***Игры по ознакомлению с флорой и фауной***

**Жизнь в семенах № 1**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Познакомить детей с разнообразием семян овощных культур (семена перцев, томатов, огурцов, бобов, фасоли, гороха), этапами развития растения. Формировать умение сопоставлять семена и взрос­лое растение одного вида, отличать семена овощных культур по фор­ме, цвету, величине.

**Материал.** Семена овощных культур, карточки, изображающие этапы развития овощных культур, специальные чашки с крышками и влажный фильтр.

**Задание.** Рассмотреть семечко, выбрать нужный набор карточек, расставить по порядку этапы развития овощной культуры, рассказать о жизни и развитии данного растения.

**Правила**

Количество играющих зависит от того, сколько заготовлено наборов; количество играющих можно увеличить, если играть по ко­мандам.

Победителем считается тот, кто рассказал и сделал все хорошо и правильно.

**Алгоритм проведения**

1.Педагог рассказывает детям о жизни маленького семени.

Всю долгую зиму у нас в коробочке спали семена. Посмотрите, какие они маленькие, беззащитные, но в каждом из них таится необыкновенная сила жизни. Сейчас в каждом маленьком семечке спит жизнь будущего растения. Мы их разбудим, а потом помечтаем, какими они будут.

Педагог вместе с детьми помешает семена различных овощных культур в специальные чашечки на влажный фильтр и закрывает крышечкой. Через некоторое время крышка запотевает.

-Это наши семена проснулись, они дышат. Пройдет совсем немно­го времени, и у каждого из них появится маленький белый хвостик. (Показывает проросшее семечко.)

Как вы думаете, что это? *(Это маленький корешок.)*

Это проросшее семечко нужно посадить в землю, и из него постепенно вырастет взрослое растение, если, конечно, вы не забудете к ним ухаживать.

А теперь давайте помечтаем, какие вырастут из наших семян -перца, томата, огурцов, бобов, фасоли, гороха) растения.

2.Каждому ребенку выдается семечко, предлагается внимательно **его** рассмотреть и подобрать для него карточки с изображением этапов развития данной овощной культуры. (На каждой карточке нарисовано семечко, из которого выросло данное растение. Форма, цвет и ве­личина семени, нарисованного на картинках, помогают ориентироваться в подборе карточек.)

3.Дети подбирают нужные карточки, раскладывают в правильной последовательности, рассказывают о своем растении.

4. В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Построй домик для животного № 2**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей об особенностях жизни различных диких животных, их жилье, стройматериалах, которые они использу­ют. Формировать умение подбирать правильный материал для по­стройки дома любому из животных.

**Материал.** Большая дидактическая картина, карточки с изображе­ниями домов животных (муравейник, улей, гнездо птицы и т.п.), строй­материалов (веточки, травинки, пух, листья и т.д.). самих животных.

**Задания**

Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь.

Выбрать из предложенного стройматериала только то, что нуж­но для вашего животного.

Подобрать домик для животного.

Рассказать о своем выборе.

**Правила**

В игру играют в командах (3 команды по 2—3 человека в каждой).

Кто быстро и правильно справился с заданием и сумел объяснить свой выбор, выиграл.

**Алгоритм проведения**

Педагог объявляет ребятам о том, что в детский сад пришла телеграмма.

Звери зеленого леса прислали нам телеграмму, в которой просят нас о помощи, построить им жилье. Поможем построить домики зверям? *(Да.)*

Выберите тех животных, кому вы хотели бы помочь, назовите их по имени. Чтобы у нас все хорошо получилось, нужно знать, как правильно это сделать.

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Дети делятся на команды и начинают совместно играть.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Грибная полянка № 3**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей об осенних дарах природы, о съедоб- -дд и несъедобных грибах, выяснить, в каких местах в лесу растут гри- 5ы Провести работу по словообразованию (под березой — подберезовик, пол осиной—подосиновик). Формировать умение находить съедобные грибы по дидактической картине. Формировать умение видеть красоту осеннего леса, убранства деревьев, кустарников, многообразие грибов. Формировать эстетическое восприятие окружающего мира.

**Материал**. Большая дидактическая картина с изображением осен­него леса, нарисованные грибы большого формата, вставленные = картину, корзинки, сделанные из цветной бумаги, костюм Гриба- лесовика. (Эту игру можно проводить после занятия по конструиро­ванию, где дети делали из бумаги корзиночки.)

**Задание.** Собрать не меньше трех грибов (обращаем внимание на то, что грибов одного вида на дидактической картине должно быть несколько, если один «грибник» нашел, например, белый гриб, то и другим предоставляется возможность найти такой же).

**Правила**

Количество играющих 6-7 человек.

В лес за грибами можно идти только с корзинкой.

Гриб-лесовик награждает детей красными картонными кружоч­ками за каждый правильно названный гриб или за интересный кра­сочный рассказ о грибах.

Победителем считается тот, кто в процессе игры наберет больше кружков.

**Алгоритм проведения**

Педагог предлагает детям прогуляться в сказочный лес за гри­бами, вспомнить, что нужно взять с собой в лес.

Под музыку дети вместе идут в «лес».

Педагог объясняет правила игры и задание.

Каждый ребенок выбирает на картине съедобные грибы и со­бирает их в корзинку.

Гриб-лесовик уточняет с детьми, как называется тот или иной гриб, где он любит расти.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Гнездовья птиц № 4**

(игра для детей 5-7 дет)

**Цель**. Познакомить детей с разнообразием видов гнездовий птиц. Закреплять знания детей о строительных материалах, используемых птицами при строительстве гнезд, процессе строительства птицами гнезд, природных приспособлениях птиц-строителей. Развивать умение соотносить размер гнезда с величиной птиц, типы природных мате­риалов с птицей-строителем, особенностями образа жизни птиц в за­висимости от места, где она вьет гнездо.

**Материал.** Два полотна с гнездами птиц, карточки с изображением птиц —строителей этих гнезд, наборы строительных материалов для различного типа гнезд.

**Задание.** Рассадить птиц по гнездам согласно их предпочтениям (у воды, высоко над землей и т.д.).

**Правила**

Количество играющих не должно превышать 6 человек.

При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам и наборам).

При соотнесении птицы и ее гнезда, предполагаемого строитель­ного материала надо руководствоваться своими знаниями.

Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи рас­сказать о своем выборе, своих умозаключениях.

**Алгоритм проведения**

В начале игры педагог знакомит детей с птицами —участниками игры, коротко рассказывает об особенностях каждой птицы.

Педагог предлагает детям выбрать каждому по одной птице, внимательно ее рассмотреть.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Угадай и расскажи № 5**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей о лесных жителях, их среде оби­тания и образе жизни. Формировать пространственное мышление, воображение. Развивать связную речь. Активизировать словарный запас детей.

**Материал**. Картина с изображением лесного ландшафта, на котором присутствуют звери, птицы, насекомые, но на первый взгляд они **не все** видны. Нужно присмотреться, чтобы заметить, где они спрятаны. Задания

Дать команду своим глазам внимательно рассмотреть картину лесного ландшафта.

Увидев что-то необычное или знакомое, подумать, как рассказать яс этом другу, чтобы он сам нашел это на картине.

Слушать товарища и добавлять к его рассказу что-либо новое. Правила

Количество играющих не должно превышать 5-6 человек.

За правильно составленное предложение ребенок получает красную звездочку.

Кто больше наберет таких звездочек, тот и выиграл.

**Алгоритм проведения**

Педагог раскладывает перед детьми большую красочную картину с изображением лесного ландшафта.

Он просит детей внимательно рассмотреть и по очереди описать словами не только живые объекты, которые спрятались, но и те места, где. по их мнению, кто-то спрятался.

Руководствуясь словесными указаниями, дети пытаются узнать и назвать по имени того, кто спрятался.

Руководствуясь словесными указаниями, дети ищут то место, где спрятались живые объекты.

Игра идет до тех пор, пока все герои не будут найдены.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Деревья и кустарники № 6**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Формировать умение детей по представлению составлять силуэты деревьев и кустарников при помощи специально заготов­ленных деталей. Правильно располагать ветви согласно размеру и ширине.

**Материал.** Дидактическая картина, разрезные части деревьев и ку­старников, вырезанные зеленые листья.

**Задания**

Составить дерево или кустарник.

Найти три признака, по которым можно отличить дерево от ку­старника. (Дерево от кустарника отличают, как правило, по трем признакам

а) по высоте;

б) по толщине ствола;

в) по количеству стволов, отходящих от корневой системы (у де­рева ствол один, а у кустарника —несколько).)

Выбрать самый главный из отличительных признаков.

**Правила**

Количество играющих 6-7 человек.

Побеждает тот, кто смог быстро и правильно составить дерево и кустарник и ответить на поставленные вопросы.

**Алгоритм проведения**

Педагог ставит игровую задачу:

—Сегодня нам с вами предстоит посадить лес. На картине (заранее заготовленной) для каждого вашего дерева и кустарника найдется место. На столе лежат необходимые для этого детали. Ваша задача заключается в том, чтобы правильно подобрать части деревьев и ку­старников и выполнить задание.

Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

Дети начинают выполнять игровые действия.

Выявляется победитель.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Зимние запасы № 7**

(игра для детей 5-7 дет)

**Цель**. Закреплять знания детей о жителях леса, их образе жизни Формировать умение детей правильно дифференцировать еду зверей. Учить действиям анализа и синтеза, умению выделять части целого, из частей составлять целое.

**Материал**. Изображения лесных зверей, различных продуктов пи­тания и лесных даров, разрезные картинки с изображением продуктов и даров.

**Задания**

Продумать, в каком месте можно устроить склад продуктов на зи­му (у одних зверей склад в норке, у других —в дупле, третьи закапы­вают его под сухие листья, корни деревьев и т.д.).

Выбрать из предложенной еды только то, что любит зверек.

Разместить вместе со своим зверьком запасы еды на зиму.

**Правила**

В игру играют от 4 до 6 человек.

Каждый ребенок выбирает зверька, которому он хотел бы помочь заготовить запасы на зиму.

Выигрывает тот ребенок, который быстро и правильно помог зверьку и смог набрать большее количество карточек.

**Алгоритм проведения**

Педагог говорит:

— Природа осенью очень добра: она одаривает не только людей, но и всех живых существ —в лесах, полях, во всех уголках. Но звери знают,что после щедрой осени придет суровая зима, принесет морозы и **снега,** которые укроют землю. Звери готовятся к приходу зимы. Они не только утепляют свои домики, но и запасают еду, чтобы прожить длинную холодную зиму. Давайте, ребята, поможем им приготовиться t зиме. Кого из лесных жителей вы знаете? Кто из них делает запасы на зиму? Кому из них вы хотели бы помочь? (Дети высказываются.)

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

Дети помогают своим зверям подготовить запасы на зиму.

Кто хорошо помог своему зверьку, имеет право совершить еше одно доброе дело. Доброе дело заключается в том, что ребенку дает­ся возможность помочь своему товарищу или еще одному зверьку.

