|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | Согласовано:  Методист  КГКП « Ясли - сад № «Алем»  Медова О.Д.  «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022 г. | Утверждаю  Заведующий  КГКП «Ясли - сад № «Алем»  Ельсукова А.В.  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2022 г. |   **КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО ПРОГРАММЕ «ЗНАЙКА»**  **(1 час х 36 недель = 36 часов)**  **старшая группа**  **(вариативный компонент)** | | | | |
| № | Дата | тема | программное содержание | материал |
| 1 |  | «Взгляд из космоса» | Формировать представление о Земле, как о планете Солнечной системы, на которой живут люди. | Дидактические игры и упражнения   * «Наша планета» * «Глобус» * «Космическое путешествие» * «На ракете» * «Космонавты – наблюдатели» |
| 2 |  | «Многообразие народов мира» | Дать элементарные представления о многообразии народов мира. Воспитывать толерантность, взаимопонимание, дружбу между народами. | Просмотр видео презентации. |
| 3 |  | Я горжусь своей страной» | Знакомить детей с историей, традициями и обычаями казахского народа. | Дидактические игры и упражнения   * «Мой Казахстан» * «Наш дом - Казахстан» * «Символы нашей страны». |
| 4 |  | «Любовь к своей Родине» | Развивать интерес к родному краю, желание больше узнать о нём.  Воспитывать любовь к Родине. | Дидактические игры и упражнения   * «Скажи красиво о Казахстане» * «Силуэты»   Просмотр видео презентации. |
| 5 |  | «Дом, открой свою тайну» | Познакомить детей с историей жилища человека. Дать представления о конструкции домов, различных стройматериалах.  Воспитывать интерес к познанию нового. | Дидактические игры и упражнения   * «Дом, дом, открой свою тайну» * «Найди, что назову» * «Заборчики» * «Дом» * «Моя комната» |
| 6 |  | «Многообразие домов» | Познакомить детей с многообразием построек разных народов. | Просмотр видео презентации |
| 7 |  | «Где родился, там и пригодился» | Расширять представление детей о родном городе.  Объяснить, что город – результат труда людей разных поколений, что каждый житель должен заботиться о своём городе. | Дидактические игры и упражнения   * «Город и село» * «Мой город» * «Экскурсия по городу» * «Собери картинку» * «Моя малая Родина» |
| 8 |  | «Как возник наш город» | Познакомить детей с историей возникновения города. | Просмотр видео презентации |
| 7 |  | «Вот такой я человек» | Формировать представления об особенностях человека, как живого организма.  Учить находить сходство и различие между людьми, сравнивать себя с другими.  . | Дидактические игры и упражнения   * «Игра с микрофоном» * «Ты – моя частичка» * «Похожи - непохожи» |
| 8 |  | «Как развивался человек» | Дать элементарные знания о стадиях жизни человека.  Воспитывать потребность в самопознании. | Дидактические игры и упражнения   * «Составь фигуру мальчика (девочки)» * «Умею – не умею»   Просмотр видео презентации. |
| 9 |  | «Хорошо когда мы вместе» | Привлечь внимание детей к их семье, учить любить семью.  Вызвать интерес к родословной, желание рассказывать о своих предках. | Дидактические игры и упражнения   * «Я и моя семья» * «Кто моложе, а кто старше» * «Помощники» * «Родство» * «Имена» |
| 10 |  | «Любовь к родным и близким» | Прививать детям любовь к своим родным и близким. | Просмотр видео презентации. |
| 11 |  | «Когда я стану взрослым» | Поддерживать и развивать в детях интерес к миру взрослых, вызвать желание следовать тому, что достойно подражания, видеть связь между своими поступками и поступками взрослых. Познакомить с разнообразной деятельностью взрослых людей, рассказать, что такое профессия.  Воспитывать уважение к труду взрослых. | Дидактические игры и упражнения   * «Поезд времени» «Виды труда» * «Доскажи словечко» * «Кем я хочу стать? Кем я буду работать?» * «Отгадай профессию»   Просмотр видео презентации. |
| 12 |  | «Многообразие профессий» | Познакомить с разнообразной деятельностью взрослых людей, рассказать, что такое профессия.  Воспитывать уважение к труду взрослых. | Дидактические игры и упражнения   * «Отгадай профессию»   Просмотр видео презентации. |
| 13 |  | «Настоящий, верный друг» | Формировать представления детей о правилах знакомства, завязывании дружеских отношений.  Совершенствовать культуру общения со сверстниками. | Дидактические игры и упражнения   * «Необычные жмурки» * «Мои друзья» * «Смешной портрет»   Просмотр видео презентации. |
| 14 |  | «Играем дружно» | Воспитывать дружеские симпатии и товарищеское партнёрство в играх и занятиях. | Дидактические игры и упражнения   * «Я очень хороший» * «Комплименты» |
| 15 |  | «Мои мысли, чувства, умения, настроение» | Развивать эмоциональный мир детей.  Учить определять различные настроения, управлять своими чувствами, анализировать умения, поступки, сравнивать их с чувствами и поступками других людей.  Формировать правильное отношение к своим чувствам. | Дидактические игры и упражнения   * «Крокодил» * «Угадай, какое настроение» * «Мимический кубик» * «Разноцветные лица» * «Настроение»   Просмотр видео презентации. |
| 16 |  |  |  |  |
| 17 |  | «Мы тоже имеем право» | Дать детям представления об их правах и обязанностях.  Развивать у детей чувство собственного достоинства, осознание своих прав и свобод.  Научить уважать достоинство и личные права других людей.  Рассказать о нормах и правилах поведения, способах взаимодействия со взрослыми и сверстниками. | Дидактические игры и упражнения   * «Имею право» * «Поступаю правильно» * «Попроси вежливо» * «Запрещено - разрешено» * «Придумай правовой конец сказки»   Просмотр видео презентации. |
| 18 |  |  |  |  |
| 19 |  | «Если хочешь быть здоров» | Формировать представление детей об организме человека. | Дидактические игры и упражнения   * «Спортсмены» * «Если хочешь быть здоров» * «Азбука здоровья» |
| 20 |  | «Играем в больницу» | Побуждать стремление к здоровому образу жизни и осознанное отношение к собственному здоровью. | Дидактические игры и упражнения   * «Вредно - полезно» * «Чудесный мешочек»   Просмотр видео презентации. |
| 12 |  | «Что такое хорошо, и что такое плохо» | Дать детям представление об особенностях человека, как живого организма. Развивать эмоциональный мир детей, учить управлять своими чувствами.  Воспитывать культуру общения. | Дидактические игры и упражнения   * «Поступи правильно» * «Хорошо - плохо» * «Кто больше знает вежливых слов» * «Спасибо и пожалуйста» * «Этикет – школа изящных манер»   Просмотр видео презентации. |
|  |  | «Школа изящных манер» | Воспитывать культуру общения. | Дидактические игры и упражнения   * «Спасибо и пожалуйста» * «Этикет – школа изящных манер»   Просмотр видео презентации. |
| 13 |  | «Внимание! Опасность!» | Формировать у детей навыки поведения в обществе, учить мерам предосторожности.  Воспитывать осознанное отношение к нормам и правилам. | Дидактические игры и упражнения   * «Светофор» * «Если чужой стучится в дверь» * «Если я сделаю так » * «Карточная викторина» * «Цепочка безопасности» |
|  |  | «Нарисуем плакаты, предупреждающие об опасности» | Воспитывать осознанное отношение к нормам и правилам. | Просмотр видео презентации. |
| 14 |  | «Человек создаёт технику» | Формировать у детей элементарные представления о техническом прогрессе. Расширять знания об изменениях условий быта человека, о людях изобретателях, создающих технику. | Дидактические игры и упражнения.   * «Поезд времени» * «Робот» * «Прошлое швейной машинки» * «Техника» * «Техническое творчество в жизни и истории человека» |
|  |  | «Какая техника может быть изобретена в будущем» | Воспитывать интерес к приборам и приспособлениям, облегчающим жизнь людей. Развивать фантазию. | Просмотр видео презентации |
| 15 |  | «Едет, плывёт, летит» | Дать элементарные представления о зависимости условий жизни и способах передвижения, о причинах эволюции транспорта, совершенствовании его для улучшения жизнедеятельности людей. | Дидактические игры и упражнения   * «Шофёр» * «Найди свой автобус» * «Кто на чём?» |
|  |  | «Настольные игры на тему транспорт» | Воспитывать интерес к различным видам транспорта. | Дидактические игры и упражнения   * «Транспорт нашего города» * «Едет, плывёт, летит»   Просмотр видео презентации |
| 16 |  | «Путешествие по разным странам» | Формировать представления детей о разных странах, народах, обычаях; многообразии растительного и животного мира, природных зон, богатых природных ресурсах. | Дидактические игры и упражнения   * «Заколдованный город» * «На каком языке говорят?» * «Невероятное путешествие по странам мира» |
|  |  | «Соседняя страна – Россия» | Воспитывать детей в духе мира и всеобщего братства. | Дидактические игры и упражнения   * «Народы мира» * «Наш сосед - Россия»   Просмотр видео презентации. |
| 17 |  | «Как прекрасен этот мир» | Дать детям элементарные представления об истории цивилизации, об образе жизни древнего человека. | Дидактические игры и упражнения   * «Живое - неживое» * «Что это такое?» * «Цепочка» |
|  |  | «Берегите наш мир!» | Вызвать интерес к этапам развития человечества и роли природы в становлении человека. | Дидактические игры  «Береги природу»  «Что было бы если из леса исчезли…» |
| 18 |  | «Наряды матушки Земли» | Расширять представления детей о характерных признаках времён года в живой и неживой природе.  Учить замечать окружающую красоту в разное время года. | Дидактические игры и упражнения   * «Четыре времени года» * «Наряды матушки Земли» * «Так бывает или нет?» |
|  |  | «Красота природы на картинах и в музыкальных произведениях» | Воспитывать эстетическое восприятие на основе репродукций картин и поэтических и музыкальных произведений. | Дидактические игры  «Близкие слова»  «Когда это бывает»  Просмотр видео презентации |
| 19 |  | «Ходят капельки по кругу» | Рассказать детям о значении солнца, воздуха и воды в жизни человека и других живых организмов. | Дидактические игры и упражнения   * «Земля, вода, огонь» * «Ходят капельки по кругу» * «Где быстрее?» * «Загадочные пузырьки» * «Волшебные лучи»   Просмотр видео презентации. |
|  |  | «Берегите воду!» | Познакомить с некоторыми свойствами воды и воздуха и с источниками их загрязнения.  Воспитывать бережное отношение к природным ресурсам. | Просмотр видео презентации. |
| 20 |  | «Приключения родничка» | Рассказать детям о водных ресурсах Земли. Дать представление о пресной и солёной воде. Познакомить детей с некоторыми обитателями подводного мира, их внешним видом, особенностями жизни. | Дидактические игры и упражнения   * «Ручеёк» * «Озёро» * «Расскажи о морском обитателе» * «Река, море, океан» * «Путешествие на дно морское»   Просмотр видео презентации. |
| 21 |  | «Гора, открой свою тайну» | В доступной детям форме рассказать о горах, их образовании.  Познакомить с растительным и животным миром, способом их приспособления к горным условиям жизни; полезными ископаемыми и их добычей. | Дидактические игры и упражнения   * «Что такое горы» * «Что у гор внутри?» * «Гора и камешки» * «Я положил в свой рюкзак» * «Сочиняем рассказы и сказки»   Просмотр видео презентации. |
| 22 |  | «Я люблю природу» | Систематизировать представления детей о значении природы в жизни людей, об изменениях в результате деятельности человека, о её охране.  Вызвать интерес к сохранению и приумножению природных богатств. | Дидактические игры и упражнения   * «Собери растение» * «Кому нужна вода, а кому полянка» * «Что где растёт?» * «Растения нашего края» * «Лесная школа»   Просмотр видео презентации. |
| 23 |  | «Имя у каждого дерева есть» | Уточнить знания детей о деревьях, которые нас окружают.  Учить узнавать их по листьям, коре, плодам, внешнему виду.  Показать распространение некоторых деревьев в разных климатических зонах. | Дидактические игры и упражнения   * «Деревья и кустарники» * «Домик для листочков» * «Знаешь ли ты?» * «С какой ветки детки» * «Лесник»   Просмотр видео презентации. |
| 24 |  | «Щедрая корзинка» | Систематизировать знания детей о фруктах и овощах. Уточнить представления о внешних и вкусовых качествах овощей и фруктов, наиболее употребляемых в нашей местности, о способах их использования в пищу; закрепить представления о значении овощей и фруктов для здоровья людей. | Дидактические игры и упражнения   * «Овощи и фрукты» * «Жизнь в семенах» * «В каком виде едим?» * «Собери картошку» * «Опиши, я отгадаю»   Просмотр видео презентации. |
| 25 |  | Красота одна для всех» | Систематизировать знания детей о цветах (полевые, луговые, садовые), учить различать их.  Воспитывать бережное отношение к цветам. | Дидактические игры и упражнения   * «Собери цветок» * «Магазин цветов» * «Образуй цветочные слова» * «Чудо - цветок» * «Цветочник - счетовод»   Просмотр видео презентации. |
| 26 |  | «Будь здоровым без лекарств» | Познакомить детей с лекарственными растениями родного края.  Рассказать о простейших способах использования растений для лечения.  Вызвать желание беречь и охранять природу. | Дидактические игры и упражнения   * «Что где растёт?» * «Узнай и назови» * «Лекарственные растения» * «Аптека в природе» * «Что такое фитонциды»   Просмотр видео презентации. |
| 27 |  | «Что в лукошко положу» | Дать детям элементарные знания о грибах их строении и окраске. Формировать умение их различать. Закрепить знакомые названия грибов, где растут грибы, как их нужно собирать, что можно делать из грибов. | Дидактические игры и упражнения   * «По грибы» * «Собери грибы в корзину» * «Окончи предложение» * «Лесные заготовки» * «Грибные имена»   Просмотр видео презентации. |
| 28 |  | «Что ни шаг, то зверь» | Познакомить детей с основными группами животных: насекомые, звери, птицы, рыбы.  Раскрыть значение животных в жизни людей.  Расширить представления детей о мире животных. | Дидактические игры и упражнения   * «Собери картинку» * «Незаконченные предложения» * «Кто где живёт?» * «Что ни шаг, то зверь» * «Зоологическое лото»   Просмотр видео презентации. |
| 29 |  | «Нет их добрее на свете» | Рассказать о значении домашних животных в жизни человека.  Познакомить с интересными историями об их преданности, отваге, любви, привязанности к человеку.  Воспитывать желание в доступных возрасту формах ухаживать за животными. | Дидактические игры и упражнения   * «Отгадай, кто это?» * «На ферме» * «Кто самый нужный?» * «Как звери с человеком подружились» * «Путаница»   Просмотр видео презентации. |
| 30 |  | «Кто притаился под кустом» | Рассказать детям о диких животных.  Познакомить с интересными фактами из жизни диких животных, показать их уникальность.  Воспитывать интерес к диким животным. | Дидактические игры и упражнения   * «Кто, кто в нашем лесу живёт?» * «Поселим зверей в наш лес» * «Зверолов» * «Путешествие по карте леса» * «Чей след?»   Просмотр видео презентации. |
| 31 |  | «Ловись, рыбка, большая и маленькая » | Рассказать детям о рыбах, их внешнем виде, защитной окраске, повадках, местах обитания.  Формировать умение классифицировать их. | Дидактические игры и упражнения   * «Рыбак и рыбаки» * «Речные рыбы» * «Собери рыбку» * «Ловись, рыбка» * «Хозяйка Щука»   Просмотр видео презентации. |
| 32 |  | «Птичьи трели» | Уточнить, расширить и систематизировать представления детей о характерных признаках, особенностях птиц.  Познакомить с интересными фактами из жизни птиц, показать их уникальность. | Дидактические игры и упражнения   * «Гнездовья птиц» * «Скажи, одним словом» * «Узнай птицу по силуэту» * «Почему птицы умеют летать» * «Птицы на ветках»   Просмотр видео презентации. |
| 33 |  | «Наши добрые знакомые - насекомые» | Рассказать детям об особенностях внешнего вида насекомых, чем они питаются.  Познакомить с интересными представителями мира насекомых, показать их уникальность. | Дидактические игры и упражнения   * «Четвёртый лишний» * «Почему комар пищит, а шмель жужжит?» * «Прилетали к нам вчера» * «Незнайка - исследователь» * «Жуки - охранники»   Просмотр видео презентации. |
| 34 |  | «Эти загадочные животные» | Формировать представления детей о земноводных и пресмыкающихся,  их внешнем виде и особенностях жизни. Дать понятия: земноводные (лягушка, тритон) и пресмыкающиеся (крокодил, змея, ящерица, черепаха); земноводное - амфибия, пресмыкающееся – рептилия. | Дидактические игры и упражнения   * «Живой водоём» * «Черепашьи уроки» * «Загадочные животные» * «Узнай по описанию» * «Разрезные картинки»   Просмотр видео презентации. |
| 35 |  | «Что за зверь?» | Дать детям представление о животных жарких стран. Познакомить детей с животным миром Севера, с условиями жизни, добычей пищи. | Дидактические игры и упражнения   * «Что я за зверь?» * «Пирамида» * «Животные юга и севера» * «Если бы я был …» * «Кого везут в зоопарк»   Просмотр видео презентации. |
|  |  | «Веселые настольные игры» | Формировать мыслительную активность. Развивать интерес к игровым занимательным занятиям. | Дидактические игры и упражнения по желанию детей. |
| 36 |  | «Занимательная игротека» | Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу во время совместной деятельности. | Просмотр полюбившихся видео презентаций. |

**Тема 1**

**«Взгляд из космоса»**

**«Наша планета»**

***Дидактические задачи:*** формировать чувственные познания мира, развитие эмоций, способности чувствовать, сопереживать, заботиться, ощущать красоту окружающего мира.

***Оборудование:***  Разноцветные бумажные зонтики, картинки «Времена года», модель «Дерево», плакат «Мир вокруг нас», «Космос».

***Ход игры.***

На стене – плакат, на котором изображена часть Космоса: Земля, звёзды, Луна, Солнце.

- Дети, у меня для вас есть подарок. (Показывает разноцветные бумажные зонтики.) Это волшебные зонтики, с их помощью мы отправимся с вами в космическое путешествие. Давайте скажем с вами заклинание:

«Один, два, три, зонтик, лети! »

Мы с вами в Космосе.

Посмотрите по сторонам. Что вы видите вокруг?

Солнце, звёзды, Луна, Земля.

- Ребята, всё, что находится в Космосе движется, вращается, так же, как и наша Земля.

- Какая она, наша Земля?

В Космосе она совсем маленькая, круглая.

Воспитатель загадывает загадки.

Ты весь мир обогреваешь

И усталости не знаешь,

Улыбаешься в оконце

И зовут тебя все … (Солнце)

Что видно только ночью? (Звёзды)

Ночью по небу гуляю,

Тускло землю освещаю,

Скучно, скучно мне одной,

А зовут меня (Луной)

Иди, иди, а конца не найдёшь. (Земля)

Дети, мы летим всё ниже и ниже … Земля всё ближе и ближе. Вы поглядите, какая она красавица!

Посмотри, как хорош, дом, в котором ты живёшь!

Наш дом родной, наш общий дом –

Земля, где мы с тобой живем!

Ты только посмотри вокруг:

Тут речка, там – зеленый луг.

В лесу дремучем не пройдешь,

Воды в пустыне не найдешь!

А где-то снег лежит горой,

А где-то жарко и зимой…

Чудес нам всех не перечесть,

Одно у них названье есть:

Леса, и горы, и моря –

Все называется Земля!

А если в космос ты взлетишь, без привлечения взрослых и посторонних.

3. Побеждает команда, которая быстро и без ошибок справилась с заданием.

Ты из окна ракеты

Увидишь шар наш голубой,

Любимую планету!

**«Дом, где мы живём»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в речи слова, обозначающие названия космических объектов, их характерных признаков.

***Оборудование:***  схема Солнечной системы, фото или картинки с изображением различных космических тел.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Рассматривать схему «Солнечная система», отгадывать загадки, находить на схеме отгадку.

- Ребята, хотите поиграть в космонавтов? Что вы можете увидеть в космосе? Отгадать загадки вам помогут картинки и схема нашей Солнечной системы.

Круглый дом для всех людей, Не огонь, а больно жжёт.

Всех растений и зверей. И не пекарь, а печёт,

Есть вода и есть еда, Не фонарь, а ярко светит.

Есть жара и холода. На всех одно, но всех отметит.

Здесь живёт и мал, и стар - В дверь, окно стучать не будет,

Это всё земной наш … *(шар)*  А взойдёт – и всех разбудит. *(солнце)*

Вечером за облаками Как на поле ночном -

Над каждою избушкой Россыпи все серебром.

