

A decorative border consisting of small red dots connected by thin black lines, forming a rectangular frame around the text.

**КАРТОТЕКА ИГР
ДЛЯ ДЕТЕЙ
6 – 7 ЛЕТ**

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ЭКОЛОГИИ

1. «ЧТО ГДЕ РАСТЁТ?»

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

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

Осенью цветут цветы?

Осенью растут грибы?

Урожай весь собирают?

Птички стаи улетают?

Тучки солнце закрывают?
Колючий ветер прилетает?
Туманы осенью плывут?
Ну а птицы гнёзда выют?
А букашки прилетают?
Звери норки закрывают?

Часто-часто льют дожди?
Достаём ли сапоги?
Солнце светит очень жарко,
Можно детям загорать?
Ну а что же надо делать -
Куртки, шапки надевать?

7. «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.

8. «РАССКАЖИ БЕЗ СЛОВ».

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

Ход игры. Дети образуют круг. Ведущий 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*).

9. «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.

10. «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.

11. «ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА».

Цель. Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

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

12. «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».

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

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

13. «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.

14. «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. Ведущий предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (*сходство*) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

15. «БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ» (с мячом).

Цель. Развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры. Ведущий 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*).

16. «НАЙДИ ПАРУ».

Цель. Развивать у детей мышление, сообразительность.

Ход игры. Ведущий 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.

17. «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.

18. «ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» I

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

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

19. «ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» II

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

Ход игры. Ведущий 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.

20. «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. Ведущий 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.

21. «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.

22. «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.

23. «НЕ ЗЕВАЙ!» (птицы зимующие, перелётные).

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

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

Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

24. «НАЗОВИ ТРИ ПРЕДМЕТА» (вариант 1).

Цель. Упражнять в классификации предметов.

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

(вариант 2)

Ведущий 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.

25. «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.

26. «ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».

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

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

27. «КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»

Цель. Уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры. Ведущий 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.

28. «ЭТО ПРАВДА ИЛИ НЕТ?»

Цель. Учить детей находить неточности в тексте.

Ход игры. Ведущий говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небылиц, того, чего не бывает на самом деле?»

Тёплая весна сейчас.

Любит в речке посидеть.

Виноград созрел у нас.

А зимой среди ветвей

Конь рогатый на лугу

«Гауга-га, пел соловей.

Летом прыгает в снегу.

Быстро дайте мне ответ –

Поздней осенью медведь

Это правда или нет?

Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

29. «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. Ведущий читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

30. «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ» (*растения*)

Цель. Закреплять знания о многообразии растений.

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

31. «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».

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

Ход игры. Ведущий 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.

32. «ХОРОШО – ПЛОХО».

Цель. Закреплять знания о правилах поведения в природе.

Ход игры. Ведущий 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.

33. «ДОБРЫЕ СЛОВА».

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

Ход игры. Ведущий 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.

34. «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА ПТИЦА».

Цель. Учить описывать птицу и узнавать по описанию.

Ход игры. Ведущий предлагает одному ребёнку описать птицу или загадать загадку о ней. Другие дети должны отгадать, что это за птица.

35. «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.

36. «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. Ведущий 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.

37. «ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ...»

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

Ход игры. Ведущий 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?»

38. «ЧТО РАСТЁТ В ЛЕСУ?»

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

Ход игры. Ведущий 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.

39. «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.

40. «ЧТО ЗА ЧЕМ?»

Цель. Учить называть времена года и соответствующие месяцы.

Ход игры. Ведущий 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.

41. «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.

42. «ОТГАДАЙ НАСЕКОМОЕ».

Цель. Закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры. Ведущий 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.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ УСТНОЙ РЕЧИ

43. «НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ».

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

Ход игры. Ведущий 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.

44. «ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?»

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

Ход игры. Ведущий 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*.

45. «КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ».

Цель игры. Активизировать словарь, расширить кругозор.

Ход игры. Дети образуют круг. Ведущий 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.

46. «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.

47. «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.

48. «ТАК БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?»

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

Ход игры. Ведущий 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 поспели яблоки».

Дети находят противоречия в предложениях.

49. «ИГРА В ЗАГАДКИ».

Цель. Расширять словарный запас детей.

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

50. «ИСПРАВЬ ОШИБКУ».

Цель. Учить детей понимать смысл предложения.

Ход игры. Ведущий читает предложения. В них допущены ошибки, которые ребята должны исправить.

Коза принесла корм девочке.

Мяч играет с Сашей.