За каждое выполненное доброе дело ребенок получает карточку.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Чей след? № 8**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель**. Уточнять и закреплять знания детей о диких животных, об их образе жизни в зимнем лесу. Познакомить с понятием «следы», вы­яснить, каким образом следы появляются зимой и почему их не вид­но летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

**Материал**. Дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине.

**Задания**

Внимательно рассмотреть дидактическую картину зимнего леса.

Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить.

Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и по­ставить рядом с его следами).

**Правила**

Количество играющих не должно превышать 6 человек.

Выигрывает тот ребенок, который правильно расставит зверей в зимнем лесу.

**Алгоритм проведения**

Педагог говорит:

Тихо в зимнем лесу, снег искрится на солнце разноцветными красками. Все спит. Кажется, никого нет. Но зимний лес таит в себе множество загадок. Только самым внимательным он расскажет, что здесь происходит, кто сегодня от нас спрятался и наблюдает за нами.

Посмотрите на наш зимний лес. Вы ничего не замечаете? Был ли здесь кто-нибудь из зверей до нашего появления. (Дети замечают множество следов.)

Чьи они? Почему их не видно летом? Оказывается, все живые существа всегда оставляют свои следы. Просто мы их можем увидеть только на снегу —зимой или на мокром песке —в другое время года. Следы невозможно увидеть на траве, асфальте. Давайте попробуем рассмотреть следы и догадаться, кому они принадлежат.

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

Дети начинают играть.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Бабочки № 9**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель**. Выявить знания детей о насекомых, бабочках. Формировать умение зрительно соотносить пропорции в строении бабочек, формы и окраску с существующей реальностью в мире бабочек.

**Материал.** На поле дидактической игры изображены различные цветы, среди них вставлены картинки с кружащимися бабочками (разных размеров, пропорций, симметричных и асимметричных, с на­рушением и без нарушений пропорций и строения).

**Задание**. Выбрать бабочку, которой не существует в природе, рас­сказать, почему так думаешь.

**Правила**

Количество играющих 5—6 человек.

Играть по очереди.

Побеждает тот ребенок, который соберет большее количестве несуществующих бабочек и сумеет объяснить, почему именно их на­до убрать с поляны цветов.

**Алгоритм проведения**

Педагог предлагает рассмотреть цветочную поляну и бабочек, которые прилетели покружиться над ней.

Для правильного выполнения задания детям следует вниматель­но рассмотреть предложенных бабочек.

Очередность устанавливается посредством вытягивания сложенных бумажек одинакового размера, на каждой из которых внутри написана исс-а (1. или 2, или 3 и т.д.) — номер очереди.

Дети по очереди анализируют и высказывают свое мнение: какая бабочка подходит, а какая —нет.

В результате на картине должны остаться только те бабочки, у «вторых не нарушены пропорции и строение.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Кому нужна вода, а кому—полянка № 10**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Знакомить детей с любимым местожительством различных растений (солнечная полянка или затененная опушка леса, рядом с водой или в воде). Знакомить с научной терминологией, характери­зующей растения по условиям проживания (влаголюбивое, засухоу­стойчивое, светолюбивое, теневыносливое). Рассказать о способах приспособления растения к обилию или недостатку влаги, выявить связь между средой обитания растений и их внешним видом. Закреплять знания детей о строении растений, разнообразии внешнего вида, об особенностях строения корня, листьев и т.д.

**Материал**. Дидактическая картина с изображением лесного масси­ва. в котором присутствует водоем, лесная полянка; вырезанные изоб­ражения цветов лесов, полей, водоемов.

**Задания**

Выбрать одно из растений, которое понравилось больше осталь­ных, назвать его. Рассказать, чем оно понравилось, составить рассказ о его внешнем виде.

Подумать и сказать, на какое место прекрасной картины хотел бы посадить цветок.

«Посадить» цветок и объяснить, почему именно это место выбрал для цветка.

**Правила**

В игру могут играть от 2 до 5 человек.

Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей, : может связно объяснить свои действия.

**Алгоритм проведения**

Педагог рассказывает детям о разнообразии растений и их по­требностях в тех или иных условиях. Предлагает вспомнить, какие растения дети встречали в лесу, в поле, а какие —в водоемах или близко к воде. В каких местах любит расти одуванчик —на солнечной полянке или на затененной опушке леса? Где бы понравилось расти желтой калужнице — рядом с водой или в воде?

Педагог знакомит детей с игровой задачей и правилами игры.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Приготовь лекарство № 11**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Знакомить детей с лекарственными травами, закреплять знания о строении растения. Формировать умение правильно ис­пользовать полезные травы (знать, с какого растения какую часть надо взять для приготовления лекарства и в какое время года это сделать, чтобы не нанести ущерб природе). Обратить внимание детей на то. что от природы мы получаем не только красоту, но и пользу. Формировать доброжелательность, чуткое отношение к окружающе­му нас миру.

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

**Задания**

Выбрать лекарственные растения, которые помогут избавиться или от простуды, или от кашля, или от боли в животе, или от зубной боли и т.д.

Отобрать нужные части растения для приготовления лекарства (отвара или настоя).

Подобрать «посуду» (чайник для заваривания чая из зверобоя, мяты, липы и т.д.; тазик для варенья из малины, черники и т.д.) для приготовления лекарства.

Рассказать о своем лекарстве.

**Правила**

Играть по командам (3 команды по 2-3 человека в каждой).

Выигрывает тот ребенок, который правильно приготовит лекарст­во, расскажет, для чего нужно его лекарство, и объяснит технологию приготовления.

**Алгоритм проведения**

Педагог говорит:

Ребята, давайте рассмотрим гербарии лекарственных растений. Назовите знакомые вам растения, расскажите об их лечебных свой­ствах. (Одни дети рассказывают, другие — слушают, воспитатель уточ­няет высказывания детей.)

Педагог объясняет правила игры и задание.

Сегодня вы будете выступать в роли фармацевтов. Это люди, которые работают в аптеках и готовят лекарства.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Домик для листочков № 12**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель:** Закреплять знания детей о строении деревьев и кустарников, есть умение угадывать названия деревьев, кустарников по стволам, направлениям веток, плодам, оставшимся с осени. Формировать правильно подбирать листочки к деревьям и кустарникам.

**Материал.** Большая картина, изображающая лес в середине весен- **•зераода,** наборы разнообразных вырезанных из бумаги весенних :.ков лая деревьев и кустарников, которые находятся на картине.

**Задания**

Определить, какое дерево или кустарник вы хотите нарядить

весеннийнаряд.

Выбрать весенние листочки, соответствующие данному дереву *щт* кустарнику.

Нарядить в весенний наряд деревья и кустарники в нашем лесу.

**Правила**

Количество играющих 5-6 человек; если игра идет по командам, -с 5 команды по 2-3 человека.

Победителями считаются те дети, которые быстро, правильно

аккуратно выполнили задание.

**Алгоритм проведения**

Педагог настраивает детей на игру.

Перед вами лес, проснувшийся весной. Солнышко разбудило его **своими** теплыми лучами, растопило снег, побежали веселые ручейки *л* напоили землю. Лес начинает оживать. Как вы думаете, как узнать, что деревья и кустарники проснулись? *(У них появляются почки, ко­торые начинают потихонечку расти, набухать.)*

Кто спрятался в этих почках, в этих домиках?

Педагог объясняет детям правила игры и задание.

Давайте подберем каждому дереву и кустарнику соответствующую одежду. Кого вы хотели бы нарядить?

Дети высказываются и начинают наряжать выбранные ими де­ревья и кустарники.

*Примечание.* На картине есть ориентиры, позволяющие детям пра­вильно узнать названия деревьев и кустарников (березу дети определят по белому стволу; дуб —по могучему, богатырскому строению; липу, клен —по плодам, оставшимся с осени, и т.д.).

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

***Игры по ознакомлению с окружающей средой***

**Давайте поселим зверей в наш лес № 13**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Знакомить детей со средой обитания различных животных. Выяснить, каким образом связаны между собой образ животного и среда обитания. Формировать умение детей, ориентируясь по внеш­нему виду животного, соотносить его со средой обитания (наземная, водная, воздушная и т.д.).

**Материал.** Дидактическая картина с изображением лесного масси­ва, в котором есть река, различные жилища диких животных; карточ­ки с изображением жителей леса.

**Задания**

Выбрать одного из зверей, подумать, где ему было бы удобно жить, объяснить почему.

Заселить зверя в определенный дом и объяснить свой выбор (по­чему он может жить в том или ином домике и не может —в других).

**Правила**

Играть в команде (3 команды по 2-3 человека в каждой).

Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

**Алгоритм проведения**

Педагог предлагает детям разбиться на команды.

Командам представляется возможность внимательно рассмотреть лесные домики и претендентов на заселение.

Каждая команда выбирает одного из зверей и подходящий домик для него.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Наряды матушки-земли № 14**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Уточнять и расширять представления детей о смене сезонов, об основных признаках каждого времени года, природных явлениях, характерных для него.

**Материал.** Дидактическая картина, разделенная на четыре части кием осени, зимы, весны, лета); карточки с изображенн­ых явлений (дождь, снег, ветер и т.п.).

**Задания**

Выбрать карточки с изображением тех природных явлений, ко- соответствуют тому или иному времени года, положить на соответствующую часть дидактической картины.

Рассказать о причинах выбора.

**Правила**

В игре могут участвовать от 12 до 16 человек.

Правильность выбора той или иной карточки обсуждается толь- *т* венами команды без привлечения взрослых и посторонних.

Побеждает команда, которая быстро и без ошибок справилась с знанием.

**Алгоритм проведения**

Педагог рассказывает детям о временах года.

—Летом солнце поднимается высоко над горизонтом, его лучи хорошо обогревают землю. Становится тепло, распускаются листья на деревьях, расцветают цветы, поют птицы, люди легко одеты, можно загорать и купаться. Осенью солнце поднимается не так высоко над горизонтом, его лучи меньше греют землю. Становится прохлад­но. Опадают листья с деревьев, природа засыпает, птицы улетают в теплые края, дожди сменяются снегом. Зимние морозы сковыва­ют льдом реки и озера, снег покрывает землю белой шубой. После долгой холодной зимы весной природа оживает вновь.

Педагог делит детей на четыре команды (по 3-4 человека в ко­манде) и сообщает, для какого времени года они должны подобрать -наряд».

В конце игры педагог отмечает лучшие ответы, подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Идем в гости к Мудрой Сове № 15**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель**. Формировать умение ориентироваться по карте в лесу. Развивать пространственное мышление. Воспитывать бережное от­ношение к окружающему миру.

**Материал.** Большая красочная карта леса; вырезанные из картона деревья, кустарники, озеро, тропинка, река, дорога, мост, сова; карточ­ка с обозначением сторон света (север, северо-восток, восток и т.д.); письмо лесных жителей; план-маршрут; фигурки, обозначающие детей.