Повис серебряный рожок. Поле не меряно,

То молодцем, то старушкой Россыпи не считаны:

Бежит от Солнца наутёк. *(луна, месяц)* Не сгрести, не смести,

До утра не донести. *(звёзды)*

Эта планета - красного цвета. Его непременно узнаешь в лицо -

Вслед за Землёй Его окружает большое кольцо.

Вокруг Солнца летит. «Планета с ушами» - все думали так,

Ждали привета мы с этой планеты: Наука рассеяла времени мрак.

Вдруг марсианин к нам прилетит!? Огромные глыбы из камня и льда

Но вот узнали люди, Несутся по кругу - пробраться нельзя.

Что нет на ней воды, *(сатурн)*

Пейзаж совсем безжизненный:

Лишь скалы, да пески. *(марс)*

- Придумайте сами загадки – описания планет Солнечной системы, рассматривая их в «иллюминатор ракеты».

**Вариант 2.** Составлять «адрес» планеты Земля, заменяя географические (почтовые) названия «космическими».

- Ребята, у каждого дома есть свой почтовый адрес. Вы знаете адрес своего дома? В Галактике много районов: ночью можно увидеть множество звёзд на небе. Каждая звезда имеет свой «район». Таких космических «городов», как Галактика, много. Все они находятся в «стране» Вселенная. Нашу страну – Республику Казахстан – мы можем объехать на машине. А вселенную можно? *(Нет. Вселенная огромная, бесконечная).*

Запишите «адрес» нашей планеты Земля на конверте: Страна – Вселенная; Город – Галактика; район – Солнечная система, Третья улица; дом – Земля; квартиры – континенты; комнаты – страны.

Составим «адреса» и других планет Солнечной системы.

**«Космическое путешествие - 1»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в детей названия планет Солнечной системы; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение).

***Оборудование:***  фото или картинки с изображением Солнечной системы, различных космических тел.

***Ход игры.***

Имитировать космический корабль, полёт в космос; рассматривать и описывать иллюстрации планет Солнечной системы.

- Ребята, вы хотите узнать о Солнце, звёздах и планетах? Тогда отправляемся в космическое путешествие.

- Что нам для этого надо? Какая одежда понадобиться? *(скафандры).* Для чего нужны скафандры? Они защищают человека от холода, жары, в них подаётся воздух, которым человек может дышать. Одевайте шлемы.

- На чём мы полетим? Как назовём свой космический корабль? *(Игроки имитируют в свободном стиле космический корабль: мебель, конструктор и т.п.).*

- Внимание! Начинаем обратный отсчёт готовности! *(Хором: «Пять! Четыре! Три! Два! Один! Пуск!»).* Что вы видите над облаками? Как меняется небо? *(Педагог демонстрирует иллюстрации звёздного неба).*

Мы улетаем всё дальше от Земли. Она становится всё меньше и меньше в наших окошках – иллюминаторах. На что похожа планета Земля? *(На шар).* Рассмотрите иллюстрацию всей Солнечной системы. Здесь много шаров – что это? *(Планеты разной величины).*

- Ближе всего к Солнцу какая планета? *(Меркурий. Показывает изображение планеты).* Возьмите свои телескопы и рассмотрите эту планету. Как вы думаете, можно ли выйти погулять на Меркурий? *(Нет).* Потому, что эта планета расположена близко к Солнцу, там температура больше 400 градусов. Это много или мало? Может ли человек вытерпеть такую жару? *(Нет).*

Тогда полетим дальше! Вторая планета от Солнца – Венера. *(Демонстрация картинок с изображением Венеры).* На ней дуют сильные ветры, сверкают молнии, воздух очень ядовитый для человека. Люди давно хотят изучить получше эту планету, посылают к ней различные аппараты, но сам человек пока не бывал на Венере. Мы пока не готовы спуститься на эту красивую планету. Почему?

- Как вы думаете, над какой планетой мы сейчас пролетаем? *(Это наша Земля – родная, прекрасная).* Какого она цвета? *(Голубая).* Что вы видите вокруг Земли? Её как бы окутывает слой воздуха – это воздушный океан – атмосфера. Приземляемся! ! *(Хором: «Пять! Четыре! Три! Два! Один! Готово!»).*

**«Космическое путешествие - 2»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в детей названия планет Солнечной системы; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение).

***Оборудование:***  фото или картинки с изображением Солнечной системы, различных космических тел.

***Ход игры.***

Имитировать космический корабль, полёт в космос; рассматривать и описывать иллюстрации планет Солнечной системы.

- Наш космический корабль вновь летит в космос. Мы приближаемся к красной планете Солнечной системы – это Марс. *(Показывает иллюстрацию).*

- Что вы увидели в свои телескопы? *(Пустыни, песок, камни).* На Марсе дуют сильные ветры, но в атмосфере планеты очень мало кислорода. Может ли человек жить на Марсе? Человек пока изучает эту планету с помощью приборов. Хотел бы кто – нибудь из вас полететь на Марс в настоящем космическом путешествии? Что бы вы хотели там найти?

Направьте свои телескопы на следующую - пятую планету Солнечной системы. *(Это Юпитер).* Какая она по величине? *(Очень большая планета).* Эта планета состоит из газов, на ней нет твёрдого грунта. Поэтому человек тоже не смог ещё изучить Юпитер. Что это за полоски вокруг Юпитера? *(Это кольца, которые состоят из камней разной величины).*

Дальше за Юпитером виднеются ещё три маленькие планеты, назовите их. *(Сатурн, Уран, Нептун).* Как вы думаете, на этих планетах тепло или холодно? *(Очень холодно).* Почему? *(Они находятся очень далеко от Солнца).*

На наш космический корабль поступил сигнал опасности – к нам приближается космическое тело. Что ещё есть в космосе, кроме звёзд и планет? *(Метеориты, астероиды и другие космические тела).* Почему человек не может долго находиться в космическом пространстве? *(Нам нужны воздух, тепло, солнечный свет и т.д.)* Нам пора возвращаться на Землю.

Внимание! Начинаем обратный отсчёт готовности приземления! *(Хором: «Пять! Четыре! Три! Два! Один! Есть контакт!»).*

- Как вы думаете, почему на Земле нам хорошо жить? *(Потому, что Земля получает от Солнца столько тепла и энергии, сколько необходимо для жизни человека, растений, животных. Всегда большее или меньшее количество солнечной энергии опасно для жизни всего живого на нашей планете).*

Вспомните, какие загадки, стихи вы знаете о Солнце.

**«Космические имена»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в речи слова, обозначающие названия объектов и явлений неживой природы; упражнять в словообразовании (словосложение).

***Оборудование:***  картинки с изображением объектов и явлений неживой природы.

***Ход игры.***

Придумывать необычные слова путём составления названий объектов или явлений на двух картинках.

- Ребята, послушайте стихотворение.

За Марсом, по орбите,

По собственной своей,

Гуляет вокруг Солнца

Большой поток камней.

Как будто там планет

Какая-то была,

А после развалилась,

До нас не дожила.

Там есть километровые

Громадные куски,

Есть мелкие обломки,

А может и пески.

Их пронумеровали,

Всем дали имена …

*(Р. Алдонина)*

- Хотели бы вы, как учёные, изучающие космическое пространство, давать имена своим открытиям? Сейчас мы потренируемся в этом непростом деле в игре «Космические имена». Каждый из вас возьмёт себе по две картинки, никому их не покажет и составит название объектов (явлений), изображённых на этих картинках, одно необычное слово. Потом мы все постараемся отгадать по «космическому имени», какие же картинки были у каждого из вас.

Например:

* Солнце + облако = СОЛН – АКО
* Дождь + радуга = ДОЖ – УГА
* Озеро + гора = ОЗ – ОРА
* Марс + Нептун = МАР – ТУН
* Нептун + Марс = НЕП – АРС
* Комета + Земля = КОМ – ЛЯ
* Земля + Комета = ЗЕМ – ЕТА и т.д.

**«Глобус»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в речи слова, обозначающие названия объектов и явлений неживой природы; упражнять в словоизменении (уменьшительная форма, множественное число в именительном и родительном падежах).

***Оборудование:***  картинки и фотографии с изображением объектов и явлений неживой природы в разном масштабе.

***Ход игры.***

- Вспомните, как Незнайка летал на воздушном шаре, потом на ракете… Всё, что видел вокруг, фотографировал. Он просит у вас помощи: разберите фотографии и определите, где вид из шара, а где – из иллюминатора ракеты.

**Вариант 1.** Находить, показывать на глобусе и называть знакомые объекты по фотографиям (картинкам).

- Ребята, у нас ест помощник.

Он круглый, голубой,

Как детский мячик.

Учиться помогает нам:

Равнины, горы, реки обозначены

И та страна,

Что Родина всем нам.

*(Н. Гончарова)*

- Это глобус! Какой он по сравнению с нашей планетой? *(Очень маленький).*

Назовите, что на Земле большое, а на глобусе маленькое. *(Река – речка, гора – горка, озеро – озерцо, лес – лесок и т.д.)*

Разделимся на две команды: «Глобус» и «Планета». Каждая команда выберет «свои» картинки, фото и расскажет Незнайке, что на них изображено, чтобы он смог их подписать.

**Вариант 2.** Находить, показывать и называть знакомые объекты на глобусе в единственном и множественном числе (родительный падеж).

- После возвращения из полёта Знайка потребовал у Незнайки подробный отчёт о том, что он видел, над чем пролетал. Помогите Незнайке подобрать слова для точного отчёта: что было в единственном числе, а чего было много.

* *Одна:* гора, река, дорога, Луна …
* *Одно:* море, Солнце, облако, село …
* *Один:* костёр, мост, лес …

*Много:* ручейков, деревьев, кустарников, звёзд, пожаров, ураганов…**«Космонавты - наблюдатели»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в речи слова, обозначающие названия космических предметов, явлений, их признаков.

***Оборудование:***  картинки с изображением бесформенных и случайных пятен, клякс, с силуэтами разнообразных объектов.

***Ход игры.***

- Ребята, представьте, что вы сидите в ракете и смотрите в иллюминаторы. Ракета кружит вокруг Земли. Отгадайте, что вы видите.

Без крыльев летят,

Без ног бегут,

Без паруса плывут,

Без красок рисуют. *(облака)*

- Ребята, кто больше вспомнит слов про облака? *(Белые, серые, пушистые, весёлые, озорные, мрачные, бегущие, плывущие, летящие, лёгкие и т.д.)*

У слова «облако» есть «родственники», назовите их. *(Облачный, облачко, безоблачная (погода), заоблачные (дали, просторы, мечты) и т.д.)*

Из центра управления полётами (ЦУП) вам пришло задание: внимательно следить за облаками и узнавать, кто или что может скрываться среди них. Расскажите, на что похожи облака? *(По картинкам).*

**Вариант 1.** Рассматривать картинки бесформенных «облаков»; узнавать по форме разные предметы, животных, называть их, указывая характерные части и детали.

Например: «Это облако похоже на робота: вот голова, похожая на квадрат, овальное туловище, две руки и одна нога – подставка». «Это облако похоже на парусник: внизу овальной формы лодка, а выше надутый парус».

**Вариант 2.** Рассмотреть кляксографию, силуэтные изображения, узнавать среди них древних животных (динозавры, птеродактили) или несуществующих фантастических животных (например «слонопотам»), героев мультфильмов.

- Наблюдайте за космическим пространством: в темноте могут скрываться инопланетяне! На что или кого они могут быть похожи?

**Вариант 3.** Рассматривать рисунки разнообразных летательных аппаратов, сравнивать их, находить одинаковые пары.

- Ребята, посмотрите в свои «иллюминаторы»: к «ракете» приближаются другие ракеты, летающие тарелки, спутники. ЦУП даёт вам задание: найти одинаковые летательные аппараты, чтобы определить, кто из какой звёздной системы.

Кто из вас самый внимательный и сможет найти несколько пар, тот станет капитаном космического корабля для следующей игры.

**«На ракете»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в речи слова, обозначающие названия космических объектов, явлений; закреплять правильное произношение звуков, подбора рифмованных слов.

***Оборудование:***  картинки с изображением космически объектов, явлений, мальчика и девочки, ракеты.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Досказывать строчки стихотворных фраз, подбирать рифму, используя приём изменения данных слов по падежам.

- Ребята, послушайте, кто сейчас летит в ракете.

Летят в ракете Петя и Света.

Петя – отличник, отличница – Света. С Земли не заметна эта ракета

К звёздам уносит их эта ракета.

- Они приближаются к планете Рифмовок, где все жители говорят стихотворными фразами. Подберите рифмы и продолжите стихотворение для Пети и Светы, чтобы они рассказали свою история полёта.

И каждое утро с этой … *(ракеты)*

И Петя, и Света встречают … *(рассветы)*

Далёкие звёзды шлют им … *(приветы)*

А мимо ракеты мелькают … *(планеты)*

Звёзды кружатся, сверкают … *(кометы)*

Как хочется Свете, как хочется … *(Пете)*

Скорей приземлиться на новой … *(планете)*

Петя для Светы припрятал … *(конфету)*

А Света для Пети слепила … *(котлету)*

Петя весёлый, а Света … *(грустит)*

Ракета к далёким планетам … *(летит)*

Быть может на очень далёкой … *(планете)*

Куда прилетят на ракете те … *(дети)*

Их встретят другие Петя и … *(Света)*

И угостят их своею … *(конфетой)*

Для Пети и Светы подарят … *(букеты)*

Покажут … *(предметы),* расскажут … *(приметы)*

Исследуют космос Петя и … *(Света)*

К новым мирам их уносит … *(ракета)*

А вслед за ракетой, Петей и … (Светой)

Взлетел звездолёт и снова в … *(полёт)*

Отправились: Коленька, Оля и Толя, Максим и Андрей

Степан и Матвей, Володя и Женя, Георгий и Веня…

Придумайте сами такой же рассказ об их встрече с мирами.

Рифмуйте слова – сочиняйте стишок,

Свои имена прикрепляйте у строк.

Быть может потом как Петя и Света,

И вы полетите к далёким … *(планетам)*

*(Н. Шкляр)*

**Вариант 2.** Проговаривать знакомую закличку, занимать места в «ракете» по окончанию слов.

- Ребята, сейчас вы все – «космонавты». Но в «ракете» всем места не хватает. Эта игра на выбывание (по одному игроку). Кто последним останется, тот и полетит в космос.

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулки на планеты.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!

Опоздавший игрок выбывает и забирает одно «космическое кресло». Игра повторяется.

**Тема 2**

**«Я горжусь своей страной»**

**«Скажи красиво о Казахстане»**

***Дидактические задачи:*** упражнение в умении дополнять предложения; упражнение в установлении причинно - следственных связей; составление предложения с использованием двух разных картинок.

***Оборудование:*** иллюстрации с изображениями различных городов страны, природных пейзажей.

***Ход игры***

**Вариант 1.** Дополнить предложения, подобрать слова - определения.

- Ребята, наша страна очень красивая, в ней много озер, рек. Я люблю нашу страну.

А теперь расскажите мне, как вы любите свою страну. Помогут вам в этом предложения, которые нужно дополнить.

Я рад, что живу в Казахстане, потому что…

Я люблю свою страну за то, что…

Города страны становятся красивее, потому что…

Мне нравится путешествовать по Казахстану, потому что…

Я люблю свой народ за то, что…

Я горжусь тем, что Казахстан…

Я уверен, что Казахстан…

**Вариант 2.** Подобрать две картинки, составить на их основе предложения.

- Я приготовила для вас необычное задание: вам нужно рассказать о нашей стране, опираясь на картинки, иллюстрации.

У меня есть картинки с изображением трактора и поля. Рассмотрите их, пожалуйста. А теперь придумайте предложение, в котором бы упоминалось о Казахстане, тракторе, поле одновременно. (Казахстанские тракторы пашу колхозные поля.)

Каждый ребенок должен придумать не менее двух - трех предложений.

**«Мой Казахстан»**

***Дидактические задачи:*** развитие умения изменять силу голоса, интонацию, в зависимости от содержания, высказывания; закреплять навыки правильного звукопроизношения.

***Ход игры***

Чисто и правильно произносить стихотворные фразы хором и по одному, с разной интонацией.

* *Восторженно.*

Небо чистое и глубокое

И степей бескрайних рай —

Казахстан мой прекрасный,

Казахстан мой — родной край!

* *Вопросительно.*

Здесь домов вокруг так много,

Много улиц, площадей,

И отдельные дороги

Для машин и для людей.

Кто ответит мне, друзья,

Где живу сегодня я?

* *Плавно.*

Как прекрасен рассвет в этой пуще,

 Когда солнце, сырое на вид,

 Разгораясь все пуще и пуще,

* Меж стволов в поднебесье летит. *Гордо.*

Надо всею землей пролети:

Есть на свете различные страны,

Но такой, как у нас, не найти.

Глубоки наши светлые воды,

Широка и привольна земля.

И гремят, не смолкая заводы,

И шумят, расцветая поля.

**«Наш дом - Казахстан»**

***Дидактические задачи:*** развитие связной речи, умение самостоятельно составлять рассказ - описание по иллюстрации, представлению.

***Оборудование:*** открытки, фотографии, иллюстрации.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Описать иллюстрации с видами Астаны (другого города); отгадать по описанию часть города (здание, сооружение).

- В наш город приезжает много гостей. Многие хотят познакомиться с достопримечательностями нашей столицы. Но без человека, который хорошо знает город, это трудновыполнимая задача. Поэтому давайте потренируемся выполнять обязанности гида.

Гид — это человек, который сопровождает гостей, знакомит их с интересными значимыми местами города, умеет рассказать о них что-либо запоминающееся, необычное.

Итак, пусть каждый из вас побудет в роли гида; покажет и расскажет об одной достопримечательности города. А тот из «экскурсантов», кто первым догадается, о чем идет речь, получит изображение описываемого объекта в подарок.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побудет в роли гида.

**Вариант 2.** «Путешествуем по Казахстану».

Описать по представлению любое достопримечательное место Казахстана, не называя его.

- Давайте отправимся в виртуальное, то есть воображаемое путешествие по нашей стране. Пусть каждый из вас расскажет нам о любом уголке нашей Родины, а мы попробуем определить, о чем идет речь. Ваш рассказ должен быть ярким, красочным, как будто вы рисуете красками.

### «Символы нашей страны»

***Дидактическая задача:*** развить логическое мышление, память дошкольника.

***Ход игры.***

**Вариант 1.**  Разделить герб страны или флаг на несколько деталей. При этом ребенку даются и лишние элементы.

Дети должны собрать необходимую композицию. Проводить эту процедуру можно также в виде соревнования нескольких команд. Та команда, которая правильно соберет символику, должна ещё и объяснить элементы, изображенные на ней, а также историю их возникновения.

**Вариант 2.** Выбрать из набора гербов и флагов разных стран герб и флаг Республики Казахстан.

*Вопросы:*

1.Какого цвета флаг? Какой еще цвет присутствует на флаге?

2.Что изображено на флаге

3.Что изображено на гербе?

### «Силуэты»

***Дидактическая задача:*** развить творческое воображение, память.

***Оборудование:*** известные достопримечательности страны, которые показаны не в своем цветном варианте, а в виде затемненного изображения – силуэта.

***Ход игры.***

По данным силуэтам дошкольники угадывают, что изображено на данной карточке с силуэтом.

Можно проводить такую игру как среди детей всей группы, так и в виде командного соревнования, в котором баллы присуждаются той команде, которая раньше другой угадает силуэт на дидактической карточке.

**«Волшебный мир Казахстана»**

|  |
| --- |
| ***Дидактические задачи:*** развивать ассоциативное мышление; закреплять знания детей о Казахстане.  ***Оборудование:*** панно с кармашками, картинки с изображением различных тем касающиеся Казахстана.  ***Ход игры.***  Ребёнок выбирает картинку, озвучивает, что на ней изображено, а остальные дети должны подобрать слова, которые подходят к данной картинке. |

**«Составь пословицу»**

***Дидактические задачи:*** развитие связной речи, умение составлять пословицу.

Одна у человека мать *— … (одна и Родина).*

Тот герой … *(кто за Родину горой).*

Для Родины своей … *(сил не жалей).*

Не будь сыном отца … *(а будь сыном народа).*

Хороша всякая земля, … *(а лучше всех земля своя).*

И лук сладок, как мед, … *(если на родине растет).*

Человек без Родины своей, … *(что без леса одинокий соловей).*

Родину предать - … *(заживо себя закопать).*

**Тема 3**

**«Дом, открой свою тайну»**

**«Дом, дом, открой свою тайну!»**

***Дидактическая задача:*** формировать представления о том, как жили кочевые народы Казахстана. Познакомить с юртой и домашней утварью в сравнении с современным жилищем и мебелью. Развивать речевую активность детей, логическое мышление. Побуждать делать элементарные выводы. Развивать познавательный интерес к истории своей Родины и своего народа.

***Оборудование:*** Макеты юрты и современного жилища, плоскостные предметы старинной и современной мебели, разрезные картинки – старинная и современная мебель.

