Цель: расширить понятие детей о правилах поведения в природе, о полезной деятельности людей в природе, развивать подражательные способности детей (проводится в природе) .

Ход работы: Суть игры заключается в том, что у каждого человека есть тень, но наша тень особенная, она точно повторяет движения человека лишь в том случае, если он делает что-то хорошее. В противном же случае она говорит: «Не буду, не буду повторять» и даже объясняет почему.

Воспитатель делит детей на пары, в которых первый ребенок – ребенок, а второй – его тень: «Ребенок может делать в природе всё, что считает нужным, т. е. гулять, нюхать цветы, собирать сухие веточки и т. д., а «тень» оценивает его поступки. В конце игры выбирается ребёнок, у которого самая послушная тень.

22. ЧТО ВОЗЬМЁМ С СОБОЙ?

Цель: расширить понятия детей о различных средах обитания.

Ход работы: Педагог предлагает детям отправиться в путешествие (на луг, в лес, на озеро). Дети должны выбрать из предложенных карточек с изображением предметов, необходимых человеку для данного путешествия, объяснив свой выбор или дать ответ словесно.

23. НАЙДИ НУЖНОЕ СЛОВО

Цель: развивать фантазию, воображение, лексический, словарный запас детей.

1 вариант: «Подбери определение к природному объекту».

Дети должны подобрать слова на задание воспитателя:

- Какие могут быть листья?
- Какой может быть снег?

2 вариант: «Подбери природный объект под определение».

- Что может быть горячим на берегу реки (в лесу, на море)?
- Что может быть тёмным в городе (в парке, на поляне)?

Педагог должен следить, чтобы дети использовали для подбора только объект природы.

24. ПРИРОДА - НЕ ПРИРОДА

Цель: выделить различия в природных и неприродных объектах, а так же их связь и взаимодействие, показать детям роль человека в преобразении природы.

Ход работы: Используется набор карточек или открыток с изображением природных объектов, созданных руками человека. Дети должны выбрать изображения природных объектов из общего числа карточек, после чего воспитатель проводит беседу:

- Чем отличаются объекты природы от всего, что нас окружает?
- Что использует человек для создания неприродных объектов?
- Как вы считаете, можно ли предметы, созданные руками человека, назвать природными?
- По этому же принципу можно сыграть в «живое – неживое», используя набор карточек с изображением живых и неживых объектов природы и вопросы беседы.

25. НАСОСЫ

Цель: развивать у детей восприятие запахов.

Ход работы: Для игры необходимо иметь 3 непрозрачных пакета, в каждом из которых находится по одному, пропитанного запахом, разных духов.

Суть игры в том, что дети – это «зайцы», на них охотится лиса, у которой свой определённый запах (детям дают понюхать 1 пакет – это запах лисы). Зайцы резвятся на поляне, но их нос должен всё чувствовать и вовремя определить «запах лисы», чтобы успеть убежать (детям по очереди дают понюхать все три запаха и они должны выбрать запах лисы). Если ребёнок правильно определил запах, который предлагался ему ранее, то «заяц» остаётся цел, т. к. смог вовремя почувствовать приближение опасности и наоборот. В конце игры выбираются «зайцы» - долгожители.

26. РЕПОРТАЖ

Цель: развивать мнение детей, выражая свои противоречия от общения с природой в словесной форме (проводится после экскурсии) .

Ход работы: Педагог применяет прием «по кругу» для составления репортажей на различные темы (самый красивый цветок, увиденный на экскурсии). Ребёнок должен придумать название своему репортажу и коротко рассказать о цветке. Например: как он называется, какой он, почему понравился и т.д.

Можно использовать тему: «репортаж лесной газеты», когда дети составляют репортажи на любые темы. Используется также задание на дом:

- составить репортаж о комнатных растениях, которые есть дома;
- составить репортаж о любимом животном;
- составить репортаж о живых обитателях твоей квартиры.

27. Посылка из деревни.

Цель: уточнять и обобщать представления детей о том, чем занимаются сельские труженики; воспитывать уважение к людям труда, учить бережно обращаться с продуктами питания.

Игровое задание: интересно рассказать о подарке; по описанию или вкусовым данным угадать, что это, кто это вырастил.

Материал: колоски хлебных злаков, овощи, фрукты или их изображения в виде картинок, поделок.

В детский сад пришла посылка. Кажется, её принёс человек, приехавший из деревни. Что в ней может быть? Попросите детей догадаться. Потом откройте посылку. По оче-

реди вынимая подарки, дети должны подробно описать их, рассказать, кто это вырастил (хлебороб, овощевод, садовод). Потом они предлагают другим угадать вкус подарка.

