

**Картотека**  
**дидактических игр**  
**ПО ЭКОЛОГИИ**  
**младшая группа**

## **Сентябрь**

### **Тема недели «Хорошо у нас в саду»**

#### **Игра «К дереву беги!»**

**Цель:** закреплять знания детей о деревьях, которые растут на участке детского сада; учить быстро ориентироваться в них, находить нужное дерево.

**Игровое правило:** подбегать к дереву можно только по сигналу водящего: «Раз, два, три – к дереву беги!» Кто ошибся и подбежал не к тому дереву, отдаёт свой фант, который в конце игры должен отыграть.

**ОПИСАНИЕ.** Выйдя на прогулку на участок, воспитатель напоминает детям о том, что здесь много деревьев. Затем говорит: «Знаете ли вы, ребята, как называются деревья, которые растут у нас на участке, и чем они отличаются друг от друга? Мы узнаем об этом, когда поиграем в игру «К дереву беги!» Кто ошибётся и подбежит не к тому дереву, тот отдаёт фант, а потом в конце должен отыграть его.

#### **Дидактическая игра «Собери цветок»**

**Цель:** развивать у детей внимательность, настойчивость, усидчивость, закрепить названия весенних цветов (*ландыш, одуванчик, тюльпан, нарцисс, подснежник*).

**Ход игры:** воспитатель раздает каждому ребенку по конверту и предлагает выложить картинку с цветком, когда дети выполняют задание, воспитатель у каждого спрашивает, какой цветок у него получился.

#### **Дидактическая игра «Где живут витамины»**

**Цель:** учить детей отбирать только те картинки, на которых нарисованы полезная для здоровья пища; развивать внимательность, память, мышление.

**Материал:** игрушечный медвежонок; предметные картинки с изображением овощей, фруктов, citrusовых, мороженого, конфет, печенья, торта и тому подобное.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям «*полечить*» мишку не таблетками, а витаминами. Для этого нужно выбрать только те картинки с изображением продуктов, в которых «*живут*» витамины. Дети поочередно или группами подходят и выбирают картинки, называют предмет, а остальные дети знаками показывают согласны ли они с тем, что там «*живут*» витамины или нет. Если задание выполнено правильно, то ребенок кладет картинку у медвежонка.

### **Тема недели «Путешествие в осенний лес»**

#### **Игра «Найди листок, какой покажу»**

**Цель:** находить предметы по сходству; различие их по размерам длиннее, короче; широкий, узкий.

**Ход игры:** во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели!» К воспитателю бегут, кружатся те дети, в руках у которых тот листок, что и у воспитателя.

#### **Игра «Такой листок, лети ко мне!»**

**Цель:** упражнять детей в нахождение листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание, активизировать словарь детей.

**Ход игры:** Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок ко мне!». Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такой же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.

### **Игра «Кто быстрее найдёт берёзу, ель, дуб»**

**Цель:** найти дерево по названию.

**Ход игры:** Воспитатель называет хорошо знакомое дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три к березе беги!». Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.

**Второй вариант** Дидактическая задача: Тренировка в быстром нахождении названного дерева.

**Ход игры:** Игра организуется, как подвижная. Воспитатель объясняет, что водящий может ловить тех детей, которые не стоят у названного дерева. Воспитатель называет сначала те деревья, которые имеют яркие отличительные признаки, затем те, которые похожи по внешнему виду. Все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо и в соответствии с этим, перебегать по сигналу «Раз, два, три – беги!».

### **Тема «Что растет в саду?»**

#### **Игра «Угадай, что в руке»**

**Цель:** учить узнавать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

**Материал:** муляжи овощей и фруктов.

**Игровое действие:** бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

**Игровое правило:** смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

**Ход игры:** Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям овощи и фрукты. Затем показывает один из овощей, фруктов. Дети, которые определили у себя такой же овощ или фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю.

#### **Игра «Чудесный мешочек»**

**Цель:** учить узнавать предмет с помощью одного из анализаторов, закрепить названия овощей.

**Ход игры:** Воспитатель показывает детям чудесный мешочек и предлагает определить, что же там; взяв на ощупь, не глядя в мешочек, сказать, что взял. Когда дети по очереди все выполняют задание, воспитатель спрашивает: «Где же растут овощи?»

#### **Игра «Найди, что покажу»**

**Цель:** учить детей находить предметы по сходству.

**Ход игры:** Воспитатель приносит два подноса с одинаковым набором овощей. Показывает один из предметов и убирает под салфетку, предлагает найти такой же на другом подносе, вспомнить, как он называется.

#### **Игра «Угадай, что съел»**

**Цель:** учить детей угадывать овощи и фрукты на вкус, стимулировать развитие воображения.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает попробовать на вкус (с закрытыми глазами) волшебное угощение – кусочек моркови, яблока, лимона, лука и пр. и сказать, что съел. Найти такой же на столе.

### **Игра «Почтальон принёс посылку»**

**Цель:** развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.

**Игровое действие:** Составление загадок об овощах.

**Материал:** Воспитатель вкладывает овощи и фрукты по одному в бумажные пакеты, а затем помещает их в коробку.

**Ход игры:** 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 принёс им почтальон. Остальные дети отгадывают.

### **Тема «Удивительное путешествие хлебной корочки»**

#### **Дидактическая игра «Угадай, что съел»**

**Цель:** узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

**Игровое действие:** Угадывание на вкус.

**Правила:** нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

**Оборудование:** подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.

**Ход игры:** Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки, воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: *«Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе»*

После того как все дети выполняют задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

**Примечание.** В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения ' вкуса: *«Как во рту стало?» (Горько, сладко, кисло.)*

### **Магазин «Семена»**

**Цель:** развивать и закреплять знания детей о семенах разных растений. Учить группировать растения по виду, по месту произрастания.

**Материал:** Вывеска «Семена». На прилавке, в разных коробках с моделями: дерево, цветок, овощ, фрукт, в прозрачных мешочках, находятся разные семена с картинкой этого растения.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает открыть магазин по продаже семян. В магазине оборудуют четыре отдела. Выбирают продавцов в каждый отдел семян. По ходу игры дети-покупатели подходят к продавцам и называют свою профессию: цветовод, огородник, овощевод, лесник. За тем просят продать семена описанного ими

растения и способа их выращивания (по одному в ямку, по одному в бороздку, «щепотью», рассадой).

### **Игра «Что в корзинку мы берем»**

**Цель:** закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле. Научить различать плоды по месту их выращивания. Сформировать представление о роли людей сохранения природы.

