Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 22 «Росинка»

Управление образованием Администрации города Юрги

652050 Кемеровская область, город Юрга, ул. Максименко, 16 8-384-51-4-05-37

**Картотека игр**

**по экологическому развитию**

**(приложение к проекту «Детский сад моей мечты»)**



Составитель:

**Эйснер Алеся Александровна,** воспитатель

Юрга

2018

**Картотека экологических игр  
«ЧТО ГДЕ РАСТЁТ?»**

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

**Ход игры**. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат.

Растения*: вишня, яблоня, пальма, шиповник, смородина, абрикос, малина, апельсин, лимон, груша, ананас и т.д*.

**«ЧТО ЛИШНЕЕ?»**

**Цель.** Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

**Ход игры**. Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (*птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег*). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

**«МОЁ ОБЛАКО».**

**Цель**. Развивать воображение, образное восприятие природы.

**Ход игры**. Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

**«НАСЕКОМЫЕ».**

**Цель.** Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

**Ход игры**. Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (*муха*), и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (*комар*) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Ведущий говорит «*Летающее насекомое* –*бабочка*» и передаёт мяч, следующий отвечает: «*Комар*» и т.д. По окончании круга ведущий называет «*Прыгающее насекомое*» и игра продолжается.

**«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ».**

**Цель**. Закреплять знания о многообразии птиц.

**Ход игры**. Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

**«ДА ИЛИ НЕТ».**

**Цель**. Закреплять знания детей о приметах осени.

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

Осенью цветут цветы? Урожай весь собирают?

Осенью растут грибы? Птичьи стаи улетают?

Тучки солнце закрывают? Часто-часто льют дожди?

Колючий ветер прилетает? Достаём ли сапоги?

Туманы осенью плывут? Солнце светит очень жарко,

Ну а птицы гнёзда вьют? Можно детям загорать?

А букашки прилетают? Ну а что же надо делать -

Звери норки закрывают? Куртки, шапки надевать?

**«ЦВЕТЫ».**

**Цель.** Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

**Ход игры.** Дети становятся в круг. Ребёнок называет комнатное растение *(фиалка*) и передаёт мяч соседу, тот называет другое растение (*бегония*) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге водящий называет садовые растения, и игра продолжается.

**«РАССКАЖИ БЕЗ СЛОВ».**

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

**Ход игры**. Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно *(дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы*); идёт холодный дождь (*открывают зонтики, поднимают воротники*).

**«ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ».**

**Цель**. Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию.

**Ход игры.** Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

**«ОХОТНИК».**

**Цель.** Упражнять в умении классифицировать и называть животных.

**Ход игры**. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это «*лес*» («*озеро», «пруд*»). В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за …». Здесь ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «*леса» («озера», «пруда*») или прошёл дальше.

**«ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА».**

**Цель**. Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

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

**«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».**

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

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

**«ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»**

**Цель.** Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

**Ход игры.** Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу *(или загадывает загадки*), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

**«УЗНАЙ, ЧЕЙ ЛИСТ».**

**Цель**. Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

**Ход игры**. Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (*сходство*) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

**«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ» (с мячом).**

**Цель**. Развивать память, мышление, быстроту реакции.

**Ход игры**. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (*не бывает*); снег зимой *(бывает*); мороз летом (*не бывает*); капель летом *(не бывает*).

**«НАЙДИ ПАРУ».**

**Цель**. Развивать у детей мышление, сообразительность.

**Ход игры**. Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

**«ЛЕСНИК».**

**Цель.** Закреплять знания детей о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников *(ствол, листья, плоды и семена*).

**Ход игры**. Выбирается «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собрать семена для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моём участке растёт много берёз (*тополей, клёнов*), давайте наберём семян». «Лесник» может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

**«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» I**

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

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

**«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» II**

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

**Ход игры.** Воспитатель становится в круг, в руках у него – мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети отвечают одним словом: «Человек!» или «Природа!» Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!» Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон.

**«ПРИДУМАЙ САМ» (*вариант 1*)**

**Цель.**Учить детей составлять предложения с заданным количеством слов.

**Ход игры.** Предложить детям опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Попросить детей придумать предложения из 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

***(вариант 2)***

Ход игры. Воспитатель назначает ведущего и задаёт тему: «Времена года», «Одежда», «Цветы», «Лес». Ребёнок придумывает слова и говорит их всем остальным, например: «Цветы, насекомые, раскрылись». Дети должны придумать как можно больше предложений, чтобы в них звучали эти слова.