**Задание**. Следуя указаниям, найти путь на Совет жителей леса.

**Правила**

В игре участвуют 5—6 детей.

По карте леса двигаться только при помощи фигурок.

Фигурки игроков не должны сталкивать друг друга с тропы переходов.

В ходе продвижения по Волшебному лесу четко следовать ука­заниям.

За плохое поведение (выкрики, создание помех для других игро­ков и т. п.) фигурка игрока исключается из отряда.

Победителем считается тот, кто сможет повести остальных в пра­вильном направлении и прийти на Совет жителей леса.

**Алгоритм проведения**

Педагог сообщает детям игровую задачу.

Читает детям письмо от лесных жителей:

*«Дорогие друзья!*

*Мы, звери и птицы, приглашаем вас на наш лесной Совет, который состоит­ся около дома Мудрой Совы. Там будут обсуждаться важные вопросы: как люди должны вместе со зверями и птицами беречь лес, заботиться о природе. Чтобы вы смогли благополучно добраться до дома Мудрой Совы и участвовать в лес­ном Совете, вам нужно внимательно рассмотреть нижний край карты. Вы уви­дите могучий раскидистый дуб. Найдите с левой стороны третью ветвь снизу, ока укажет вам, в каком направлении двигаться. Идите на запад до быстрой речки, которую надо перейти по мосту. Вы попадете на лесную поляну, где растет много цветов. Там вы найдете схему пути к домику Мудрой Совы.*

*С уважением, звери и птицы Волшебного леса».*

Дети вместе с педагогом внимательно рассматривают карту леса вставляют в прорезь в правом углу карточку с обозначением сторон света и выясняют, где север, юг, северо-восток, юго-запад и т.д.

Взрослый предлагает каждому ребенку выбрать одну из фигурок. Именно они будут двигаться по карте леса. Фигурки выстраиваю" в ряд, друг за другом.

Дети и педагог советуются, где лучше войти в лес, и начинают продвижение по карте, следуя тексту письма. Добравшись до поляны! находят среди цветов схему дальнейшего пути —план-маршрут. Педагог читает:

*«Вы находитесь на поляне. Поверните на северо-восток и идите до опушки леса. Добравшись до опушки, сверните в северо-западном направлении и идите до озера. Обойдите озеро слева и идите на север до ельника. Про ельник в северо-восточном направлении до дороги. Далее пройдите по л на восток пять шагов, сверните на тропинку в юго-восточном направлении. Тропинка приведет вас к домику Мудрой Совы».*

Дети переставляют фигурки, руководствуясь текстом письма.

В конце игры педагог подводит итог: отмечает лучших участни- **• к** проводит беседу на экологическую тему.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Времена года № 16**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей о последовательности сезонов. Шьжзитъ характерные признаки каждого времени года. Познакомить *Щжй* с изменениями видов осадков, о влиянии изменений в неживой ффозе на образ жизни тех или иных живых существ и т.п.

**Материал.** Большая красочная игровая карта, на которой представ- HHI времена года, изображены объекты живой и неживой природы, «меняющиеся согласно сезонам; по периметру картины идут раз- «:-1зетные обозначения: для каждого времени года —свой цвет и обо- вчение (например, для зимы —белые, голубые, синие снежинки; для ■вени—красные, желтые, коричневые, оранжевые листья и т.д.).

**Задание.** Пройти по игровому полю до финиша, соблюдая правила *а* зерно отвечая на вопросы.

**Правила игры**

Количество играющих не должно превышать 6 человек.

Играть строго по очереди.

Внимательно слушать педагога и ответы товарищей.

Каждый игрок сначала кидает кубик; выпавшее количество то- - г к — количество шагов; затем отвечает на вопрос или отгадывает загадку о времени года и, если ответ правильный, продвигается на два ~лга вперед, если ответ неверный, остается на месте.

Тот, кто мешает отвечать и играть другим игрокам, начинает двигаться в обратном направлении. Одно замечание —два шага назад, аза замечания —четыре. Таким образом, дисциплинированные игроки будут двигаться вперед к финишу, а недисциплинированные игроки — назад к старту.

Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

**Алгоритм проведения**

Дети выстраивают свои фишки на старте по разноцветным обо­значениям времен года, фишки будут продвигаться по карте.

В ходе игры дети отвечают на вопросы (один ход —один вопрос). *Примерные вопросы для осеннего периода:*

Какие вы знаете периоды осени?

Какие виды осадков бывают в осенний период?

Какие овощи поспевают осенью?

Какие фрукты созревают в садах?

Что такое сухой дождик?

Под соснами и елками бежит мешок с иголками —кто это?

*Примерные вопросы для зимнего периода:*

Какие зимние месяцы вы знаете?

Как называется месяц, который является первым в году, но вто­рым месяцем зимы?

Назовите три состояния, в которые переходит вода при разных температурных условиях.

Какого числа приходит Новый год?

Какие зимние игры вы знаете?

О каких деревьях говорят: «Зимой и летом одним цветом»?

*Примерные вопросы для весеннего периода:*

Как люди называют шаги весны? *(Протеины.)*

Где снег тает быстрее — в низине или на пригорке?

Какие первоцветы вы знаете?

Какие виды почек по местоположению вы знаете? *(Верхушечные*, *боковые.)*

Где прячется побег и когда вылезает наружу? *(В почках, вылезает весной.)*

Какие бывают побеги? *(Наземные и подземные.)*

*Примерные вопросы для летнего периода:*

Почему лето называют красным?

Какие ягоды люди собирают летом?

Назовите лекарственные травы и цветы.

Как люди отдыхают в летний период?

Как называется насекомое, которое образовывается из куколю: гусеницы?

Чем береза отличается от других деревьев в летнем лесу?

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Птицы тропических стран №17**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Выявить знания детей о видах птиц тропических стран, ;б особенностях климатических условий в этих странах. Формировать умение соотносить образ жизни, виды питания со средой обитания. Закрепить знания детей о строении живых организмов, их приспосо­блении к условиям и среде обитания и т.п. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

**Материал.** Дидактическая картина с изображением тропических растений, карточки с видами птиц тропических стран и других кли­матических зон.

**Задания**

Внимательно рассмотреть тропический лес, подумать, кто из жи­вых существ может там жить.

Выбрать птиц, которые обитают в тропических лесах.

Объяснить свой выбор (внешний вид, пристрастие к определен­ному корму и т. п.).

**Правила**

Количество играющих не более 5 человек.

Играть строго по очереди.

Выигрывает тот, кто сделал правильный свой выбор и смог его объяснить.

**Алгоритм проведения**

Педагог в беседе выясняет с детьми, что такое тропические страны, называет некоторые из них, объясняет, какой климат в тро­пическом лесу, каким образом климат влияет на образ жизни птиц, на виды питания.

Знакомит детей с правилами игры и заданием.

Дети по очереди подбирают птиц и сажают их на дидактическую картину с изображением тропического леса.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Речные рыбы № 18**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Выявить знания детей о рыбах, их строении, об особенностях среды обитания. Формировать умение соотносить строение живота существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить, каким об­разом окраска речных рыб помогает им прятаться или защищаться от других обитателей рек. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

**Материал.** Дидактическая картина, на которой изображен просторный водоем, река; вырезанные изображения речных рыб.

**Задания**

Рассмотреть внимательно предложенных рыб.

Выбрать из них только речных, назвать.

Поместить в водоем в определенное место —туда, где обитать та или иная рыба.

**Правила**

Количество играющих 3—4 человека.

Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяли свой выбор и поместил их на дидактическую картину.

**Алгоритм проведения**

Педагог предлагает рассмотреть картину и предложенных рыб.

Знакомит детей с правилами игры и заданием.

Дети по очереди заполняют водоем рыбами.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Птицы умеренных широт № 19**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей о видах птиц умеренных широт, выявить знания детей об их образе жизни. Соотнести образ жизни птиц с климатическими условиями. Закреплять знания о строении живых организмов, их приспособлении к условиям и среде обитания

и т. д. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

**Материал.** Дидактическая картина по теме; вырезанные изображения птиц.

**Задание**

Выбрать птиц, которые обитают в умеренных широтах, лесах средней полосы.

Объяснить свой выбор (почему именно эта птица подходит, рассказать о внешнем виде, пристрастии к определенному образу жизни и т. п.).

Убрать птиц, которые по определенным причинам не могут жить

наших лесах, объяснить причину (неподходящие климат, виды корма и т.п.).

**Правила**

Количество играющих не должно превышать 4-5 человек.

Играть строго по очереди.

Выигрывает тот, кто сделал правильный выбор и смог его объяснить.

**Алгоритм проведения**

Педагог в беседе выясняет у детей, каких птиц они видели в на- ~нх лесах, как их зовут, каким образом климат влияет на образ жиз­ни птиц, на виды питания.

Внимательно рассмотрите картинку с изображением леса уме­ренных широт, подумайте, кто из живых существ может там жить.

Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

Дети по очереди подбирают птиц и сажают их в лес.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Рыбы морей и океанов № 20**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель**. Выявить знания детей о рыбах морей и океанов, об их строе­нии, особенностях среды обитания (соленая вода). Формировать умение соотносить строение живого существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить, как окраска рыб помогает им прятаться или защи­щаться от других обитателей морей и океанов. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

**Материал.** Дидактическая картина по теме; вырезанные изображе­ния рыб морей, океанов и рек.

**Задание**

Внимательно рассмотреть предложенных рыб.

Выбрать из них рыб морей и океанов, назвать их.

Поместить пресноводных рыб в водоем —в определенное место, где любит обитать речная рыба.

Объяснить, почему мы не можем поместить рыб морей и океа­нов в реку.

**Правила**

Количество играющих не должно превышать 4-5 человек.

Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяснил свой выбор и поместил на дидактическую картину пресноводных рыб.

**Алгоритм проведения**

Педагог предлагает рассмотреть картину и предложенных рыб.

Знакомит детей с правилами игры и заданием.

Дети по очереди заполняют водоем рыбами.

Рассказывают о рыбах морей и океанов, их особенностях.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Снежинки № 20**

(игра для детей 4-7 лет)

**Цель**. Познакомить детей с защитными свойствами снега. Расс о строении снежинок, разнообразии узоров и форм. Закрепить ум вырезать различные формы снежинок.

**Материал.** Дидактическая картина зимнего леса (снег только на ревьях и кустарниках); карандаши, бумага, ножницы —на к ребенка.

**Правила**

Количество играющих не должно превышать 5—6 человек

Активно участвовать в обсуждении проблемы.

Знать правила работы с ножницами и клеем.

Работать совместно в коллективе.

Побеждают те дети, которые справились с заданием и успели помочь другим.

**Алгоритм проведения**

Детям предлагается внимательно рассмотреть картину, сказать, лего на ней не хватает. *(Нет снега на земле.)*

Беседа о значении снежного покрова для леса и его обитателей.

Педагог предлагает укрыть землю на картине вырезанными сне­жинками.