**Материалы:** Картинки с изображением овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод.

**Ход игры:** у одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзинок.

Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.

Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.).

Выигрывает тот, кто выполнил это условие.

### **Октябрь**

#### **Тема «Дружат в нашей группе девочки и мальчики»**

#### **Дидактическая игра "Где спряталась матрешка?"**

**Цель:** найти предмет по перечисленным признакам.

**Игровое действие.** Поиск спрятанной игрушки.

**Правило.** Смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.

**Оборудование.** На столе расставляют 4—5 растений.

**Ход игры.** Детям показывают маленькую матрешку, которая *«захотела поиграть с ними в прятки»*. Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспитатель. — Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым *«спряталась»* матрешка (на дерево, травку, описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность, цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

#### **Игра «Когда это бывает».**

**Цель.** Обобщить и систематизировать представление о временах года по основным, существенным признакам. Развивать доказательную речь.

**Игровые правила.** Разложить картинки с изображением характерных признаков на модуле «Времена года».

#### **Ход игры.**

1. Перед ребёнком на столе лежит модуль «Времена года». Воспитатель показывает карточку, на которой изображён один из признаков времён года.

Ребёнок рассказывает, что он видит. Объясняет, в какое время года это бывает и прикрепляет её на нужное поле модуля.

Картинки подобраны следующим образом: снежинки, топиться в доме печь, деревья в снегу, дети катаются по льду – зима; на деревьях цветы, сосульки, лёд на

реке – весна; деревья с зелёными листочками, насекомые, яркое солнышко – лето; тёмные тучи и дождь, на дереве разноцветные листья, птицы улетают – осень.

### **Игра «Куда спрятался Саша?»**

**Цель:** Группировка растений по их строению (деревья, кустарники).

**Ход игры:** Игра проводится во время экскурсий в лес, парк. Воспитатель говорит детям: «Сейчас поиграем. Вы будете белочками и зайчиками, а кто-то один из вас лиса. Белочки ищут растение, на котором могут спрятаться». В ходе игры воспитатель помогает детям уточнить, что зайцы живут и прячутся в кустах. Выбирают водящего-лису, дают ему шапочку маску лисы, всем остальным детям шапочки зайцев, белок. По сигналу:

«Опасность лиса!» белочки бегут к дереву, зайцы – к кустам.

### **Тема «Ходит осень по дорожке»**

#### **Игра «Собери грибы в лукошко»**

**Цель:** развивать и закреплять знания детей о съедобных и несъедобных грибах, о месте их произрастания; о правилах сбора в лесу.

**Материал:** Плоскостные лукошки, модель, обозначающая лес, фланелеграф, карточки с грибами (съедобными, не съедобными).

**Ход игры:** Детям раздаются карточки с грибами. Задача детей назвать свой гриб, описать его, где его можно найти (под березой, в еловом лесу, на поляне, на пеньке и т.д.), какой он: съедобный положить в «лукошко», не съедобный оставить в лесу (объяснить почему).

#### **Игра «Детки на ветке»**

**Цель:** закреплять знания детей о листьях и плодах деревьев и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

**Ход игры:** Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» – ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод. Эту игру можно проводить с засушенными листьями и плодами в течение всего года. Подготовить материал для игры могут сами дети.

#### **Игра «Что это такое? »**

**Цель:** уточнить представления детей о предметах неживой природы.

**Материал:** природный – песок, камни, земля, вода, снег.

**Ход игры:** Детям предлагаются картинки и в зависимости от того, что нарисовано на ней необходимо разложить соответственно природный материал, ответить, что это? И какое это? (Большое, тяжелое, легкое, маленькое, сухое, влажное, рыхлое.). Что с ним можно делать?

#### **Игра «Когда это бывает? »**

**Цель:** уточнить представления детей о сезонных явлениях в природе.

**Ход игры:**

**1 вариант:** у каждого из детей есть предметные картинки с изображением снегопада, дождя, солнечного дня, пасмурной погоды, град идет, ветер дует, висят сосульки и т. п. и сюжетные картинки с изображениями разных сезонов. Детям необходимо

правильно разложить имеющиеся у них картинки.

**2 вариант:** Воспитатель читает попеременно короткие тексты в стихах или прозе о временах года, а дети отгадывают.

**3 вариант:** Воспитатель называет время года, а дети по очереди отвечают, что бывает в это время года и что делают люди. Если кто-то затрудняется, взрослый помогает вопросами.

### **Тема «Одежда. Обувь»**

#### **Игра «Найди пару»**

**Цель:** Закрепление представлений детей о характерных орнаментах, соответствующих народным костюмам.

**Стимульный материал:** Воспитатель заранее подготавливает несколько наборов цветных картинок с изображением одежды народов Прибайкалья. Это могут быть платья, сарафаны, халаты, кокошники, платки, носки, унты и т.д. Каждая вещь должна быть представлена в двух одинаковых экземплярах и 2-3 экземпляра с другим узором.

**Ход игры:** Воспитатель перемешивает набор карточек и предлагает детям найти картинки с одинаковым узором.

#### **Игра «Чудесный мешочек»**

**Цель:** формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

**Материал:** красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.

**Ход игры:** Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, и назовет характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

### **Тема «Мебель. Бытовые приборы»**

#### **Игра «Все по домам!»**

**Цель:** формировать и закреплять знания детей разных растений (деревьев, кустов), по форме их листьев (по плодам, семенам). Закреплять правила поведения в лесу, в парке.

**Материал:** Засушенные листья разных деревьев (семена, плоды).

**Ход игры:** перед прогулкой с детьми закрепляют правила поведения в лесу (парке). Игра проводится желательно осенью (когда уже есть семена и плоды), можно летом (только по форме листьев). Воспитатель предлагает отправиться в поход. Детям раздаются листья (плоды, семена) разных растений (кустов, деревьев). Дети делятся на отряды. Воспитатель предлагает представить, что у каждого отряда стоит палатка под каким-либо деревом или кустом. Дети гуляют по лесу (парку), по сигналу воспитателя «Пошел дождь. Все по домам!», дети бегут к своим «палаткам». Дети сравнивают свои листья и т.д. с теми, что растут на дереве или кусте, к которому они подбежали.

#### **Игра «Живая или неживая природа»**

**Цель:** закрепить представления детей об объектах живой и неживой природы.

**Ход игры:** Воспитатель называет объект живой или неживой природы. Если назван объект живой природы, дети двигаются. (Например: названо дерево — поднимают руки, «растут», если животное — прыгают и т.д.) Если назван объект неживой природы — дети замирают на месте.