Дорога едет по машине.

Гена разбил стеклом мяч. И т.д.

51. «ВСПОМНИ РАЗНЫЕ СЛОВА».

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

Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребёнок должен назвать какое-нибудь слово и сказать его следующему участнику; следующий участник говорит тоже одно слово. Так, по очереди все дети должны произнести по одному слову. Через три круга игра останавливается. Нельзя повторять одно слово дважды. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

52. «СТОП! ПАЛОЧКА, ОСТАНОВИСЬ!».

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

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Ведущий 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.

53. »КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?»

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

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

Белка – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто – тёплое, зимнее, новое, старое. И т.д.

54. «КТО БОЛЬШЕ ВСПОМНИТ».

Цель. Расширять словарный запас детей.

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

55. «ПРИДУМАЙ ДРУГОЕ СЛОВО».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Ведущий 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.

56. «О ЧЁМ Я СКАЗАЛА?»

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

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

57. «НАОБОРОТ».

Цель. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

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

58. «ДОБАВЬ СЛОГ»

Цель. Развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Ведущий (*или ребёнок*) называет один слог и бросает мяч. Поймавший мяч должен дополнить слово, например, ма – ма, кни – га и т.п. Дополнивший слово ребёнок снова бросает мяч воспитателю (*или ребёнку*).

59. «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 выбрали? На какое слово они все похожи?

60. «СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ».

Цель. Учить подбирать синонимы.

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

61. «СКАЖИ, ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ».

Цель. Развивать фразовую речь.

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

62. «ДОПОЛНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».

Цель. Развивать речевую активность детей, быстроту мышления.

Ход игры. Ведущий говорит начало предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например, педагог: «Мама купила...»...книги, тетради, конфеты...», продолжают дети.

63. «НАЙДИ ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ СЛОВО».

Цель. Учить детей подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Ход игры. Ведущий задаёт предложение и предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то, значит, он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он...», «Если сумка не лёгкая, то она...» и т.д.

64. «СКАЖИ СЛОВО С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».

Цель. Развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Ведущий говорит: «Придумайте слово со звуком (а) – и бросает мяч любому из играющих. Ребёнок отвечает: «Шапка» - и бросает мяч следующему

игроку, и т.д. по кругу. Затем воспитатель называет другой звук, и игра повторяется снова.

65. «ГДЕ Я БЫЛ?»

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

Ход игры. Ведущий 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.

66. «НАДО СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ».

Цель. Учить детей подбирать слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Ведущий 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*).

67. «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.

68. «КТО НАЙДЁТ КОРОТКОЕ СЛОВО?»

Цель. Учить делить слова на слоги.

Ход игры. Ведущий говорит детям, что узнать длину слова можно по шагам (*или хлопкам*). Он произносит слово «суп» 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.

69. «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*).

70. «НАЗОВИ НАСЕКОМОЕ С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».

Цель. Развивать фонематический звук, быстроту мышления.

Ход игры. Ведущий 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.

71. «КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖИТ».

Цель. Закреплять употребление в речи обобщающих слов.

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

72. «СТУК ДА СТУК, НАЙДИ СЛОВО, МИЛЫЙ ДРУГ».

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

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий – 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.)

ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ

73.«ПРИДУМАЙ САМ».

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

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

74. «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, ведущий 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.

75. «НЕ ОШИБИСЬ!»

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

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

76. «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.

77. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»

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

Ход игры. Ведущий 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.

78. «ПУТЕШЕСТВИЕ».

Цель. Учить детей находить дорогу по ориентирам.

Ход игры. Ведущий выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (*деревья, кустарники, клумбы, постройки*) определяют дорогу. По ней все дети должны прийти к спрятанной игрушке.

79. «ХЛОПКИ».

Цель. Развивать количественные представления.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Ведущий объясняет правила игры: «Я буду считать до 5, и как только я произнесу слово «пять», все должны хлопнуть в ладоши. При произнесении других чисел хлопать не надо.» Дети вместе с педагогом считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая в них. Педагог 2-3 раза проводит игру правильно, затем начинает ошибаться: при произнесении числа 3 или какого-либо другого (*но не 5*) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет хлопнуть. Дети, которые повторили движение и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть за кругом.

80. «НАЙДИ ПРЕДМЕТ ТАКОЙ ЖЕ ФОРМЫ».

Цель. Уточнять представления детей о форме предметов.

Ход игры. Ведущий поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов данной формы.