***Игровые правила.***

Действовать по сигналу воспитателя. Соблюдать очерёдность и партнёрские отношения.

***Ход игры.***

# Перед детьми макеты современной комнаты и юрты. Детям предлагается расставить предметы мебели и предметы быта в соответствующее жилище. Дети рассматривают предметы мебели, называют, что это за предмет, для чего он, объясняют, куда его нужно поставить и почему. ****«Найди, что назову»****

***Дидактическая задача:*** упражнять в умении находить предмет по описанию характерных признаков.

***Ход игры****.*

Воспитатель предлагает одному из де­тей найти предмет определённой характеристики. Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, описывает признаки, по которым он догадался, о чём идёт речь. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого предмета.

**«Домики»**

***Дидактическая задача:*** закрепление знания состава чисел от 2 до 5.

***Оборудование:*** домики,  плоскостные человечки.

***Ход игры.***

Детям дается задание  - «заселить дом». Но необходимо соблюдать важное правило – на каждом этаже живет такое количество жильцов, которое соответствует указанному номеру на крыше  дома. Левая сторона заполнена нарисованными человечками, правая пустая. Дети сами определяют количество жильцов справа и заселяют их.

**«Заборчик»**

***Дидактическая задача:*** повторять и закреплять понятия «Дом»; способствовать развитию внимательности и наблюдательности.

***Оборудование:*** счетные палочки (плоские), листы картона с изображением домиков.

***Ход игры.***

Покажите детям картинку с изображением домика: «В лесу стоит домик. Папа строит забор вокруг дома». Давайте поможем папе достроить забор вокруг дома.

Покажите детям, как на листе картона (поверх изображения дома) можно выложить забор из палочек. Затем предложите выложить забор самостоятельно. Дети могут сделать как глухой забор, так и забор со щелями, фигурный забор.

**«Дом»**

***Дидактическая задача:*** работать над усвоением знаний понятия «Дом»; называть, из каких частей состоит дом (крыша, окно, дверь, крыльцо и т. д.); способствовать развитию мышления, воображения. Развивать у детей  мелкую моторику пальцев  рук.

***Оборудование:*** Картинки с изображением домов, и из каких частей состоит дом.

***Ход игры.***

Мы построим новый дом!  
Дружно в доме заживем.  
В нашем домике окошко.  
Загляни туда, Антошка!

Создать угол «крышу  пальцами обеих рук, соединив их подушечками под углом. Большие пальцы соединить по прямой линии – получится треугольная «крыша» с «окном». Раздвинуть шире запястья, а локти прижать к туловищу.

**«Моя комната»**

***Дидактическая задача:***  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.

***Оборудование:*** листы бумаги различного 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.

***Ход игры.***

*Задания.*

1. Обустроить свою комнату.

2. Выбрать карточки с предметами, которые нравятся.

3. Самостоятельно все расставить.

4. Рассказать о своем выборе.

*Правила.*

1. Количество играющих 5 – 6 человек.

2. Работать самостоятельно.

3. При выборе карточек руководствоваться своим мнением.

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

**Тема 4**

**«Где родился, там и пригодился»**

**«Город и село»**

***Дидактические задачи:*** 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.

***Оборудование:*** карточки с изображением различных объектов города и села (лес, поле, ферма, кинотеатр, стадион, завод, городские и сельские дома, людей разных профессий (комбайнер, птичница, доярки, рабочий, врач).

***Ход игры.***

Одна команда должна составить картину города, другая – картину села.

***Правила.***

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

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

**«Кто трудится в родном городе?»**

***Дидактические задачи:*** систематизировать и обобщать знания о профессиях родного города. Развивать умение различать профессии, находить на фотографии здание, где трудятся люди данной профессии. Развивать способность к умозаключениям, суждениям. Воспитывать уважительное отношение к труду взрослых.

***Оборудование:*** фотографии социальных объектов города (школа, банк, почта, милиция, аптека, поликлиника, больница, магазин, детский сад, швейное ателье, шахта, вокзал), картинки с изображением инструментов труда, картинки с изображением представителей разных профессий.

***Игровые правила.***

Действовать по сигналу воспитателя. Соблюдать очерёдность и партнёрские отношения.

***Ход игры.***

***1 вариант.*** Играть можно как индивидуально, так и с небольшой группой детей. Ребёнку предлагается картинка, на которой изображён представитель профессии, Ведущий показывает картинку с изображённым инструментом труда. Ребёнок должен назвать этот предмет, подумать, какой профессии и почему он соответствует.

***2 вариант.*** Играющие получают картинки с изображением представителей разных профессий. Ведущий показывает фотографии с изображением разных социальных объектов города. Игроки должны разместить свои картинки под соответствующей фотографией (найти социальный объект, где работает представитель данной профессии). При этом они называют профессию и социальный объект, объясняя свой выбор.

**«Экскурсия по городу»**

***Дидактические задачи:***  активизация в речи слова-предметы, слова-признаки, слова-действия по теме.

***Оборудование:*** иллюстрации с изображением различных мест города Брянска, природных пейзажей.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Подобрать слова-определения к заданному слову.

- Ребята, сегодня у нас в гостях мальчик Ваня. Он живет в другой стране и ничего не знает о нашей стране Казахстан. Давайте расскажем ему о ней.

Наш Казахстан (какой) — красивый, необъятный, современный, процветающий и т. д.

Казахстанцы (какие) — трудолюбивые, заботливые, доброжелательные, терпеливые, умелые и т. д.

Наш город (какой) — красивый, зеленый, чистый, многолюдный и т. д.

**Вариант 2.**  Найти и объяснить несоответствия в высказываниях.

- Помогите мне выбрать только те предложения, которые соответствуют реальному положению вещей.

Столица Казахстан — город Минск. (Астана)

Наш город называется Караганда. (Риддер)

У нас все разговаривают на английском и китайском языке. (На казахском и русском языке.)

В наших лесах водится много животных: медведи, волки, жирафы, антилопы. (Медведи, волки, зайцы, лисы и др.)

**«Мой город»**

***Дидактические задачи:***  упражнение детей в согласовании имен существительных и имен прилагательных в роде, числе, падеже; в образовании множественного числа имен существительных и прилагательных.

***Оборудование:*** иллюстрации с изображением городских пейзажей; мяч.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Закончить предложение словом город, употребив его в правильной форме.

- Ребята, к нам пришло удивительное письмо: предложения в нем не закончены, зато есть картинка с изображением городского пейзажа. Догадайтесь, для чего эта картинка. *(Предположения детей.)* Тогда давайте попробуем закончить эти предложения, добавляя слово город в правильной форме.

* Я люблю свой славный (город).
* Из-за тумана не видно красивого (города).
* Я скучаю по своему родному (городу).
* Мы украшаем наш славный (город).
* Мы гордимся своим прекрасным (городом).
* Я могу долго рассказывать о своем (городе).

**Вариант 2.** Ловить мяч, видоизменять словосочетания согласно оговоренным условиям.

- Ребята, я буду бросать мяч каждому из вас по очереди, а ваша задача — поймать его и выполнить задание: нужно говорить о предметах и явлениях, как будто их много.

* Красивый город — (красивые города). Широкая река — (широкие реки).
* Глубокое озеро — (глубокие озера).
* Зеленый лес — (зеленые леса).
* Цветущий луг — (цветущие луга).
* Поющая птица — (поющие птицы).

**«Гости города»**

***Дидактические задачи:*** систематизировать и обобщать знания о достопримечательностях родного города. Развивать умение узнавать и находить на фотографиях здания и объекты инфраструктуры города.

***Оборудование:*** открытки с видом города пронумерованные, несколько машинок.

***Ход игры.***

Воспитатель предлагает считалкой выбрать экскурсовода по городу. Ребёнок - экскурсовод бросает кубик, выпавшее число на кубике ищет на открытке. Задача детей - рассказать о том месте, которое изображено на открытке.

**«Собери картинку»**

***Дидактическая задача:*** упражнять детей в составлении целой картинки из отдельных частей, через содержание картинок закреплять знания детей о родном городе, воспитывать любовь к малой Родине.

***Оборудование:*** 2 комплекта картинок: один состоит из целых картин, другой из их частей (не менее 9-12).

***Ход игры.***

*Игровые правила.* За определенное время правильно собрать из частей целую картинку.

*Игровые действия.* Поиск, складывание частей картинки.

Воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки с изображением достопримечательностей города. Объясняя правила игры, педагог напоминает уже известное правило, как из отдельных частей сложить целую картинку. Раздав картинки, по числу играющих, воспитатель говорит: «Начали!». Дети выбирают нужные части своей картинки. Кто первым сложил картинку, получает фишку. Затем можно обменяться картинками и повторить игру.

**«Путешествие по городу»**

***Дидактическая задача:*** закрепить знания детей о родном городе, названиях улиц, достопримечательностях города.

***Оборудование:*** фотографии, на которых изображены достопримечательности города; игровое поле, кубик, фишки.

***Ход игры.***

*Игровые правила.* Последовательность хода определяется брошенным кубиком, отсчитывается число ходов фишками. Выигравшим считается тот, кто первым дошел до финиша.

*Игровые действия.*Выбрасывание кубика, продвижение фишкой по игровому полю.

Прежде чем начать игру, воспитатель вместе с детьми рассматривает фотографий, на которых изображены достопримечательности города. Проводится краткая беседа о названиях улиц и зданиях города.

Затем объясняются правила игры; передвигаться по игровому полю можно только с помощью фишки, каждый раз отсчитывать столько кружков, сколько их будет указано на кубике, учитывая, что красный круг означает - пропусти ход, зелёный — двигайся назад, синий — вперед.

Победителем будет тот, кто не ошибётся, правильно отсчитает фишки и первым доберётся до указанного места.

**«Моя малая Родина»**

***Дидактическая задача:*** закрепить знания о достопримечательностях города. Определить исторические памятники, место их расположения, дать их описание.

***Оборудование:***  игровое поле, на котором отмечено расположение наиболее интересных памятных мест, карточки такого же размера с изображениями памятников и др. Содержание карточек зависит от варианта игры: 1 – изображение и название достопримечательностей; 2 — описание памятных мест; 3 — цифры, указывающие местоположение памятника на схеме.

***Ход игры.***

*Игровые правила, и игровые действия* зависят от варианта игры. Схема маршрута на карте может меняться.

В игре могут принимать участие 4-5 детей. На столе раскладывается карта-схема города, дети получают карточки с изображением памятных мест. Воспитатель предлагает отправиться на экскурсию по городу и перемешивает карточки с описаниями, положив их «рубашками» верх. Игра может постепенно усложниться.

**1 вариант.** Ведущий достает карточки, называя памятник и цифру, обозначающую его местонахождение на карте. Ребята, у которых есть карточка с изображением названной достопримечательности, закрывает ею соответствующее место на схеме.

**2 вариант.** Ведущий достает карточки с описанием, читает текст, не называя памятник и цифру, которая обозначает его расположение. Дети должны догадаться, о чем именно говорит педагог, назвать памятник или историческое место, найти его по карте и выложить нужную карточку.

**3 вариант.** Ведущий достает карточки с цифрами. Дети, у которых есть карточка с изображением соответствующей цифры памятника, произносит нужное название и рассказывает о нем. Игра заканчивается, когда все отмеченные на схеме места будут закрыты карточками. Побеждает участник, выложивший свои карточки первым.

**Тема 5**

**«Вот такой я человек»**

**«Игра с микрофоном»**

***Дидактическая задача:*** систематизировать представления детей о частях тела, развивать речь, воспитывать умение слушать друг друга

***Оборудование:*** микрофон

***Ход игры.***

Воспитатель начинает предложение, а ребёнок продолжает его, говоря в микрофон.

Я – голова, я умею … думать, но не умею говорить.

Я – нога, я умею …  ходить, но не умею рисовать.

Я – рука, я умею … рисовать, но не умею слушать … и т.д.

**«Ты – моя частичка»**

***Дидактическая задача:*** систематизировать представления детей о частях тела, развивать речь, внимание, память*.*

***Оборудование:***  мяч

***Ход игры.***

Воспитатель бросает мяч каждому ребёнку, задавая вопрос.

Я – личико, ты – моя частичка. Ты кто? (глаза, бровь, нос и т.д.) Я – голова, ты – моя частичка. Ты кто? (волосы, уши …)

Я – туловище, ты – моя частичка. Ты кто? (спина, живот ...)

**«Похожи - непохожи»**

***Дидактические задачи:*** развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в сравнении внешнего вида людей.

***Оборудование:*** фотографии из семейных альбомов; зеркала.

***Игровые действия:*** сравнивать фотографии людей.

***Ход игры.***

У педагога собраны фотографии родителей детей группы, у детей – свои фотографии, на которых они запечатлены в разном возрасте.

- Дети, посмотрите, кто изображён на этой фотографии? *(Женщина, незнакомый человек).* А на этой фотографии кто? *(Это наш воспитатель).* Как вы узнали Ольгу Александровну? *(У неё красивые каштановые волосы, причесаны на бок; у неё круглое лицо; у неё большие серые глаза; у неё маленький ровный нос; она всегда улыбается, весёлая и т.д.)*

- Ребята, оказывается вы умеете узнавать и сравнивать людей по внешним признакам. Теперь мы можем поиграть в игру.

**Вариант 1.** «Свет мой, зеркальце …»

- Ребята, рассмотрите свои фотографии и себя в зеркале: найдите, чем вы похожи?

Найдите отличия себя в зеркале и на фото.

Например:

* У меня в зеркале лицо круглой формы, а на этой фотографии – овальное.
* На фотографии у меня глаза круглые, щёки большие, а сейчас в зеркале я вижу глаза овальной формы и щёки похудели.

**Вариант 2.** «Собери семью»

- Угадайте, чья мама на фотографии? *(Варина мама).*

- Как вы узнали? Давайте рассмотрим Варю и фотографию её мамы: чем они похожи? Чем они отличаются?

Например: - Я думаю, что это фотография Машиной мамы, потому что у неё, как у нашей Маши светлые волосы, голубые глаза, маленький курносый нос и маленький рот с широкими губами.

Маша: - Правильно, это моя мама. И все говорят, что я на неё похожа.

Затем маша выбирает другое фото и продолжает игру.

**«Составь фигуру мальчика (девочки)»**

***Дидактические задачи:*** развивать умение составлять целое из частей, развивать мелкую моторику, внимание.

***Ход игры.***

Детям предлагаются разрезные картинки, на которых изображены дети. Задача детей восстановить изображение, составив ее из частей.

**«Умею – не умею»**

***Дидактические задачи:*** развивать речь, внимание.

***Ход игры.***

(По принципу «Съедобное – несъедобное»).

Дети сидят на стульях, перед ними сидит водящий.

Водящий говорит слова «Я умею» («Я не умею») и бросает мяч любому игроку. Тот, кто ловит мяч, должен сказать, что он может (чего не может) делать.

предлагается рассортировать карточки и прокомментировать их.

**«Придумай правовой конец сказки»**

***Дидактическая задача:*** способствовать творческому развитию детей, умению четко выражать свои мысли, использовать полученные знания.

***Ход игры.***

Воспитатель читает любую сказку и предлагает придумать правовое решение возникшего конфликта.

Например: 1) Кощей похитил Василису. Конец такой может быть: пришел Богатырь и сказал: «Ты нарушил право человека на свободу. Большой Сказочный Суд тебя накажет, даже в тюрьму отправит». Кощей подумал-подумал и решил не рисковать. Отпустил Василису».

2) К сказке «Заюшкина избушка». «В лесу был выбран совет справедливых животных, в котором были мудрая Сова, благородный Олень и гордый Орёл. Заяц пришел к ним и рассказал о своей беде. Сова, Олень и Орёл хорошо знали законы лесной жизни. Они вызвали лису на совет и сказали, что она не имеет права выгонять зайца. Лиса поджала хвост и освободила дом зайца. Стала строить и себе лубяную избушку. А зайчик даже ей помогал» и т. п.

**«Права детей и взрослых»**

***Дидактическая задача:***  закрепить знания дошкольников о правах детей и взрослых, совершенствовать навыки классификации.

***Ход игры.***

Воспитатель выкладывает картинки с изображением прав детей и взрослых. Детям предлагается разделить картинки по принципу «права детей» и «права взрослых». Некоторые права просят прокомментировать. Например, право на труд только у взрослых, так как детский труд запрещено использовать по Конвенции и Декларации.

**«Я имею право...»**

***Дидактическая задача:***  дать правовые знания.

***Оборудование:*** набор сюжетных картинок к статьям Конвенции ООН о правах ребенка; картинки с изображением ситуаций, не рассматриваемых в Конвенции (ребенок катается на велосипеде, играет, поливает цветы).

***Ход игры.***

Дети поочередно выбирают картинки, которые соответствуют статьям Конвенции, и раскладывают около шаблона «Я имею право...» (шаблон может быть выполнен в виде знака +). Затем ребенок объясняет свой выбор, остальные обсуждают правильность принятого решения.

**«Я не должен...»**

***Дидактическая задача:*** разграничивать понятия «могу», «должен», «хочу»; совершенствовать знания детей о социальных нормах.

***Оборудование:*** серии сюжетных картинок, связанных с приемлемыми взаимоотношениями в системах «взрослый - ребенок», «ребенок - ребенок», «ребенок - окружающий мир».

***Ход игры.***

Дети раскладывают около шаблона «Я не должен...» (знак -) картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром. Затем объясняют свой выбор.

**Тема 6**

**«Хорошо когда мы вместе»**

**«Моя семья»**

***Дидактические задачи:***  учить детей называть членов своей семьи, понимать роль взрослых и детей в семье; развивать умение работать по схемам; развивать диалогическую речь, обогащать словарный запас; воспитывать добрые, нежные чувства к своим родителям, вызывать у ребенка радость и гордость за то, что у него есть семья.

***Ход игры.***

- Ребята сегодня мы поиграем в игру «Моя семья»

Давайте посмотрим на картинку и вспомним кто живет в семье (дедушка, бабушка, папа, мама, ребенок).

У меня есть домики. Сейчас мы поселим в них нашу дружную семью.

Кто у нас самый первый живет в домике?

- Да это дедушка.

Славный дедушка родной

Самый добрый дорогой.

Поселим дедушку в домик. Кто еще живет в домике?

- Да бабушка.

Как у нашей бабушки

Хороши оладушки.

Поселим бабушку в домик. Кто еще живет в домике?

- Да папа.

Мой папа находчивый, умный и смелый,

Ему по плечу даже сложное дело.

Поселим папу в домик Кого нам еще надо найти?

- Правильно маму.

Мама радость, мама смех

Наша мама лучше всех.

Поселим маму в наш домик. Кто у нас остался?

- Ребенок, поселим его в домик

Вся наша дружная семья в домике?

Давайте посмотрим на них и назовем.

Дедушка, бабушка, папа, мама и я это вся моя семья.

Молодцы ребята хорошо играли.

**«Я и моя семья»**

***Дидактические задачи:*** знакомить детей с дидактическими играми, направленными на углублённое представление о семье (о членах, родственных отношениях) и её истории. Дать представление о том, что семья - это все, кто живёт вместе с ребёнком. Совершенствовать диалогическую речь: учить задавать вопросы и отвечать на них. Развивать умение рассказывать с использованием раздаточного дидактического материала.

***Оборудование:***  карточки с изображением паровозика с вагончиками.  Мелкие карточки (раздаточный материал) с изображением человека разного возраста (ребёнок, родители, пожилые люди).

***Ход игры.***

2-3 ребёнка (играющих может быть увеличено до 6 человек) сидят за столами, раскладываются четыре карточки (размером А-4) с изображением паровозика с вагончиками. Детям раздаются мелкие карточки с изображением человека разного возраста (ребёнок, родители, пожилые люди).

Первым начинает рассказ тот, у кого на карточке изображен  ребёнок: называет пол малыша, кем он приходится в семье и  его обязанности. После этого карточка помещается на место машиниста. Ответ ребёнка могут дополнить другие дети.

Продолжает игру ребёнок у кого карточка следующего поколения (мама, папа). Играющие выслушивают рассказ, какие обязанности в семье у мамы. Мама заботится о детях: одевает, гладит вещи и т. д. ходит в парк, театр, зоопарк и т.д. Карточка одного из родителей помещается в окне вагона. Ответы детей могут перекликаться

Затем перечисляются обязанности папы: отводит в детский сад,  ходит в парк, театр, зоопарк и т.д.  ходит в парк, театр, зоопарк и т. д. Карточка с изображением папы помещается рядом с мамой в вагончике. Выслушиваются ответы детей.

    Диалог продолжает ребёнок у кого карточка с изображением пожилых людей (бабушка и дедушка). Рассказывает кто они в семье, чем они занимаются: готовят обед, убираются в квартире, забирают малышей из садика, читают сказки перед сном и т. д. Карточки поочерёдно  помещается в окна вагончика. Поощрять детей поддерживающих диалог.

