**Дидактические игры по ознакомлению с окружающим (подготовительная группа)**

*«Путаница»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Уточнить знания детей об особенностях строения комнатного растения *(корень, стебель, лист, цветок)*. Учить правильно называть части, строить предложения. Упражнять в составлении предмета из частей. Развивать зрительное восприятие, логическое мышление. Воспитывать у детей бережное отношение к растениям, интерес к ним.

Словарь: герань, хлорофитум, стебель, кактус.

Игровое правило: не ошибиться в выборе.

Игровое действие: поиск частей и складывание целой картинки.

Ход **игры**: Воспитатель предлагает детям рассмотреть части от целой картинки. Дети выбирают цветок, который будут складывать. Говорят его название. Затем из набора картинок складывают свой цветок.

В ходе **игры**воспитатель задает детям вопросы:

- Расположи растение правильно.

- Почему части растения следует расположить именно так, а не по-другому?

- Зачем растению листья, стебли, корни, цветки.

Итог **игры**: **Выигрывает тот**, кто раньше других сложил цветок.

Магазин *«Цветы»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: **Сгруппировать** растения по месту произрастания, описать их внешний вид. Развивать память, быстроту мышления, речь.

Словарь: одуванчик, львиный зев, роза, гвоздика, тюльпан, луговое, полевое, комнатное, садовое.

Игровые правила: Покупатель должен описать, не называя растения, которое хочет купить, указать, где растет цветок. Продавцу нужно узнать растение, назвать его и выдать покупку.

Игровые действия: поиск нужной карточки.

Ход **игры**: Дети исполняют роли продавца и покупателя. Чтобы купить надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать где оно растет. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором стоит, затем он выдает покупку.

Итог **игры**: Если ребенок дал точное описание растению, то он получает фишку.

*«Найди дерево по описанию»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Закреплять знания детей о видах деревьев, их внешнем отличии и сходстве.Учить описывать деревья: форму листьев, расположение кроны и ветвей, окрас и размер ствола. Развивать умение детей загадывать друг другу загадки о деревьях, описывать признаки дерева не называя его.

Словарь: ель, акация, чинара, тополь, береза, дуб, гледичия, клен, рябина, сосна.

Игровое правило: внимательно слушать воспитателя, рассматривать картинки с изображением дерева.

Игровые действия: загадывать загадки.

Ход **игры**: Дети подходят к столу воспитателя, выбирают карточку с понравившемся деревом, но не показывают другим ребятам. Садятся на свое место, продумывают описание дерева и по очереди загадывают друг другу загадки.

Итог **игры**: За правильную отгадку ребенок получает фишку. У кого к концу **игры** наберется большее количество фишек, тот считается победителем.

*«Разложи по порядку»*.

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Уточнить и уяснить последовательность развития бабочки-капустницы, майского жука, лягушки. Развивать логическое мышление.

Словарь: бабочка-капустница, куколка, гусеница, яйца, отложить.

Игровые правила: действовать по сигналу воспитателя.

Игровое действие: поиск нужной карточки.

Ход **игры**: Воспитатель выбирает две **группы детей**, дает задание разложить карточки в определенной последовательности.

Итог **игры**: **Выигрывает тот**, кто выполнит задание правильно и быстро.

*«Какие птицы сидят на дереве?»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Закрепить названия птиц. Учить описывать их внешний вид. Знать чем питаются, в какой среде живут. Развивать память и зрительное восприятие.

Словарь: зяблик, снегирь, щегол, дрозд, зимородок, соловей, синица, пушистый, пестрый, певчая, красногрудый.

Игровые правила: отвечает тот, на кого покажет стрелка.

Игровые действия: имитация движения птиц.

Ход **игры**: Воспитатель показывает карточку с изображением птицы. Раскручивает волчок. Тот, на кого волчок показал, называет птицу, описывает её,отвечает на вопрос: *«Где она живет?»*.

Итог **игры**: За правильные ответы дети поощряются воспитателем.