Показ приемов вырезания снежинок из бумаги.

Дети вырезают снежинки и укрывают ими землю на дидактиче­ской картине.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Путешествие по карте леса № 21**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** В игровой форме выявить знания детей о жителях леса, жи­лищах диких животных, их образе жизни, питании. Формировать учение детей соотносить внешний вид животного со средой обитания, своеобразием постройки его домика. Формировать умение составлять связный рассказ о жильце, в дом которого попали дети и т.д.

**Материал**. Большая картина, изображающая лес с домиками лесных дорей и птиц. По карте леса идет дорожка из кружочков, от некото­рых кружочков отходят красные стрелочки, соединяющие их с до­миками лесных жителей, от домиков отходят две стрелочки (зеленая и синяя).

**Задание.** Пройти по кружочкам до финиша, назвав домики живот­ных и их хозяев.

**Правила**

Количество играющих 4—6 человек.

Играть по очереди.

Количество точек, выпавшее на брошенном кубике, указывает на количество шагов —кружочков по карте леса.

При попадании на кружок, от которого отходит красная стрелка, следует двигаться по ней в домик к лесному жителю. При этом ребенок лолжен сказать, как называется жилище, рассказать о хозяине.

Тот, кто все правильно рассказал, имеет право двигаться вперед ло зеленой стрелке. Тот, кто ответил неправильно, двигается по синей стрелке назад и ждет помощи от других игроков.

Другие игроки, попадая к нему, пытаются помочь правильными ответами, которые позволят ему продвигаться дальше.

Выигрывает тот, кто первым дойдет до финиша, правильно рас­сказав о встреченных домиках лесных жителей.

**Алгоритм проведения**

Педагог раскладывает перед детьми карту леса.

Знакомит детей с правилами игры и заданием, предлагает с по­мощью кубика по очереди продвигаться по карте леса.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Наши любимцы № 22**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Познакомить детей с климатической картой мира, естествен­ными условиями обитания экзотических животных и растений, про­живающих в экологической лаборатории и зооуголках. Познакомить со странами, которые являются их родиной, с климатом в этих стра­нах, приспособлениями живых существ к климатическим особенностям стран, образом жизни этих животных на воле.

**Материал.** Дидактическая картина «Родина наших любимцев» с изо­бражением континентов и климатических поясов; вырезанные из кар­тона изображения попугаев, хомячков, канареек, рыб, черепах и т.п.

**Задание.** Отправить животных на их родину, рассказать о них.

**Правила**

Количество играющих 5—6 человек.

Выигрывает тот, кто первым правильно справится с заданием

**Алгоритм проведения**

Педагог раскладывает климатическую карту с изображение материков и островов, предлагает рассмотреть карту, объясняет, ч различные цвета на карте обозначают климатическую температур).

Педагог поручает детям, опираясь на свои знания, отправить живых существ на каникулы на родину.

Дети рассказывают о живых существах и расставляют их на карте.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Лесной город № 23**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель**. Показать детям, что лес —это целый город, состоящий из их особенных домов: каждое дерево, куст, травинка —это укрытие, дом, жилье для живых существ, обитающих в данной среде. Познакомить детей с понятием «ярусов» леса, на которых проживают лесные жители. Посредством «лифта» познакомить с предпочтениями живых существ к условиям проживания на определенной высоте.

**Материал.** Красочная картина лесного ландшафта; карточки с изображением лесных жителей; «кабинка лифта»; обозначение шагов (перышки, следы и т.п,- в зависимости от того, какое животное сопровождает вас по определенной высоте).

**Задание.** Дойти до конца маршрута, отвечая на вопросы педагога.

**Правила**

Количество играющих от 4 до 8 человек.

Запрещено менять выбранного героя на протяжении всей игры, играть только на высоте своего героя.

Проходить по лесу строго по условным знакам.

Бросая игровой кубик, дождаться его полной остановки, под­считать точки на остановившейся стороне, количество шагов, прой­денных по карте по условным знакам, должно соответствовать коли­честву точек, выпавших на кубике.

За правильный ответ на вопрос педагога ребенок имеет право продвинуть своего героя на два шага вперед, за неправильный —один :дзг назад, за неправильное поведение по отношению к другим игро­кам — по два шага назад после каждого замечания.

Выигрывает тот, кто первым дойдет до конца игры и правильно стветит на вопросы педагога по теме.

**Алгоритм проведения**

Педагог разворачивает перед детьми карту игры, предлагает вни­мательно рассмотреть ее и проследить маршруты продвижения по игре.

В начале маршрута нарисовано дерево, символизирующее много­квартирный дом, на нем прикреплена кабина лифта, которая по нитям-канатам может двигаться вверх и вниз.

Педагог настраивает детей на игру, рассказывает им, что лес — это целый город, в котором живут самые разные живые существа, но живут не где попало, а в строго определенных местах. У каждо­го из них есть своеобразная квартира. В гости к ним можно под­няться на «лифте». Педагог знакомит детей с «кабинкой лифта», с помощью которого можно подняться на любую высоту и не толь­ко встретиться с обитателями леса, но и —с их помощью —совершить путешествие.

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

Поднимаясь на «лифте» вверх, дети выбирают одного из лесных жителей, живущего на определенной высоте.

По очереди бросая кубик, дети продвигают выбранного жителя по карте леса. Когда ребенок попадает в гости к тому или иному жителю леса, педагог задает заранее подготовленные вопросы по каж­дому живому существу.

*Примерные вопросы о животных:*

Почему лягушек называют земноводными?

Как ведет себя ежик в момент опасности?

На каком ярусе можно встретиться с медведем?

*Примерные вопросы о птицах:*

Какие материалы используют птицы для строительства гнезд?

На каких ярусах можно встретить птиц? *(Почти на всех.)*

*Примерные вопросы о насекомых:*

Сколько пар ног у насекомых?

Кто такой короед?

Кому короед опасен?

На каком ярусе можно встретиться с гусеницей? Почему?

В процессе игры, двигаясь по определенному маршруту, дети знакомятся не только с обитателями своего яруса, но и с другими обитателями леса.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Паутина жизни № 23**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Познакомить детей со взаимосвязями среди живых объектов в определенной экосистеме: на примере небольшого участка леса про­тянуть нити-связи между обитателями таким образом, чтобы получи­лась паутина питания между живыми объектами.

**Материал.** Изображение фрагмента леса; карточки с изображение ч живых существ, населяющих данный участок природы. На карте игры установлены нити для будущих связей между объектами живой и нежи­вой природы.

**Задания**

В начале игры определить имя живого существа по загадкам и месту обитания.

Найти его среди изображенных на карточках и расположить карточку на участке леса.

Соединить объекты нитями взаимосвязей.

**Правила**

Количество играющих 5—6 человек.

Победителями становятся дети, которые правильно ответить на вопросы педагога и правильно соединили объекты.

**Алгоритм проведения**

Педагог показывает детям карту игры, объясняет правила и за- предлагает отгадать загадки.

Черный жилет.

Красный берет.

Нос как топор,

Хвост как упор.

*(Дятел)*

Зверька узнаем мыс тобой По двум таким приметам:

Он в шубке серенькой зимой,

А в рыжей шубке летом.

*( Быка)*

Мех его на удивленье,

Словно бархат, круглый год.

Роет он с большим терпеньем Под землею длинный ход.

*(Крот)*

Кто это маленький,

В земле живет,

На «ч» начинается,

На «к» заканчивается?

*(Червяк)*

Ребенок, отгадавший загадку, получает в руки карточку с изображением животного, о котором была загадка. (Таким образом, на 5—6 игроков нужно заготовить 5—6 загадок и 5-6 отгадок —карто­чек с изображением животных.)

Педагог обращает внимание детей на то, что поставить каждое живое существо на карту игры нужно таким образом, чтобы рядом с ним было множество нитей, каждую из которых впоследствии нужно соединить с теми объектами, в которых нуждается данное существо.

Дети по очереди соединяют нити с объектами (1 ход — 1 нить- связь), ребенок объясняет, почему он соединил живое существо с этим объектом. Так постепенно вырисовывается паутина взаимо­связей между объектами живой и неживой природы.

На конечном этапе все представители живого сообщества ока­зываются соединенными между собой нитями взаимосвязей; получа­ется наглядная картина, показывающая, что все жители леса связаны между собой и окружающей средой.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Небо. Земля. Вода № 24**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Закреплять знания детей о среде обитания живых существ; о приспособленности животных к среде обитания. Выяснить причины, по которым они не могут проживать в других условиях, средах.

**Материал**. Большая дидактическая картина, разделенная на четыре части: на одной части изображено небо, на другой —земля, на тре­тьей — вода, на четвертой помещены карточки с изображением людей, зверей, птиц, рыб, земноводных.

**Задание**. Расположить то или иное живое существо на соответ­ствующей части дидактической картины, рассказать о выбранных представителях.

**Правила**

Играют 3 команды по 3-4 человека в каждой.

За правильно и быстро выполненные действия команде начис­ляются баллы:

быстро собралась и определила командира—1 балл;

быстро, правильно и аккуратно выполнила задания —2 балла;

правильно составила рассказ —5 баллов.

Играть, строго *соблюдая очередь.*

Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем.

**Алгоритм проведения**

Педагог предлагает детям разделиться на три команды и выбрать командиров.

Получив свое «поле ответственности» (небо, воду или землю), члены каждой команды по очереди подходят к картине, выбирают карточку с изображением только одного представителя соответствую­щей среды и кладут ее на поле картины.

По завершении работы команды готовят рассказы о выбранных ими представителях «их» среды, о приспособленности именно к этим условиям, о возможности или невозможности временного пребывания в другой среде (от каждой команды выступает командир).

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**По грибы по ягоды № 25**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Выявить и закреплять знания детей о видах лесных грибов, ягод и других растений, о месте их обитания. Закреплять умение играть вместе.

**Материал**. Дидактическая картина, на которой изображена тропин­ка в лесу; игровой кубик; корзинки для сбора грибов, ягод и других даров леса.

**Задание.** Пройти по лесу, рассказав о встречающихся в пути рас­тениях.

**Правила**

Количество играющих 5-6 человек.

По тропинке идти с помощью игрового кубика.

Попадая на кружок к ягодке, рассказать о лесных ягодах —съе­добных и несъедобных, к грибу —о съедобных и несъедобных грибах, к кустарнику —о видах лесных кустарников, их отличительных осо­бенностях.

Выигрывает тот, кто быстрее придет к финишу.

**Алгоритм проведения**

Педагог раскладывает перед детьми дидактическую картин), на которой изображена тропинка в лесу, обращает внимание детей на дружное соседство разных обитателей леса и предлагает отправить­ся в путешествие по лесу.

Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Удивительные превращения № 26**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Познакомить детей с превращениями, которые происходи в мире природы с живыми объектами; с этапами развития животе существа. Развивать умение устанавливать последовательность этапе? развития, замечать изменения в развитии, определять, насколько эти изменения необходимы для дальнейшего благополучного существова­ния живого существа в своей среде обитания.