**«Кто моложе или старше?»**

***Дидактические задачи:***  расширять и закреплять объем словаря по теме «Семья», закреплять знания о возрасте членов семьи, учить образованию сравнительной степени прилагательных, закреплять навык составления предложения с противительным союзом А  
совершенствовать связное высказывание; развивать слуховую память и зрительное внимание, закреплять навыки свободного общения со сверстниками и взрослыми, развивать желание делиться знаниями о своей семье, рассказывать и определять: кто старше или моложе; воспитывать любовь и уважение к родным, близким людям.  
***Оборудование:***  картинка с изображением семьи.  
**Семья**  
Семья - это счастье, любовь и удача,  
Семья - это летом поездки на дачу.  
Семья - это праздник, семейные даты,  
Подарки, покупки, приятные траты.  
Рождение детей, первый шаг, первый лепет,  
Мечты о хорошем , волнение и трепет.  
Семья - это труд, друг о друге забота.  
Семья - это много домашней работы.  
Семья - это важно! Семья - это сложно!  
Но счастливо жить одному невозможно!  
Всегда будьте вместе, любовь берегите,  
Обиды и ссоры подальше гоните.  
Хочу, чтоб про нас говорили друзья:  
Какая хорошая Ваша семья!

***Ход игры.***

Педагог предлагает послушать детям два слова и определить, кто старше, а кто моложе. Составить предложение с этими словами.  
Пример: Папа старше сына, а сын моложе папы.  
Пример: Папа - сын. Папа старше сына, а сын моложе папы.  
**Лексический материал:** мама - дочь, бабушка - внучка, дедушка - папа, бабушка - мама, внучка - дедушка, внук - бабушка. **«Помощники»**

***Дидактические задачи:*** формировать представление о домашних обязанностях женщин и мужчин, потребность оказывать помощь близким.

***Оборудование:***цветок из картона со съемными лепестками, карточки.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Дети поочередно отрывают лепестки цветка, называя обязанности, которые они выполняют дома (поливают цветы, подметают пол, ухаживают за домашними животными, убирают игрушки и др.).

*Вариант игры:*дети перечисляют домашние обязанности, которые выполняют их мамы и папы.

**Вариант 2.** Раздают по 1 карточке с родственниками. Маленькие карточки с предметами переворачиваются рисунком вниз и перемешиваются. Игроки по очереди берут по 1 карточке с предметом и отвечают на вопрос в соответствии с ней: «Как я помогаю своей бабушке?» (маме, тете и т.д.). например: «Я помогаю своей бабушке варить суп», если ребенок сказал правильно, он оставляет себе карточку, если нет – возвращает в стопку. Игра ведется до тех пор, пока у кого-то из игроков не окажется 5 карточек или не закончатся карточки в стопке. Победит тот, у кого будет 5 карточек или больше всех карточек.

**«Что мы делаем?»**

***Дидактические задачи:*** расширять представление о семье (о членах, родственных отношениях) и их занятиях.

***Оборудование:***  карточки с изображением членов семьи, мелкие карточки с изображением разных занятий.

***Ход игры.***

Большие карточки с родственниками раздаются между игроками по 2 шт. маленькие карточки с предметами перемешиваются и выкладываются картинками вниз. Игроки по очереди берут по 1 маленькой карточке и говорят, что будет делать тот родственник, большая карточка с которым лежит у него. Например: «Бабушка сегодня будет играть со мной в хоккей!». Если такого в жизни никогда не было, карточка возвращается в стопку, если было – выкладывают на карточку с изображением бабушки. Затем берет маленькую карточку следующий игрок и т.д. во время второго круга игры, игроки выкладывают маленькую карточку на вторую большую карточку. Игра заканчивается если закончились маленькие карточки или у кого-то из игроков на одной большой карточке оказалось 3 маленьких. Он – победитель!

**«Родство»**

***Дидактическая задача:*** расширять представление о членах семьи, родственных отношениях.

***Ход игры.***

Ведущий по очереди задает игрокам вопросы, например: «Кто такая внучка?», если тот, кто должен отвечать дает неправильный ответ – отвечает след-й игрок, тот, кто ответил правильно, получает маленькую карточку. Игра заканчивается, когда у одного из игроков будет 6 карточек. Он победитель.

**«Имена»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знания о членах семьи, их фамилиях, именах, отчествах.

***Оборудование:*** карточки с изображением членов семьи, фишки.

Ведущий берет одну из больших карточек (например с дедушкой), игроки по очереди называют имена своих дедушек. Тому кто назвал:  
\*имя – дают 1 фишку;  
\*имя и отчество или имя и фамилию – 2 фишки;  
\*имя, отчество и фамилию – 3 фишки.

Игра заканчивается, когда ведущий показал все карточки с родственниками. Победитель тот, у кого больше всех фишек.

**«Моя любимая семья»**

***Дидактические задачи:*** закреплять у дошкольников представления о семье и своём месте в ней; умение понимать роль взрослых и детей в семье. Развивать речь дошкольников. Вызвать у детей радость и гордость за то, что у них есть семья.

***Оборудование:*** семейные фотографии воспитанников, большие карточки с изображением членов семьи, схематичное изображение людей (дедушка, бабушка, мама, папа, брат, сестра), карточка со списком родственников, плоскостные многоэтажные домики, маленькие карточки с предметами.

***Игровые правила:*** Действовать по сигналу воспитателя. Соблюдать очерёдность и партнёрские отношения.

***Ход игры.***

**1 вариант.** Воспитатель показывает фотографию и спрашивает: «Чья это семья?». Ребёнок, который определил свою семью, выходит и с помощью вопросов взрослого, рассказывает о своей семье.

Вопросы – помощники:

— Он (она, они) какой (какая, какие)?

— Кто самый младший (старший) в твоей семье?

— Что вы делаете все вместе?

— Как ласково называет тебя мама? и т.д.

**2 вариант.** Детям раздаётся по одной карточке с родственниками. Карточки с предметами переворачиваются рисунком вниз и перемешиваются. Игроки по очереди берут по одной карточке с предметом и отвечают на вопрос в соответствии с ней. Если ребёнок ответил правильно, он оставляет карточку, если нет – возвращает её обратно.

Вопросы – помощники:

— Как я помогаю маме (бабушке и т.д.).

— Чем мама занимается дома?

— Кто дома готовит, стирает, гладит? и т.д.

**3 вариант.** Ведущий берёт карточку со списком родственников. По очереди задаёт вопросы детям. Если тот, кто должен отвечать затрудняется, право ответа передаётся следующему игроку.

Вопросы – помощники.

— Кто такая внучка?

— Как называют брата отца?

— Кто такой дедушка? и т.д.

**4 вариант.** Ведущий берёт семейные фотографии (например, бабушки, мамы и т.д.). Игроки по очереди называют имя, отчество, фамилию своих близких. Игра заканчивается, когда ведущий показал все семейные фотографии.

**Тема 7**

**«Когда я стану взрослым»**

**«Поезд времени»** ***Дидактические задачи*:**  учить детей выстраивать линию развития объекта в пределах его жизни и исторического развития; развивать связную речь, активизировать в речи выражения «потом», «до», «после того как».

***Игровое действие:***построить «Поезд времени».

***Игровое правило:***вагончики выстраивать в соответствии с этапами развития объекта, начиная с его рождения.

***Оборудование:***ведущий готовит до 12 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды (например: жизнь человека от рождения и до старости).

***Ход игры.***

Карточки раздаются играющим.  Дети выстраивают «Поезд времени».

**«Кем я хочу стать? Как буду работать?»**

***Дидактические задачи*:**  формировать умение делать выбор в соответствии с собственными интересами и способностями; осознавать значимость любой профессии.

***Оборудование:***Картинки, изображающих людей разных профессий.

***Ход игры.***

1. Беседа по темам: «Сколько профессий может освоить человек?», «Что определяет название профессии?», «Почему человек стремится овладеть профессией?», «Какая профессия самая лучшая? Почему?», «Кем я мечтаю быть? Чему я для этого я должен научиться?».

2. Обсуждение темы: «Какие профессии называют женскими? Мужскими?», «Случается ли, что женщины овладевают мужской профессией, а мужчины – женской?».

3. Вывод, к которому детей подводит педагог: главное – любить и хорошо знать свое дело.

**«Виды труда»**

***Дидактические задачи*:**  **д**ать представление о физическом и умственном труде людей в нашей стране. Выявлять знания детей о деятельности людей умственного и физического труда, выяснить значимость каждого из видов труда. Развивать интерес к трудовой деятельности людей. Прививать уважение к людям труда.

***Оборудование:***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.

***Ход игры.***

*Задания.*

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

2. Рассказать о выбранных профессиях.

*Правила.*

1. Детям нужно разделиться на 2 команды по 3 – 4 человека.

2. В игре принимает каждый член команды.

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

**«Доскажи словечко»**

***Дидактическая задача*:** закрепить знания о профессиях взрослых.

***Ход игры.***

Мы в профессии играем,  
По душе их выбираем,  
И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее,  
Чтоб не просто так мечтать,  
А кем быть решить и стать.

Саша гордо самолет  
На веревочке везет.  
Он готовится к полетам,  
Значит, вырастет … *(пилотом)*

У пилота Боря друг  
Красит краской все вокруг.  
На окне рисует дождик,  
Значит, вырастет ... *(художник)*

У художника сестренка  
Петь умеет очень звонко.  
Подпевают Насте птицы,  
Значит, вырастет ... *(певица)*

Сочинил он им сонет,  
Значит, вырастет ... *(поэт)*

У поэта брат — Степашка,  
Он весь год учил букашку,  
Прыгать из стакана в ковшик.  
Степа — юный ... *(дрессировщик)*

Дрессировщик с другом Димой  
Целый день искали мину.  
Дима банку под забором,  
Закопал, чтоб стать ... *(сапером)*

У сапера старший брат,  
Он всегда помочь всем рад.  
Кошек с дерева сниматель,  
Лева — будущий ... *(спасатель)*

Наш спасатель ходит парой  
С доброй девочкой Тамарой.  
Лечит та зверей отваром,  
Хочет стать ... *(ветеринаром)*

У ветеринара Томы  
Мышки все ушли из дома.  
Их найдет, всех опросив,  
Тима, местный ... *(детектив)*

Детектив наш на диване  
Отыскал заколку Ани.  
Аня учит роль Алисы,  
Чтобы стать большой ... *(актрисой)*

Для актрис — аплодисменты  
И цветы, и комплименты.  
Крикнул Анечке: «Мотор!»  
Слава — кино - ... *(режиссер)*

Режиссер театр забросил,

Пол он с Данькой пылесосил.  
Окружающий мир дорог   
Даньке. Будет он ... (эколог)

**«Поймай – скажи»**

***Дидактическая задача*:**закрепить знания о профессиях взрослых.

***Оборудование:*** мяч.

***Ход игры.***

Дети становятся в круг, ведущий, бросая мяч детям, называет профессию. Поймавший мяч бросает его ведущему, называя, что делает человек этой профессии.

Образец: врач – лечит, художник – рисует, повар – варит, пожарный – тушит, плотник – строгает и т.д.

**«Отгадай профессию»**

***Дидактическая задача*:**закрепить знания детей о профессиях. Формировать представление о разделении профессий на мужские и женские.

***Оборудование:*** карточки с изображением людей разных профессий.

***Ход игры.***

Воспитатель поочередно перечисляют действия человека, занятого тем или иным делом. Дети называют профессию, один ребенок выбирает карточку с соответствующим изображением. Затем проводится беседа о данной профессии

**Тема 8**

**«Настоящий верный друг»**

**«Необычные жмурки» (игра-забава)**

***Дидактическая задача:***  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.

**«Мои друзья»**

Ребенка необходимо учить выражать свои эмоции, чувства. Учить понимать

чувства и эмоции другого человека, как взрослого, так и сверстника. Ведь непонимание другого человека ведет к страхам, переживаниям, скованности, неловкости, а в связи с этим, враждебности, неадекватности поведения, отчужденности.

***Дидактические задачи:*** развивать связную последовательную речь; умение понимать настроение; активизировать и обогащать словарный запас; развивать творчество, мимические способности; воспитывать умение проявлять нравственные качества доброты, заботы, взаимопонимания.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Ведущий предлагает детям назвать, что выражает та или иная мимика. Играющие объясняют и перед зеркалом изображают определенную мимику.

**Вариант 2.** Ведущий предлагает детям приложить маски и одному ребенку дается возможность выбрать себе друзей. Играющие объясняют почему они выбрали в друзья тех или иных, анализируя настроение «маски».

**Вариант 3.**Играющие распределяются на 2 группы - одни добрые, веселые, другие - злые, обиженные и.д. По очереди под музыку выполняют различные упражнения и обсуждают о настроении друг друга. Ведущий предлагает детям первой команды помочь второй, чтобы их настроение улучшилось. **Вариант 4.** Играющие рассматривают мимику «маски». Анализируют, делают выводы: каким погодным условиям соответствует «маска».

**«Я очень хороший»**

***Дидактические задачи:*** формировать представление у детей понятия «друзья». Способствовать  развитию мышления, сообразительности. Работать над речью.

***Ход игры.***

Ребятам предлагается повторять слово вслед за ведущим в соответствии с ласкательными словами им громкостью несколько раз: шепотом, очень громко,  громко. Ведущий, таким образом, сначала  пришептывает, прикрикивает, проговаривает слово. «Я», затем «очень», затем «хороший».

В кричалки и шепталки можно включать движения – дети повторяют их за ведущим (постукивания, похлопывания, потоптывания).

**«Смешной портрет»**

***Дидактические задачи:*** развивать и систематизировать знания детей о друзьях, познакомить  о правилах настоящей дружбы. Развивать словарь, восприятие, творческие способности.

***Оборудование:*** фотографии ребёнка и друзей.

***Ход игры.***

1. Возьмите фотографию ребёнка и фотографию друзей ребёнка.
2. Предложите рассмотреть и описать выражения лица (улыбающееся, хмурое, спокойное), а так же губы, нос, глаза, брови.
3. Попытайтесь найти на фотографиях сходство и различия.
4. Если у ребёнка возникнут трудности, помогите ему.

**«Комплименты»**

***Дидактические задачи:*** формировать представление у детей понятия «комплимент». Способствовать  развитию мышления, сообразительности. Работать над речью.

***Ход игры.***

Игра начинается со слов: «Мне нравится в тебе...» По кругу каж­дый ребенок говорит соседу комплимент, называет хорошие качества ха­рактера или внешние отличительные признаки, стараются, чтобы комп­лименты не повторялись, были разными. После упражнения желательно обсудить, что чувствовали участники, что неожиданного они о себе узна­ли, понравилось ли им говорить комплименты. В упражнении ребенок видит свои положительные стороны, чувствует, что он принимаем и це­ним другими детьми.

- Ребята, как приятно говорить друг другу хорошие слова, после не захочешь ссориться с друзьями, обижаться. Часто бывает, что ваши друзья не приходят в детский сад: кто-то болеет, кто-то уехал к бабушке, кто-то отправился на прием к врачу и т. д. И так грустно бывает без друга.

Давайте представим, что вы не видели целый день своего друга, а на следующий день его встретили и сказали ему: «Этот день без тебя...»

Дети поворачиваются лицом друг к другу, выбрав своего друга, и го­ворят:

*Этот день без тебя был неинтересным, потому что ты здорово играешь с мячом.*

*Этот день без тебя был грустным, потому что ты самый веселый на свете.*

*Этот день без тебя был долгим, потому что я люблю тебя и очень скучал по тебе.*

**«Признаки»**

***Дидактические задачи:*** развивать и систематизировать знания детей о друзьях, наблюдательность. ***Ход игры.***

Дети садятся в круг. Один из них становится в середину круга. Он называет какой-либо признак. Например: «Те, кто носит ремни». Те, кто подходит под это определение, должны поменяться местами с кем-то еще, на ком в этот момент также надет ремень. Тот, кто в середине, тоже должен найти себе место. Тот, кто остается без места, становится в середину и должен выбрать следующий признак. Дети быстро начинают понимать, что они могут быть во многом схожи и различны.

**«Загадывание желаний»**

***Дидактические задачи:*** развивать воображение, речь.

***Ход игры.***

Усадите детей в кружок. Скажите, что это круг загадывания желаний. Предложите, чтобы каждый ребенок по очереди загадывал следующие желания (это также можно сделать небольшими группами или парами):

* Если бы я мог быть каким-нибудь животным, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть птицей, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть насекомым, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть цветком, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть деревом, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть одним из предметов мебели, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть музыкальным инструментом, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть автомобилем, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть улицей, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть государством, то я бы... потому что...
* Если бы я был другой страной, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть игрой, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть пластинкой, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть телевизионной передачей, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть кинофильмом, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть пищей, то я бы... потому что...
* Если бы я мог быть каким-нибудь цветом, то я бы... потому что...

**Тема 9**

**«Мои мысли, чувства, умения, настроение»**

**«Крокодил»** **(эмоционально - дидактическая игра)**

***Дидактическая задача:***  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».

**«Угадай, какое на­строение»**

***Дидактическая задача:***  развивать умение понимать и изображать различные эмоции

Воспитатель читает ситуацию, дети показывают настроение мимикой, жестами.

- С каким настроением ты ...

* - встречаешь маму;идешь по парку;
* гладишь кошку;
* упал в лужу;
* рисуешь в альбоме;
* идешь к зубному врачу;
* разговариваешь с другом;
* смотришь на свое испачканное платье;
* читаешь книгу;
* танцуешь на празднике;
* любуешься природой;
* мажешь зеленкой разбитую коленку;
* покупаешь мороженое?

#### «Мимический кубик»

***Дидактические задачи:***  учить детей по схеме узнавать эмоциональное состояние и изображать его с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций.

***Оборудование:*** мимический кубик, пиктограммы, картинки с изображением животных, кубик с действиями.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Один ребенок кидает кубик и изображает в жестах и мимике выпавшую на кубике эмоцию, а остальные участники угадывают ее, затем картинка на кубике показывается остальным.

**Вариант 2,** Дети делятся на две группы: одни получают кубик, другие – карточки с изображением эмоций (пиктограммы).

Ребенок первой группы кидает кубик и изображает эмоцию, а ребенок второй группы – выбирает карточку-пиктограмму, ей соответствующую.

**Вариант 3** Дети произносят какую-либо фразу с интонацией, выпавшей на кубике. Например, фразу: «Скоро наступит весна».

Можно поделиться на группы: ребята первой группы кидают по очереди кубик и произносят отдельные фразы или фразы из стихотворений. Например: А. Барто «Наша Таня громко плачет», каждый своей интонацией, какая ему выпала на кубике. Ребята второй группы отгадывают эмоцию. Затем группы меняются заданиями.

**Вариант 4.** К «Мимическому кубику» добавляется кубик с изображением животных.

Дети кидают оба кубика и произносят отдельные фразы или фразы из стихотворений, подражая голосу выпавшего животного и изображая его настроение (например, говорят фразу «Завтра я иду в гости» так, как сказала бы грустная лиса).

**Вариант 5.** К «Мимическому кубику» добавляется кубик с изображением каких-либо действий.

Дети кидают оба кубика и изображают действие с определённым настроением (например, гладят бельё с сердитым настроением). По ходу игры с детьми идёт обсуждение, почему можно быть сердитым во время глажки белья…

Четвёртый и пятый варианты игры наиболее сложные, их можно проводить тогда, когда дети научились справлять с заданиями каждого вида кубика по отдельности.

#### «Разноцветные лица»

***Дидактические задачи:***  учить различать основные эмоциональные состояния персонажей и соотносить их с графическими изображениями; учить различать эмоциональные состояния по интонации голоса, мимике и соотносить их с графическими изображениями; учить различать разнообразную по характеру музыку и соотносить её с изображениями.

***Оборудование:*** комплект из 7 карточек-пиктограмм, обозначающих основные эмоции (радость, страх, удивление, грусть, слёзы, покой, злость, каждый своего цвета); иллюстрации.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Педагог показывает иллюстрации, на которых изображены дети, звери, сказочные персонажи в разном настроении.

Необходимо найти пиктограмму, соответствующую показанной карточке.

Можно в ходе игры просить детей вспомнить или придумать ситуацию (вспомнить эпизод сказки, в которой у показанного персонажа могло возникнуть то или иное настроение.

**Вариант 2.** Педагог произносит какую-либо фразу с разной мимикой и эмоциональной окраской («Наступила осень» - грустно, «У меня скоро День рождения! » - весело, «Я не буду с ним играть! » - сердито и так далее). Детям необходимо найти подходящую пиктограмму.

Усложнение игры: педагог показывает любую пиктограмму из своего комплекта, дети самостоятельно придумывают подходящую к ней фразу и произносят её с необходимой интонацией и мимикой.

**Вариант 3.** Педагог включает фрагменты музыки, создающие разнообразное настроение, дети находят и поднимают подходящую пиктограмму (можно использовать фрагменты классических произведений Чайковского, Шопена, Бетховена, Моцарта, Шостаковича и другие).