*«Знаешь ли ты, как растет картофель?»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: **Познакомить детей с посадкой**, выращиванием, сбором картофеля. **Познакомить** с историей происхождения. Учить раскладывать карточки в последовательности развития клубней картофеля в земле. Развивать мышление, зрительную память.

Словарь: картофель, клубни, сорт, крахмал, сажать, корни, ростки, цветет, урожай, варить, жарить, поливать, пропалывать, взрыхлять, окучивать.

Игровые правила: внимательно слушать рассказ воспитателя, раскладывать карточки в правильной последовательности, помогать затрудняющимся товарищам.

Игровые действия: раскладывание карточек.

Ход **игры**: Воспитатель рассказывает детям историю происхождения картофеля.

«Ещё две тысячи лет назад жители «Южной Америки в предгорьях Перу выращивали картофель. В Европу диковинное растение привезли испанцы в 1565 году. Но сначала никто не знал, что с ним можно делать. Картофель ценили за необыкновенные, невиданные цветы. Кавалеры дарили цветы картофеля знатным дамам, которые прикалывали их к своим бальным платьям. Только потом стало известно, что клубни этого растения можно употреблять в пищу. Но понадобилось время, чтобы картофель стали сажать чуть ли не в каждом огороде. В наше время картофель сажают и выкапывают при помощи машин. Эти же машины сортируют его. Отдельные сорта картофеля идут на приготовление крахмала, из которого мы потом варим кисели и соусы».

После этого рассказа, воспитатель знакомит детей с этапами развития картофеля *(показывает картинки)*. Затем смешивает картинки на столе и предлагает детям выставить цепочку на доске, объясняя выбор карточки.

Итог **игры**: Активные дети поощряются воспитателем.

*«Цветочный магазин»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Совершенствовать умения описывать комнатные растения, находить их существенные признаки, узнавать растение по описанию. Развивать сообразительность, активность и самостоятельность мышления. Закрепить знания о правилах поведения в магазине.

Словарь: резные, полосатые, разноцветные, яркие, душистые, ароматные, гроздья, лепестки, цветущие.

Игровые правила: Продавец продает цветок, если о нем хорошо рассказал покупатель.

Игровые действия: Считалочкой выбирают продавца; описание растения, отгадывание.

Ход **игры**: Воспитатель говорит, что открылся новый магазин. Сколько здесь много цветов. Что их купить,нужно выполнить одно условие: не называть цветок, а описывать его. По описанию, продавец догадывается, какой цветок вы хотите купить и продает его вам. Продавец выбирается считалкой.

Итог **игры**: Побеждает тот, кто купил больше цветов.

*«Отгадай, о ком расскажу»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Учить детей по описанию характерных признаков узнавать аквариумных рыб. Развивать слуховое внимание, память. Воспитывать желание играть с товарищами.

Игровые правила: Не мешать отгадчику самостоятельно отгадывать загадку. Внимательно слушать воспитателя.

Игровые действия: отгадывание, выбор карточки с изображением данной рыбки.

Ход **игры**: Воспитатель говорит о том, что в зоомагазине он приобрел рыбок для аквариума. А каких рыбок он купил, детям предстоит отгадать. Затем воспитатель описывает внешний вид рыбки, выделяя ее характерные особенности. Дети называют. Воспитатель выставляет карточки с изображением рыб, и отбирают ту, о которой шла речь.

*«Узнай рыбку по хвосту»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Учить детей узнавать рыб по хвосту. Развивать способность удерживать в памяти определенную цель, не отвлекаясь на постороннее. Самостоятельно выделять назначение частей тела и определять их словом. Развивать речь, внимание, слуховой анализатор. Воспитывать заботливое отношение к обитателям природного уголка.

Игровые правила: вертушка передается участникам **игры по очереди**. Дружно произносить слова помогая стрелке выбрать карточку. Тому, кто вращает стрелку нужно остановить ее по сигналу *«Стоп!»*.

Игровые действия: Произнесение слов, вращение стрелки.