**Материал**. Карточки с изображениями этапов развития живых су­ществ, листы с приклеенными через определенное расстояние кон­вертами.

**Задание**. Возможны два варианта проведения игры.

Изображение одного этапа развития живого существа находит­ся в одном из конвертов, другой —в следующем и т.д. В этом **случае** надо отгадать загадку и познакомиться с этапами развития живого существа.

В одном конверте находятся все этапы развития живого существ В этом случае надо отгадать загадку и разложить карточки с изображе­нием этапов развития живого существа в правильном порядке.

**Правила**

Количество играющих 5—6 человек.

Карточки с изображениями спрятаны в конвертах.

Открыть конверт может тот, кто правильно отгадал загадку педагога на данную тему.

При раскладывании карточек в правильной последовательности обязательно проговаривать каждый этап развития живого существа.

**Алгоритм проведения**

Детям предлагается разгадать ряд загадок, отгадками которых будут названия живых существ, спрятанных в конвертах (рыбка, петух, чомао лягушка, бабочка и т.д.).

В первом варианте нужно последовательно открывать конверты и узнавать об этапах развития живого существа.

Во втором варианте игры ребенку нужно вынуть карточки из кон­верта и разложить их в правильной последовательности.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

***Игры по ознакомлению с созданной человеком средой обитания людей и животных***

**Моя комната № 27**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Выявить представления каждого ребенка о том, какой должна быть его комната. Выяснить, какие предметы, вещи, игрушки ему нра­вятся, есть ли интерес к книгам, как ребенок соотносит цветовые гаммы, какое у него настроение. Развивать пространственное мышление.

**Материал.** Листы бумаги рахшчного цвета («пустые комнаты»)— по одному на каждого ребенка; карточки с изображением мебели различных цветовых оттенков, игрушек, занавесок (темных и светлых тонов); карточки, изображающие комнатные растения, домашних животных, книги, компьютер и т.д.

**Задания**

Обустроить свою комнату.

Выбрать карточки с предметами, которые нравятся.

Самостоятельно все расставить.

Рассказать о своем выборе.

**Правила**

Количество играющих 5-6 человек.

Работать самостоятельно.

При выборе карточек руководствоваться своим мнением.

Выигрывает тот, кто быстрее остальных справится с заданием и сможет четко объяснить свои действия.

**Алгоритм проведения**

Педагог проводит краткую беседу по теме.

Дети самостоятельно работают по заданию, затем по очереди рассказывают, почему выбрали ту или иную карточку.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Дизайн № 28**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей о видах мебели, используемой людь­ми в своих квартирах, в гостиной, спальне, кухне и т.д., расположении

мебели, аксессуаров, о месте комнатных растений в доме. Закреплять знания о бытовых приборах и их назначении, об украшении кварти- гь; (цветы, ковры и т. п.). Развивать пространственное мышление.

**Материал.** Листы бумаги различной величины и цвета («пустые комнаты») — по одному на каждого ребенка; карточки с изображени- ем предметов быта, мебели, книг, комнатных растений, обоев, ковров, занавесок различных оттенков, домашних животных и т. п.

**Задание.** Обставить мебелью выбранную комнату, рассказать о сво­ей деятельности.

**Правила**

В игре участвует столько детей, сколько заготовлено листов-комнат *ж* комплектов мебели, комнатных растений и т.д.

Задание выполняется в индивидуальном порядке, советоваться с товарищами нельзя.

Выигрывает тот, кто быстрее остальных оформит свое помещение гостиную, спальню, детскую и т.п.) и расскажет о своей деятельности дизайнера.

**Алгоритм проведения**

Каждый ребенок выбирает один из предложенных педагогом листов, на котором изображен определенный вид комнаты (они раз­личаются по окраске обоев на стенах).

Ребенок должен сам выбрать, сколько мебели ему нужно и ка­кого назначения ему нужно.

Педагог в процессе игры контролирует деятельность каждого ребенка, наиболее эффектные работы обсуждает со всеми детьми.

В конце игры подводится итог.

*Примечание.* Эта игра сложнее предыдущей, так как ребенку придет­ся продумать, какую мебель, комнатные растения, веши, предметы он поставит в гостиную, в коридор, что может находиться в спальне, что — на кухне, что должно быть в кабинете и т.д.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Животные рядом с нами № 29**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** На примере живых объектов, проживающих в экологической лаборатории, знакомить детей с потребностями живых существ в стро­го определенной среде обитания (даже искусственно созданной чело­веком), в определенном виде питания, в приемлемых условиях про­живания, в тепле, воде и т.д.

**Материал.** Большая картина с прозрачными кармашками: в одном кармашке лежат карточки с изображением домиков, сделанных руками человека для животных, которые живут в искусственной среде обитания (клетка, террариум, аквариум); в другом - корм для различных живых объектов (аквариумных рыбок, птиц, черепах, хомяков и т.д.).

**Задания**

Подобрать домик и корм для животных, птиц, рыб и т.д.

Объяснить причины выбора того или иного домика с точки зрения особенностей строения живого существа.

Рассказать о выполнении задания.

**Правила**

Количество играющих 4-6 человек.

Рассказ о живом существе должен быть четким и связным.

Не мешать другим детям рассказывать и подбирать нужные кар­точки для своих питомцев.

Выигрывает тот ребенок, который правильно и быстро спра­вился с заданием.

**Алгоритм проведения**

Педагог объясняет правила игры и задание.

Каждый ребенок выбирает любимого животного из предложен­ных педагогом.

Дети выполняют задание.

В конце педагог подводит итог игры.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**В школу скоро мы пойдем № 30**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Выявлять и закреплять знания детей о жителях леса, обита­телях озер, рек, о правилах и экологических законов поведения в при­роде. Определить степень готовности детей к школе по темам при­родоведческих предметов.

**Материал.** Карта дидактической игры, на которой змейкой идет дорожка из пронумерованных кружочков, некоторые из них закраше­ны в определенные цвета — пункты, к которым прикреплены малень­кие конверты с вопросами; игровой кубик.

**Задание.** Дойти до финиша, правильно отвечая на вопросы.

**Правила**

Количество играющих 5-6 человек.

Пункты с вопросами закрашены в определенные цвета, соот­ветствующие группе вопросов по темам (зеленые — о лесе, синие — о реках, морях и их обитателях, красные —о правилах, экологических законах и т.д.).

Тот, кто правильно ответил на вопрос, может двигаться дальше по стрелке; при неправильном ответе нужно вернуться на несколько кружочков назад; тот, кто не знает ответа, остается на месте и думает.

Выигрывает тот, кто быстрее придет к финишу—дому знаний, коле.

**Алгоритм проведения**

По дорожке от старта до финиша дети продвигаются при по­**мощи** игрового кубика (одна точка —один шаг). Если кружочек, в котором остановился ребенок, не окрашен в специальный цвет, то ход делает следующий игрок; если же кружок окрашен в синий, зеленый, красный цвет, педагог открывает соответствующий конверт с вопросами.

*Примерные вопросы о лесе:*

Какие съедобные ягоды растут в лесу? *(Черника, малина, голуби­ка, земляника и т.д.)*

Какую птицу называют санитаром леса? *(Дяпиа.)*

Какие съедобные грибы можно найти в лесу? *(Подберезовик, по­досиновик, опята, сыроежки и т.д.)*

*Примерные вопросы о реках, морях и их обитателях:*

Какие рыбы водятся в реках? *(Щука, сом, окунь, судак и т. д.)*

Где в природе встречается соленая вода? *(Вморях, океанах и т.д.)*

*Примерные вопросы о правилах, экологических законах:*

Можно ли из леса приносить птенцов домой, чтобы с ними поиграть? *(Нет.)*

Почему в лесу можно ходить только по тропинкам? *(Чтобы не на­ступить на маленьких обитателей леса, спрятавшихся в траве, и т. п.)*

Как нужно вести себя в лесу?

Зачем нужен лес?

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Город и село № 31**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Выявлять знания детей о людях, живущих в городах и селах, о видах их деятельности. Выяснить, с чем связаны отличия. Формировать умение логически мыслить, обобщать уже известные сведения об окру­жающем мире. Воспитывать уважение к людям труда.

**Материал.** Карточки с изображением различных объектов города и села (лес, поле, ферма, сельскохозяйственные машины, городской транспорт, кинотеатр, метро, университет, стадион, завод, городские и сельские дома и т.д.), людей разных профессий (комбайнер, птич­ница, доярки с коровами, рабочий, врач и т.д.).

**Задание.** Одна команда должна составить картину города, дру­гая-картину села.

**Правила**

Играют по командам (2 команды по 3-4 человека в каждой).

Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

**Алгоритм проведения**

Педагог предлагает детям вспомнить основные отличия города от села (природное и социальное окружение, профессии и т. п.).

Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

Дети самостоятельно делятся на две команды.

Дети подбирают нужные карточки и составляют картину.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Поступи правильно № 32**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Формировать у ребенка представления о положительных и отрицательных поступках человека в повседневной жизни.

**Материал.** Стихотворение **В.** Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо»; серия картинок, на которых изображены дети в различ­ных бытовых ситуациях, соответствующих сюжетам стихотворения,— примеры как положительного, так и отрицательного поведения детей: зеленые и красные кргуги.

**Задания**

Внимательно рассмотреть полученную карточку, дать оценку по­ступкам героев.

Отложить карточки, изображающие положительные поступки в одну сторону, отрицательные —в другую.

**Правила**

Количество играющих 5—6 человек (4 команды по 3—4 человека к

За каждый правильный ответ ребенок или команда получает по­хвальный приз —солнышко.

Ребенок или команда, набравшие большое количество солнышек. считаются победителями.

**Алгоритм проведения**

Педагог предлагает детям рассмотреть картинки и подумать, как бы поступили дети в этих ситуациях.

Дети работают над заданием — откладывают карточки, изобра­жение положительные поступки в одну сторону, отрицательные — в другую.

В конце игры подводится итог. Педагог вместе с детьми в одну сторону откладывает картинки с положительными поступками и отмечает их зеленым кружком, в другую сторону кладет картинки с отрицательными поступками и отмечает их красным кружком.

*Примечание.* Осмысление событий, объяснение поступков героев сю­жетных картинок обогащает опыт дошкольника и формирует эмоционально- оценочное отношение к обществу, в котором он находится. В этой игре педагог выявляет способность детей оценить обстановку исходя из собственного опыта и определенных обществом правил и норм.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Виды труда № 33**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Дать представление о физическом и умственном труде людей = нашей стране. Выявлять знания детей о деятельности людей ум­иленного и физического труда, выяснить значимость каждого из ви­дов труда. Развивать интерес к трудовой деятельности людей. Прививать уважение к людям труда.

**Материал**. Большая карта, разделенная на две части: на одной изоб­ражен человек за столом, на другой — человек с молотком; карточки с изображением учителя с детьми, врача в медицинском кабинете, инженера с чертежами, астронома с телескопом, рабочего на заводе, водителя автобуса, строителя на стройке, крановщика и т.д.