Вариант: дети подробно рассказывают о подарке, дают другим попробовать его (кусочек, не целиком), вспоминают соответствующие загадки. Ребята должны отгадать, что это и при приготовлении каких блюд используется. Можно создать проблемные ситуации: на кухне не оказалось овощей и муки – без каких блюд останутся дети? В магазине купили лишь картофель (или капусту, или морковь) – что можно приготовить на завтрак, обед и т.д.?

28. Подвижная игра «Коты-рыболовы»

Цель: совершенствовать бег с препятствиями, лазание; закреплять умение действовать по правилам соответственно выбранного образца, учить понимать критерии выигрыша, состязательные отношения; развивать ловкость, внимательность.

Правила игры: «рыбкам» бежать по отведенному месту после сигнала, стараясь не попасть в сети. «Коты» ловят, не касаясь рукой. Два «кота» держат в руке верёвку, бегают по отведённому пространству и ловят «рыб» верёвкой, словно сетью. «Рыбки» стараются не попасть в сеть, перепрыгивают, подлезают под веревку. Начинается движение «рыб» после слов котов:

Мы котята-хитрецы вмиг забросим сети,
Ничего вкуснее нет рыбки в целом свете.
Отдохнём на берегу, пусть журчит водица.
Будет нынче на обед славная ушица!

29. Найди листок, какой покажу

Цель: учиться находить предметы по сходству; развивать внимание, координацию движений; расширять представления детей о растениях и их отдельных частях.

Правила игры: бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи, и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (клён, дуб, ясень и др.).

Затем педагог поднимает, например, кленовый лист и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья

клёна, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются. Игра повторяется с разными листьями.

30. Какое время года

Цель: учиться соотносить описание природы в стихах и прозе с определённым временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Правила игры: нужно отгадать время года по стихотворению; показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали время года.

У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: Кто знает, когда это бывает? – и открывает карточку, читает текст. Дети отгадывают.

Загадки

Дел у меня не мало –
Я белым одеялом
Всю землю укрываю,
В лёд реки убираю,
Белю поля, дома.
Зовут меня...

(Зима)

Я раскрываю почки,
В зелёные листочки
Деревья одеваю,
Посевы поливаю,
Движения полна.
Зовут меня...

(Весна)

Я соткано из зноя,
Несу тепло с собою.
Я реки согреваю,
«Купайтесь!» – приглашаю.
И любите за это
Вы все меня.
Я ...

(Лето)

Несу я урожай,
Поля вновь засеваю,
Птиц к югу отправляю,
Деревья раздеваю.
Но не касаясь сосен
И ёлочек. Я ...

(Осень)

31. Соберём букет

Цель: учиться находить предмет по сходству; развивать зрительное внимание, восприятие, быстроту мышления; расширять словарный запас.

Правила игры: играющие должны найти на своих больших картах те цветы, которые называет и показывает ведущий. Ведущий раздаёт участникам игры большие карты-композиции, а маленькие карточки перемешивает и складывает стопкой перед собой. Затем, вынимая из стопки по одной карточке, ведущий читает название цветка, показывает играющим карточку и говорит, например, так: – Это гладиолус. Ребята, у кого гладиолус?

Ответить должен участник игры, у кого на большой карте есть этот цветок. Если ответ правильный, ведущий отдаёт карточку играющему, если нет – кладёт её вниз стопки. Выигрывает тот, кто первым подберёт все цветы к букету на своей большой карте.

32. 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.*

33. 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.

34. 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.

35. 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.

36. 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.).

37. 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 улетаются?
- Тучки солнце закрывают? Часто-часто льют дожди?
- Колочий 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?

38. 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.

39. РАССКАЖИ БЕЗ СЛОВ

Цель. Закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно (*дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы*); идёт холодный дождь (*открывают зонтики, поднимают воротники*).

40. ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ

Цель. Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

41. ОХОТНИК

Цель. Упражнять в умении классифицировать и называть животных.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это «лес» («озеро», «пруд»). В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за ...». Здесь ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») или прошёл дальше.

42. ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА

Цель. Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

Ход игры. «Живая» (неживая) природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Дети называют предметы природы (той группы, которую указал воспитатель).

43. ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ

Цель. Обучать детей описывать предмет и узнавать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает игроку описать растение или загадать загадку о нём. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

44. ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?

Цель. Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

Ход игры. Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (или загадывает загадки), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

45. УЗНАЙ, ЧЕЙ ЛИСТ

Цель. Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

Ход игры. Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (сходство) с непопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

46. БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ (с мячом)

Цель. Развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (*не бывает*); снег зимой (*бывает*); мороз летом (*не бывает*); капель летом (*не бывает*).