Ход **игры**: На столе выкладываются карточки, воспитатель говорит о том, что рыбки спрятались лишь хвосты. Нужно узнать и назвать рыбку, чей хвост покажет стрелка. Выбранный ребенок вращает стрелку,все вместе хором говорят: «Стрелка, стрелка, **покружись**. Всем карточкам покажись. И какая тебе милей, укажи нам поскорей. Стоп!» Ту карточку, на которую укажет стрелка, дети откладывают и отгадывают.

Итог **игры**: За правильный ответ дети получают фишки.

*«Кто живет в аквариуме?»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Учить детей описывать рыб по характерным признакам и по описанию узнавать их. Воспитывать умение быть наблюдательным. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, речь детей. Воспитывать желание играть в коллективе.

Игровое правило: внимательно слушать товарищей, не подсказывать.

Игровое действие: составление описательного рассказа о рыбке.

Ход **игры**:Воспитатель загадывает загадку: «На окошке пруд, в нем рыбешки живут. У стеклянных берегов не бывает рыбаков». Дети отгадывают – аквариум. Воспитатель предлагает заселить аквариум рыбками. По одному дети подходят к столу и берут карточки, не подсказывая друг другу. Затем по очереди описывают рыбку на своей карточке. Остальные отгадывают. Если рыбка угадана карточка выставляется на столе.

Итог **игры**: За правильно угаданную рыбку ребенок получает фишку.

*«Что растет в аквариуме?»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Учить детей описывать водоросли, находить их существенные признаки, узнавать водоросли по описанию. Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей. Воспитывать умение радоваться успехам товарища.

Словарь: ричия, валиснерия, роголистник, людвигия болотная, ряска, кабомба,

плоская, пушистая, игольчатая, длинные, узкие, вьющиеся, кудрявая.

Игровые правила: дать точное подробное описание водорослям, внимательно слушать.

Игровое действие: описание водорослей, отгадывание.

Ход **игры**: Воспитатель выставляет карточки с изображением водорослей. Говорит о том, что эти растения растут в воде, в аквариуме. Дает описание одному из них, предлагает найти его изображение и назвать.

Итог **игры**: Правильно ответивший получает фишку

*«Что растет на суше, что в воде?»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Упражнять в классификации растений по месту их произрастания. Систематизировать знания о растениях аквариума. Развивать устойчивость внимания, способность удерживать в памяти определенную цель. Воспитывать чувство коллективизма.

Игровые правила: действовать по сигналу, отбирать карточки по заданной теме.

Игровые действия: соревнование.

Ход **игры**: Воспитатель рассказывает о том, что есть растения, которые растут на суше *(на земле)* и есть, которые в воде. Предлагает рассмотреть иллюстрации. Дети детей на две команды. Дает задание одним собрать растения, которые растут на земле, другим – в воде.По сигналу: *«Раз, два, три – беги!»* дети выполняют задание.

Итог **игры**: Та команда, которая справилась с заданием первая – победила!

*«Узнай животное по его части»*.

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: закрепить знания детей о животных уголка природы. Воспитывать умение сравнивать части тела. Определять, кому они принадлежат, опираясь на характерные особенности строения. Развивать зрительные анализаторы, мышление, сообразительность. Воспитывать доброе отношение к животным.

Игровое правило: брать по одной карточке, называть животное четко, громко.

Игровые действия: отгадывание животных.

Ход **игры**: на столе воспитатель выкладывает карточки обратной стороной. Вызванный ребенок подходит и берет карточку, рассматривает ее и называет животное, чья часть тела изображена на ней.

Итог **игры**: за правильный ответ ребенок получает фишку.

*«Угадай, что опишу»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Учить детей составлять описательные рассказы о комнатных растениях, выделяя наиболее характерные признаки. Закрепить названия цветов. Развивать внимание, память, мышление, речь. Воспитывать интерес и бережное отношение к растениям.

Словарь: колеус, сансевьера, традесканция, резные, полосатые, бархатные, цветущие.

Игровое правило: Назвать растение можно только после описания.

Игровое действие: поиск растения по описанию отличительных признаков.