**«Настроение»**

***Дидактические задачи:*** развивать умение понимать свое настроение и настроение других людей и животных; формировать коммуникативные навыки; расширять словарный запас в области чувств и эмоций; развивать речь детей, используя сюжетные картинки; воспитывать выдержку.

***Оборудование:***сюжетные картинки.

***Ход игры.***

    Воспитатель рассказывает детям о том, что у каждого человека есть разные настроения. Он называет ситуации и просит детей ответить, какие чувства они будут испытывать в тех или иных случаях: мама не отпускает тебя на прогулку; папа подарил тебе красивую игрушку; младший брат дразнит тебя и др.

      Воспитатель показывает детям картинки с основными настроениями и называет их: грусть, радость, испуг, злость, внимание, удивление…

Воспитатель читает стихотворение:

Бывают чувства у зверей

У рыбок, птичек и людей.

Влияет, без сомнения,

На всех нас настроение.

Кто веселится?

Кто грустит?

Кто испугался?

Кто сердит?

Рассеет все сомнения

Азбука настроения.

Каждому ребёнку дается конверт с изображением людей и животных, выражающих настроение.

Для этого воспитатель просит каждого ребенка найти среди карточек  вначале всех веселых людей и зверей, потом всех недовольных и т.д. Пусть  ребенок внимательно рассмотрит всех персонажей, выражающих определенную эмоцию. Затем нужно предложить ему изобразить на своём лице сходное настроение, разрешая подсматривать на соответствующие картинки. Если в игре участвуют несколько детей, то они выполняют это задание по очереди. Выигрывает тот, кто сделает задание лучше всех. Если же все дети испытывают затруднения, то в эту игру включается воспитатель и демонстрирует настроение сам.

         Когда дети научатся воспроизводить настроение с помощью зрительной подсказки, можно пытаться выполнять то же задание без картинки, только по  словесному названию настроения.

**Тема 10**

**«Мы тоже имеем право»**

**«Имею право… »**

***Дидактические задачи:*** создание условий для закрепления знаний детей о статьях Конвенции ООН о правах ребенка.

Расширение представлений детей о правовых знаниях, направленных на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе.

Формирование позитивных установок для уверенности в себе и в своих возможностях.

Развитие общения и взаимодействия ребенка со сверстниками и взрослыми.

Развитие социально-эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости.

Формирование уважительного отношения к себе и окружающим.

***Оборудование:*** шаблоны с изображением статей Конвенции о правах ребенка, набор карточек с изображением ситуаций, соответствующих статьям Конвенции ООН о правах ребенка.

***Ход игры.***

В игре участвуют 4–6 детей. Выбирается ведущий. На столе разложены шаблоны с изображением статей Конвенции и карточки с ситуациями к статьям Конвенции лежат лицевой стороной вниз. Дети считалочкой определяют, кому начинать игру.

Раз, два, три, четыре, пять-

Свои права нам нужно знать.

На друзей посмотри –

Быстро карточку бери…

Ребенок берет карточку с рисунком, рассматривает ее и называет статью Конвенции, к которой подходит изображенный рисунок-ситуация. Далее, находит шаблон с изображением данной статьи и кладет туда свою карточку. За правильный и полный ответ ведущий дает ребенку смайлик. Ход игры переходит к другому ребенку.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все карточки. В конце игры считаются все смайлики, определяется победитель, которому вручается медаль «Знатоку права». С этой медалью ребенок ходит весь день. За неправильный или неполный ответ – смайлик не дается. Ведущий объясняет ребенку его неточности или ошибки. Настраивает ребенка на успех в очередном ходу.

**«Поступаем правильно»**

***Дидактическая задача:***  дать детям понятие о плохих и хороших поступках и уметь анализировать их; развивать у детей вежливость и предупредительность.

***Оборудование:***  парные картинки. Каждая пара картинок посвящена одной теме. Но одна из картинок изображает плохой поступок, а вторая – хороший. Всего используется от 10 до 20 пар.

***Ход игры.***

Воспитатель разъясняет детям, какие поступки можно назвать хорошими, а какие плохими, после чего предлагает привести примеры хороших и плохих поступков. Затем воспитатель раздаёт каждому игроку по две карточки. Карточки должны быть распределены таким образом, чтобы пары к обеим картинкам находились в руках другого игрока. Задача каждого - найти пару к обеим картинкам. Важно проследить, чтобы дети работали аккуратно, обращались друг к другу вежливо.

**Никто не имеет право обижать другого человека, унижать его, жестоко наказывать**

**«Позови ласково»**

***Дидактическая задача:***  воспитывать вежливость, уважительное, доброе отношение друг к другу.

***Ход игры.***

Дети называют своих сверстников по имени с уменьшительно-ласкательным суффиксом. Например: Ванечка, Машенька, Олечка.

**«Попроси вежливо»**

***Дидактическая задача:***  воспитывать вежливость, уважительное, доброе отношение друг к другу.

***Ход игры.***

Учить детей правильно вести себя со сверстниками, вежливо обращаться, если ребёнок хочет поиграть с чужой игрушкой.

«Дай Миша мне, пожалуйста, машину поиграть, а я тебе дам свою машину», и т. п.

**Каждый человек имеет право владеть имуществом, и никто не может отобрать у него принадлежащие ему вещи.**

**Игра: «Сказка по кругу»**

Один ребёнок начинает сказку, а остальные по очереди придумывают продолжение.

**Игра: «Сказки наизнанку»**

Кукольный или настольный театр по известной сказке. Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая, и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

**У каждого человека есть право иметь собственное мнение и говорить то, что он думает.**

**Игра: «Найди себе пару»**

Дети двигаются под музыку. На полу лежат обручи, когда музыка заканчивается, дети делятся по два человека и занимают место в обруче. Нужно, чтобы детей было чётное количество, чтобы никто не остался без пары.

**Все люди имеют право собираться вместе и организовывать группы. Никто не может заставить человека вступить в такой союз, если он этого не хочет.**

**«Разрешено - запрещено»**

***Дидактические задачи:***  закрепить нравственно-правовые понятия детей, умение классифицировать поступки по принципу «разрешено – запрещено», выражать четко и ясно свою мысль.

***Ход игры.***

Выкладываются сюжетные картинки с изображением запрещающих ситуаций (ребенок обижает ребенка, взрослый отпустил собаку в песочницу и т. д.) и разрешающих ситуаций

(мальчик помогает девочке строить домик, ребенок вешает кормушку и т. д.). Детям предлагается рассортировать карточки и прокомментировать их.

**«Придумай правовой конец сказки»**

***Дидактическая задача:*** способствовать творческому развитию детей, умению четко выражать свои мысли, использовать полученные знания.

***Ход игры.***

Воспитатель читает любую сказку и предлагает придумать правовое решение возникшего конфликта.

Например: 1) Кощей похитил Василису. Конец такой может быть: пришел Богатырь и сказал: «Ты нарушил право человека на свободу. Большой Сказочный Суд тебя накажет, даже в тюрьму отправит». Кощей подумал-подумал и решил не рисковать. Отпустил Василису».

2) К сказке «Заюшкина избушка». «В лесу был выбран совет справедливых животных, в котором были мудрая Сова, благородный Олень и гордый Орёл. Заяц пришел к ним и рассказал о своей беде. Сова, Олень и Орёл хорошо знали законы лесной жизни. Они вызвали лису на совет и сказали, что она не имеет права выгонять зайца. Лиса поджала хвост и освободила дом зайца. Стала строить и себе лубяную избушку. А зайчик даже ей помогал» и т. п.

**«Права детей и взрослых»**

***Дидактическая задача:***  закрепить знания дошкольников о правах детей и взрослых, совершенствовать навыки классификации.

***Ход игры.***

Воспитатель выкладывает картинки с изображением прав детей и взрослых. Детям предлагается разделить картинки по принципу «права детей» и «права взрослых». Некоторые права просят прокомментировать. Например, право на труд только у взрослых, так как детский труд запрещено использовать по Конвенции и Декларации.

**«Я имею право...»**

***Дидактическая задача:***  дать правовые знания.

***Оборудование:*** набор сюжетных картинок к статьям Конвенции ООН о правах ребенка; картинки с изображением ситуаций, не рассматриваемых в Конвенции (ребенок катается на велосипеде, играет, поливает цветы).

***Ход игры.***

Дети поочередно выбирают картинки, которые соответствуют статьям Конвенции, и раскладывают около шаблона «Я имею право...» (шаблон может быть выполнен в виде знака +). Затем ребенок объясняет свой выбор, остальные обсуждают правильность принятого решения.

**«Я не должен...»**

***Дидактическая задача:*** разграничивать понятия «могу», «должен», «хочу»; совершенствовать знания детей о социальных нормах.

***Оборудование:*** серии сюжетных картинок, связанных с приемлемыми взаимоотношениями в системах «взрослый - ребенок», «ребенок - ребенок», «ребенок - окружающий мир».

***Ход игры.***

Дети раскладывают около шаблона «Я не должен...» (знак -) картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром. Затем объясняют свой выбор.

**Тема 11**

**«Если хочешь быть здоров»**

**«Спортсмены»**

***Дидактическая задача:*** учить детей образовывать существительные с помощью суффиксов.

***Наглядный материал:***картинки с изображением спортсменов.

***Ход игры.***

Воспитатель начинает предложение, а дети заканчивают.

Спортсмен, который ходит на лыжах, - …(лыжник).

Спортсменка, которая ходит на лыжах, - …(лыжница).

Прыгает в воду… (прыгун, прыгунья).

**Словарный материал:**бегун – бегунья, гимнаст – гимнастка, пловец – пловчиха.

**«Если хочешь быть здоров»**

***Дидактическая задача:*** закрепить знания детей о разных факторах, способствующих сохранению и укреплению здоровья.

***Оборудование:*** мнемотаблица «Если хочешь быть здоров»

***Ход игры.***

На столе лежит мнемотаблица «Если хочешь быть здоров». Воспитатель просит рассказать по мнемотаблице о том, что нужно делать, чтобы быть здоровым. Задача ребенка без ошибок правильно рассказать о факторах, способствующих укреплению здоровья, по мнемотаблице.

**«Чтобы быть здоровым, я буду…»**

***Дидактическая задача:*** закрепить знания детей о ведении здорового образа жизни.

***Оборудование:*** сюжетные картинки с изображением различных позитивных ситуаций (ходьба босиком, солнечные ванны, катание на санках, обливание и др.) и набор картинок с негативными ситуациями.

***Ход игры.***

Воспитатель говорит: «Чтобы быть здоровым, ты будешь...» Задача ребенка дополнить первую часть предложения воспитателя и подобрать соответствующую позитивную сюжетную картинку.

**«Факторы, укрепляющие здоровье»**

***Дидактическая задача:*** закрепить знания детей о факторах, помогающих укреплению здоровья

***Оборудование:***  большой лист с изображением в центре человека, карандаши цветные.

***Ход игры.***

Перед ребенком лежит большой лист с изображением в центре человека. Задача ребенка нарисовать вокруг человека все, что помогает укреплению здоровья человека (витамины, спорт и т.д.)

**«Азбука здоровья»**

***Дидактическая задача:***систематизировать представления детей о здоровье и здоровом образе жизни, развивать речь, внимание, память.

***Оборудование:***иллюстрации

***Ход игры.***

Играют от 1 до … человек.Воспитатель называет правило, а ребёнок находит карточку – иллюстрацию этого правила. Или воспитатель показывает карточку, ребёнок говорит, что нужно делать в данной ситуации.

**«Вредно – полезно»**

***Дидактические задачи:*** формировать представления о мерах профилактики и охраны

здоровья. Развивать зрительное восприятие, произвольное внимание, логическое мышление, грамматически правильную речь.

***Оборудование:*** парные карточки противоположные по значению к здоровью, фишки-картинки с изображением действий вредных или полезных в той или иной ситуации.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Ребёнку предлагается рассмотреть картинки, и определить: на каких из них изображены действия, вредящие здоровью человека, а на каких наоборот являющиеся полезными.

**Вариант 2.** Ребёнку предлагаются парные карточки противоположные по значению к здоровью. Ему необходимо заполнить пустые окошки на них фишками-картинками, соответствующими условиям заданной ситуации.

**«Чудесный мешочек»**

***Дидактические задачи:*** закреплять знания о предметах личной гигиены и их предназначении. Развивать тактильные ощущения, словесно-логическое мышление, память, грамматически правильную речь.

***Оборудование:***  мешок, расчёска, зубная щётка и паста, мыло, шампунь, мочалка, носовой платок, полотенце, ножницы.

***Ход игры.***

Дети на ощупь угадывают предметы личной гигиены и рассказывают, для чего они предназначены, и как ими пользоваться.

**«Как вырасти здоровым»**

***Дидактические задачи:*** упражнять в правильном использовании обобщающих слов; воспитывать сообразительность, быстроты реакции.

***Ход игры.***

У каждого набор из 7 картинок, на которых  изображены дети, выполняющие различные действия, направленные на укрепление и поддержание здоровья: а) уход за своим телом, б) выполнение физических упражнений, в) приём здоровой пищи,  г) игры на улице,  д) сон, е) игры дома, в том числе и совместные со взрослыми, ж) помощь взрослым (уборка в квартире, сбор урожая, труд в природе).

  Ведущий показывает картинку, ребята должны отобрать из имеющихся у каждого из них набора картинок те, на которых изображены дети, выполняющие аналогичные действия. Например: мальчик причесывается, девочка моет руки, мальчик чистит зубы, девочка принимает ванну.

**«Правила гигиены»**

***Дидактические задачи:*** расширять представления детей о правилах личной гигиены.

***Ход игры.***

С помощью считалки выбирается водящий, он выходит из группы. Воспитатель с детьми договаривается, кто и что будет изображать. Затем водящего приглашают, дети по очереди показывают навыки гигиены при помощи жестов и мимики. Ведущий должен отгадать, что показывают дети: умывание, чистку зубов, обтирание, причёсывание, купание.

**Тема 12**

**«Что такое хорошо и что такое плохо»**

**«Поступи правильно»**

***Дидактическая задача:***  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 круги.

***Ход игры.***

1. Внимательно рассмотреть полученную карточку, дать оценку поступкам героев.

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

***Правила.***

1. Количество играющих 5 – 6 человек.

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

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

**«Кто больше знает вежливых слов»**

***Дидактическая задача:***  формировать у ребенка представления о применении слов вежливости в повседневной жизни.

***Ход игры.***

Ребёнку предлагается определённая ситуация, при которой необходимо использовать то или иное вежливое слово.

Например: Маша угостила Сашу конфетой. Что должен сказать Саша?

Петя толкнул Васю на прогулке. Что должен сказать Петя? и т.д.

### «Хорошо – плохо»

***Дидактическая задача:***  формировать представления о культуре поведения. Развивать логическое мышление, память, внимание.

***Ход игры.***

Ребёнку показывается картина, изображающая различные ситуации поведения (и хорошего и плохого). Детям раздают карточки с аналогичными ситуациями. Дети должны расположить карточки на картине – в нужное место.

## «Спасибо и пожалуйста»

***Дидактическая задача:***  формировать у ребенка представления о положительных и отрицательных поступках человека в повседневной жизни.

**Ход игры.**

Решение ситуативных задачек

1. Юра и Андрей спешили в буфет и бежали по лестнице вниз через две ступеньки. Навстречу поднималась Анна Алексеевна. Мальчики пробежали мимо и лишь через минуту где-то послышалось: «Здравствуйте, Анна Алексеевна». Что им ответила учительница, мальчики не слышали. Они первыми ворвались в буфет.

Задание. Перечислите ошибки, которые допустили мальчики в своем поведении.

2. Лена сидела в трамвае. Она все время вертелась, болтала ногами. Ее соседка отодвинулась. Она боялась, что Лена испачкает ей пальто.

- Девочка, сиди спокойнее, пожалуйста. Так нельзя все-таки вести себя, - заметила старушка.

- А что я сделала? - возразила Лена. - Подумаешь! Пожалуйста, буду сидеть спокойно.

Объясните, можно ли назвать Леночкино «пожалуйста» волшебным. Почему?

3. Вы купили билет на интересный фильм. Со звонком входите в зрительный зал и видите, что ваше место уже занято. Еще раз смотрите на билет. Нет, все правильно: ряд 12, место 5.

Объясните, как вы должны поступить в таком случае. Что должен сказать тот, кто занял ваше место?

4. Костя и Витя давно не виделись. А вот сегодня они совершенно случайно встретились в книжном магазине. Оба были рады встрече и поэтому долго говорили, делились новостями, выбирали себе книги. Тут Костя вспомнил, что дома его ждет мама, и он по спешно прервал беседу: «Ну ладно, я пошел, заходи». Он повернулся спиной к товарищу и быстро направился к двери. А Витя стоял и растерянно глядел ему вслед. Почему?

5. Петя пришел в школу, поздоровался с нянечкой, с учительницей Марией Петровной. В коридоре он увидел директора и поздоровался с ним. На перемене мальчик вновь встретил директора. Петя замер на месте. Он не знал, что ему делать: здороваться еще раз или пройти, будто не видишь. Как должен был поступить Петя?

**«Этикет – школа изящных манер»**

***Дидактическая задача:***  научит ребёнка правилам поведения за столом; рассказывать, какие блюда и продукты едят при помощи столовых приборов; учить обращаться со столовыми приборами.

***Оборудование:***предметные картинки.

***Ход игры.***

Умение вести себя за столом, правильно обращаться со столовыми приборами характеризует уровень воспитанности и культуры поведения человека. Вот правила, которые нужно запомнить.

Ложкой едят все супы и бульоны, каши, а так же десерты (варенье, мороженное, торт, компоты). Вилку используют, когда едят салаты, овощные гарниры, яичницу, макароны, пельмени, изделия из мяса. Вилка и нож нужны, когда вы едите продукты и блюда, которые трудно отделить при помощи вилки: сложные бутерброды, сыры, колбасы, блины, блюда из рыбы и мяса. Руками  можно брать маленькие бутерброды, пирожки, булочки, виноград, вишню, печенье, конфеты.

**Тема 13**

**«Внимание! Опасность!»**

**«Светофор»**

***Дидактические задачи:***  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 умения идентифицировать себя с пешеходами, водителями за рулем автомобилей, блюстителями правопорядка, то есть разыгрывать повседневную жизнь города.

***Оборудование:*** макеты светофоров, домов, зеленых насаждений, модели машин (или игрушечные машины, фигуры пешеходов, водителей и т. д.

***Ход игры.***

*Задания.*

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

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

*Правила.*

1. Количество участников 5 – 6 человек.

2. Дети, безукоризненно выполнявшие правила дорожного движения объявляются лучшими пешеходами, водителями.

**«Если чужой стучится в дверь»**

***Дидактическая задача:*** учить детей открывать дверь, когда они дома одни, только людям, живущим с ними в одной квартире.

***Ход игры.***

Воспитатель и дети обыгрывают ситуации, в которых ребенок, находясь в квартире один, не впускает посторонних. Кто-либо из детей стоит за дверью, остальные уговаривают его открыть дверь, используя привлекательные обещания, ласковые слова и интонации.

Примерные ситуации:

* почтальон принес срочную телеграмму;
* слесарь пришел ремонтировать кран;
* милиционер хочет проверить сигнализацию;
* медсестра принесла лекарство для бабушки;
* мамина подруга пришла в гости;
* соседи просят йод для поранившегося ребенка;
* незнакомые люди просят оставить вещи для соседей;
* «женщине нужно срочно вызвать «скорую помощь».

Тренинг повторяется несколько раз с разными участниками.

**«Если я сделаю так…»**

***Дидактическая задача:***  выбрать выход, не грозящий здоровью.

***Ход игры.***

Рассмотреть картинки: ситуации опасные для жизни и здоровья. Объяснить последствия той или иной ситуации.

### «Карточная викторина»

***Дидактическая задача:***  закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности.

Развивать память, мышление, речь. Воспитывать чувство ответственности.

***Ход игры****.*

Воспитатель раскладывает на столе, или кладёт в красиво оформленную коробочку корточки с вопросами на тему правил поведении во время пожара. Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при по окончании игры окажется больше фишек.

Варианты вопросов:

- Назови возможную причину пожара;

- как правильно вызвать пожарных;

- что делать, если во время пожара нет возможности вызвать пожарных, и пути из дома отрезаны пожаром;

- можно ли заниматься тушением огня, не вызвав предварительно пожарных;

- что нужно делать, если в доме запахло газом;

- можно ли прятаться в шкафу или под столом во время пожара;

- можно ли поджигать тополиный пух;

- можно ли при пожаре устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери;

- можно ли использовать лифт во время пожара в доме; - что нужно спасать во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя;

- как правильно покинуть задымлённое помещение;

- можно ли играть спичками и зажигалками и почему.

**«Опасно – не опасно»**

***Дидактические задачи:*** тренировать в запоминании предметов, опасных для жизни и здоровья; учить самостоятельно делать выводы о последствиях неосторожного обращения с опасными предметами.