## Ноябрь

### Дидактическая игра «Что сначала – что потом?»

**Цель:** закреплять знания детей о развитии и росте животных.

**Ход игры:** Детям предъявляются предметы: яйцо, цыпленок, макет курицы; котенок, кошка; щенок, собака. Детям необходимо расположить эти предметы в правильном порядке.

### Дидактическая игра «Волшебный поезд»

**Цель:** закрепить и систематизировать представления детей о деревьях, кустарниках, животных и птицах.

**Материал:** Два поезда, вырезанных из картона (*в каждом поезде по 4 вагона с 5 окнами*); комплекты карточек с изображением растений, птиц и животных.

**Ход игры:** на столе перед детьми лежит «поезд» и карточки с изображением растений, птиц и животных.

Воспитатель. Перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (*в первом – кустарники, во втором – цветы и т. д.*) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир. Тот, кто первый разместит всех пассажиров по вагонам правильно, станет победителем.

Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных группах растений (*леса, сада, луга, огорода*).

### Игра «Когда это бывает?»

**Цель:** уточнить представления детей о сезонных явлениях в природе.

**Ход игры:**

#### 1 вариант

У каждого из детей есть предметные картинки с изображением снегопада, дождя, солнечного дня, пасмурной погоды, град идет, ветер дует, висят сосульки и т. п. и сюжетные картинки с изображениями разных сезонов. Детям необходимо правильно разложить имеющиеся у них картинки.

#### 2 вариант

Воспитатель читает попеременно короткие тексты в стихах или прозе о временах года, а дети отгадывают.

#### 3 вариант

Воспитатель называет время года, а дети по очереди отвечают, что бывает в это время года и что делают люди. Если кто-то затрудняется, взрослый помогает вопросами.

### Игра «Живая или неживая природа»

**Цель:** закрепить представления детей об объектах живой и неживой природы.

**Ход игры:** Воспитатель называет объект живой или неживой природы. Если назван объект живой природы, дети двигаются. (Например: названо дерево —



поднимают руки, «растут», если животное — прыгают и т.д.) Если назван объект неживой природы — дети замирают на месте.

### **Тема «Мои права»**

#### **Игра «Четвертый лишний»**

**Цель:** уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.

**Материал:** карточки с разнообразными объектами.

**Ход игры:** выставляются карточки: три – одного вида, а четвертая другого. Задача детей определить лишнюю карточку, и объяснить свой выбор.

Можно усложнить задачу и проводить игру словесно. Называя предметы и объекты.

#### **Игра «Беги в дом, какой я назову»**

**Цель:** найти целое по его частям.

**Ход игры:** Воспитатель раздает детям листья и говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваши палатки. Мы гуляем. Но вдруг пошел дождь «Все по домам!».

Дети по этому сигналу бегут к своим палаткам, становятся рядом с тем деревом, от которого лист».

#### **Второй вариант**

**Ход игры:** В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу: «Все домой, волк близко!» - бегут к себе в домик под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями «переезжать в новый дом».

#### **Игра «Я знаю»**

**Цель:** закреплять знания о природе. Развивать познавательный интерес.

**Дидактический материал:** Нет.

**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 (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

### **Тема «Мама – солнышко мое»**

#### **Игра «Выбери нужное»**

**Цель:** закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

**Материалы:** предметные картинки.

**Ход игры:** на столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» — это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.

### **«Живое – неживое»**

**Цель:** закреплять знания о живой и неживой природе.

**Дидактический материал:** можно использовать картинки «Живая и неживая природа».

**Ход игры:** Воспитатель называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети — машут руками, если предмет неживой природы — приседают.

### **Тема «Домашние животные и их детеныши.**

#### **Дикие животные зимой»**

#### **Игра «Да и нет».**

**Цель:** закрепить знания о частях тела котёнка и какие звуки он издаёт.

**Материал:** игрушечный котёнок.

**Ход игры:** Воспитатель просит показать, где у котёнка нос, глаза, хвост и т.д. Дети показывают. После этого воспитатель предлагает малышам отвечать словами «да» или «нет» на такие вопросы

- Есть у котёнка нос?
- Есть у котёнка уши?
- Есть у котёнка рога?

И т.д.

#### **Игра «Угадай, чей хвост»**

**Цель:** развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных.

**Материал:** Вырезанные из картона изображения мордочек и хвостов различных животных.

**Ход игры:** Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост.

### **«Наши друзья»**

**Цель:** расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

**Материал:** карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

**Ход игры:** Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного.

Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

### **Игра «Узнайте животное по описанию»**

**Цель:** совершенствовать знания детей о домашних животных; учить находить картинки по описанию; развивать внимательность, память, мышление.

**Материал:** предметные картинки с домашними животными.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям найти то животное, которое он опишет.

Воспитатель: это животное имеет голову, ушки, острые зубы, туловище, ноги, хвост. Она охраняет дом, любит грызть кости.

Ребенок выходит и находит картинку с собакой, показывает ее детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет.

### **Игра «Зоопарк»**

**Цель:** формировать и расширять представления детей о питании домашних и диких животных (птицы, животные), воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

**Материал:** карточки разных животных, птиц, насекомых, продукты питания, овощи и фрукты.

**Ход игры:** Детям предлагается покормить животных в зоопарке. Игра проходит по типу лото. Ведущий показывает карточки с продуктами питания, насекомыми. Игрок, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного или птицы.

## **Декабрь**

### **Тема «Комнатные растения. Знакомимся и ухаживаем»**

#### **Игра «Угадай по описанию».**

**Цель:** воспитывать у детей умение учитывать названные признаки предмета; развивать наблюдательность.

**Ход игры:** у воспитателя на столе стоят пять комнатных растений, на которых видны явные признаки различия (растение, цветущее и не цветущее, с крупными и мелкими листьями, с листьями гладкими и шероховатыми). Воспитатель, поочередно обращаясь к каждому ребёнку, даёт словесное описание растения, а ребёнок находит его среди остальных. (Например, это растение цветёт, у него большие листья, а у этого растения толстый стебель).

#### **Игра: «Где спряталась матрёшка»**

**Цель:** закрепить названия растений, воспитывать любознательность, находчивость.

**Ход игры:** Растения, находящиеся в группе, располагают так, чтобы они были хорошо видны и к ним можно было легко подойти. Одному из детей завязывают глаза платком. Воспитатель прячет матрёшку под растением. Ребёнка освобождают от платка, он находит матрёшку и говорит название растения.