47. НАЙДИ ПАРУ.

Цель. Развивать у детей мышление, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

48. ЛЕСНИК

Цель. Закреплять знания детей о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников (*ствол, листья, плоды и семена*).

Ход игры. Выбирается «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собрать семена для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моём участке растёт много берёз (*тополей, клёнов*), давайте наберём семян». «Лесник» может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

49. ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дёт человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает ребёнку мяч. Тот отвечает: «Машина». После нескольких ответов детей педагог задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети называют объекты природы.

50. ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК (*часть 2*)

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что даёт человеку природа.

Ход игры. Воспитатель становится в круг, в руках у него – мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети отвечают одним словом: «Человек!» или «Природа!» Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!» Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон.

51. ПРИДУМАЙ САМ (*вариант 1*)

Цель. Учить детей составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Предложить детям опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Попросить детей придумать предложения из 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

(вариант 2) Ход игры. Воспитатель назначает ведущего и задаёт тему: «Времена года», «Одежда», «Цветы», «Лес». Ребёнок придумывает слова и говорит их всем остальным, например: «Цветы, насекомые, раскрылись». Дети должны придумать как можно больше предложений, чтобы в них звучали эти слова.

52. КТО ГДЕ ЖИВЁТ

Цель. Развивать умение группировать растения по их строению (*деревья, кустарники*).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

53. ПТИЦЫ

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (*рыбу, животное, дерево...*), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д. Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

54. НЕ ЗЕВАЙ! (птицы зимующие, перелётные).

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозеваёт своё название, выходит из игры.

Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

55. НАЗОВИ ТРИ ПРЕДМЕТА (вариант 1).

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».

(вариант 2)

Воспитатель делит детей на две команды. Первый ребёнок называет цветок и передаёт мяч другой команде. Та должна назвать три названия цветов и передать мяч первой команде, которая, в свою очередь, называет тоже три цветка. Побеждает та команда, которая последней назвала цветы.

56. ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано руками человека, а что – природой.

Ход игры. «Что сделано человеком? – спрашивает воспитатель и бросает мяч игроку. После нескольких ответов детей он задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети отвечают.

57. ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель. Учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель (*или ребёнок*) начинает предложение: «Я надела тёплую шубу, потому что...». Ребёнок, который заканчивает это предложение, составляет начало нового.

58. 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.

59. КАКОЕ ВРЕМЯ ГОДА?

Цель. Учить воспринимать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках времён года.

Ход игры. Писатели и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

60. 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.

61. ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ

Цель. Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (*берёза*); красная с белыми точками шляпка (*мухомор*) и т.д.

62. ХОРОШО – ПЛОХО

Цель. Закреплять знания о правилах поведения в природе.

Ход игры. Воспитатель показывает детям схематические правила поведения в природе. Дети должны как можно больше рассказать о том, что изображено на картинках, что можно и что нельзя делать и почему.

63. ДОБРЫЕ СЛОВА

Цель. Воспитывать любовь к природе, желание заботиться о ней.

Ход игры. Педагог говорит: «Есть много разных добрых слов, их надо чаще говорить всем. Добрые слова всегда помогают в жизни, а злые слова – вредят. Вспомните добрые слова, когда и как их говорят. Придумайте разные добрые слова, с которыми можно обратиться к ...кошке, цветку, кукле, товарищу и т.д.

64. ЗАГАДАЙ, МЫ ОТГАДАЕМ

Цель. Систематизировать знания детей о растениях сада и огорода.

Ход игры. Ведущий описывает любое растение в следующем порядке: форма, окраска, использование. Дети должны по описанию узнать растение.

65. 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.

66. ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ...

Цель. Учить замечать последствия своих действий по отношению к природе.

Ход игры. Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в результате чего дети приходят к выводу о необходимости соблюдать меру и беречь природу. Например: «Что будет, если сорвать все цветы?...уничтожить бабочек?»

67. ЧТО РАСТЁТ В ЛЕСУ?

Цель. Закреплять знания о лесных (*садовых*) растениях.

Ход игры. Воспитатель выбирает троих детей и просит их назвать, что растёт в лесу. Воспитатель говорит: «Грибы!» Дети должны назвать по очереди виды грибов. Другим детям педагог говорит: «Деревья!» Дети называют деревья. Побеждает ребёнок, больше назвавший растений.

68. МАГАЗИН «ЦВЕТЫ»

Цель. Учить детей группировать растения по месту произрастания; описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы сделать покупку, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растёт. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его, затем выдать покупку.

69. ЧТО ЗА ЧЕМ?