**Задания**

Выбрать карточки с изображением людей физического (для одной команды) и умственного (для другой команды) труда.

Рассказать о выбранных профессиях.

**Правила**

Детям нужно разделиться на 2 команды по 3-4 человека.

В игре принимает участие каждый член команды.

Команда, чьи члены быстро и правильно справились с заданием, объявляется победителем.

**Алгоритм проведения**

Педагог рассматривает с детьми карту, выясняет, что может обо­значать первая часть карты, а что —вторая.

Педагог рассказывает детям о различных видах трудовой деятель­ности, указывает на важность каждой профессии, о пользе каждого вида труда (умственного и физического).

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

Дети внимательно рассматривают карточки с изображением лю­дей различных профессий.

Команды работают по заданию: первая команда — выбирает карточки с изображением людей, профессии которых связаны с фи­зическим трудом; вторая —карточки, изображающие людей умствен­ного труда.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Поваренок № 34**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Выявлять знания детей о продуктах, которые взрослые ис­пользуют для приготовления определенного блюда (например, борща); о том, какими инструментами и посудой они при этом пользуются. Формировать умение соотносить количество нужных продуктов для приготовления; планировать свою деятельность.

**Материал.** Посуда различного применения (кухонная, столовая, походная и т.д.); картинки, изображающие различные продукты пи­тания (капуста, колбаса, мясо, сосиски, яйцо, картошка, конфеты, макароны и т.д.); карточки, изображающие процесс приготовления: нож, ложка, половник.

**Задания**

Подумать и выбрать посуду для приготовления блюда.

Выбрать нужные продукты в правильном количестве.

Выложить карточки, изображающие процесс приготовления данного блюда, в правильной последовательности.

Рассказать о процессе приготовления блюда.

**Правила**

Количество играющих от 2 до 3 человек.

Выигрывает тот, кто правильно «приготовит блюдо» и сможет рассказать о технологии приготовления.

**Алгоритм проведения**

Ребенку предлагается побывать в роли повара, который готов.'- первое блюдо (борщ).

Педагог объясняет детям правила игры и задание.

В конце игры подводится итог.

*Примечание.* Эта и несколько следующих дидактических игр позво­ляют детям побывать в роли взрослых. В ходе игры ребенок додже\* сам решить поставленную задачу. Именно самостоятельное решен» задач позволяет ему стать более ответственным за порученное дело.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Рекламные агенты № 35**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Формировать умение составлять рекламу о своем товаре — связный рассказ, включающий не только название товара, описание его внешнего вида, но и сообщение о пользе данного товара. Развивать связную речь, мышление, умение анализировать и синтезировать.

**Материал.** Рекламные наборы: разрезные карточки, при соедине­нии которых получается картина (по принципу кубиков — составь картинку); кружки с цифрами от 1 до 3.

**Задания**

Взять один из рекламных наборов, разложить, рассмотреть и собрать из частей рекламный лист, выяснив, о каком товаре пой­дет речь.

Подготовить словесную рекламу —прорекламировать свой товар.

**Правила**

Играют 4 команды по 3—4 человека.

Каждое рекламное сообщение оценивается баллами (от 1 до 3).

Та команда, которая наберет больше баллов, считается победи­телем.

**Алгоритм проведения**

Педагог рассказывает детям:

— В последнее время мы очень часто встречаемся с рекламой (на телевидении, на улице, в магазинах и т.п.). Сегодня вы попро­буете поработать рекламными агентами.

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

Дети делятся на команды и выполняют задание.

Педагог совместно с детьми оценивает рекламные сообщения.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Составь сказку № 36**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Формировать умение придумывать и составлять «диафильмы» на фланелеграфе по серии картинок с участием представителей жи­вотного и растительного мира. Развивать детское творчество. Составлять рисунки к знакомым сказкам. Формировать воображение, умение видеть красоту окружающего мира.

**Материал.** Импровизированная «пленка диафильма»; «кадры» для «диафильма»; пустые «кадры» для зарисовки сюжета; цветные каран­даши; детские книжки с занимательными историями, сказками.

**Задания**

Согласно выбранному сюжету подобрать картинки к будущему «диафильму».

Составить и зарисовать недостающие «кадры» к «диафильму».

Расположить «кадры» на ленте «диафильма» в правильной по- следовател ьности.

**Правила**

Количество играющих 5-8 человек.

Рисовать кадры самостоятельно, не мешая друг другу.

**Алгоритм проведения**

В ходе данной игры детям предлагается стать художниками - мультипликаторами и составить сказку или диафильм по любому произведению природоведческого содержания.

Педагог демонстрирует пленку для «диафильма».

—Давайте рассмотрим эту пленку для «диафильма». Вы видите на ней кадры, просматривая которые можно догадаться о сюжете сказки, о взаимоотношениях ее героев. А вот «пленка диафильма» с пустыми кадрами. Эти кадры заполните вы. Хотите? Но сначала давайте выберем одну из сказок или историй, которая вам больше всего нравится. (Дети выбирают, объясняют, почему именно эта сказ­ка или история им нравится.)

Педагог демонстрирует модель рассказа — кадры диафильма. Предлагает зарисовать и поместить на кадры диафильма понравив­шиеся фрагменты, расставить в определенной последовательности. Каждая зарисовка продолжает по смыслу предыдущую и является на­чалом для следующей.

Перед тем как приступить к работе, давайте вспомним после­довательность действий в нашей сказке. Что было сначала, а что потом? (Дети совместно вспоминают и уточняют последовательность действий.)

Какое место этой сказки тебе нравится? А тебе?

Выяснив таким образом интересы и симпатии детей, педагог по­ручает каждому ребенку зарисовать тот кадр из сказки, который ему понравился.

Дети зарисовывают «кадры» для «диафильма». Это очень важно, так как рисунок служит одновременно средством познания, изучения жизни и тем предметно-образным языком, которым пользуется ребе­нок, общаясь со зрителем, чтобы так или иначе воздействовать на него и передать свое отношение к сюжету сказки.

Когда все «кадры» заполнены, воспитатель обсуждает с детьми удачные и неудачные зарисовки.

Далее детям дается задание подобрать последовательность «кад­ров» к «диафильму». Воспитатель вместе с детьми проверяет правиль­ность выполнения задания, хвалит детей и скрепляет кадры в единую ленту для «диафильма».

*Примечание.* На следующих занятиях можно предложить детям изме­нить начало диафильма или придумать другой конец. Далее можно при­ступить к придумыванию сказок и рассказов экологического направления.

Возможности, заложенные в игре «Составь сказку», не только помога­ют интеллектуальному развитию детей, развитию навыков изобразитель­ной деятельности, но и формируют у детей умение трудиться сообща.

Впоследствии этот «диафильм» можно использовать на занятиях в качестве материала для составления рассказов по серии сюжетных картинок или для творческих пересказов.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Материки № 37**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Познакомить детей с научной версией образования мате­риков на планете Земля; с условными обозначениями суши, воды на картах и глобусах; с названиями и расположением материков на карте.

**Материал**. Крупное изображение суши, состоящее из скрепленных частей света (материков); голубая материя, изображающая океаны; глобус; физическая карта мира; дидактическая картина; кружки с бук­вами разного цвета, изображающие олимпийские кольца.

**Задания**

Найти правильное местонахождение материков.

Угадать их название при помощи опорных кружков.

**Правила**

Количество играющих 5 человек.

Играть дружно, помогая друг другу.

**Алгоритм проведения**

Дети встают в круг. В середине круга крупное изображение суши (она сделана из кусочков, скрепленных с внутренней стороны). Педагог рассказывает детям легенду о том, как Земля раздробилась на большие и малые куски (крепления снимаются, и у детей на руках оказывают­ся большие и малые куски суши).

Дети внимательно рассматривают получившиеся куски и узнают в них очертания современных материков, островов. Детям предлага­ется самостоятельно разложить их на голубой материи, которая изо­бражает океаны.

Педагог показывает физическую карту мира. Дети сравнивают местонахождение материков на карте и на материи и передвигают «материки» и «острова» в нужные места.

Педагог предлагает детям узнать названия материков, положив на изображение материков кружочки с буквами (в каждом кружочке одна буква: А красная —Америка, А зеленая —Австралия, А черная — Африка, А желтая —Азия, Е голубая —Европа).

Угадайте, почему я так сделала? (Дети догадываются, что это первая буква в названии материков.)

Но почему буквы разноцветные?

Этот вопрос может вызвать затруднения, тогда педагог должен перевернуть кружочки с буквами или попросить кого-либо из детей это сделать. На другой стороне кружочков изображены кольца. Дети догадываются, что это эмблема Олимпийских игр.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Путешествие на Волшебный остров № 38**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей о флоре и фауне различных стран. Формировать умение строить алгоритм совместных действий для до­стижения коллективной цели. Закреплять знания о пространственном ориентировании. Формировать умение образовывать глаголы: поплы­ли — подплыли—уплыли, поехали — подъехали—выехали—заехали и т. п.

**Материал**. Дидактическая картина с изображением запутанного лабиринта; изображение корабля; макет руля; «вождь племени»; на­глядный матерная для выполнения задания.

**Задания**

Соотнести зверей и птиц тропических стран со средой обитания.

Выбрать родину для предложенных зверей и птиц.

Определить последовательность развития живого существа и т.п.

**Правила**

Количество играющих 5-6 человек.

Совместно выполнять задания, активно участвовать в обсуждении, решении задач.

Наиболее активных детей «вождь племени» награждает цепочкой цветов, эти дети считаются победителями.

**Алгоритм проведения**

В ходе путешествия дети по запутанному лабиринту продвига­ются на корабле к неизвестному острову, где будут выполнять опреде­ленные задания. Педагог комментирует:

— Капитан ведет наш корабль, рулевой поворачивает руль согласно стланным приказам.

Дети по очереди продвигают корабль по пути следования со- -.тасно командам: направо, полный вперед, налево, тихий назад и т.д.

По прибытии на остров детей ожидает «вождь племени», он дает тетям задания, решения которых потребует от них коллективного мыс- дительного процесса. Дети совместно обсуждают ход выполнения за­дания, выстраивают алгоритм действий. Задания носят экологическую направленность. Герои заданий—экзотические животные и растения, ’ которыми дети знакомы, встречались и ухаживали за ними в уголках природы в группе или в экологическом классе.

*Примечание.* Очень важно проговорить мысль словами. Мысль, которая облеклась в словесную форму, остается, как правило, в памяти ребенка. Мысль неозвученная остается мыслью и быстрее забывается.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Путешествие в Африку № 39**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Выявлять знания детей о растительном и животном мире Африки. Закреплять умение играть вместе в одной команде, совмест­но выполнять задания.

**Материал.** Имитационная физическая карта; корабль; стрелки для прокладывания маршрута по карте; старинная карта материка; детали пирамиды; карточки с изображением растений и животных Африки; температурные знаки (знаки состояний солнца, видов осадков и т.д.).