#### **Игра «Где спряталась рыбка»**

**Цель:** развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

**Материал:** голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, камушки, ракушки, палочки, коряга.

**Ход игры:** детям показывают маленькую рыбку (рисунок, игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза. «Как же найти рыбку? – спрашивает воспитатель. - Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И говорит, на что похож тот предмет, за которым «спряталась» рыбка. Дети отгадывают.

### **Игра «Чего не стало»**

**Цель:** развивать зрительную память, закреплять знания о комнатных растениях.

**Ход игры:** на стол ставят 2-3 хорошо знакомые детям комнатные растения; дети смотрят и называют их, затем закрывают глаза, а воспитатель убирает одно растение. Дети должны отгадать, какого растения не стало.

### **Игра «Ухаживаем за растениями»**

**Цель:** закреплять представления детей о различных способах ухода за растениями.

**Материал:** Карточки с изображением лейки, пульверизатора, кисточки, ножниц; 7-8 комнатных растений.

**Ход игры:** Дети сидят за столом, на котором лежат карточки с изображением предметов, необходимых для ухода за растениями. Детям необходимо определить какой уход нужен тому или иному растению, каким инструментом его выполняют – дети показывают соответствующую карточку. Кто правильно ответит, после игры будет ухаживать за этим растением.

### **Тема недели «Творческая мастерская»**

#### **«Где что найдешь?»**

**Цель:** закрепить у детей умение самостоятельно и свободно группировать предметы по их назначению. Учить их помогать друг другу.

**Игровое задание:** расставить предметы по местам.

**Правила игры:** найти предмету место среди близких ему по применению. Поставить предмет на место по сигналу.

**Материал:** предметы или картинки, изображающие посуду, одежду, кухонные принадлежности, оборудование для игровой площадки или медицинского кабинета.

**Ход игры:** в комнате расставьте «шкаф для посуды», «шкаф для одежды», «шкаф для игрушек», «медицинский кабинет», «игровую площадку», «кухню» и др. Обратите внимание детей на то, что все они пока пусты. Попросите детей помочь вам разложить предметы (или картинки) по местам. Дети разбирают предметы (картинки), внимательно рассматривают их, думают, куда что положить.

Когда все вещи разложены, разделите детей на небольшие группы (2-3 человека), которые решают, все ли предметы (картинки) лежат на своем месте. Лишние картинки дети забирают и потом все вместе думают, куда их надо определять.

### **Игра «Четвертый лишний»**

**Цель:** уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.

**Материал:** карточки с разнообразными объектами.

**Ход игры:** выставляются карточки: три – одного вида, а четвертая другого.

Задача детей определить лишнюю карточку, и объяснить свой выбор.  
Можно усложнить задачу и проводить игру словесно. Называя предметы и объекты.

### **Тема «Мы едем, едем, едем... (виды транспорта)»**

#### **Игра «Когда это бывает?»**

**Цель:** уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.

**Материал:** Большие карты-лото с картинкой какого-либо времени года.  
Маленькие карточки с моделями признаков разных сезонов.

**Ход игры:** Игра проводится по типу лото. У ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий показывает карточку с моделью, игроки называют, что это и когда это бывает. Ребенок объясняет, почему эта карточка нужна именно для него. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту. Но игра продолжается до того пока все участники не закроют свои карты.

#### **Игра «Четвертый лишний»**

**Цель:** уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.

**Материал:** карточки с разнообразными объектами.

**Ход игры:** выставляются карточки: три – одного вида, а четвертая другого.  
Задача детей определить лишнюю карточку, и объяснить свой выбор.

Можно усложнить задачу и проводить игру словесно. Называя предметы и объекты.

### **Тема недели «Новогоднее настроение»**

#### **Игра «Какой дует ветер?»**

**Дидактическая задача:** закреплять знания детей о явлениях неживой природы. Упражнять в определении основных свойств ветра. Активизировать речь дошкольника. Развивать наблюдательность и слуховое внимание.

**Игровое действие:** Воспитатель задаёт детям вопросы о том, какой сегодня ветер, каким ветер может быть, каким бывает? Дети с помощью султанчиков определяют силу ветра. (сильный, порывистый, холодный, тёплый, зимний и т. д.) Кто правильно ответил, на вопрос воспитателя, первый имитирует силу ветра.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям представить мысленную картину по её словам.

- Тучи, дождь, ветер, ветки на деревьях качаются, падает первый снег в какое время года это происходит (бывает? Ответы детей: (зимой).

Воспитатель предлагает спеть песенку зимнего ветра.

- Какой ветер? (сильный, колючий и т. д.)

-Но вот ветер начал стихать. Какой теперь ветер подул? (тихий)

#### **Игра «Чудесный мешочек»**

**Цель:** формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

**Материал:** красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.

**Ход игры:**

Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, и назовет характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

**Игра «В зимней столовой»**

**Цель:** закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия. Развивать умение подражать их повадкам.

**Ход игры:** рассматриваем картинки с птицами, воспитатель предлагает назвать её и показать, как она кричит, как летает и прыгает.

**Январь**

**Тема «Зимние забавы»**

**«Отгадай и нарисуй»**

**Цель:** развивать мелкую моторику и произвольное мышление.

**Дидактический материал:** Палочки для рисования на снегу или песке (в зависимости от сезона)

**Ход игры:** Воспитатель читает стихотворный текст, дети рисуют ответы палочками на снегу или песке. Кто проговорился, тот выбывает из игры.

**«Кто внимательный?»**

**Цель:** учить находить ошибки в высказываниях; находить закономерности; расширять знания по экологическому развитию. Развивать память, логическое мышление, внимание.

**Ход игры:** Воспитатель читает разные высказывания с ошибками, а дети должны найти и исправить ошибку, произнеся высказывание правильно.

Дуб высокий, а ландыш красивый. (низкий)

Лист клена зеленый, а лист березы маленький.

Осенью листья опадают, а зимой (голые деревья)

Летом плавают, а зимой (играют в хоккей)

Летом земля черная, а зимой (белая из-за снега)

Апельсин оранжевый, а мандарин круглый.

И так далее высказывания можно подбирать отдельно по темам.

**Тема «Познаем, исследуем, играя!»**

**Игра «В зимней столовой».**

**Цель:** закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия. Развивать умение подражать их повадкам.

**Материал:** Силуэты птиц, ветка на подставке, кормушка.

**Ход игры:** Воспитатель закрепляет силуэты птиц на ветке, обращает внимание детей на то, какая птица прилетела к кормушке. Предлагает назвать её и показать, как она кричит. Дети называют птиц, подражают их звукам, изображают, как они летают, прыгают.