***Оборудование:*** карточки с изображениями различных предметов.

***Ход игры.***

Педагог предлагает выбрать карточку, назвать изображенный на ней предмет и объяснить, чем он может быть опасен и как с ним правильно обращаться.

***«Да» и «Нет»***

***Дидактические задачи:*** развивать внимание, мышление.

***Ход игры.***

Их я хочу услышать в ответ.

Все внимательно играйте,

Думайте и отвечайте.

На вопросы дайте ответ,

И скажите «Да» иль «Нет».

Всем ребятам нужно знать,

Что с огнем нельзя играть.

Это все ребята знают?     (Да)

А с огнем они играют?

Для ребят пожары шутка?

Все ли дети тут послушны?

На печи кипит варенье.

Можно ли без разрешенья

детям к печке подбегать,

Чтоб варенье помешать?

Палит листья мальчик Тихон,

У костра он скачет лихо.

Дети дайте мне ответ,

Хорошо ли это?

Под столом играет света,

Зажигает она свечи.

Дети дайте мне ответ,

Хорошо ли это?

Вова спичками играет,

Мама это запрещает.

Дети дайте мне ответ,

Прав наш Вова или нет?

Непослушный мальчик Вова,

Спичками играет снова.

Пусть мне дети отвечают,

Маму Вова огорчает?

Вот свеча, горит огонь,

Ты огонь попробуй – тронь!

Дайте, дети мне ответ,

Будет больно или нет?

Нам пожары не беда? (нет)

Друга выручим всегда?

Врать не будем никогда?

Маму слушаем всегда?

Можно спичками играть?

Детям свечи зажигать?

Причиняет огонь зло?

А дает огонь добро?

Ты труслив, когда беда?

Силы жалко для труда?

С огнем всегда ты осторожен?

Что ж завершать игру мне можно?

**«Что это?»**

***Дидактические задачи:*** учить по картинке определять природное явление.

***Материалы:***картинки с изображением природных явлений.

***Ход игры.***

Дети рассматривают свою картинку, говорят, какое природное явление изображено.

**«Напиши телефон спасения»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в памяти детей номера телефонов служб спасения.

***Оборудование:***  карточки с цифрами «0», «1», «2», «3», картинка с изображением «скорой», «пожарной», «милиции». Счетные палочки, пластилин (для усложнения).

***Ход игры.***

Выбрать картинку спасательной службы, «написать» телефон спасения с помощью цифр, счетных палочек, пластилина.

**«Внимание: природа!»**

***Дидактические задачи:***знакомить детей с опасностями, которые могут случиться с людьми на природе, что может нанести вред здоровью человека.

***Оборудование:***  картинки с изображением объектов и явлений природы.

***Ход игры.***

Выбрать явления или объект и рассказать о том, какие опасности он таит в себе.

**«Раз, два три, что может быть опасного — найди»**

***Дидактические задачи:***закреплять представления об источниках опасности в доме, развивать сообразительность, внимание.

***Оборудование:***  картинки с изображением предметов домашнего обихода.

***Ход игры.***

Выбрать из предложенных картинок, те на которых изображены источники опасности, объяснить свой выбор.

**«Цепочка безопасности»**

***Дидактические задачи:*** Повторить правила безопасности.

***Оборудование:*** фишки на каждого ребенка.

***Ход игры.***

В игре принимают участие любое количество детей, им необходимо дать ответы на вопрос, например: Какие вы, знаете причины пожаров? Каждый ребенок по очереди должен назвать свою причину. За правильный ответ ребенку дается фишка, побеждает

тот, кто набрал больше фишек.

*Примерные вопросы:* Как можно предотвратить пожар? Что нужно делать, если в квартире возник пожар? Назови правила обращения с электроприборами. Назови опасный предмет и объясни, почему он опасен. и т. д.

**«Скорая помощь»**

***Дидактические задачи:***закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

***Оборудование:*** картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка).

***Ход игры.***

Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, затемпературил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывать последовательность действии.

**Тема 14**

**«Человек создаёт технику»**

**«Поезд времени»**

***Дидактические задачи*:**  учить детей выстраивать линию развития объекта в пределах его жизни и исторического развития; развивать связную речь, активизировать в речи выражения «потом», «до», «после того как».

***Игровое действие:***построить «Поезд времени».

***Игровое правило:***вагончики выстраивать в соответствии с этапами развития объекта, начиная с его рождения.

***Материал:***ведущий готовит до 12 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды (например: жизнь человека от рождения и до старости).

***Ход игры.***

Карточки раздаются играющим.  Дети выстраивают «Поезд времени».

**«Робот»**

***Дидактические задачи:*** закреплять умение  ориентироваться в пространстве, четко формулировать задания.

***Ход игры.***

Число участников - не меньше 6 - 8 человек. Робот - двигается только по команде и только тогда, когда задание четко сформулировано. Если Робот понял команду, он должен сказать: "Задание понял, выполняю". Когда выполнил, должен не забыть сказать: "Задание выполнил". Если задание сформулировано не четко, Робот должен сказать: "Уточните задание, я задание не понял".

Дети должны к Роботу обращаться вежливо и четко, по очереди формулировать различной сложности задания. Педагог следит за ходом игры. На роль Робота ребенок либо назначается, либо вызывается по желанию. Когда Робот выбран, он отходит в сторону или выходит за дверь. Педагог вместе с детьми определяет путь Робота (направление движения и количество шагов, например, не менее 2 и не более 5), темы вопросов. Затем дети прячут какой - либо предмет: игрушку, книги и т.д. Руководя Роботом, дети должны привести Робота к месту, где спрятан предмет.

Входит Робот, встает у двери.

*Ребенок:* - Дорогой Робот, улыбнись и сделай, пожалуйста, 3 шага вперед.

*Робот:* - Задание понял, выполняю (улыбается, делает 3 шага вперед). выполнил.

*Ребенок:* - Уважаемый Робот, пожалуйста, прыгни на одной ножке.

*Робот:* - Задание не понял, задание не понял...

Педагог: - Уточните Ваше задание. Робот может "перегореть".

*Ребенок:* - Извини, Робот, будь любезен, прыгни на правой ножке 4 раза вперед.

*Робот:* - Задание понял, выполняю.

Далее Роботу могут быть даны разнообразные задания, которые придумают дети.

*Например:*  
- Сделай столько шагов вперед, сколько раз я хлопну.

- Сделай на носочках 4 шага, поверни налево и отгадай загадку.

- Закрой глаза, сделай 2 шага вперед

Все дети по очереди дают задание Роботу.

Игра заканчивается тогда, когда Робот доходит до назначенного места и находит спрятанный предмет.

**«Путешествие в прошлое швейной машинки»**

***Дидактические задачи:***   научить детей понимать назначение предметов, облегчающих труд в быту. Определять особенности  этих предметов, устанавливать причинно – следственные связи между строением и назначением предмета, свойствами материала и их характером использования.

***Оборудование:*** детская швейная машинка.

***Ход игры.***

Воспитатель загадывает загадки о ножницах, иголке, наперстке, сантиметре. Затем следуют вопросы:

- для чего нужны эти предметы?

- чем сшивали  одежду раньше?

- какой была самая первая игла?

- как изменилась она позже?

- почему иглой неудобно сшить толстые ткани?

- с помощью чего удобно это сделать?

 Дети отвечают на вопросы: с помощью стальной иголки люди научились шить не только  повседневную одежду, но и красивые наряды, делать вышивки, вышивать картины, шить игрушки. Все получалось, шло хорошо, но работа продвигалась очень медленно. Увеличить скорость прокладывания стежков помогла швейная машинка. 1-я швейная машинка была однониточной, то есть шов состоял из одной нитки и поэтому легко распускался, если потянуть за конец нитки (показ на детской швейной машинке). Затем придумали двухниточную швейную машинку. Сначала швейные машины были ручными, а потом стали и ножными. Есть специальные машины, которые делают какую-либо одну операцию: пришивают пуговицы, обметывают край. Есть швейные машинки, как для пошива одежды, так и для пошива обуви.

**«Техника»**

***Дидактические задачи:***  закреплять знания о разных видах техники ( бытовая, транспорт, строительная), развивать логическое мышление, наблюдательность, внимание, память, совершенствовать мелкую моторику. Активизировать словарь по теме.

***Материалы:***картинки с изображением предметов техники.

***Ход игры.***

Дети рассматривают свою картинку, говорят, какое техническое устройство изображено.

**«Техническое творчество в жизни и истории человека»**

***Дидактические задачи:***   расширение представлений детей о видах технического творчества, разнообразии современной техники.

***Ход игры.***

Экскурсия - знакомство с основными видами технического творчества:  
– радиоэлектроника,  
– авиамоделирование,   
– судомоделирование,

- конструирование.

Посещение мастерских помогает детям понять, что многие вещи можно сделать своими руками при наличии знаний, материалов и инструментов.

**Тема 15**

**«Едет, плывёт, летит»**

**«Шофер»**

***Дидактические задачи:*** учить ориентироваться на листе бумаги, закреплять понятия «левый верхний, левый нижний, правый верхний, правый нижний угол», «в центре» (посередине).

При желании эту игру можно провести не только за столом, но и на ковре.

***Оборудование:***тетрадный лист с нарисованным посередине

Прямоугольником - гаражом, игрушечные

автомобили на каждого ребенка.

***Ход игры.***

Дети ставят машину «в гараж». По команде  воспитателя дети  перемещают машину в правый верхний, левый нижний угол и т.д. Перед началом

задания целесообразно провести пальчиковое упражнение «Шофер».

Би-би-би, на машине я качу.

Би-би-би, стать шофером я хочу.

Би-би-би, я лечу во весь опор.

Би-би-би, самый лучший я шофер!

**«Найди свой автобус»**

***Дидактические задачи:***  упражнять в различении круга, квадрата, прямоугольника, треугольника, находить одинаковые по форме фигуры, отличающиеся цветом и размером.

***Ход игры.***

На некотором расстоянии друг от друга 4 стула, к которым прикреплены модели треугольника, прямоугольника и т. д. (марки автобусов). Дети садятся в автобусы (становится в  колонны за стульями. Педагог-кондуктор раздает им билеты). На каждом билете такая же фигура как на автобусе. На сигнал «Остановка!» дети идут гулять, а педагог меняет модели местами. На сигнал «В автобус» дети находят сбои автобус и становятся друг за другом.

**«Кто на чём»**

***Дидактические задачи:***  систематизировать знания о профессиях людей на транспорте; развивать смекалку, воображение.

***Ход игры.***

1. Показываю картинку с транспортным средством, дети называют профессию.

2. Определяют, на чём может передвигаться тот или иной сказочный герой.

### «Едет, плывет, летит»

***Дидактические задачи:*** учить детей классифицировать транспорт.

***Ход игры.***

Дети выбирают себе картинку с изображением какого-то транспортного средства и должны отнести его туда, где изображено место, соответствующее именно этому виду транспорта (дорога, морской причал, железная дорога, аэродром или небо с облаками).

### «Угадай на слух вид транспорта»

***Дидактические задачи:*** развивать слуховое восприятие.

***Ход игры.***

Воспитатель по очереди включает детям запись характерных шумов и сигналов, производимых различными видами транспорта - скрип тормозов, гудок поезда, гудок парохода, гул самолёта, стук колес вагона, звук работающего автомобильного мотора. После прослушивания фрагмента записи дети должны определить, какому виду транспорта соответствует характерный шум.

**«Транспорт нашего города»**

***Дидактические задачи:*** познакомить с транспортом города Риддер; упражнять в классификации транспорта (наземный, воздушный, специальный).

***Ход игры.***

1. Ребёнок из предложенных карточек выбирает те, которые изображают транспорт Риддера.
2. Ребёнок располагает транспорт на игровых полях, соотнося вид транспорта и среду.
3. Из предложенных карточек ребёнок выбирает те, которые изображают транспорт не присутствующий в городе Риддер.

**Тема 16**

**«Путешествие по разным странам»**

**«Здания Осы»**

***Дидактическая задача****:* формировать у детей наблюдательность, умение находить в зданиях, изображённых на картинках, сходство и различие, активизировать словарь детей, называть исторические памятники города, воспитывать любовь к родному городу.

***Ход игры.***

*Игровые правила.* Отбирать только одинаковые здания на разных картинках. Выигрывает тот, кто не ошибётся. Парные картинки ищет тот, на кого укажет стрелка.

*Игровые действия.*Поиск одинаковых картинок. Вращение стрелки.

Дети сидят за столом, на котором разложены картинки. Их много (10 – 12), все они разные, но среди них есть и одинаковые. По указанию стрелки ребёнок к цветной фотографии отыскивает чёрно-белую фотографию, выполненную несколько лет назад с изображением одного и того же здания. Дети называют здания.

### «Угадай достопримечательности»

***Дидактические задачи****:* закрепить в дошкольниках знания стран, полученные в процессе бесед воспитателя с детьми; патриотическое воспитание.

***Оборудование:*** карточки с изображениями памятников, монументов, дворцов, а также других памятных и известных мест, как в своем родном городе, так и других городов нашей страны.

***Ход игры.***

Воспитатель показывает фото детям, а они, в свою очередь, называют их. Желательно, чтобы ранее была проведена ознакомительная беседа по каждой карточке, в процессе которой воспитатель объяснил бы детям, чем знаменито то или иное место, изображенное на карточке. Тогда в процессе игры, когда ребенок будет называть памятник, он может вспомнить, в честь кого он был установлен и в каком городе. Если дошкольник не помнит, другие дети ему могут помочь.

**«Заколдованный Город»**

***Дидактические задачи****:* закрепить представления детей об архитектуре современных зданий и сооружений; познакомить с архитектурными особенностями городов.

***Оборудование:*** альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений современного города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений.

***Ход игры.***

Необходимо «расколдовать» город.

Перед началом игры воспитатель проводит с детьми мини-беседу:

* Какие страны ты знаешь?
* Какие города?
* О каких памятниках слышал?
* Откуда ты это знаешь? Кто тебе об этом рассказал?
* Что бы ты ещё хотел узнать о городах и странах?

Воспитатель предлагает детям рассмотреть альбом с контурами зданий, затем фотографии этих же сооружений и сопоставить контуры с фотографиями. Например: контур здания Планетария - фотография здания планетария.

*Примечание.*По ходу игровых действий «восстановления заколдованного города» воспитатель проводит заочную мини-экскурсию по этим местам (возможно с опорой на личные знания и опыт детей).

**«На каком языке говорят?»**

***Дидактические задачи****:* формировать представления детей о многообразии языков общения.

***Ход игры.***

Воспитатель предлагает детям прослушать различные отрывки из песен. Предложить определить, о чём поётся в песне. Можно ли без знания языка сказать об этом. Произношение одних и тех же слов на разных языках.

**«Невероятное путешествие по странам мира»**

***Дидактические задачи****:* закрепить представление детей о многообразии народов, населяющих нашу планету; формировать обобщающие понятия: народ, жилище, национальный костюм и т.д. Учить устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы, объяснять и доказывать свое решение.

***Ход игры.***

Воспитатель предлагает рассмотреть карту мира. Определить где расположена та или иная страна. Подумать, какая там жизнь, какие люди, какие дома, какой растительный и животный мир.

Из различных картинок «создать» свою необычную страну.

**«Народы мира»**

***Дидактические задачи****:* знакомить детей с культурой и традициями народов мира; воспитывать уважение, принятие и правильное понимание богатого разнообразия культур нашего мира; вызвать интерес и желание узнавать что-то новое о населении нашей планеты.

***Ход игры.*** Предложить детям картинки с изображением кукол в костюмах разных национальностей. Предложить детям подобрать элементы костюма и одеть кукол в соответствии с образцом.

**«Наш сосед - Россия»**

***Дидактические задачи****:* закрепить представление детей о ближайшем соседе нашего государства - России; учить устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы, объяснять и доказывать свое суждение.

***Ход игры.***

Расскажите, что вы знаете о России.

Какие города есть в России.

Где вы бывали?

Что вы видели?

Закончите предложение: В России, как и в Казахстане есть …

**Тема 17**

**«Как прекрасен этот мир»**

**«Береги природу»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знания об охране объектов природы.

***Оборудование:***   картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д.

***Ход игры.***

На столе или наборном полотне расположены картинки. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

**«Цепочка»**

***Дидактическая задача:*** уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.

***Оборудование:***   картинки с изображением объектов живой или неживой природы.

***Ход игры.***

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

**«Что было бы, если из леса исчезли…»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знания о взаимосвязи в природе.

***Ход  игры.***

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

* Что бы произошло с остальными жителями?
* А если бы исчезли птицы?
* А если бы пропали ягоды?
* А если бы не было грибов?
* А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

**«Я знаю»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знания о природе, развивать познавательный интерес.

***Оборудование:* мяч.**

***Ход игры.***

Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

**«Что это такое?»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знания о живой и неживой природе. Развивать мышление.

***Ход игры.***

 Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается. Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

**«Живое – неживое»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знания о живой и неживой природе.

***Ход игры.***

 Воспитатель называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети - машут руками, если предмет неживой природы - приседают.

**Тема 18**

**«Наряды матушки Земли»**

**«Близкие слова»**

***Дидактическая задача:*** формировать умение подбирать синонимы к словам. Развивать точность выражения мыслей при составлении предложений.

***Ход игры***.

Осенью дни пасмурные,…                                     *серые, унылые…*

Осенью часто погода бывает холодной,…        *ветреной, дождливой…*

Осенью настроение грустное,…                           *печальное, тоскливое…*

Осенью дожди частые,…        *холодные, проливные…*

Небо покрывают серые тучи,…                            *тёмные, дождевые…*

В начале осени бывают ясные дни,…                  *безоблачные, светлые…*

Поздней осенью на улице холодно,…                 *пасмурно, ветрено…*

**«Так бывает или нет?»**

***Дидактические задачи:***   развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

***Ход игры.***

 Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот, после того как я закончу рассказ, скажет,  почему так не может быть».

*Примерные рассказы воспитателя*:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках».

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» — предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям».

 «Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», — сказала Света. «А я люблю купаться в реке, — сказала Люда, — мы с мамой будем ездить на речку и загорать».

**«Когда это бывает?»**

***Дидактическая задача:*** уточнить и углубить знания детей о временах года.

***Ход игры.***

Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев и т. д. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека со временем года. «А сейчас мы поиграем. Я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди. Например, я скажу: «Весна» — и положу камешек Вове, Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной. Например, весной тает снег». Передает камешек рядом сидящему, тот вспоминает еще что-нибудь о весне. Когда все дети усвоят правила, можно начинать игру.

Если кто-то не может ответить, воспитатель помогает ему вопросами.

**«Времена года»**

***Дидактическая задача:***  учить по существенным признакам и приметам определять время года.

***Оборудование:*** 4 шапочки из бумаги для Зимы, Весны, Лета, Осени. Вместо шапочек можно использовать карточки из цветной бумаги: белой, зеленой, красной, желтой, на которых должны стоять цифры 1,2,3 (по числу месяцев в каждом времени года)

***Ход игры.***

Дети встают в  круг. Водящий (старик-годовик) называет месяц, например, август. Выходит в круг ребенок с красной карточкой № 3 и говорит об этом месяце: «Я – август, последний летний месяц. Солнце печет не так жарко. Вода в реке прохладная. Ученики готовятся к школе и т.д.» каждый ребенок рассказывает о своем месяце и его признаках, приметах.

**«Наряды матушки – Земли»**

***Дидактические задачи:*** уточнять и расширять представления детей о смене сезонов, об основных признаках каждого времени года, природных явлениях, характерных для него.

***Оборудование:*** Дидактическая картина, разделенная на четыре части (с изображением осени, зимы, весны, лета) ; карточки с изображением природных явлений (дождь, снег, ветер).

***Ход игры.***

*Задания.*

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

.2. Рассказать о причинах выбора.

*Правила.*

1. В игре могут участвовать от 12 до 16 человек.

2. Правильность выбора той или иной карточки обсуждается только членами команды без привлечения взрослых и посторонних.

3. Побеждает команда, которая быстро и без ошибок справилась с заданием.

**«Четыре времени года»**

***Дидактические задачи:***  учить детей называть времена года по их признакам; находить соответствующие картинки, развивать зрительную память, внимание, речь, воспитывать любовь к разным временам года.

***Оборудование:*** игровые поля с изображениями времен года;двадцать четыре карточки с различными отображениями природы.

**Вариант первый «Подбери и объясни».**

***Ход игры.***

Ведущий раздает участникам по игровому полю. Маленькие карточки он перемешивает и, поочередно показывая их, спрашивает: «К чему подходит эта карточка?» Игрок, забирая у ведущего предметную картинку, закрывает один из квадратов игрового поля и объясняет свои действия. Например: на игровом поле весна, участник кладет эту карточку на рисунок подснежника, потому что он растет весной.

Выигрывает ребенок, который первый закроет все предметы игрового поля.