**Задания**

Совершить путешествие на корабле, рассказать об увиденном.

Найти части пирамиды и собрать ее.

Расположить животных и растения в местах, где для них есть подходящие климатические условия.

**Правила**

Количество играющих 5-6 человек.

Самым внимательным и активным выдаются изображения еги­петской пирамиды.

Участник, который наберет большее количество пирамид, считается победителем.

**Алгоритм проведения**

По имитационной физической карте продвигается корабль. В ходе данного вида деятельности дети знакомятся с частями света, с Африканским континентом.

— Что мы можем там увидеть? Кто там может жить?

Прибыв по морям и океанам на определенный материк, дети ишут части пирамиды, чтобы собрать ее. Для этого они используют старинную карту. Карта показывает очертания материка, знакомит детей с различными климатическими условиями проживания растений и животных.

Педагог выставляет температурные знаки, знаки состояний солн­ца, видов осадков. По знакам подбираются животные и растения, которые приспособлены именно к этим климатическим условиям проживания.

В конце игры подводится итог.

*Примечание.* Путешествие можно совершить и на любой другой материк.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Кругосветное путешествие**

(игра для детей 6-7 лет с повышенной мотивацией)

**Цель**. Познакомить детей с животным миром морей и океанов. Закреплять знания о материках и странах. Активизировать развитие речевого словаря, умения строить логически законченные сложносочи­ненные и сложноподчиненные предложения. Совершенствовать на­выки общения, умение совместно решать экологические задачи, стро­ить алгоритмы действий и сообща прокладывать маршруты путешествия.

**Материал**. Имитационная физическая карта; корабль; стрелки для прокладывания маршрута по карте; карточки с изображением корал­лов, рыб, животных морей и океанов.

**Задания**

Проложить маршрут кругосветного путешествия.

Совершить путешествие, выполняя задания и зарисовывая живые объекты, встретившиеся на пути.

**Правила**

Количество играющих 5—6 человек.

Обсуждать и прокладывать маршрут по карте совместно.

За правильно выполненное задание или красивую зарисовку ребенок получает «коралловую ветвь».

Побеждает тот, кто наберет больше всего наград.

**Алгоритм проведения**

Наиболее сложным и познавательным является кругосветное пу­тешествие. Оно охватывает несколько занятий, в ходе которых дети «путешествуют» вокруг всего земного шара. «На борт корабля» можно взять и более слабых детей—для приобщения их к новым знаниям.

Педагог говорит:

Мы отправляемся в научное кругосветное путешествие. Наша команда должна быть дружной, умной, смелой, активной. Только такие качества помогут нам преодолеть все трудности. В ходе путе­шествия мы с вами встретимся, познакомимся с удивительными жи­вотными и растениями морей и океанов.

Педагог совместно с детьми определяет маршрут кругосветного путешествия. На имитационной физической карте при помощи стре­лок прокладывает маршрут будущего путешествия таким образом, чтобы он проходил по морям и океанам.

*Примерный маршрут:* Санкт-Петербург—Балтийское море — Северное море — пролив Ла-Манш — Атлантический океан — восточное побережье Южной Америки — пролив Дрейка — Тихий океан —Тасманово мо­ре—южное побережье Австралии —Индийский океан —южное побе­режье Африки — западное побережье Африки — Канарские, Азорские острова — Исландия —Норвежское море — Баренцево море — Мурманск.

Педагог говорит:

На корабле мы отправляемся в путь. Там нам встретятся пре­пятствия, преодолеть которые мы сможем выполняя определенные задания.

*Примерные задания*:

а) Определите, о ком идет речь:

Эти умные и сообразительные животные легко поддаются дрес­сировке: играют в баскетбол, прыгают сквозь обручи, спасают людей во время кораблекрушения. *(Дельфины.)*

Самый крупный из зубастых китов. *(Кашалот.)*

Любит ворчать, обожает тишину и низкие температуры. *(Тюлень.)*

Самый большой северный тюлень, любит жить в больших стадах. *( Сивуч.)*

В песчаных ямках они откладывают яйца, а потом убегают в море. *(Морские черепахи.)*

Самый умный и теплолюбивый тюлень, он любит жаркую по­году американских берегов Калифорнии, обожает выступать в цирке. *(Морской лев.)*

б) Узнайте по описанию:

Родственник садовой улитки, только без раковины, много ног, ходит на них как на ходулях. Умеет выстреливать «дымовую завесу». *( Осьминог.)*

«Цветы» подводного царства, яркие обитатели глубин, создают гигантские морские королевства. *(Кораллы.)*

Самые большие рыбы. Они бывают усатые и зубастые. Детенышей выкармливают молоком. Могут прожить до ста лет. *(Кит.)*

Ее боятся моряки. С ней лучше не связываться. Стоит судну потерпеть аварию, в воде немедленно показываются ее зловещий, косой, похожий на нож плавник. *(Акула.)*

С неба звездочка упала, поползла и убежала. *(Морская звезда.)*

По пути следования детям встречаются следующие живые объ­екты (для обсуждения и зарисовки):

крачки, шилоклювка, сельдь, камбала (Северное море, побережье Европы);

скумбрия, устрицы, минтай, краб (пролив Ла-Манш);

коралловые рифы, омары, суповая черепаха, акулы, птица фрегат, фламинго, креветки, темные дельфины, морской лев, южный кит (Атлантический океан);

Магеллановы пингвины, морские котики (восточное побережье Южной Америки);

дельфины, кашалоты, акулы (Тихий океан);

морские звезды, тюлень, сивуч, морская черепаха, осьминог (Тасманово море);

морской слон, летающие рыбы, акула-молот, морские звезды, белая акула, сейвал (кит), кашалот, дельфин (Индийский океан);

лангуст, золотоволосый пингвин, манта, ламинария —морская капуста (южное побережье Африки);

анчоусы, хек, сардины и т.д. (Атлантический океан, западное побережье Африки);

лосось, тупики (птица), треска, гренландский кит (Норвежское море);

белый медведь, тюлени, белощекая казарка (Баренцево море).

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Дома на разных параллелях № 40**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Формировать умение соотносить характер постройки дома с климатическими условиями данной местности, выстраивать логиче­ские взаимосвязи между строительным материалом и природой, уме­ние по дидактической картине правильно находить нужную климати­ческую зону для различных построек человека. Обратить внимание детей на эстетическое оформление домов жителей различных при­родных зон. Формировать умение видеть, замечать оригинальность, своеобразие различных построек.

**Материал**. Карта климатических зон со специальными обозначе­ниями климата; карточки с изображением стройматериалов, нужных для строительства жилья; карточки с изображением домов.

**Задания**

Подобрать стройматериалы и типы домов ко всем климатическим хжам и расставить обозначения домов на карте.

Объяснить свои действия, красочно описать тип дома, который геоенок устанавливает на карте (из чего сделан, почему использовались именно такие материалы, как украсили люди свои дома: например, 5 кирпичном доме возможна лепка над окнами и балконами, в дере- зянном доме —резные наличники и т.д.).

**Правила**

Играют 4 команды по 2—3 человека.

Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справилась : заданием.

Педагог знакомит детей с наглядным материалом игры и специ­альными игровыми обозначениями.

— Перед вами большая красочная карта климатических зон. .члиматические зоны изображены при помощи специальных обозна­чений: тропики —«лианы»; пустыни —«пески»; средняя полоса —«дуб»; север — «льды».

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

Дети разделяются на команды, выбирают климатическую зону, в которой они будут строить дома.

Каждая команда подбирает стройматериалы, типы домов, рас­ставляет их на карте и рассказывает о своем выборе.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Звездный зоопарк № 41**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Рассказать детям о том, что человек так связан с окружающим миром, что даже звезды собрал в конфигурации и группы, контуры ко­торых напоминают силуэты животных, птиц. Познакомить с разнообраз­ными созвездиями. Формировать умение составлять созвездия из пред­ложенного материала. Развивать воображение, творческое мышление. Формировать эстетическое представление об окружающем мире.

**Материал.** Фланелеграф (можно использовать также стены или окна группы); вырезанные из цветной бумаги звезды (для каждого созвездия свой цвет); наборы для детей (альбомный лист, закрашенный в черный цвет с наклеенными маленькими квадратиками бархатной бумаги по схеме созвездий; маленькие «звездочки» для составления созвездий); карточки с изображением созвездий и существ —прототипов созвездий.

**Задания**

Собрать из «звездочек» свое созвездие —то, которое им понра­вилось, или то, под которым они родились (многие дети уже знают свое созвездие).

Найти карточку этого созвездия, отыскать к ней изображение живого существа —прототипа созвездия.

Вспомнить миф или легенду, связанную с этим созвездием.

Правила

Количество играющих 5-6 человек.

Можно выбрать только одну схему и работать с ней, не мешая другим игрокам.

Внимательно выслушивать ответы других детей и стараться само­му сделать и рассказать правильно.

Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее остальных выполнил задание.

**Алгоритм проведения**

Проводится показ карты звездного неба. Педагог переодет в ко­стюм звездочета.

Звездочет:

Здравствуйте, дети! Я приглашаю вас на экскурсию в волшебный зоопарк (планетарий), к волшебным зверям и волшебным птицам. Пойдем? *(Да.)*

Звездочет ведет детей на «экскурсию» (в другое помещение груп­пы, где все уже готово для игры).

Звездочет:

Ребята, это звездный зоопарк. (Звездочет показывает рукой на «звезды».)

Кого только не увидишь здесь: и льва, и рака, и скорпиона, и пса, и медведицу... Вы их видите? *(Нет.)*

Да вот же они! (Показывает на группу звезд.)

Это созвездие Льва, а это —Лебедя...

Звездочет соединяет мелом звезды в созвездиях (полосками бу­маги на фланелеграфах) —получаются силуэты зверей, птиц и т.д.

—Теперь видно этих зверей? *(Да.)*

Интересно? *(Да.)*

Звездочет при проведении «экскурсии» по звездному небу зна­комит детей с мифами о возникновении созвездий.

Дети рассматривают очертания созвездий, запоминают их на­звания.

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Участникам игры раздаются наборы для игры, они составляют созвездия с опорой

на квадратики бархатной бумаги, наклеенные на листы. Дети работа­ют по заданию.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Карта профессий № 42**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Выявлять знания детей о профессиях взрослых людей, поль­зе, которую приносит деятельность людей различных профессий. Закреплять знания о сферах деятельности людей, об учреждениях, в которых работают взрослые люди. Развивать умение соотносить профессию человека с учреждением или сферой, где он работает. Воспитывать уважение к людям труда, стремление помочь другому, воспитывать самостоятельность.