### **Игра «Что это такое?»**

**Цель:** уточнить представления детей о предметах неживой природы.

**Материал:** природный – песок, камни, земля, вода, снег.

**Ход игры:** Детям предлагаются картинки и в зависимости от того, что нарисовано на ней необходимо разложить соответственно природный материал, ответить, что это? И какое это? (Большое, тяжелое, легкое, маленькое, сухое, влажное, рыхлое.). Что с ним можно делать?

### **«Природа и человек»**

**Цель:** закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.

**Дидактический материал:** Мяч.

**Ход игры:** Воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.

«Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

«Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.

### **Тема «Мое отечество»**

#### **Игра «Какой дует ветер?»**

**Цель:** закреплять знания детей о явлениях неживой природы. Упражнять в определении основных свойств ветра. Активизировать речь дошкольника. Развивать наблюдательность и слуховое внимание.

**Игровое действие:** Воспитатель задаёт детям вопросы о том, какой сегодня ветер, каким ветер может быть, каким бывает? Дети с помощью султанчиков определяют силу ветра. (сильный, порывистый, холодный, тёплый, зимний и т. д.) Кто правильно ответил, на вопрос воспитателя, первый имитирует силу ветра.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям представить мысленную картину по её словам.

- Тучи, дождь, ветер, ветки на деревьях качаются, падает первый снег в какое время года это происходит (бывает? Ответы детей: (зимой).

Воспитатель предлагает спеть песенку зимнего ветра.

- Какой ветер? (сильный, колючий и т. д.)

-Но вот ветер начал стихать. Какой теперь ветер подул? (тихий)

#### **Игра «Выбери нужное»**

**Цель:** закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

**Дидактический материал:** Предметные картинки.

**Ход игры:** на столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» — это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» — вода, росса, облако, туман, иней и т.д.

### **Игра «Где снежинки?»**

**Цель:** закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

**Дидактический материал:** карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

#### **Ход игры:**

**Вариант 1.** Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки и объясняется выбор и т.д.

**Вариант 2.** Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

— В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии? (Зима, ранняя весна, поздняя осень).

## **Февраль**

### **Тема «Вежливость. Этикет»**

**Цель:** расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные, об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

**Материал:** карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т. д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т. д., корма.

**Ход игры:** Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного.

Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

### **Игра «Когда это бывает».**



**Цель.** Обобщить и систематизировать представление о временах года по основным, существенным признакам. Развивать доказательную речь.

**Игровые правила.** Разложить картинки с изображением характерных признаков на модуле «Времена года».

**Ход игры.**

1. Перед ребёнком на столе лежит модуль «Времена года». Воспитатель показывает карточку, на которой изображён один из признаков времён года.

Ребёнок рассказывает, что он видит. Объясняет, в какое время года это бывает и прикрепляет её на нужное поле модуля.

Картинки подобраны следующим образом: снежинки, топиться в доме печь, деревья в снегу, дети катаются по льду – зима; на деревьях цветы, сосульки, лёд на реке – весна; деревья с зелёными листочками, насекомые, яркое солнышко – лето; тёмные тучи и дождь, на дереве разноцветные листья, птицы улетают – осень.

### **Игра «Береги природу»**

**Цель:** закреплять знания об охране объектов природы.

**Дидактический материал:** Карточки с объектами живой и неживой природы.

**Ход игры:** на столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

### **Тема «Будем добрыми»**

#### **Игра «Когда это бывает».**

**Цель:** обобщить и систематизировать представление о временах года по основным, существенным признакам. Развивать доказательную речь.

**Игровые правила.** Разложить картинки с изображением характерных признаков на модуле «Времена года».

**Ход игры.**

1. Перед ребёнком на столе лежит модуль «Времена года». Воспитатель показывает карточку, на которой изображён один из признаков времён года.

Ребёнок рассказывает, что он видит. Объясняет, в какое время года это бывает и прикрепляет её на нужное поле модуля.

Картинки подобраны следующим образом: снежинки, топиться в доме печь, деревья в снегу, дети катаются по льду – зима; на деревьях цветы, сосульки, лёд на реке – весна; деревья с зелёными листочками, насекомые, яркое солнышко – лето; тёмные тучи и дождь, на дереве разноцветные листья, птицы улетают – осень.

### **Игра «Наши друзья»**

**Цель:** расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные, об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

**Материал:** карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т. д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т. д., корма.

**Ход игры:** Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного. Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

### **Игра «Летает, плавает, бежит, прыгает»**

**Цель:** закреплять знания об объектах живой природы.

**Дидактический материал:** Картинки с изображением разных животных.

**Ход игры:**

**Вариант 1:** Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы.

Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» — имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» — изображают полёт птицы.

**Вариант 2:** Дети классифицируют картинки – летающие, бегающие, прыгающие, плавающие.

### **Тема «Обитатели морского дна»**

#### **Игра «Рыбки живые и игрушечные: сравнение внешнего вида»**

**Цель:** дать детям представление о строении рыбы, основных частях ее тела.

Дети рассматривают рыбок в аквариуме, воспитатель задает вопросы: какое тело у рыб? Где голова? Где хвост? Какой он? Что у рыбок на голове? Где у них спина, а где брюшко? Что еще есть у рыб?

**Ход игры:** Воспитатель раздает всем игрушечных рыб, предлагает рассмотреть их со всех сторон, обвести игрушку пальчиком по контуру. Показать и обвести по очереди все части тела.

Воспитатель уточняет: Голова спереди, хвост сзади, плавники на спине, хвосте, брюшке. Спина сверху, брюшко снизу. На голове рот, глаза, жаберные крышки». Спрашивает, чем рыбка-игрушка отличается от рыбок в аквариуме. Предлагает детям самим играть с рыбками.

#### **Игра «Путешествие под водой»**

**Цель:** развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.

**Материал:** Большие карты-лото с картинкой какого-либо водоема. Маленькие карточки с рыбами, водными животными, растениями и т.д.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает отправиться в водное путешествие по разным водоемам. Можно разделить детей на команды. Каждая команда отправляется в путешествие к определенному водоему. Далее дети подбирают живые объекты для своих водоемов из общего количества маленьких карточек. Выигрывает та команда, которая лучше знает обитателей и растения своего водоема.

Или игра проводится по типу лото.