81. «КТО ЖЕ Я?»

Цель. Учить называть указанное растение.

Ход игры. Ведущий указывает на какое-либо растение. Тот, кто первым назовёт растение и его форму (*дерево, кустарник, трава*), получает фишку.

82. «УГАДАЙ, ЧТО В МЕШОЧКЕ».

Цель. Учить детей описывать признаки предмета, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Ведущий в мешочек складывает природный материал: камешки, веточки, орехи, жёлуди. Ребёнок должен на ощупь определить предмет и рассказать о нём, не доставая из мешочка. Остальные дети должны определить предмет по описанию.

83. «ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ».

Цель. Развивать воображение, умение считать; закреплять представления об искусственных объектах (для детей мы их называем объектами «неприроды») и геометрических фигурах.

Ход игры. Ведущий называет детям объект «неприроды», а дети должны отгадать, на какую геометрическую фигуру он похож.

ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА

84. «ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ».

Цель. Закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

Ход игры. Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч ребёнку, произнося при этом одно из четырёх слов: *земля, вода, огонь, воздух*. Если ведущий скажет, например, *земля*, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное, которое обитает в этой среде; при слове «*огонь*» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся – выходит из игры.

85. «И Я».

Цель. Развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Ведущий говорит, что будет рассказывать историю. Во время паузы дети должны сказать: «И я», - если слова подходят по смыслу. Если же слова по смыслу не подходят, то говорить ничего не надо. Например:

Иду я однажды к реке...(и я).

Рву цветы и ягоды...(и я).

86. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»

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

Ход игры. Ведущий 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.

87. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?» (игра-забава).

Цель. Развивать у детей наблюдательность.

Ход игры. Ведущий 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.

88. «НАЙДИТЕ, ЧТО ОПИШУ».

Цель. Учить детей находить растение по описанию.

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

89. «НЕОБЫЧНЫЕ ЖМУРКИ» (игра-забава)

Цель. Развивать наблюдательность.

Ход игры. Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше узнает своих друзей.

При этом разрешается пользоваться только несколькими способами опознания: по рукопожатию; по шёпоту; по покашливанию; по прикосновению к волосам, ушам, носу.

Тот, кто правильно узнает дуга, получает очко. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

90. «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».

91. «КТО ТЫ?»

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Ведущий 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.

92. «КТО (ЧТО) ЛЕТАЕТ?»

Цель. Закреплять знания детей о животных и птицах.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Выбранный ребёнок называет какой-нибудь предмет или животное, поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит». Если назван предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят: «Летит». Если нет, дети рук не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, тот выходит из игры.

93. «ОТГАДАЙ-КА!»

Цель. Учить описывать предмет, не глядя на него, выделяя в нём существенные признаки, узнавать предмет по описанию.

Ход игры. По сигналу ведущий ребёнок, получивший фишку, встаёт и по памяти даёт описание любого предмета, затем передаёт фишку тому, кто будет отгадывать предмет. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт фишку следующему ребёнку и т.д.

94. «КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?»

Цель. Развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Ведущий говорит: «У меня в руках стакан. Кто скажет, для чего он может быть использован?» Кто больше назовёт действий, тот выиграл.

95. «КОМУ ЧТО НУЖНО».

Цель. Упражнять детей в классификации предметов; развивать умение называть предметы, необходимые людям определённой профессии.

Ход игры. Ведущий говорит: «Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что нужно для работы человеку этой профессии». Во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

96. «ПОВТОРЯЙ ДРУГ ЗА ДРУГОМ».

Цель. Развивать память, внимание.

Ход игры. Играющий называет любое *насекомое, животное, птицу*, например, жук. Второй повторяет названное слово и добавляет своё (*жук, комар...*) и т.д. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

97. «ПОМНИШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СТИХИ?»

Цель. Развивать память, внимание, чувство рифмы.

Ход игры. Ведущий читает отрывки из стихотворений, а дети должны произносить пропущенные слова, например:

Где обедал воробей?

В зоопарке у ...(*зверей*).

Вы не стойте слишком близко:

Я тигрёнок, а не ...(*киска*).

Ветер по морю ...(*гуляет*)

И кораблик...(*подгоняет*).

98. «ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ».

Цель. Развивать слуховое внимание; воспитывать выдержку.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в середине. Он называет предмет и бросает мяч. Если предмет летает, то ребёнок, кому летит мяч, должен поймать его, если нет – отбросить руками. Кто ошибётся – выходит за круг и пропускает один ход.