Ход **игры**: Воспитатель выставляет карточки-символы, детям раздаются карточки с изображением растений. Не показывают друг другу. По очереди описывают, опираясь на символы, растение изображенное на своей карточке. Остальные должны догадаться, какое растение находится на карточке у товарища.

Итог **игры**: Тот, кто отгадает первым, продолжает игру.

*«Когда это бывает?»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Закрепить знания детей о временах года. Развивать умение припоминать, соотносить знания с изображением на картине. Развивать мышление.

Словарь: цветущие, осеннее, зимнее, теплое, холодное.

Игровое действие: слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Игровое правило: не мешать друг другу, слушать и отвечать.

Ход **игры**: Воспитатель показывает картинку с изображением времени года.Дети отвечают на вопрос: «Какое время года изображено? По каким признакам вы это узнали? Придумайте загадку».

Итог **игры**: За правильный и полный ответ дети получают фишку.

*«Зоомагазин»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Формировать знания детей о том, что в городах домашних животных для комнатных живых уголков покупают в зоомагазинах, там же люди могут приобрести клетки, террариумы, аквариумы, а также предметы и оборудование для ухода за ними. Учить детей описывать и находить домашних животных, предметы ухода за ними и оборудование, по характерным признакам. Развивать наблюдательность, внимание, память, логическое мышление. Воспитывать любовь ко всему живому.

Словарь: названия домашних животных, оборудование.

Игровые правила: покупатель должен описать домашних животных, оборудование по уходу за ними, не называя объектов. Продавцу нужно узнать покупку, назвать ее и выдать.

Игровые действия: поиск предметов по характерным признакам, называние, описание.

Ход **игры**: расставляются картинки, с изображением домашних животных, оборудование для ухода за ними. Это *«Зоомагазин»*. Покупатели – дети не называют нужную покупку, а только описывают ее. Продавец должен узнать и назвать, а затем только выдать покупку. В начале **игры** воспитатель может исполнять роль покупателя и показать образец описания, напоминая последовательность *(согласно схеме последовательности описания животных)*.

1. относится ли к животным (к какой именно **группе**, к птицам, рыбам, рептилиям, млекопитающим.

2. где живет?

3. что нужно для жизни? *(какие условия)*.

4. что ест животное?

5. какого цвета?

6. какие части тела вы можете назвать?

7. как передвигается животное *(ползает, бегает, прыгает и т. п.)*

8. издает ли какие-нибудь звуки?

Схема описания оборудования:

1. за кем можно ухаживать с помощью этого предмета?

2. из какого материала сделан предмет?

3. из каких частей состоит?

4. что можно им делать?

Затем воспитатель сам описывает предмет. Затем роли продавцов и покупателей исполняют дети. В ходе **игры роли могут меняться**.

*«Угадай что это?»*

*(****подготовительная****)*

**Дидактическая задача**: Закрепить знания детей об оборудовании уголка природы. Уточнить значение каждого оборудования для того или иного объекта уголка природы. Развивать логическое мышление. Воспитывать желание ухаживать за объектами уголка природы.

Словарь: название оборудования и орудий труда.

Игровое правило:

1. не говорить название предмета, а лишь описывать его.

2. не говорить название предмета, а показывать действие с ним.

Игровое действие:

1. отгадывание предмета по описанию.

2. отгадывание предмета по имитации действий с ним.

Ход игры:

Вариант 1: Водящий раздает детям карточки, лицевой стороной вниз. Ребенок смотрит на рисунок на карточке. Затем описывает свой предмет. Рассказывает, для чего он нужен. Водящий должен угадать этот предмет и назвать.

Вариант 2: Воспитатель раскладывает карточки с изображением орудий труда и оборудования уголка природы *(5 карточек)*. Предлагает детям 1-2 минуты посмотреть на карточки и запомнить их. Затем убирает карточку. Дети узнают, чего не стало. Можно заменить другой карточкой. Что изменилось?

Вариант 3: выбрать из предложенного оборудования орудия для ухода за а) цветами, б) рыбами, в) птицами.