**«КТО ГДЕ ЖИВЁТ».**

**Цель.**Развивать умение группировать растения по их строению *(деревья, кустарники).*

**Ход игры.**Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

**«ПТИЦЫ».**

**Цель.**Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

**Ход игры.** Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (*рыбу, животное, дерево…*), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д. Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

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

**Цель.**Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

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

***Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.***

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

**Цель.**Упражнять в классификации предметов.

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

***(вариант 2)***

Воспитатель делит детей на две команды. Первый ребёнок называет цветок и передаёт мяч другой команде. Та должна назвать три названия цветов и передать мяч первой команде, которая, в свою очередь, называет тоже три цветка. Побеждает та команда, которая последней назвала цветы.

**«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК».**

**Цель.**Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано руками человека, а что – природой.

**Ход игры.**«Что сделано человеком? – спрашивает воспитатель и бросает мяч игроку. После нескольких ответов детей он задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети отвечают.

**«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».**

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

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

**«КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»**

**Цель.**Уточнить и углубить знания детей о временах года.

**Ход игры.**Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.

**«ЭТО ПРАВДА ИЛИ НЕТ?»**

**Цель.**Учить детей находить неточности в тексте.

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

Тёплая весна сейчас. Любит в речке посидеть.

Виноград созрел у нас. А зимой среди ветвей

Конь рогатый на лугу «Га0га-га, пел соловей.

Летом прыгает в снегу. Быстро дайте мне ответ –

Поздней осенью медведь Это правда или нет?

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

**«КАКОЕ ВРЕМЯ ГОДА?»**

**Цель.**Учить воспринимать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках времён года.

**Ход игры.** Писатели и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

**«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ» (*растения)***

**Цель.** Закреплять знания о многообразии растений.

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

**«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».**

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

**Ход игры.** Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (*берёза*); красная с белыми точками шляпка (*мухомо*р) и т.д.

**«ХОРОШО – ПЛОХО».**

**Цель.** Закреплять знания о правилах поведения в природе.

**Ход игры.** Воспитатель показывает детям схематические правила поведения в природе. Дети должны как можно больше рассказать о том, что изображено на картинках, что можно и что нельзя делать и почему.

**«ДОБРЫЕ СЛОВА».**

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

**Ход игры**. Педагог говорит: «Есть много разных добрых слов, их надо чаще говорить всем. Добрые слова всегда помогают в жизни, а злые слова – вредят. Вспомните добрые слова, когда и как их говорят. Придумайте разные добрые слова, с которыми можно обратиться к …кошке, цветку, кукле. товарищу и т.д.

**«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА ПТИЦА».**

**Цель.** Учить описывать птицу и узнавать по описанию.

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

**«ЗАГАДАЙ, МЫ ОТГАДАЕМ».**

**Цель**. Систематизировать знания детей о растениях сада и огорода.

**Ход игры.** Водящий описывает любое растение в следующем порядке: форма, окраска, использование. Дети должны по описанию узнать растение.

**«ЧТО САЖАЮТ В ОГОРОДЕ?»**

**Цель.** Учить классифицировать предметы по определённым признакам (по месту произрастания, по способу их применения); развивать быстроту мышления, слуховое внимание, речевые навыки.

**Ход игры**. Воспитатель спрашивает о том, что сажают в огороде и просит детей отвечать «да», если то, что он назовёт, растёт в огороде и «нет», если это в огороде не растёт. Кто ошибётся, тот проиграет.

**«ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ …»**

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

**Ход игры**. Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в результате чего дети приходят к выводу о необходимости соблюдать меру и беречь природу. Например: «Что будет, если сорвать все цветы?...уничтожить бабочек?»

**«ЧТО РАСТЁТ В ЛЕСУ?»**

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

**Ход игры**. Воспитатель выбирает троих детей и просит их назвать, что растёт в лесу. Воспитатель говорит: «Грибы!» Дети должны назвать по очереди виды грибов. Другим детям педагог говорит: «Деревья!» Дети называют деревья. Побеждает ребёнок, больше назвавший растений.