**Материал**. Большая дидактическая игра «Карта профессий» —аква­рельные листы, закрашенные различными цветами. Скрепленные между собой в разном порядке, они создают красочный ковер: на одном листе изображен космос, на другом — контур поликлиники с красным крестом, на следующем — здание школы и т.д. (эти объекты можно нарисовать или наклеить). В нижнем левом углу начальная позиция — несколько кружков, на которые ставят свои фишки играющие (коли­чество кружков соответствует количеству объектов на карте игры), от каждого кружка идет волнистая дорожка с кружочками, по которым играющие будут «шагать» к месту назначения. Кубик, фишки.

**Задание.** Дойти до конца дорожки с помощью кубика, отвечая на вопросы и помогая другим участникам игры.

**Правила**

Количество играющих должно соответствовать количеству раз­ноцветных кружков на старте.

Передвигать фишку, бросая кубик (1 точка—1 шаг). За каждый правильный ответ можно продвинуться еще на шаг вперед. За помощь другому участнику — 1 шаг вперед.

Выигрывает тот, кто первым придет к месту назначения.

**Алгоритм проведения**

Педагог раскладывает перед детьми карту профессий, обращает их внимание на то, что к каждому учреждению ведет дорожка опреде­ленного цвета с кружочками.

Каждый участник выбирает дорожку, педагог выдает ему знак (фишку, человечка и т.п.), который он будет передвигать согласно правилам.

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

— У каждого из вас на большой карте игры своя дорожка, по кото­рой вы будете продвигаться к своей цели. Цель—это место работы учителя или врача, строителя или продавца, космонавта или летчика, кому какая дорожка выпадет. Первую половину пути, а может и мень­ше, вам поможет пройти кубик, который вы кинете, — он вам покажет, на сколько кружочков вы должны продвинуться вперед. Остальной путь пройти вам помогут знания, которые подскажут, кто работает в зда­нии-поликлинике или детском саду, школе или магазине. За каждый правильный ответ вы будете продвигать свою фишку на один кружочек вперед. Самое главное правило заключается в том, что, если вы будете помогать другим детям, вы быстрее придете к цели, потому что за пра­вильный ответ вы тоже будете передвигать свою фишку.

Дети играют в игру согласно правилам.

В конце игры подводится итог.

*Примечание.* После такой игры целесообразно провести игры по озна­комлению с определенной профессией (строитель, почтальон, водитель и т.д.), которые дают более полное представление о труде, о своеобразии каждой профессии. В содержание этих игр включено и ознакомление детей с механизмами, которые помогают людям в их труде.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Спланируй город № 43**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Закреплять знания детей о том, что такое город, какие здания, учреждения, дома находятся в городе. Выяснить, как лучше сплани­ровать строительство города по карте. Обратить внимание детей на экологию города. Формировать умение составлять, опираясь на кар­ту, макет города из крупного «Строителя», оперировать предметами- заместителями. Обратить внимание детей на красоту архитектурных сооружений в их городе.

**Материал.** Большая карта города; крупные карточки с изображе­нием городских объектов и карточки с изображением деревьев, ку­старников, фонтанов; крупный «Строитель».

**Задания**

Наметить центр и окраины города.

Вывести вредные производства за черту или на окраину города.

По плану построить макет города из крупного «Строителя».

Украсить город деревьями, скверами.

**Правила**

Количество играющих не должно превышать 8 человек.

Наиболее активные дети признаются лучшими участниками игры.

**Алгоритм проведения**

Педагог предлагает детям составить план для строительства го­рода с учетом всех современных требований.

Вы знаете, что должно быть в городе, а что—нет. Перед вами карточки с изображением различных домов, зданий. Ваша задача — выбрать только те, которые нужны для города, и расположить их на плане города. Обратите внимание на эстетическое оформление вашего города. (Дети выполняют задание.)

Педагог совместно с детьми анализируют правильность выпол­нения задания, проверяет, где дети расположили здания правительства, детских садов, школ, больниц, кинотеатров, клубов, заводов и т.д.

Педагог спрашивает у детей:

А как сделать наш город еще красивее? (Дети догадываются о том, как можно сделать город еше более красивым и экологически чистым: они «озеленяют» город при помощи карточек с изображением деревьев и кустарников, «разбивают» скверы.)

Дети в соответствии с планом строят «город» из крупного «Строителя».

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Светофор № 44**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Выявлять и расширять представления детей о назначении улицы. Закреплять знания о правилах дорожного движения: поведения на городских улицах, перехода через проезжую часть на сигналы све­тофора (красный —стоять, желтый —приготовиться, зеленый — идти). Формировать умение идентифицировать себя с пешеходами, водите­лями за рулем автомобилей, блюстителями правопорядка и т.д., то есть разыгрывать повседневную жизнь города.

**Материал.** Макеты светофоров, домов, зеленых насаждений, мо­дели машин (или игрушечные машины), фигурки пешеходов, во­дителей и т.д.

**Задания**

Выбрать для себя фигурку, то есть роль, которую ребенок будет разыгрывать.

Играть, разбирая дорожные ситуации и соблюдая правила до­рожного движения (подчиняться при переходе улицы переключениям светофора и др.).

**Правила**

Количество участников 5-6 человек.

Дети, безукоризненно выполнявшие правила дорожного движе­ния, объявляются лучшими пешеходами, водителями и т.д.

Педагог рассказывает детям, что такое улица, откуда пошло это название.

— В старину люди, как правило, строили свои дома у дорог, самой красивой, главной стороной к дороге. Дорога проходила как бы у ли­ца дома. Отсюда и пошло слово «улица».

Педагог совместно с детьми рассматривает макеты, представ­ляющие дорожные ситуации.

Дети разбирают роли и начинают играть, не забывая переключать светофор и соблюдать правила.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Краски осени. № 45**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Познакомить детей с одним из видов народного искусства (хохломской росписью), со своеобразием красок и элементов, употреб­ляемых в хохломской росписи. Закреплять знания о теплых красках. Формировать умение правильно, ритмично составлять рисунок из пред­ложенных деталей, отражающих природу родного края. Продолжать формировать умение самостоятельно сравнивать, сопоставлять по­следовательность и своеобразие рисунка в разных видах народной росписи.

**Материал.** Изделия из Хохломы; изображения изделий, украшен­ных хохломской росписью; шаблоны посуды, подлежащие украшению именно этой росписью; элементы хохломской росписи; клей-карандаш.

**Задания**

Выбрать «посуду» для росписи.

Из предложенных деталей выбрать только те, которые являются элементами хохломской росписи.

Расположить на шаблонах «посуды» детали росписи в правильной последовательности, приклеить их.

Рассказать о своей работе, а также о хохломской росписи, про­рекламировать ее.

**Правила**

Количество играющих от 4 до 6 человек.

Тот, кто лучше всех справился с заданием, выиграл.

**Алгоритм проведения**

Педагог говорит:

Вы знаете, ребята, о том, что краски времен года, целесообраз­ность устройства мира природы привлекают и восхищают людей, побуждают их воспевать красоты природы в стихах, картинах. Красота природы отразилась и в народно-декоративном творчестве. Вы знаете, что у каждого времени года свои краски, которые преобладают над другими. Как вы думаете, какие краски преобладают в осенний пе­риод времени? (Дети перечисляют.)

Это холодные или теплые краски? *(Теплые.)*

Вспомните, пожалуйста, как называется народно-декоративная роспись, в которой используются эти краски? *(Хохлома.)*

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

Сегодня мы с вами выступим в роли народных умельцев. Каждый из вас распишет свое изделие хохломской росписью. Чтобы получилась красивая роспись, вам нужно не только внимательно рассмотреть иллюстрации и изделия, но и правильно выполнить задание.

Дети выполняют игровые действия.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Зимние узоры № 46**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Познакомить детей с одним из видов народного искусства — гжельской росписью, со своеобразием красок и элементов, употре­бляемых в гжельской росписи. Закреплять знания о холодных красках. Формировать умение правильно, ритмично составлять рисунок из пред­ложенных деталей. Продолжать формировать умение самостоятельно сравнивать, сопоставлять последовательность и своеобразие рисунка в разных видах народной росписи.

**Материал**. Изображения изделий из Гжели; шаблоны посуды и раз­нообразных фигурок, подлежащих украшению именно этой росписью: элементы гжельской росписи; клей-карандаш.

**Задание**

Выбрать «посуду» или понравившуюся фигурку для росписи.

Из предложенных деталей выбрать только те, которые являются элементами гжельской росписи.

Расположить на шаблонах «посуды» и фигурок детали росписи в правильной последовательности, приклеить их.

Рассказать о своей работе, а также о гжельской росписи, проре­кламировать ее.

**Правила**

Количество играющих от 4 до 6 человек.

Тот, кто лучше всех справился с заданием, выиграл.

**Алгоритм проведения**

Педагог говорит:

-Волшебница-зима рисует свои узоры на окнах домов. У нее для этого есть свои холодные краски. Как вы думаете какие? (Дети вы­сказываются.)

— В каком виде народно-прикладного творчества отразились краски зимы? *(Гжельская роспись.)*

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

—Давайте сегодня «порисуем» красками зимы. Чтобы у нас получи­лась красивая роспись, рассмотрим изделия народных мастеров, кото­рые расписывали свои изделия именно этими красками.

Дети выполняют игровые действия.

В конце игры подводится итог.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.

**Лето красное № 47**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Познакомить детей с одним из видов народного искусства (традиционная роспись Полховского Майдана), со своеобразием кра­сок и элементов, употребляемых в этой росписи. Закреплять знания о разноцветье красок летнего периода, используемых в этой росписи. Формировать умение правильно, ритмично составлять рисунок из пред­ложенных деталей. Продолжать формировать умение самостоятельно сравнивать, сопоставлять последовательность и своеобразие рисунка в разных видах народной росписи.

**Материал.** Изделия из Полховского Майдана; изображение изделий, украшенных этой росписью, шаблоны изделий, подлежащие украше­нию именно этой росписью, детали элементов росписи.

**Задание**

Выбрать «изделие» для росписи.

Из предложенного количества деталей выбрать те, которые яв­ляются элементами традиционной росписи Полховского Майдана.

Расположить на шаблонах изделий детали росписи в правильной последовательности, приклеить их.

Рассказать о своей работе, а также о своеобразии этой росписи, прорекламировать ее.

**Правила**

Количество играющих от 4 до 6 человек.

Тот, кто лучше всех справился с заданием, выиграл.

**Алгоритм проведения**

Педагог говорит:

Скоро лето красное придет. Почему лето называют красным? Лето собирает все разноцветье красок в природе. Какие только цвета не встре­тишь в этот период времени! Люди давным-давно заметили эту красо­ту и постарались запечатлеть ее. Посмотрите на эти изделия: сколько красок, форм, линий использовано при их росписи!

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием:

Сегодня мы с вами будем работать с цветами лета. В ходе нашей игры каждый из вас может попробовать свои силы, умения при ро­списи и рекламе своих изделий.

Дети выполняют игровые действия.

**Методическое обеспечение:** Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: *Для* занятий с детьми 4-7 лет. / Авт.-сост. Павлова Л. Ю — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. — 80 с.