**Вариант второй «Четвертый лишний».**

***Ход игры.***

Ведущий раздает участникам игры по игровому полю. Каждый игрок выделяет «лишний» предмет и объясняет свои действия. Например: лишний предмет – гриб, потому что ветку в снегу, кормушку, снеговика – все это можно увидеть зимой, а грибы зимой не растут.

Ведущий раскладывает на столе маленькие карточки изображениями вверх и предлагает каждому участнику игры найти подходящий предмет и закрыть им «лишнее» изображение. После выполнения задания игрокам предлагается продолжить свои ряды. Так образом, в конце игры у детей оказывается ряд из шести картинок, относящихся к определенному времени года.

Выигрывает ребенок, который первый справился с заданием.

**Тема 19**

**«Ходят капельки по кругу»**

**«Земля, вода, огонь»**

***Дидактическая задача:*** 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.

**«Ходят капельки по кругу»**

***Дидактическая задача:***  закреплять знания о круговороте воды в природе.

***Ход игры.***

Воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этогонужно превратиться в маленькие капельки дождя. *(Звучит музыка, напоминающая дождь)*.

Воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. *(Музыка)*. Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю. Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало поодиночке  прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. *(Капельки составят ручей, взявшись за руки).* Встретились ручейки и стали большой рекой. *(Ручейки соединяются в одну цепочку).* Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан *(дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу).* Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх *(присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх).* Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, прохожим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

**«Фильтрование воды»**

***Дидактическая задача:***   познакомиться с процессами очистки воды разными способами.

***Оборудование:*** промокательная бумага, воронка, тряпочка, речной песок, крахмал, емкости.

***Ход игры.***

Взрослый предлагает  замутить воду крахмалом и затем очистить ее. Вместе с  детьми выясняет, как сделать разные очистительные устройства – фильтры по алгоритму (из песка, тряпочки, промокательной бумаги).

Дети изготавливают фильтры и проверяют их действия; выясняют, какой фильтр лучше очищает воду (промокательная бумага).

**«Много ли в легких воздуха?»**

***Дидактическая задача:***  показать необходимость выполнения упражнений, увеличивающих объем легких.

***Оборудование:*** теннисные шарики или любые легкие пластмассовые формочки на блюдцах. ***Ход игры.***

Детям по очереди предлагается подуть на шарики так, чтобы они укатились с блюдца на расстояние 1.5. – 2 м.  У более тренированных детей результат будет более впечатляющим.

**«Какого цвета вода?»**

***Дидактическая задача:***  помочь детям определить, что вода – бесцветная прозрачная жидкость, растворяет в себе красящие вещества, приобретая их цвет.

***Ход игры.***

Взрослый показывает три закрытые емкости и предлагает угадать, что в них. Дети исследуют их и определяют, что одна из них легкая, а две – тяжелые, в одной из тяжелых емкостей окрашенная жидкость. Затем сосуды открывают и дети убеждаются, что в первой емкости ничего нет, во второй – вода, а в третьей – чай. Взрослый просит детей объяснить, как они догадались, что находится в емкостях. Вместе они выявляют свойства воды: наливают в стаканчики, добавляют сахар, наблюдают, как сахар растворился, нюхают, переливают, сравнивают вес пустого и полного стаканчика.

*Вывод:*Вода бесцветна, прозрачна, легко растворяет в себе вещества и приобретает их цвет.

**«Где быстрее?»**

***Дидактическая задача:***  выявить условия изменения агрегатных состояний жидкости (лед —> вода, вода —> лед).

***Ход игры.***

Взрослый вместе с детьми изготавливает на про­гулке фигурные льдинки, вносит их в группу, рас­сматривает (они твердые, холодные). Выясняет, можно ли их сделать теплыми; где можно их согреть (прове­ряют все предположения детей: батарея, варежки, ла­дошки, емкости с горячей водой, свеча и т.д., раскла­дывая льдинки на десять минут в разные места). По­мещают одинаковые по размеру льдинки в целлофано­вые мешочки. Один — берут в руку, другой — прячут в варежку. Через пять минут выясняют, почему льдин­ка в руке исчезла (от тепла руки она превратилась в воду). Уточняют, изменилась ли льдинка, лежащая в варежке, и почему (льдинка почти не растаяла, потому что в варежке нет тепла). Определяют, где быстрее льдинка превратится в воду (там, где больше тепла: свеча, батарея, рука и т.д.).

*Вывод:*В теплом месте лед тает и превращается в воду, а на морозе вода замерзает.

**«Лед в стакане с водой»**

***Дидактическая задача:***  познакомить детей со свойствами льда.

***Ход игры.***

Дети высказывают свои предположения о том, что будет с кубиком льда, если его поместить в стаканчик с водой. Проверить все предположения на практике.

*Вывод:* Лед плавает в воде. Он легче воды, поэтому и не тонет.

**«Какая лужа высохнет быстрее?»**

***Дидактическая задача:***  познакомить детей, что после дождя остаются лужи.

***Ход игры.***

Ребята, вы помните, что остаётся после дождя? (Лужи). Дождь иногда бывает очень сильным, и после него остаются большие лужи, а после маленького дождя лужи бывают: (маленькими). Предлагает посмотреть, какая лужа высохнет быстрее - большая или маленькая. (Воспитатель разливает воду на асфальте, оформляя разные по размеру лужи). Почему маленькая лужа высохла быстрее? (Там воды меньше). А большие лужи иногда высыхают целый день.

*Вывод:*О чём мы сегодня узнали? Какая лужа высыхает быстрее - большая или маленькая. (Маленькая лужа высыхает быстрее).

**«Способность отражать предметы»**

***Дидактическая задача:***  показать, что вода отражает окружающие предметы.

***Ход игры.***

Внести в группу таз с водой. Предложить детям рассмотреть, что отражается в воде. Попросить найти свое отражение, вспомнить, где еще они могут его увидеть.

*Вывод:* В воде отражаются окружающие предметы, ее можно использовать в качестве зеркала.

**«Прозрачность воды»**

***Дидактическая задача:***  подвести к обобщению «чистая вода – прозрачная», «грязная – непрозрачная»

***Ход игры.***

Приготовить две баночки с водой, набор мелких тонущих предметов (пуговицы, камешки, металлические предметы). Выяснить, как усвоено понятие «прозрачный»: предложить найти прозрачные предметы в группе (стекло в окне, стакан, аквариум). Дать задание: доказать, что вода в банке прозрачная (опустить в банку мелкие предметы, и они будут видны). Задать вопрос: «Будет ли вода в аквариуме такой же прозрачной, если опустить в нее кусочек земли?» Выслушать ответы, затем – продемонстрировать опыт: в баночку с водой опустить кусочек земли и размешать. Вода стала грязной, мутной. Опущенные в такую воду предметы не видны. Обсудить. Всегда ли в аквариуме вода прозрачная, почему она становится мутной. Прозрачная ли вода в реке, озере, море, луже.

***Вывод:*** Чистая вода прозрачная, через нее видны предметы; мутная вода непрозрачная.

**«Окрашивание воды»**

***Дидактическая задача:***  выявить свойства воды вода прозрачная, но может менять свою окраску, когда в ней растворяются окрашенные вещества: чем больше этого вещества, тем интенсивнее цвет. Воспитывать аккуратность при работе с водой.

***Ход игры.***

Взрослый и дети рассматривают в воде 2—3 предмета. Выясняют, почему предметы хорошо видны (вода прозрачная). Предложите детям размешать акварельную краску в стаканчике с водой. Дети выполняют задание, рассказывают, что получилось. Затем воду разных цветов сливают в разные емкости, рассматривая, какой получился цвет.

*Вывод:*Вода – прозрачная, но меняет свою окраску, когда в ней растворяют окрашенные вещества. Чем больше окрашенного вещества, тем цвет в воде будет интенсивнее.

**«Вкус воды»**

***Дидактическая задача:***  выяснить имеет ли вкус вода.

***Ход игры.***

Взрослый, спрашивает: какого вкуса вода? После этого дает попробовать простую кипяченую воду. Затем в один стакан кладем соль, в другой сахар, все перемешиваем и пробуем.

*Вывод:*Вода не имеет вкуса, а принимает вкус того вещества, которое в нее добавлено.

**«Свойства воздуха»**

***Дидактическая задача:***  познакомить детей со свойствами воздуха.

***Ход игры.***

Возьмите ароматизированные салфетки, корки апельсин и другие предметы, имеющие запах и предложите детям последовательно почувствовать запахи, распространяющиеся в помещении.

*Вывод:*Воздух невидим, не имеет определенной формы, распространяется во всех направлениях и не имеет собственного запаха.

**«Что в пакете?»**

***Дидактическая задача:*** обнаружить воздух в окружающем пространстве.

***Ход игры.***

Дети рассматривают пустой полиэтиленовый пакет. Взрослый спрашивает, что находится в пакете. Отвернувшись от детей, он набирает в пакет воздух и закручивает открытый конец так, чтобы пакет стал упругим. Затем показывает наполненный воздухом закрытый пакет и вновь спрашивает, что в пакете. Открывает пакет и показывает, что в нем ничего нет. Взрослый обращает внимание на то, что когда открывает пакет, тот перестал быть упругим. Объясняет, что в нем был воздух. Спрашивает почему, кажется, что пакет пустой (воздух прозрачный, невидимый, легкий).

*Вывод:*Воздух невидим, но им можно наполнить пакет.

**«Загадочные пузырьки»**

***Дидактическая задача:***  обнаружить воздух в других предметах.

***Ход игры.***

Дети рассматривают твердые предметы, погружают их в воду, наблюдают за выделением воздушных пузырьков. Обсуждают, что это и откуда он взялся. Рассматривают, что изменилось в предметах.

*Вывод:* В предметах есть воздух, его можно увидеть, погрузив в воздух.

**«Волшебные лучи»**

***Дидактическая задача:*** понять, что освещенность предмета зависит от силы источника и удаленности от него.

***Ход игры.***

Взрослый вместе с детьми освещает издалека фонариком картину и предлагает детям определить изображение (приблизить фонарь или заменить его на более сильный). Обсуждает, почему плохо видно; что сделать, чтобы разглядеть изображение лучше.

*Вывод:*Освещенность зависит от источника: чем он ближе и сильнее, тем больше света и наоборот.

**Тема 20**

**«Приключение родничка»**

**«Ручеек»**

***Дидактические задачи:***  закреплять умение сравнивать  предметы по ширине.

***Оборудование:*** 2 веревки, мел.

***Ход игры.***

 На полу – две длинные параллельные веревки. Расстояние между веревками – 40см. Воспитатель предлагает детям представить, что это ручеек. Ребята должны перепрыгнуть через него, не замочив ног. Кто оступится, попадет в воду, тот больше прыгать не сможет, сядет на травку (на ковер) и будет сушить ножки на солнышке.

Дети подходят к ручейку и перепрыгивают через него.

Когда все ребята перепрыгнут, воспитатель продолжает: «Очень редко ручеек бывает такой ровный. На самом деле он изгибается — в одном месте становится шире (раздвигает веревки), а в другом — уже (немного сдвигает их). Вот каким стал ручеек. Там, где узко, перескочить легко, а где широко — трудно. А в этом месте ручеек стал мелкий, на дне видны камешки». Воспитатель рисует их мелом на полу и показывает, как по ним перебраться. Дети перебираются по камешкам.

«А теперь попробуем перебраться здесь, — воспитатель указывает на широкое место в ручье. — Ручей глубокий, придется построить мост».

Он ставит скамейку поперек ручья. Все дети по скамейке переходят ручей.

Заканчивая игру, воспитатель просит ребят рассказать, как они переходили через ручей в широком (или узком) месте.

Если ребенок нашел оригинальное решение, обязательно поощрите его, расскажите об этом другим детям.

**«Расскажи о морском обитателе»**

***Дидактическая задача*:** расширять знания о морских обитателях.

Дети находят картинки с изображением морского животного и рассказывают о нём.**Морская звезда**

Она похожа на звезду, у неё пять лучей. В случае опасности морская звезда может отбросить часть своего тела. Она хищник питается моллюсками и морскими ежами

**Краб**

Крабы ползают по дну тёплых морей. У них широкое и короткое тело. У крабов пять пар ножек. Передние - клешни, ими краб может разрезать пищу на кусочки. Краб собирает всё, что попадается на пути: раковины, рыбьи головы, осколки стекла и складывает на спину. Так он спасается от врагов.

**Морской ёж**

Тело морского ежа покрыто панцирем, из которого торчат иголки. Иголки очень тонкие и острые. С помощью игл они защищаются от врагов и передвигаются. Маленькие рыбёшки прячутся в его иголках. Морские ежи ядовиты.

**Осьминог**

У осьминога мягкое тело, он не имеет костей и может изгибаться в разные стороны. Назвали его так, потому, что от его короткого туловища отходят восемь ног. Осьминог быстро меняет окраску. Они настоящие хищники, по ночам выбираются на охоту. Они могут не только плавать, но и ходить по дну.

**Медуза**

У медуз полупрозрачное тело в форме зонтика. Они похожи на студень. Медузы бывают разных размеров и очень маленькие, и очень большие. Они могут светиться в темноте, как фонарики. Зонтик и щупальца горят жёлто-оранжевым светом. Если на поверхность поднимается много медуз, кажется, что море пылает красным огнём.

**Электрический скат**

У ската плоское тело и тонкий, длинный хвост. У него есть ток, им он защищается. Скат быстро плавает, как будто он летает по воде.

**Кит**

Кит - это самое крупное животное на нашей планете. Киты похожи на огромных рыб, но они не рыбы. Своих детенышей они кормят молоком. У них строение, как у человека. Киты долгое время могут находится под водой. Они выплывают, чтобы набрать кислород. В наши дни китов осталось мало, поэтому они взяты под охрану.

- Молодцы ребята, вы хорошо подготовились к путешествию, мне очень понравились ваши рассказы.

**«Путешествие на дно морское»**

***Дидактические задачи*:** закрепить и расширить знания детей о представителях водных животных, показать их особенности, приспособленность к жизни в водной среде. Пополнить знания детей о том, что рыбы бывают разные по величине, окраске, форме тела,   строению плавников. ***Ход игры.***

Учить детей выделять признаки сходства и различия между рыбами, путём   сравнения, подвести детей к выводу, что у всех рыб есть общие признаки.

Развивать у детей связную речь и умение составлять небольшие описательные рассказы. Активировать и обогащать словарный запас.

Учить детей воплощать свои впечатления в игровых видах деятельности.   Развивать воображение, устойчивое внимание, зрительную память, наглядно-   образное мышление, целостность восприятия.

Воспитывать экологическую культуру, умение видеть красоту и многообразие подводного мира.

**«Река, море, океан»**

***Дидактические задачи*:** закрепить и расширить знания детей о водных ресурсах земли.

***Ход игры.***

Воспитатель предлагает рассмотреть карту мира. Выяснить какие запасы воды. На моделях выложить все водные объекты по величине.

**«Озеро»**

***Дидактические задачи:*** формировать экологические основы природоведческих знаний; продолжать учить детей внимательно слушать взрослого, отгадывать простые загадки.

***Ход игры.***

*Предлагаемые загадки:*

Глядятся в него молодые рябинки,

Цветные свои примеряя косынки.

Глядятся в него молодые березки,

Свои перед ним поправляя прически.

И месяц и звезды -

В нём все отражается ...

Как это зеркало называется? *(Озеро)*

Пестрая крякуша

Ловит лягушек

Ходит вразвалочку, спотыкалочку. *(Утка)*

Вдоль по речке, по водице

Плывет лодок вереница,

Впереди корабль идет.

За собою их ведет.

Весел нет у малых лодок,

А кораблик больно ходок.

Вправо, влево, взад, вперед

Всю ватагу повернет  *(Утка с утятами)*

Зеленые мы, как трава,

Наша песенка «ква-ква» *(Лягушка)*

Стоит над водой,

Трясет бородой. *(Камыш)*

**Тема 21**

**«Гора, открой свою тайну»**

**«Что такое горы»**

***Дидактическая задача:***  дать представления о равнинах и горах и их образованиях с помощью моделирования; развивать любознательность интерес.

***Оборудование:***  кусок ткани, раскрашенный в зеленые и коричневые цвета, камни, пластилин разного цвета, торт.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Разложить ткань на плоском месте, например на столе. Представим, что это участок земли. Можно назвать такое место ровным? Оно так и называется - равнина. Теперь предложите детям положить под ткань предметы разной высоты, например камни (их можно класть только под участки коричневого цвета). Рассмотрим наш участок. Он ровный или нет? На нем появились горы. Так и в природе горы чередуются с ровными участками.

**Вариант 2.** Несколько человек держат ткань за концы – она растягивается. Затем другие дети снизу поднимают руками ткань на тех участках, которые обозначаются коричневым цветом (можно создать разные по высоте горы).

**Вариант 3.** Каждый ребенок держит на ладошке кусочек ткани. По команде воспитателя он шевелит рукой, поднимает пальцы, сжимает ладошку в кулак – получаются «горы»

**«Что у гор внутри?»**

***Дидактическая задача:***  закрепить знания об образовании гор, развивать моделирование.

***Оборудование:*** пластилин, торт.

***Ход игры.***

Возьмите пластилин коричневого, серого, черного и других цветов, пирожное или кусочек торта с хорошо различимыми слоями. Обратите внимание детей на то, что пирожное состоит из нескольких слоев. Так же и внутри земли можно обнаружить похожие слои. Иногда они выходят на поверхность, и появляются горы. Пусть дети слепят из пластилина длинную полоску, состоящую из нескольких слоев разного цвета. Затем нарежьте в нескольких местах поверхность получившегося «пирожного» и предложите сделать из него складку, волну, осторожно двигая пластилин с концов в середине. Получатся гора, внутри которой слои разных камней. Это своеобразная каменная книга, читая которую ученые узнают о прошлом нашей планеты.

**«Гора и камешки»**

***Дидактическая задача:***  дать представление о том, что вода и ветер камень точат; развивать эмпатию, воображение.

***Ход игры.***

Дети - камешки стоят вместе, тесно прижавшись, друг к другу, - это гора. Звучит музыка. Взрослый говорит: «Жила – была большая, большая гора. Она считала себя самой сильной. Но ветер и вода считала себя самой сильной. Но ветер и вода утверждали, что они сильнее. Шли годы. Вода проливалась на гору дождями (звучит музыка имитирующая капли дождя) и точила камни. Мороз замораживал воду в трещинах, а ветер уносил все маленькие камешки и песчинки с ее поверхности (звучит музыка, имитирующая ветер). Вот покатился с горы камешек (один ребенок отходит то остальных), потом другой, третий (еще часть детей по очереди отходят от центра). Гора становилась все меньше и меньше и, в конце концов, стала совсем незаметной, (все дети расходятся) так ветер и вода трудились день за днем – победили большую гору».

**«Я положил в свой рюкзак»**

***Дидактическая задача:*** дать представление о профессии геолога, его работе; закрепить название камней; развивать внимание, сообразительность.

***Оборудование:*** рюкзак, разные камешки, ***Ход игры.***

Воспитатель рассказывает детям о том, что есть такая профессия – геолог. Он изучает камни, часто ездит в экспедиции, ходит с рюкзаком и специальным геологическим молотком, при помощи которого отбивает кусочки горы – камешки. Пусть дети сядут в круг и представят, что они геологи, которые «складывают» разные камни в рюкзак. Воспитатель говорит: «Я положила в рюкзак гранит», второй участник игры добавляет: «Я положил в рюкзак гранит и кремень», «Я положил в рюкзак гранит, кремень и мрамор» и т. д.

**«Вспомним сказку»**

***Дидактическая задача:*** развивать внимание, память, мышление.

***Оборудование:***  карточки с красным кружком, карточки с отрывками из произведений.

***Ход игры.***

Воспитатель, называет или читает отрывки из известные сказок («Хозяйка Медной горы», «Серебряное копытце», «Волшебник Изумрудного города», «Три поросенка»). Задача детей – вспомнить, в какой из них говорится о камнях. Если воспитатель назвал нужную сказку, дети хлопают в ладоши или поднимают карточку с красным кружком.

**«Камень, ножницы, бумага»**

***Дидактическая задача:*** развивать внимание, быстроту реакции, мышление, умение доказывать свою правоту, соблюдать правила игры.

***Ход игры:***

Эту игру можно использовать в качестве разминки. Дети делятся на две группы по два- три человека и договариваются, какими движениями они будут обозначать эти предметы.

Например, открытые ладони – бумага, сжатые кулачки – камень, два выпрямленных пальца (остальные сжаты в кулак) – ножницы.

Взрослый говорит: «Камень, ножницы, бумага!», услышав последнее слово, участники игры при помощи рук изображают один из указанных предметов. Затем каждый доказывает, что его «предмет» победил. Так, ножницы режут бумагу, значит, они «сильнее». Но зато камень может затупить ножницы и т. п. Выигрывает тот, чей предмет может «победить» все остальные.