**«МАГАЗИН «ЦВЕТЫ»**

**Цель.** Учить детей группировать растения по месту произрастания; описывать их внешний вид.

**Ход игры**. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы сделать покупку, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растёт. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его, затем выдать покупку.

**«ЧТО ЗА ЧЕМ?»**

**Цель.** Учить называть времена года и соответствующие месяцы.

**Ход игры.** Воспитатель называет время года и передаёт фишку ребёнку, тот должен назвать первый месяц этого времени года и отдать фишку другому ребёнку, который называет следующий месяц и т.д. Затем воспитатель называет месяц, а дети – время года.

**«НАКОРМИ ЖИВОТНОЕ».**

**Цель.** Учить делить слова на части, произносить каждую часть слова отдельно.

**Ход игры.** Дети делятся на две команды. Первая команда называет животное, а вторая перечисляет, чем оно питается, стараясь выделять двусложные слова, а затем трёхсложные.

**«ОТГАДАЙ НАСЕКОМОЕ».**

**Цель.** Закреплять знания детей о насекомых.

**Ход игры.** Воспитатель загадывает слово, но говорит только первый слог. Например: начало слова ко… Дети подбирают слова (*комар*). Кто первым угадал, тот получает фишку. Выигрывает ребёнок, набравший больше фишек.

**«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ».**

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

**Ход игры.** Воспитатель предлагает детям найти себе пару. Для этого один из детей говорит слово, а другой отзывается похожим словом, например: *петрушка – пеструшка*. Дети, составившие пару, отходят в сторону и придумывают слова, близкие по звучанию (*машина – шина*, *носок – песок*), но отвечать должен тот ребёнок, который подбирал рифму.

**«ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?»**

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

**Ход игры**. Педагог спрашивает детей: «Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?» Дети объясняют словосочетания.

Свежий ветер – *прохладный*.

Свежая рыба – *недавно выловленная*, *неиспортившаяс*я.

Свежая рубашка – *чистая, выстиранная, выглаженная*.

Свежая газета – *новая, только что купленная*.

Свежая краска – *невысохшая*.

Свежая голова –*отдохнувшая*.

**«КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ».**

**Цель игры**. Активизировать словарь, расширять кругозор.

**Ход игры**. Дети образуют круг. Воспитатель называет звук и просит ребят придумать слова, в которых встречается этот звук. Один из играющих бросает кому-либо мяч. Ребёнок, поймавший мяч, дожжен сказать слово с установленным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторил уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

**«ИЩИ».**

**Цель.** Упражнять детей в употреблении прилагательных, согласованных с существительными.

**Ход игры.** Дети должны в течение 10 – 15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета (*или одинаковой формы, или из одного материала)*. По сигналу воспитателя один ребёнок начинает перечислять предметы, другие дети дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовёт большее количество предметов.

**«ПРИДУМАЙ САМ».**

**Цель**. Обучать детей правильному составлению предложений с заданным количеством слов.

**Ход игры.** Даны опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Нужно составить предложение из 3, 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

**«ТАК БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?»**

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

**Ход игры.** Воспитатель говорит: «Я сейчас вам буду рассказывать истории. В моём рассказе вы должны заметить то. Чего не бывает. Кто заметит, тот пусть хлопнет в ладоши.

*Вечером, когда я спешила в детский сад, я встретила маму, которая вела ребёнка в школу.*

*Ночью ярко светило солнце и горели звёзды.*

*На берёзе поспели яблоки*».

Дети находят противоречия в предложениях.

**«ИГРА В ЗАГАДКИ».**

**Цель**. Расширять словарный запас детей.

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

**«СТОП! ПАЛОЧКА, ОСТАНОВИСЬ!».**

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

**Ход игры.** Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное, и каждый ребёнок должен что-то сказать о нём. Например, воспитатель говорит: «Медведь!» - и передаёт палочку ребёнку, тот отвечает: «Бурый!» - и передаёт палочку следующему. Кто не сможет ничего сказать о животном, выходит из игры.

**«КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?»**

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

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

*Белка* – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая. И т.д.

