



Игра «Волшебный цветок»

Цель:

Закрепить знания детей о значении растений в жизни человека; развивать навыки чтения готовых символов, воспитывать у ребенка потребность в заботе о растениях и о своем здоровье.

Материал:

Вырезанные из бумаги лепестки ромашки, на каждом из которых нарисован символ-шифр; кубик.

Правила игры:

Ребенку предлагается прочитать выбрать лепесток с символами значений растений в жизни человека (№ 1 – очищение воздуха, № 2 – определение времени, № 3 – предсказание погоды, № 4 – украшение окружающего мира, № 5 – создание настроения, № 6 – применение как лекарства); из игры выбывает тот, кто не сумеет расшифровать символ на лепестке.

Вариант:

У каждого игрока свой «цветок». Ведущий загадывает загадки по символам. Ребенок отгадывает и выкладывает лепестки. Побеждает тот, кто выполнил задание правильно и быстро.

Игра «Чудо-дерево».

Цель:

Закрепить знания детей об отличительных признаках растений, их составляющих частях.

Материал:

Игровое поле состоит из десяти коробочек, соединенных на одной плоскости. В коробочках – береста, желуди, ягоды рябины, еловые и сосновые шишки, спил дерева, листья, мох, иголки ели и сосны. Каждая коробочка закрывается крышечкой с цифрами от одного до шести.

Правила игры:

Дети по очереди достают цифры из «мешочка», открывают соответствующую коробочку и угадывают растение по его части, объясняют функциональное значение данной части для всего растения.

За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого к концу игры больше фишек.



Игра «Зоологическая столовая»

Цель: Формировать представление дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку.

Материал: на каждую команду – лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего, комплект картинок с изображением животных (15-20 шт.)

Ход игры

Играют две команды по 3-5 человек.

Воспитатель: как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных.

Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим. Команда, которая первой разместит животных правильно, станет победителем.



https://t.me/club_neposed

Игра «Животные Африки»

Дид. задача: закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

Ход игры: в игре

участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т. е. какого зверя они будут изображать или отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается.

Участник задает вопросы группе игроков, **например:** зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т. д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет».

Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.



https://t.me/club_neposed

Игра «Картина природы»

Цель:

Расширить знания детей о живой природе, средах обитания живых организмов (*вода, земля, воздух*).

Материал:

Объемная четырехгранная пирамида с изображением воды, земли, воздуха; съёмные значки с картинками животных, растений, птиц, рыб, насекомых.

Правила игры: Предлагаем детям рассмотреть грани пирамиды и рассказать, какая это среда обитания. Выбрать среди значков картинки живых существ, обитающих в каждой конкретной среде, разместить их на соответствующих гранях пирамиды и объяснить свой выбор.

Пример: «Это море. В море живут рыбы, морские млекопитающие, рачки, разные водоросли. Я выберу картинку с изображением дельфинов, поселю их в море, потому что это морские млекопитающие».

Суша, воздух, вода

неживая природа



Игра «Что это такое?»

Дид. задача: закреплять знания о живой и неживой природе. Развивать мышление.

Ход игры: воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается.

Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

Игра «Живое – неживое»

Дид. задача: закреплять знания о живой и неживой природе.

Ход игры: воспитатель называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети - машут руками, если предмет неживой природы - приседают.

неживая природа





Игра «Лесные жители»

Цель: Учить различать и называть характерные особенности диких животных, устанавливать связи между средой обитания и образом жизни и внешним видом животных.

Материал:

картинки животных, «домиков», детенышей, продуктов питания животных.

Схема для составления описательных рассказов о животных.

Правила игры:

Ребенку предлагаются картинки с изображением животных.

Назови животных. Где они живут?

Выбери и опиши животного по схеме.

Найди каждому животному детеныша. Чья семейка гуляет на поляне? (медвежья, волчья)

Подбери животным их домики. Кто где живет?

Чем питаются животные? Выбери картинки.

Игра «Экотаблицы»

Цель:

Систематизировать знания о животном мире.

Формировать умение пользоваться графическими символами. Развивать логическое, образное мышление.

Материалы:

Таблицы с графическими символами;
Предметные картинки с изображением представителей животного мира.

Правила игры:

1. Ребенок выбирает таблицу с графическими символами и объясняет, какое животное зашифровано.
2. С помощью таблицы составляет последовательный рассказ о животном.



Игра «Я знаю»

Дид. задача: закреплять знания о природе. Развивать познавательный интерес.

Ход игры: дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы).

Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет.

Игра «Путешествие капельки Капы»

Цель:

Познакомить детей с круговоротом воды в природе.

Материал:

Пано-схема, карточки с изображением:

снежинки, дождя, сосульки, кипящего чайника; лужи, крана с водой, снежного сугроба.

Вариант сказки:

Дети садятся вокруг пано. Воспитатель рассказывает сказку о путешествии маленькой капельке «Капе».

Жила – была маленькая капелька. Звали ее Капа.

Вот она! (показ карточки с изображением капельки).

Однажды капельке стало грустно, и она решила отправиться в путешествие. В это время по небу проплывала дождевая тучка, и капелька быстро прыгнула на нее.

Посидела чуть – чуть, посмотрела вокруг и внизу увидела цветочки. Они были такие яркие, такие красивые, что капельке обязательно захотелось к ним. Она превратилась в дождик и попала на цветочек. Капельке очень понравилось дружить с цветочками.

Но Капа была очень любопытной, ей хотелось дальше путешествовать, и она решила прыгнуть в озеро.

https://t.me/club_neposed

неживая природа



Поплавала там немножко, поиграла с рыбками, а рядом с озером росло большое – пребольшое дерево. Корни этого дерева любили пить воду из этого озера, и наша капелька вместе с водичкой по корешкам и по стволу попала на самую верхушку. Она сидела и раскачивалась и пела свою любимую песенку.

Но выглянуло солнышко, и капелька превратилась в белое облачко. Вот так с тех пор и путешествует наша капелька Капа.

Походу рассказывания сказки воспитатель перемещает капельку по кругу с объекта на объект.

Вопросы:

- Где мы можем встретить капельку Капу? (в кране, в луже, в сугробе и т. д.) – выставляются карточки.
- Какая может быть капелька? (жидкая, газообразная, твердая) – выставляются карточки.
- Какая бывает вода в кране? (холодная и горячая)
- Какую пользу приносит капелька?
- Что будет, если капелька исчезнет?



https://t.me/club_neposed