### **Тема «Мой любимый папочка»**

#### **Игра «Почтальон принес посылку»**

**Цель:** формировать и расширять представления детей об овощах, фруктах, грибах и т.д., учить описывать и узнавать предметы по описанию.

**Материал:** предметы (муляжи). Каждый отдельно упакован в бумажный пакетик. Можно использовать загадки.

**Ход игры:** Посылку приносят в группу. Ведущий (воспитатель) раздает посылки каждому ребенку. Дети заглядывают в них и по очереди рассказывают, что они получили по почте. Детям предлагается описать, что находится в их пакетике по описанию или с помощью загадки.

### **Игра «Четвертый лишний»**

**Цель:** уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.

**Материал:** карточки с разнообразными объектами.

**Ход игры:** выставляются карточки: три – одного вида, а четвертая другого. Задача детей определить лишнюю карточку, и объяснить свой выбор.

Можно усложнить задачу и проводить игру словесно. Называя предметы и объекты.

## **Март**

### **Игра «Угадай по описанию»**

**Цель:** развивать и закреплять знания о внешнем виде природных объектов (животных, растений, рыб, насекомых и пр.). Развивать память, речь.

**Материал:** Карточки с разнообразными видами животных, рыб, птиц, насекомых, по числу участников или больше.

**Ход игры:** Карточки раздаются детям. Их задача, не показывая, описать объект так, чтобы другие смогли угадать, кто изображен у них на карточке. Можно использовать загадки.

### **Тема «Вот такая мама, золотая прямо»**

#### **Игра «Где чей домик?»**

**Цель:** закреплять знания детей о том, где живут животные и люди.

**Игровые правила:** брать одну фигурку со стола и помещать в соответствующий домик, пояснять свои действия словами. Соблюдать очередность.

**Игровое действие:** поиск нужного домика для фигурки.

**Дидактический материал:** магнитная доска; магнитные фигурки животных, кукол, домики, деревья, кусты и т. д.

**Ход игры:** Дети поочередно берут со стола фигурки одного из гостей, и помещают в соответствующий домик на магнитной доске.

- Манечка и Ванечка живут в домике.
- Утка живёт у бабушки в сарайчике.
- Цыплята живут у бабушки в сарайчике.
- Зайка живёт в лесу в норке.
- Где живёт сорока? (в лесу на дереве)

#### **Игра «Где чей хвост?»**

**Цель:** закрепить знания детей о частях тела животных.

**Игровые правила:** брать карточки по очереди и только те, которые подходят к основной картинке.

**Игровое действие:** поиск нужных карточек.

**Дидактический материал:** парные карточки с изображением животных и хвостов этих животных по количеству детей.

**Ход игры:** Детям воспитатель раздаёт карточки с изображением хвостов животных. На столе лежат карточки с изображением животных без хвостов. Дети поочередно берут со стола карточку и подбирают соответствующее животное: волк, лиса, медведь, белка, заяц и т. д.

### **Тема «Волшебная капелька»**

#### **Игра «Прозрачная вода»**

**Цель:** выявить свойства воды (прозрачная, без запаха, льётся, имеет вес).

**Материал:** Две непрозрачные банки (одна заполнена водой, стеклянная банка с широким горлышком, ложки, маленькие ковшики, таз с водой, поднос, предметные картинки).

**Ход игры:** В гости пришла Капелька. Кто такая капелька? С чем она любит играть?

На столе две непрозрачные банки закрыты крышками, одна из них наполнена водой. Детям предлагается отгадать, что в этих банках, не открывая их. Одинаковы ли они по весу? Какая легче? Какая тяжелее? Открываем банки: одна пустая – поэтому лёгкая, другая наполнена водой. Как вы догадались, что это вода? Какого она цвета? Чем пахнет вода?

Взрослый предлагает детям заполнить стеклянную банку водой. Для этого им предлагаются на выбор различные ёмкости. Чем удобнее наливать? Как сделать, чтобы вода не проливалась на стол? Что мы делаем? (Переливаем, наливаем воду). Что делает водичка? (Льётся). Послушаем, как она льётся. Какой слышим звук?

•Когда банка заполнена водой, детям предлагается поиграть в игру «Узнай и назови» (рассматривание картинок через банку). Что увидели? Почему так хорошо видно картинку?

•Какая вода? (Прозрачная). Что мы узнали о воде?

#### **Игра «Теплый – холодный»**

**Цель:** закрепление знаний свойств воды: прозрачная, теплая, холодная.

**Материал:** Необходимы игрушки двух видов, по 2-3 штуки каждого, желательно резиновые и пластмассовые (например, небольшие мячики – желтые и красные, синие и зеленые, утята и рыбки, кораблики и т.д.).

**Ход игры:** воспитатель наполняет одну емкость теплой водой, другую - холодной. Говорит ребенку: «Утята любят купаться в холодной воде, а рыбки – в теплой. Давай их искупаем». Малыш опускает утят в емкость с прохладной водой, а рыбок – в емкость с теплой водой.

### **Тема «Фольклорное сияние»**

#### **Игра «Горячо — холодно»**

**Цель:** поддерживать интерес детей к растениям, закреплять их названия.

**Игровая задача:** найти, где спрятался игровой персонаж.

**Правило:** нельзя переворачивать карточки.

**Материалы:** карточки с изображением растений, изображение игрового персонажа.

**Ход игры:** Ведущий прячет персонажа (Капитошку, Гномика и т. п.) под карточку с изображением одного из растений. Дети в это время стоят, закрыв глаза. После условного сигнала играющие ходят между карточками, а ведущий при приближении или удалении к загаданной карточке говорит: «Тепло, холодно или горячо». Можно давать подсказки. Например: «Капитошка спрятался под деревом», «Капитошка спрятался среди цветов». Выигрывает тот, кто быстрее найдет игровой персонаж.

### **Игра «Где что найдешь?»**

**Цель:** закрепить у детей умение самостоятельно и свободно группировать предметы по их назначению. Учить их помогать друг другу.

**Игровое задание:** расставить предметы по местам.

**Правила игры:** найти предмету место среди близких ему по применению. Поставить предмет на место по сигналу.

**Материал:** предметы или картинки, изображающие посуду, одежду, кухонные принадлежности, оборудование для игровой площадки или медицинского кабинета.

**Ход игры:** в комнате расставьте «шкаф для посуды», «шкаф для одежды», «шкаф для игрушек», «медицинский кабинет», «игровую площадку», «кухню» и др. Обратите внимание детей на то, что все они пока пусты. Попросите детей помочь вам разложить предметы (или картинки) по местам. Дети разбирают предметы (картинки), внимательно рассматривают их, думают, куда что положить.