**«КТО БОЛЬШЕ ВСПОМНИТ».**

**Цель**. Расширять словарный запас детей.

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

**«ПРИДУМАЙ ДРУГОЕ СЛОВО».**

**Цель**. Расширять словарный запас детей.

**Ход игры.** Педагог предлагает детям составить словосочетания по примеру: *бутылка из-под молока – молочная бутылка*.

Кисель из клюквы - …(*клюквенный кисель*).

Суп из овощей - …(*овощной суп).*

Пюре из картофеля - …(*картофельное пюре*). И т.д.

**«О ЧЁМ Я СКАЗАЛА?»**

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

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

**«НАОБОРОТ».**

**Цель**. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

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

**«ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО».**

**Цель.** Учить детей подбирать однокоренные слова.

**Ход игры.**Воспитатель читает стихотворение, а дети должны добавить слова, связанные со словом «снег».

Тихо, тихо, как во сне,

Падает на землю…(*снег).*

С неба все скользят пушинки –

Серебристые…(*снежинки).*

Вот веселье для ребят –

Всё сильнее…(*снегопад*).

Все бегут вперегонки,

Все хотят играть в *...(снежки).*

Словно в белый пуховик

Нарядился…(*снеговик)*.

Рядом снежная фигурка

Эта девочка…(*снегурка*).

Словно в сказке, как во сне,

Землю всю украсил…(*снег*).

(*И.Лопухина*)

- Какие слова вы подобрали? На какое слово они все похожи?

**«СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ».**

**Цель.**Учить подбирать синонимы.

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

**«СКАЖИ, ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ».**

**Цель.**Развивать фразовую речь.

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

**«ГДЕ Я БЫЛ?»**

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

**Ход игры.**Педагог говорит: «Ребята, отгадайте, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (*На море*).

- А теперь вы загадайте мне загадки о том, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Главное в этой игре – не отгадывание, а составление загадки.

**«НАДО СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ».**

**Цель.** Учить детей подбирать слова, близкие по смыслу.

**Ход игры.**Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно о нём сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте также попробуем заменить слова в других предложениях». Дождь идёт (*льёт*). Воздух чистый (*свежий*).

**«ЧТО НЕВЕРНО?»**

**Цель.** Развивать слуховое внимание и речь; приучать обнаруживать смысловые несоответствия; подбирать нужные слова с учётом содержания текста.

**Ход игры.** Детям дважды читают стихотворение и предлагают найти несоответствие.

Это верно или нет, что, как сажа, чёрен снег,

Сахар – горек, уголь – бел, ну а трус, как заяц, смел?

Что летать умеет рак, а медведь плясать мастак,

Что растут на вербе груши, что киты живут на суше,

Что с зари и до зари сосны валят косари?

Ну а белки любят шишки, а лентяи любят труд,

А девчонки и мальчишки в рот пирожных не берут?

Если дети назовут не все ошибки, то воспитатель читает стихотворение ещё раз.

**«КТО НАЙДЁТ КОРОТКОЕ СЛОВО?»**

**Цель.**Учить делить слова на слоги.

**Ход игры.**Воспитатель говорит детям, что узнать длину слова можно по шагам (*или хлопкам*). Он произносит слово «шишка» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто неверно разделит слово на слоги, выходит из игры.

**«О ЧЁМ ЕЩЁ ТАК ГОВОРЯТ?»**

**Цель.**Закреплять и уточнять значение многозначных слов.

**Ход игры.** Скажите, пожалуйста, о чём ещё можно так сказать:

Идёт дождь: идёт… (*снег, зима, собака, дым, человек*).

Играет … (*музыка, девочка*).

Горький … (*перец, лекарство*).

**«НАЗОВИ НАСЕКОМОЕ С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».**

**Цель**. Развивать фонематический звук, быстроту мышления.

**Ход игры**. Воспитатель просит детей вспомнить названия насекомых, в которых есть звуки ***(а), (к).*** Кто больше назовёт слов, тот и выиграл. Например: бабочка, комар, стрекоза и т.д.

**«КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖИТ».**

**Цель.** Закреплять употребление в речи обобщающих слов.

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

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

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

**Ход игры**. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре с бубном в руках. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать насекомых, имеющих в названии 2 слога (му-ха, ко-мар); затем ударяет 3 раза – трёхсложные слова (стре-ко-за, му-ра-вей, ба-боч-ка и т.д.)

***ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ***

**«ПРИДУМАЙ САМ».**

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

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

**«ЧТО ЭТО ТАКОЕ?»**

**Цель**. Учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов, замечать необычное в самых обычных вещах; развивать фантазию.

**Ход игры.** Дети становятся в круг, воспитатель стоит в центре круга. Он кладёт предмет (или предметы) и предлагает ребятам подумать, на что он похож. Затем педагог бросает мяч кому-либо из детей. Этот ребёнок должен ответить, остальные ребята дополняют его ответ.

**«НЕ ОШИБИСЬ!»**

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

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

**«СКОЛЬКО ПРЕДМЕТОВ?»**

**Цель**. Обучать детей предметному счёту; развивать количественные представления, умение понимать и называть числительные.

**Ход игры.** Найти и назвать одинаковые предметы (*два, три*…), а затем те, которые встречаются по одному. Задание может быть изменено: найти как можно больше одинаковых предметов.

**«КАКОЕ БЫВАЕТ?»**

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

**Ход игры.** Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» *(Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка).*

\_ Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

**«ПУТЕШЕСТВИЕ».**

**Цель**. Учить детей находить дорогу по ориентирам.

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

**«ХЛОПКИ».**

**Цель**. Развивать количественные представления.

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

**«НАЙДИ ПРЕДМЕТ ТАКОЙ ЖЕ ФОРМЫ».**

**Цель.**Уточнять представления детей о форме предметов.

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

**«КТО ЖЕ Я?»**

**Цель.** Учить называть указанное растение.

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

**«УГАДАЙ, ЧТО В МЕШОЧКЕ».**

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

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

**«ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ».**

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

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

**ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА**

**«ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ».**

**Цель**. Закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

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

**«И Я».**

**Цель**. Развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

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

Иду я однажды к реке…(и я).

Рву цветы и ягоды…(и я).

**«КАКОЕ БЫВАЕТ?»**

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

**Ход игры.** Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» *(Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка).*

\_ Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

**«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?» (игра-забава).**

**Цель.** Развивать у детей наблюдательность.

**Ход игры**. Водящий закрывает глаза и отворачивается от детей. Трое детей в это время что-нибудь меняют в своём облике: расстёгивают пуговицу, снимают заколку, меняют обувь. Затем водящий открывает глаза, и ему предлагают найти изменения во внешности ребят.

**«НАЙДИТЕ, ЧТО ОПИШУ».**

**Цель**. Учить детей находить растение по описанию.

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

**«НЕОБЫЧНЫЕ ЖМУРКИ» (игра-забава)**

**Цель**. Развивать наблюдательность.

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

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

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

**«КРОКОДИЛ»**(эмоционально-дидактическая игра).

**Цель**. Развивать ловкость, наблюдательность, внимание.

**Ход игры**. Выбирается водящий (*он будет «крокодилом*»), который вытягивает вперёд руки одна над другой, изображая зубастую пасть. Остальные дети просовывают руки в «пасть». «Крокодил» с невозмутимым видом отвлекает детей, поёт песни, притопывает ногами и неожиданно смыкает руки-«пасть». Кто попался, тот становится «крокодилом».

**«КТО ТЫ?»**

**Цель**. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

**Ход игры**. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, воспитатель начинает рассказ. При упоминании персонажа ребёнок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны и следить не только за своей ролью. Но и за ролями соседей. Выходит из игры ребёнок, который не услышал о своей роли и не встал.

**«КТО (*ЧТО)* ЛЕТАЕТ?»**

**Цель**. Закреплять знания детей о животных и птицах.

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

**«ОТГАДАЙ-КА!»**

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

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

**«КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?»**

**Цель.**Развивать память, находчивость, сообразительность.

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

**«КОМУ ЧТО НУЖНО».**

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

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

**«ПОВТОРЯЙ ДРУГ ЗА ДРУГОМ».**

**Цель.** Развивать память, внимание.

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

**«ПОМНИШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СТИХИ?»**

**Цель.** Развивать память, внимание, чувство рифмы.

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

Где обедал воробей?

В зоопарке у …*(зверей*).

Вы не стойте слишком близко:

Я тигрёнок, а не …(*киска).*

Ветер по морю*…(гуляет)*

И кораблик…(*подгоняет*).

**«ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ».**

**Цель.** Развивать слуховое внимание; воспитывать выдержку.

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