Цель. Учить называть времена года и соответствующие месяцы.

Ход игры. Воспитатель называет время года и передаёт фишку ребёнку, тот должен назвать первый месяц этого времени года и отдать фишку другому ребёнку, который называет следующий месяц и т.д. Затем воспитатель называет месяц, а дети – время года.

70. НАКОРМИ ЖИВОТНОЕ

Цель. Учить делить слова на части, произносить каждую часть слова отдельно.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Первая команда называет животное, а вторая перечисляет, чем оно питается, стараясь выделять двусложные слова, а затем трёхсложные.

71. ОТГАДАЙ НАСЕКОМОЕ

Цель. Закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры. Воспитатель загадывает слово, но говорит только первый слог. Например: начало слова ко... Дети подбирают слова (*комар*). Кто первым угадал, тот получает фишку. Выигрывает ребёнок, набравший больше фишек.

72. НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ

Цель. Учить детей вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям найти себе пару. Для этого один из детей говорит слово, а другой отзывается похожим словом, например: *петрушка – пеструшка*. Дети, составившие пару, отходят в сторону и придумывают слова, близкие по звучанию (*машина – шина, носок – песок*), но отвечать должен тот ребёнок, который подбирал рифму.

73. ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?

Цель. Учить детей группировать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Педагог спрашивает детей: «Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?» Дети объясняют словосочетания.

Свежий ветер – *прохладный*.

Свежая рыба – *недавно выловленная, неиспортившаяся*.

Свежая рубашка – *чистая, выстиранная, выглаженная*.

Свежая газета – *новая, только что купленная*.

Свежая краска – *невысохшая*.

Свежая голова – *отдохнувшая*.

74. КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ

Цель игры. Активизировать словарь, расширять кругозор.

Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель называет звук и просит ребят придумать слова, в которых встречается этот звук. Один из играющих бросает кому-либо мяч. Ребёнок, поймавший мяч, должен сказать слово с установленным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторил уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

75. ИЩИ

Цель. Упражнять детей в употреблении прилагательных, согласованных с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10 – 15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета (*или одинаковой формы, или из одного материала*). По сигналу воспитателя один ребёнок начинает перечислять предметы, другие дети дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовёт большее количество предметов.

76. ПРИДУМАЙ САМ

Цель. Обучать детей правильному составлению предложений с заданным количеством слов.

Ход игры. Даны опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Нужно составить предложение из 3, 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

77. ТАК БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?

Цель. Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Я сейчас вам буду рассказывать истории. В моём рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть хлопнет в ладоши.

Вечером, когда я спешила в детский сад, я встретила маму, которая вела ребёнка в школу.

Ночью ярко светило солнце и горели звёзды.

На берёзе спели яблоки».

Дети находят противоречия в предложениях.

78. ИГРА В ЗАГАДКИ

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Ребёнок, отгадавший загадку, выходит и сам загадывает. За отгадывание и загадывание загадок ребята получают фишки. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

79. СТОП! ПАЛОЧКА, ОСТАНОВИСЬ!

Цель. Упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное, и каждый ребёнок должен что-то сказать о нём. Например, воспитатель говорит: «Медведь!» - и передаёт палочку ребёнку, тот отвечает: «Бурый!» - и передаёт палочку следующему. Кто не сможет ничего сказать о животном, выходит из игры.

80. КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?

Цель. Учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению.

Ход игры. Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди подбирают как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая и т.д.

81. КТО БОЛЬШЕ ВСПОМНИТ

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель просит посмотреть на картинки и рассказать, что делают предметы: метель (*метёт, вьюжит, пуржит*); дождь (*льёт, моросит, накрапывает, капает, начинается*); ворона (*летает, каркает, сидит, ест*).

82. ПРИДУМАЙ ДРУГОЕ СЛОВО

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Педагог предлагает детям составить словосочетания по примеру: *бутылка из-под молока – молочная бутылка.*

Кисель из клюквы - ... (клюквенный кисель);

Суп из овощей - ... (овощной суп);

Пюре из картофеля - ... (картофельное пюре) и т.д.

83. О ЧЁМ Я СКАЗАЛА?

Цель. Учить детей различать в слове несколько значений, сравнивать их, находить общее и различное.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова, которые мы употребляем часто, и много разных предметов называем одним и тем же словом: головка (*куклы, лука, чеснока, голова человека*); иглолка (*у шприца, у ели, у сосны, швейная, у ёжика*); нос (*у человека, у чайника, у самолёта*); ножка; ручка; крыло и т.д.

84. НАОБОРОТ

Цель. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель (*или ребёнок*) называет слово, дети подбирают к нему слово с противоположным значением (*далёкий – близкий, высокий – низкий*).

85. ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО

Цель. Учить детей подбирать однокоренные слова.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны добавить слова, связанные со словом «снег».

Тихо, тихо, как во сне,
Падает на землю...(*снег*).
С неба все скользят пушинки –
Серебристые...(*снежинки*).
Вот веселье для ребят –
Всё сильнее...(*снегопад*).
Все бегут вперегонки,
Все хотят играть в ...(*снежки*).
Словно в белый пуховик
Нарядился...(*снеговик*).
Рядом снежная фигурка
Эта девочка...(*снегурка*).
Словно в сказке, как во сне,
Землю всю украсил...(*снег*).
(*И.Лопухина*)

- Какие слова вы подобрали? На какое слово они все похожи?

86. СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ

Цель. Учить подбирать синонимы.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут называть слова, близкие по значению (например, *стужа – мороз*).

87. СКАЖИ, ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ

Цель. Развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (*сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т.д.*) Дети должны отвечать полным предложением.

88. ГДЕ Я БЫЛ?

Цель. Учить детей образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевлённых существительных.

Ход игры. Педагог говорит: «Ребята, отгадайте, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (*На море*).

- А теперь вы загадайте мне загадки о том, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Главное в этой игре – не отгадывание, а составление загадки.

89. НАДО СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ

Цель. Учить детей подбирать слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно о нём сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте также попробуем заменить слова в других предложениях». Дождь идёт (*льёт*). Воздух чистый (*свежий*).

90. ЧТО НЕВЕРНО?

Цель. Развивать слуховое внимание и речь; приучать обнаруживать смысловые несоответствия; подбирать нужные слова с учётом содержания текста.

Ход игры. Детям дважды читают стихотворение и предлагают найти несоответствие.

Это верно или нет, что, как сажа, чёрен снег,
Сахар – горек, уголь – бел, ну а трус, как заяц, смел?
Что летать умеет рак, а медведь плясать мастак,
Что растут на вербе груши, что киты живут на суше,
Что с зари и до зари сосны валят косари?

Ну а белки любят шишки, а лентяи любят труд,
А девчонки и мальчишки в рот пирожных не берут?
Если дети назовут не все ошибки, то воспитатель читает стихотворение ещё раз.

91. КТО НАЙДЁТ КОРОТКОЕ СЛОВО?

Цель. Учить делить слова на слоги.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать длину слова можно по шагам (или хлопкам). Он произносит слово «шишка» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто неверно разделит слово на слоги, выходит из игры.

92. О ЧЁМ ЕЩЁ ТАК ГОВОРЯТ?

Цель. Закреплять и уточнять значение многозначных слов.

Ход игры. Скажите, пожалуйста, о чём ещё можно так сказать:

Идёт дождь: идёт... (*снег, зима, собака, дым, человек*).

Играет ... (*музыка, девочка*).

Горький ... (*перец, лекарство*).

93. НАЗОВИ НАСЕКОМОЕ С НУЖНЫМ ЗВУКОМ

Цель. Развивать фонематический звук, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель просит детей вспомнить названия насекомых, в которых есть звуки (*а*), (*к*). Кто больше назовёт слов, тот и выиграл. Например: бабочка, комар, стрекоза и т.д.

94. КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖИТ

Цель. Закреплять употребление в речи обобщающих слов.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие, например, «Насекомое – это...». Дети: «Муха, комар,...».

95. СТУК ДА СТУК, НАЙДИ СЛОВО, МИЛЫЙ ДРУГ

Цель. Учить детей делить слова на слоги (части).

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре с бубном в руках. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать насекомых, имеющих в названии 2

слога (му-ха, ко-мар); затем ударяет 3 раза – трёхсложные слова (стре-ко-за, му-ра-вей, ба-боч-ка и т.д.)

96. 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?

97. 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.

98. 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).

99. КАКОЕ БЫВАЕТ?

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

Ход игры. Педагог спрашивает:

Расскажите, что бывает зелёным? (*Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка*).

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

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

100. Большое экологическое лото

Цель: расширять представления о предметах и явлениях окружающего мира; пополнять активный словарь; развивать словесно-логическое мышление, память, внимание.

Смотрите файл "Экологическое лото".

Список использованных источников:

1. <http://sad-sosenka.ru/>
2. <http://nsportal.ru/shkola/>
3. <http://kopilkaurokov.ru/>
4. Экологические игры: Для детей, родителей и педагогов / Сост. Л.П. Молодова. - Мн.: Асар, 2002 г.
5. <https://открытыйурок.рф/статьи/654013/>