Когда все вещи разложены, разделите детей на небольшие группы (2-3 человека), которые решают, все ли предметы (картинки) лежат на своем месте. Лишние картинки дети забирают и потом все вместе думают, куда их надо определять.

### **Тема «По страницам детских книг»**

#### **«Игра-сказка «Фрукты и овощи»**

**Цель:** углублять знания об овощах.

**Дидактический материал:** Картинки с изображением овощей.

**Ход игры:** Воспитатель рассказывает:

— Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочередно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышатся такие же звуки, что и в моём пооммиидоорр».

— Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?

Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.

Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».

— Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.

— Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.

— Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?

Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышатся одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

— Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель.

### **Игра «Закончи мое предложение»**

**Цель:** учить детей делать умозаключительные выводы, находить причинно-следственные связи.

**Дидактический материал:** Подборка предложений.

**Ход игры:** Педагог читает предложение по своему выбору. Дети заканчивают их.

#### **Зима**

Дети приготовили коньки, потому что...

Рыбаки вышли на зимнюю рыбалку, потому что...

Утром кругом было все белым бело, потому что...

Прохожие зимним днем насквозь промерзли, потому что...

На одежду прохожих падали маленькие белые шарики, потому что...

К вечеру намело большие сугробы, потому что...

На улице все падали и скользили, потому что...

Птицы перебрались поближе к жилью человека, потому что...

Медведь всю зиму может спать в берлоге, потому что...

Синицы, вороны, воробьи, голуби зимуют в России, потому что...

Деревья находятся в состоянии покоя, потому что...

Трава зимой не замерзает, потому что...

Дети любят лето, потому что... и т.д.

#### **Весна**

Сосульки под солнцем ... (тают).

Сугробы от солнечного тепла ... (оседают).

На деревьях почки ... (набухают, лопаются).

Весной птицы гнезда ... (строят, выют).

Весной медведь от спячки... (пробуждается).

Весной птицы птенцов ... (выводят, выкармливают).

Весной лед на реке ... (тает, трещит, ломается).

Весной в садах плодовые деревья ... (цветут).

На проталинах первые цветы ... (расцветают).

Весной насекомые после зимы ... (оживают).

Весной на полях люди рожь ... (сеют).

Из-под земли первая травка... (пробивается).

### **Осень**

Если деревья не сбросят осенью листья, то...

Если медведь не нагуляет осенью жир, то...

Если насекомоядные и водоплавающие птицы не улетят на юг, то...

Если белки, мыши и грызуны не заготовят на зиму запасы, то...

Если насекомые не успеют заснуть, оцепенеть, то...

Если в лесу каждый год собирать осеннюю листву, то...

Если осенью рано придут морозы или выпадет снег, то...

Если лесные звери не успеют осенью заменить свой мех на зимний, то...

### **Лето**

Летом растения цветут, потому что... (им нужно образовать как можно больше семян).

Летом становится жарко, потому что... (активно светит солнце).

Летом птицы покидают свои гнезда и улетают в лес для того, чтобы... (научить своих птенцов летать)

Летом не бывает снега, потому что ... (бывает теплая погода, солнце ярко светит).

Летом все растут быстро — растения, животные, дети, потому что (много тепла, витаминов, влаги)

## **Апрель**

### **Тема «Я расту здоровым»**

#### **Игра «Где живут витамины»**

**Цель:** учить детей отбирать только те картинки, на которых нарисованы полезная для здоровья пища; развивать внимательность, память, мышление.

**Материал:** игрушечный медвежонок; предметные картинки с изображением овощей, фруктов, citrusовых, мороженого, конфет, печенья, торта и тому подобное.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям «полечить» мишку не таблетками, а витаминами. Для этого нужно выбрать только те картинки с изображением продуктов, в которых «живут» витамины. Дети поочередно или группами подходят и выбирают картинки, называют предмет, а остальные дети знаками показывают согласны ли они с тем, что там «живут» витамины или нет. Если задание выполнено правильно, то ребенок кладет картинку у медвежонка.

#### **Игра «Приготовь лекарство»**

**Цель:** познакомить детей с лекарственными травами, закреплять знания о строении растения, формировать умение правильно использовать полезные травы (знать, у какого растения какую часть надо использовать для приготовления лекарства, и в какое время года, чтобы не нанести ущерб природе), формировать доброжелательность, чуткое отношение к окружающему нас миру.

**Материал:** Гербарии лекарственных растений, карточки с изображением лекарственных растений, разрезные карточки для выполнения таких заданий, как собери растение, найди нужные части растения для приготовления лекарства; "посуда" для отваров и настоев.

Правила игры заключены в задании: кто правильно все сделает, то и выиграл.

### **Ход игры:**

Воспитатель. Давайте рассмотрим гербарии лекарственных растений. Назовите знакомые вам растения, расскажите об их лечебных свойствах. (Одни дети рассказывают, другие слушают, воспитатель уточняет высказывания детей.) А теперь поиграем. Сегодня вы будете фармацевтами — это люди, которые работают в аптеках и готовят лекарство.

Задание дают ребенку или группе детей (двум - трем):

- выбери лекарственные растения, которые помогут избавиться от простуды, или от кашля, или от боли в животе и т.д.:
- отбери нужные части растения для приготовления лекарства (отвара или настоя);
- подбери "посуду" для приготовления лекарства;
- расскажи о своем лекарстве.

### **Тема «Солнышко – колоколнышко»**

#### **Игра «Когда это бывает?»**

**Цель:** учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

**Дидактический материал:** на каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы, стихотворения временах года.

**Методика проведения:** Воспитатель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится в стихотворении.

Весна.

На полянке, у тропинки пробиваются травинки.

С бугорка ручей бежит, а под елкой снег лежит.

Лето.

И светла, и широка

Наша тихая река.

Побежим купаться, с рыбками плескаться...

Осень.

Вянет и желтеет, травка на лугах,

Только зеленеет озимь на полях.

Туча небо кроет, солнце не блестит,

Ветер в поле воеет,

Дождик моросит.

Зима.

Под голубыми небесами

Великолепными коврами,

Блестя на солнце, снег лежит;

Прозрачный лес один чернеет,

И ель сквозь иней зеленеет,

И речка подо льдом блестит.

#### **Игра «Найди свой камешек»**

**Цель:** развивать тактильные ощущения, внимание, память.



**Дидактический материал:** Коллекция камней.

**Методика проведения:** Каждый ребенок выбирает наиболее понравившийся камень из коллекции (если эта игра поводится на улице, то находит его), внимательно рассматривает, запоминает цвет, трогает поверхность. Затем все камни складываются в одну кучку и примешивают. Задание – найти свой камень.

**Тема «Птичка - невеличка»**

**Игра «Какая это птица»**

**Цель:** закрепить знания детей о том, какие звуки издают птицы, учить чётко произносить звук «Р».

**Материал:** Красочные изображения птиц.

**Ход игры:** Воспитатель, подражая крику какой-либо птицы, спрашивает, кто как кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку и выставляют её на панно. Например:

- Кто кричит «Кар-кар»? Подойди, Оля, покажи эту птицу.
- Все покричим, как ворона.
- Кто кричит «Чирик-чирик»?
- Покричим, как воробей.

**Игра «Птички»**

**Цель:** упражнять детей в умении согласовывать свои слова и действия, активизировать речь детей.

**Ход игры:** Воспитатель рассказывает стихотворение:

Летели две птички,  
Собой невелички.  
Как они летели,  
Все люди глядели.  
Как они садились-  
Все люди дивились.

Воспитатель предлагает двум детям сыграть роль птичек. Все садятся на стулья и слушают слова потешки, которую читает воспитатель, а выбранные «птички» имитируют движения настоящих птиц.

Затем выбираются новые птички, и упражнение повторяется снова.

**Игра «Вороны»**

**Цель:** Развитие слухового внимания, умения двигаться в соответствии с произносимыми словами; упражнять в правильном произношении звука «Р»; учить детей говорить то громко, то тихо.

**Ход игры:** Дети – вороны стоят посреди комнаты и выполняют движения в соответствии с текстом, который говорит воспитатель нараспев. Слова «Кар-кар-кар» произносят все дети.

*Вот под ёлкой зелёной*

*Скачут весело вороны*

Дети бегают по комнате, размахивая руками как крыльями

*«Кар-кар-кар» (громко)*

*Целый день они кричали,*

*Спать ребятам не давали:*

Дети громко произносят, повторяя за воспитателем.

«Кар-кар-кар» (громко)

только к ночи умолкают

И все вместе засыпают:

То же

«Кар-кар-кар» (тихо)

Дети тихо произносят. Садятся на корточки. Руку под щеку – засыпают.

Игра проводится после наблюдения за вороной.

## Май

**Тема «Вместе весело шагать»**

**Игра «Когда это бывает».**

**Цель.** Обобщить и систематизировать представление о временах года по основным, существенным признакам. Развивать доказательную речь.

**Игровые правила.** Разложить картинки с изображением характерных признаков на модуле «Времена года».

**Ход игры.**

1. Перед ребёнком на столе лежит модуль «Времена года». Воспитатель показывает карточку, на которой изображён один из признаков времён года.

Ребёнок рассказывает, что он видит. Объясняет, в какое время года это бывает и прикрепляет её на нужное поле модуля.

Картинки подобраны следующим образом: снежинки, топиться в доме печь, деревья в снегу, дети катаются по льду – зима; на деревьях цветы, сосульки, лёд на реке – весна; деревья с зелёными листочками, насекомые, яркое солнышко – лето; тёмные тучи и дождь, на дереве разноцветные листья, птицы улетают – осень.

**Игра «Отгадай, от какого дерева эти семена»**

**(С чьей ветки детка)**

**Цель:** знакомить детей с семенами – крылатками. Развивать умение соотносить лист дерева с его семенем. Закреплять знания о названиях деревьев. Воспитывать любовь к природе. Развивать мышление, память.

**Материал:** В пластиковые прозрачные баночки, с закручивающимися крышками, кладут семена липы, ясеня и клена (в каждую отдельное семечко). На крышках изображены листья липы, ясеня, клена.

**Ход игры:** Крышки снимаются с банок и кладутся в «чудесный мешочек». Дети по очереди достают крышку, рассматривают листочек, изображенный на ней, называют дерево, соответствующее этому листу. Далее находят баночку с семечком этого дерева, закручивают крышку на банку.

**Тема «Мамины игрушки»**

**«Что из чего сделано?»**

**Цель:** учить детей определять материал, из которого сделан предмет.

**Дидактический материал:** деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик, ключ и т.д.

**Ход игры:** Дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

### **Игра «Где что найдешь?»**

**Цель:** закрепить у детей умение самостоятельно и свободно группировать предметы по их назначению. Учить их помогать друг другу.

**Игровое задание:** расставить предметы по местам.

**Правила игры:** найти предмету место среди близких ему по применению. Поставить предмет на место по сигналу.

**Материал:** предметы или картинки, изображающие посуду, одежду, кухонные принадлежности, оборудование для игровой площадки или медицинского кабинета.

**Ход игры:** в комнате расставьте «шкаф для посуды», «шкаф для одежды», «шкаф для игрушек», «медицинский кабинет», «игровую площадку», «кухню» и др. Обратите внимание детей на то, что все они пока пусты. Попросите детей помочь вам разложить предметы (или картинки) по местам. Дети разбирают предметы (картинки), внимательно рассматривают их, думают, куда что положить.

Когда все вещи разложены, разделите детей на небольшие группы (2-3 человека), которые решают, все ли предметы (картинки) лежат на своем месте. Лишние картинки дети забирают и потом все вместе думают, куда их надо определять.

### **Тема «Кто живет на лугу? Что растет на лугу?»**

#### **«Цветочный магазин»**

**Цель:** закреплять знания детей о растениях (луга, комнатных, садовых), закреплять умение находить нужный цветок по описанию. Научить группировать растения по виду.

**Материал:** можно использовать карточки от ботанического лото, комнатные растения можно брать настоящие, но не очень крупные.

**Ход игры:** выбирается ведущий, он продавец (вначале ведущий – взрослый. А за тем можно по считалке), остальные дети покупатели. Покупатель должен так описать растение, чтобы продавец сразу догадался о каком растении идет речь.

### **Игра «Собери цветок»**

**Цель:** развивать у детей внимательность, настойчивость, усидчивость, закрепить названия весенних цветов (ландыш, одуванчик, тюльпан, нарцисс, подснежник).

**Ход игры:** воспитатель раздает каждому ребенку по конверту и предлагает выложить картинку с цветком, когда дети выполняют задание, воспитатель у каждого спрашивает, какой цветок у него получился.

### **Игра «Угадай кто лишний»**

**Цель:** уметь доказывать кто лишний из насекомых.

**Ход игры:** расставить 4 насекомых и 1 животного. Кто здесь лишний? Почему? Муравей, стрекоза, божья коровка, конь.