**«Что исчезло?»**

***Дидактическая задача:*** развивать память, наблюдательность.

***Оборудование:*** камни разных цветов и размеров.

***Ход игры.***

Воспитатель выкладывает несколько отличающихся друг от друга камней и предлагает их запомнить. Затем выбирается ребенок считалкой, и воспитатель предлагает ему отвернуться в это время убирается один из камешек. Задача ребенка – определить, какой убран камень.

Чем больше камней и чем меньше они различаются, тем сложнее задача.

**«Сочиняем рассказы и сказки»**

***Дидактическая задача:*** развивать творчество; связную речь; память, мышление, внимание.

***Оборудование:*** разные камешки.

***Ход игры.***

Воспитатель предлагает ребенку выбрать камешек и рассказать о нем сказку или рассказ: где «жил» раньше этот камешек, как он появился на свет, как попал в детский сад, нужен ли он людям. Сочинять можно от лица камня. Можно также составить коллективную сказку или рассказ об одном камне. Или дети встают возле большого камня и сочиняют сказку по очереди. Взрослый предлагает начало: «Далеко- далеко, на самой большой вершине горы, лежал большой- большой, старый камень…». Каждый из детей дает свой вариант текста.

|  |
| --- |
| **Тема 22**  **«Люблю природу»**  **«Собери растение»**  ***Дидактическая задача:***  закреплять знание детей о строении растения, его частях и их значении для жизни растений.  ***Оборудование:*** большая картина с изображением лужайки (без цветов, травы и т. д.) и прорезями для растений,  разрезные части растения (корень, стебель, листья, цветок, плод).  ***Ход игры.***  *Задание.*  1. Вспомнить, каково строение растения.  2. Выбрать из предложенного материала то, что может являться частью растения.  3. Собирать из частей целое растение, назвать его и посадить на лужайку.  *Правила.*  1. Количество играющих от 4 до 6 человек.  2. Выигрывает тот, кто быстро и правильно собрал свое растение и посадил его на лужайку.  **«Лесная школа»**  ***Дидактическая задача:*** закрепление знаний на тему «Польза и вред от растений, грибов».  ***Ход игры:***  Дети становятся в круг; у одного из них в руках мяч; он называет лекарственное растение или полезный гриб и  бросает мяч любому из игроков, который должен назвать ядовитые растения и грибы, передать мяч следующему игроку,  который называет полезное растение (гриб) и т.д.  **«Кому нужна вода, а кому – полянка»**  ***Дидактические задачи:***  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.  ***Оборудование:***дидактическая картина с изображением лесного массива, в котором присутствует водоем, лесная полянка;  вырезанные изображения цветов лесов, полей, водоемов.  *Задания:*   1. Выбрать одно из растений, которое понравилось больше остальных, назвать его. Рассказать, чем оно понравилось, 2. составить рассказ о его внешнем виде.   2. Подумать и сказать, на какое место прекрасной картины хотел бы посадить цветок.  3. «Посадить» цветок и объяснить, почему именно это место выбрал для цветка.  *Правила:*  1. В игру могут играть от 2 до 5 человек.  2. Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей, сможет связно объяснить свои действия.  ***Ход игры.***   1. Воспитатель рассказывает детям о разнообразии растений и их потребностях в тех или иных условиях. 2. Предлагает вспомнить, какие растения дети встречали в лесу, в поле, а |
| Влево бабочка летит, *(педагог отводит руку с бабочкой в левую от детей)*  Влево нам смотреть велит. *(в сторону, дети следят за ней только глазами)*  Вправо полетела, *(аналогично в правую сторону)*  Вправо посмотрели.  Вот она взлетела выше, *(посмотреть вверх)*  Опустилась вдруг пониже. *(посмотреть вниз)*  Если мы закроем глазки, *(дети закрывают глаза)*  Ее увидим, словно в сказке.  Яркая, воздушная,  Ветерку послушная,  С нами долго не сидела, *(дети открывают глаза и наблюдают за полетом бабочки)*  Упорхнула, улетела.  **«Четвертый лишний»**  ***Дидактическая задача:*** закреплять знания детей о насекомых.  ***Ход игры.***  Воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:  1) заяц, еж, лиса, шмель;  2) трясогузка, паук, скворец, сорока;  3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;  4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;  5) пчела, стрекоза, енот, пчела;  6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;  7) таракан, муха, пчела, майский жук;  8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;  9) лягушка, комар, жук, бабочка;   10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.  Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю…пчеле…таракану).  Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, надоедливая, улей,  мохнатый, звенит, река, стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки,  «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница,  защитная окраска, отпугивающая окраска.  **«Почему комар пищит, а шмель жужжит?»**  ***Дидактическая задача:*** выявить причины происхождения низких и высоких звуков.  ***Оборудование:*** пластмассовые расчески  с разной частотой и размером зубьев, иллюстрации с изображением комара  и шмеля.  ***Ход игры.***  Взрослый предлагает детям провести  пластмассовой пластиной по зубьям разных расчесок, определить одинаковый  ли звук и от чего зависит частота звука. Дети обращают внимание на частоту зубьев и размер расчесок.  Выясняют, что у расчесок с крупными редкими зубьями звук низкий, грубый, громкий; у расчесок с частыми,  мелкими зубьями – звук  тонкий, высокий.  Дети рассматривают иллюстрации комара и шмеля, определяют их величину. Затем имитируют звуки, издаваемые ими.  У комара звук тонкий, высокий, он звучит как «з-з-з». У шмеля – низкий, грубый, звучит как «ж-ж-ж».   Дети рассказывают, что комар маленькими крыльями машет очень быстро, часто, поэтому звук получается высокий.  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?  2. Воспитатель знакомит детей с игровой задачей и правилами игры.  3. В конце игры подводится итог.  **«Что где растёт?»**  ***Дидактическая задача:***  знать место произрастания растений.  ***Ход игры.***  Воспитатель называет декоративные и луговые тра­вянистые растения. Например: «Ландыш!» — дети отвечают:  «В лесу»; «Колокольчик» — «На лугу»; «Астра» — «В цветнике.  **«Растения нашего края»**  ***Дидактическая задача:***  закрепить знания о природных богатст­вах родного края, о растениях леса своей мес­тности.  ***Ход игры.***  Игра проводится после экскурсии в лес, сбора и изучения природного материала. Учитель прино­сит в коробке  собранные во время экскурсии в лес веточку сосны, листок березы, ягоды брусники, плоды ели, осины, дуба, т. д.  Дети поочередно под­ходят к коробочке и достают из нее что-то одно. Учитель называет растение: например, береза.  Ребенок, взявший березовый листок, рассказывает все, что он знает об этом дереве. Если другие дети не могут  дополнить его рассказ, он получает право назвать следующее растение. Игра заканчивается загадыванием загадок  о растениях леса, рассказы­ванием стихов. Можно вспомнить крылатые выра­жения, пословицы.  Например,  пословицы:  Много леса — не губи,  Мало леса — береги,  Нет леса — посади.  Даже дуб в одиночестве засыхает, а в лесу живетвека.  Не поклонясь грибу до земли, не поднять его в кузов.  Загадки:  Эти ягоды найдете  На большом лесном болоте.  Словно там набросаны  Красные горошины. (*клюква)*  Ее узнаешь по простой примете:  Нет деревца белей ее на свете. *(берёза)* |

**Тема 23**

**«Имя у каждого дерева есть»**

**«Деревья и кустарники»**

***Дидактическая задача:***  формировать умение детей по представлению составлять силуэты деревьев и кустарников при помощи специально заготовленных деталей; правильно располагать ветви согласно размеру и ширине.

***Оборудование:***дидактическая картина, разрезные части деревьев и кустарников, вырезанные зеленые листья.

***Ход игры.***

*Задания:* 1. Составить дерево или кустарник.

2. 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);

3. Выбрать самый главный из отличительных признаков.

*Правила:*

1. Количество играющих 6–7 человек.

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

*Проведение*

1. Воспитатель 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.

2. Воспитатель знакомит с правилами игры и заданием.

3. Дети начинают выполнять игровые действия.

4. Выявляется победитель.

5. В конце игры подводится итог.

**«Домик для листочков»**

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

***Оборудование:***большая картина, изображающая лес в середине весеннего периода,

 наборы разнообразных вырезанных из бумаги весенних листочков для деревьев и кустарников, которые находятся на картине.

***Ход игры.***

*Задания:*

1. Определить, какое дерево или кустарник вы хотите нарядить в весенний наряд.

2. Выбрать весенние листочки, соответствующие данному дереву или кустарнику

3. Нарядить в весенний наряд деревья и кустарники в нашем лесу.

*Правила:*

1. Количество играющих 5–6 человек; если игра идет по командам, то 3 команды по 2–3 человека.

2. Победителями считаются те дети, которые быстро, правильно и аккуратно выполнили задание.

*Проведение*

1. Воспитатель настраивает детей на игру.

– Перед вами лес, проснувшийся весной. Солнышко разбудило его своими теплыми лучами, растопило снег, побежали веселые ручейки и 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?

2. Воспитатель объясняет детям правила игры и задание. – Давайте подберем каждому дереву и кустарнику соответствующую одежду. Кого вы хотели бы нарядить?

3. 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.).

4. В конце игры подводится итог.

**«Знаешь ли ты?»**

***Дидактические задачи:***   совершенствование наблюдательного ма­териала опыта и зрительной памяти учащихся.

***Оборудование:*** набор карточек с изображением деревь­ев: берёзы, ели, сосны, дуба, рябины, осины, лис­твенницы, вишни, липы (см. приложение).

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Дети получают набор карточек с изображе­ниями деревьев. Воспитатель предупреждает, что вы­игрывают самые внимательные и наблюдательные.

Затем читает загадку об одном из деревьев, напри­мер, о березе, а дети, у кого на карточке есть изображение березы, должны закрыть его фиш­кой, и т. д., пока воспитатель не загадает все загадки.

**Вариант 2.**Дети молча отгадывают и за­крывают фишками изображение отгадки.  После того как все изображения деревьев будут закрыты фишками, участник, окончивший игру, поднимает руку. Выигрывают те, кто узнал все деревья.

Наборы карточек должны быть  одинаковы у всех детей. Воспитатель читает загадку, на счет «раз, два, три» дети должны поднять карточку с изображением

Отгадки.  Если неправильно —  клади обратно в набор. Правильно — в сторону. Выигрывает тот, у кого нет ни одной карточки в наборе.

**«С какой ветки детки»**

***Дидактическая задача:***  описать предмет по вопросам взрослого.

***Игровое действие:*** загадывание загадки вос­питателю.

***Правило:*** называть задуманное дерево нельзя.

***Ход игры.***

Воспитатель становится спиной к де­ревьям. Дети должны загадать ему загадку— описать дерево, отвечая на вопросы педагога. Он спрашивает: «Какой у дерева ствол? (Высокий, толстый.) Какого он цвета?» Затем интересуется формой, плотностью, окрас­кой листьев и, наконец, тем, есть ли у дерева плоды и се­мена, как они называются, какой они формы, величины. По ответам ребят воспитатель угадывает, что за дерево они загадали.

*Примечание*. Вопросами воспитатель привлекает внимание дошкольников к конкретным признакам растения, помогает их увидеть. Желательно поэтому задавать вопросы в одной и той же последовательности, не торопиться с отгадыванием загадки, чтобы у детей было время выделить как можно больше отличительных признаков дерева.

**«Лесник»**

***Дидактическая задача:***  напомнить детям внеш­ний вид некоторых деревьев и кустарников, их составные части, ствол, листья, плоды и семена. Научить ребят вы­ражать свои знания словами.

***Игровое действие:*** назвать признаки ра­стений, выбрать их нужные части.

***Правило:*** собирать семена можно только те, кото­рые назовет воспитатель.

***Ход игры.*** Воспитатель выби­рает лесников, которые будут обходить свои участки и проверять, все ли там в порядке. Остальные дети — помощники. Они пришли помочь лесникам собирать семе­на для посадки новых лесов.

Каждый лесник выбирает один вид семян для сбора. Например, он говорит: «На моем участке растет много дубов. Давайте наберем желудей».

Лесник может только описать дерево, не называя его. Помощники ищут семена, собирают их и по­казывают леснику. Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся

Одновременно можно выделить двух-трех лесников и столько же отрядов помощников, которые расскажут друг другу о своей работе в лесу. (Если есть возможность, то можно сдать собранные семена).

**«Детки с ветки»**

***Дидактическая задача:***  активизировать в речи слова, обозначающие названия деревьев; упражнять в словообразовании (относительные прилагательные).

***Оборудование:*** картинки с изображением деревьев, листья деревьев, плоды, семена нашего леса.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** «С какого дерева листок?» Узнавать дерево по его листу, называть лист, образуя форму относительного прилагательного.

- Ребята, растения похожи на людей? *(Нет).* У нас есть руки, а у деревьев – это ветви. У нас есть ноги, а у деревьев – это корни. У нас туловище, а у деревьев – это ствол. Как называется пышная причёска дерева? *(Крона).*

Отгадайте, с каких растений мои листочки (ветки), назовите их.

Например: лист берёзы – берёзовый лист.

* Лист клёна - … *(кленовый лист).*
* Лист липы - … *(липовый лист).*
* Лист дуба - … *(дубовый лист).*
* Ветка ели - … *(еловая ветка).*
* Ветка рябины - … *(рябиновая ветка).*
* Ветка пихты - … *(пихтовая ветка)* и т.д.

**Вариант 2.**  «С какого дерева плод?» Узнавать дерево (кустарник) по его плоду, называть лист, образуя форму относительного прилагательного.

У людей есть дети, а у растений – это … *(плоды и семена).* Помогите семенам (плодам) найти своих родителей – назовите их и разложите вокруг картинки с изображением подходящего растения.

Например: серёжки растут на берёзе (ольхе) – берёзовые (ольховые) серёжки.

* Круглая шишка растёт на сосне - … *(сосновая шишка).*
* Длинная шишка растёт на еле - … *(еловая шишка)* и т.д.

**Вариант 3.** Подбирать существительные к относительному прилагательному.

- Ребята, подберите много слов к одному, названному мной.

* Кленовый – лист, сок, плод, стол, парк, сквер, пень.
* Осиновая – ветка, крона, чурка, почка, ложка.
* Еловая - шишка, иголка, верхушка, почка и т.д.

**«Помощники лесника»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в речи слова, обозначающие названия деревьев наших лесов; упражнять в словоизменении (множественное число), согласовании с числительными. ***Оборудование:*** картинки с изображением деревьев, отдельных листьев, плодов.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Отыскивать загаданное ведущим дерево (на участке, по картинкам); дотрагиваться до него рукой; объяснять, по каким признакам узнано заданное дерево.

- Ребята, лесник решил узнать, знаете ли вы деревья наших лесов. Вот какую игру он вам предлагает.

Ведущий («лесник») называет дерево: «Один, два, три, к рябине беги!»; «Один, два, три, к берёзе беги!»; «Один, два, три, к дубу беги!» и т.д. Затем «лесник» показывает листок с загаданного дерева: «Один, два, три, к такому дереву беги!» Спрашивает: «Что это за дерево? Как ты узнал?»

**Вариант 2.** «Лесник – счетовод». Узнавать деревья на картинках, считать их подряд (по два вида, при усложнении - по три).

- В лесном хозяйстве лесник считает деревья на своём участке, но не по одному виду (например, только берёзы или только осины), а сразу по два вида. Вы ребята, будете учениками лесника: посчитайте на общем игровом поле только те деревья, которые на вашей карточке.

Например, у Пети картинки с изображением берёзы и сосны: «Одна сосна. Две сосны и одна берёза. Три сосны и две берёзы. Четыре сосны и две берёзы. Четыре сосны и три берёзы – всего семь».

**Вариант 3.** «Запретное слово». Называть деревья, изображённые на картинках; заменять название определённой группы деревьев на картинках действием (например, хлопком в ладоши).

Картинки с изображением деревьев выставляются в ряд.

- Называйте леснику деревья на картинках по порядку: лиственные деревья надо называть все, а вот хвойные называть нельзя. Вместо названия слова – хлопайте 1 раз в ладоши.

1. Дети играют по очереди, по цепочке. 1 картинка на одного ребёнка. Ребёнок, которому выпала картинка с изображением хвойного дерева, вместо его названия хлопает в ладоши.

2. Дети называют хором деревья на картинках, на которые указывает воспитатель. Педагог показывает вперемежку картинки с деревьями из стопки: кто ошибается, тот выходит из игры; побеждает оставшийся один ребёнок.

**Тема 24**

**«Щедрая корзинка»**

**«Собери картошку»**

***Дидактические задачи*:** закрепление умений выделять круги (квадраты, овалы, прямоугольники, треугольники) среди множества геометрических фигур.

*Оборудование:* рассыпанные по ковру геометрические фигуры.

***Ход игры.***

На полу лежат геометрические фигуры – круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы.

Детям нужно разобрать картошку. Круги в большое ведро. Треугольники –    в маленькое ведро. Квадраты – в корзину. Прямоугольники – в чашку.

Игра начинается по команде: «Раз, два, три, картошку собери!»

*Правила:* В руки можно брать только одну фигуру.

*Варианты:* Картошка может быть разного размера.

**«Овощи и фрукты»**

***Дидактические задачи*:** закрепить умение детей классифицировать и называть овощи и фрукты, правильно употреблять глаголы «класть», «положить».

***Ход игры.***

Дети распределяются на две команды с равным количеством игроков. Команды садятся на стулья друг напротив друга. Первые дети из каждой команды берут в руки маленькие мячи и начинают передавать их своим соседям. Дети одной команды, передавая мяч, называют овощи, другой – фрукты. Передача может сопровождаться таким диалогом:

1-ый ребёнок: - Положи в корзину овощ

2-й ребёнок: - кладу огурец (поворачивается и передает мяч соседу со словами): - положи в корзину овощ.

3-й ребёнок: - кладу морковь и т.д.

Тот, кто повторит название 2 раза или ошибется, отдает фант, а по окончанию игры выкупает его.

**«В каком виде едим?»**

***Дидактические задачи*:** знать, в каком виде употребляются в пищу конкретные овощи и фрукты.

***Оборудование:***  картинки с овощами, фруктами.

***Ход игры.***

- Дети, сегодня мы поиграем в интересную игру. Вы называете, в каком виде мы едим разные овощи и фрукты (вареными, сырыми, жареными, печеными) Сначала нужно называть хорошо знакомые овощи и фрукты. Если дети затрудняются назвать,  в каком виде употребляются овощи и фрукты, из которых готовится несколько блюд, воспитатель рассказывает, каким образом приготовлено блюдо. Например, картошка на сковороде (жареная) и т.д.

**«Жизнь в семенах»**

***Дидактические задачи*:** 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.

***Оборудование:*** семена овощных культур, карточки, изображающие этапы развития овощных культур, специальные чашки с крышками и влажный фильтр.

***Ход игры.***

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

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

**«Угадай, что съел»**

***Дидактическая задача****:* узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

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

***Ход игры.***

***Игровое   действие.*** Угадывание на вкус.

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

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

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

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

**«Найди, о чем расскажу»**

***Дидактическая задача****:* найти предметы по перечисленным признакам.

***Оборудование:*** овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

***Ход игры.***

***Игровое действие***. Угадывание растения по опи­санию признаков.

***Правило***. Называть узнанные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.

Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а по­том назови то, о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

# ****«Опиши, я отгадаю»****

***Дидактическая задача:*** выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

***Оборудование:*** овощи и фрукты раскладывают на столе. Стул воспитателя ставят так, чтобы растения ему не были видны.

***Ход игры.***

***Игровое действие***. Загадывание взрослому за­гадок.

***Правила.***Нельзя называть то, что описывают. От­вечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Педагог говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его назва­ние. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» И т. д.

Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.

**Тема 25**

**«Красота одна для всех»**

**«Собери цветок»**

***Дидактические задачи:***закреплять название весенних цветов (подснежник, мать-и-мачеха, одуванчик, нарцисс, тюльпан) и летних цветов (ромашка, колокольчик, мак, анютины глазки, бархатцы, календула и др.);обобщить знания детей о составных частях растений;расширить кругозор детей.

***Оборудование:***картинки с изображением  весенних цветов, разрезанные на несколько частей;  карточки с изображением стеблей с листьями, карточки с изображением головок цветов.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Воспитатель раздает каждому ребенку по конверту с разрезными  карточками и предлагает выложить картинку с цветком. Когда дети выполняют задание, воспитатель укаждого спрашивает, какой цветок  у него получился.

**Вариант 2.** *Во время игры звучит «Вальс цветов» Чайковского.*

Педагог раздаёт детям карточки с изображением стеблей с листьями. Детям показывает карточку с изображением головок цветков разных растений.

*Листья зелёные оживут и свой цветочек найдут.*

Ребёнок, у которого есть изображение листьев и стебля к этому цветку отвечает: «Я узнала тебя, ромашка, ты мой стебелёк». Ребёнок получает карточку и составляет цветок.

У педагога - стебли с листья, у детей - цветы.

*Цветок, цветок, оживёт, и свой листочек найдёт!*

Ребёнок: Я вас узнал, вы. Вы листочки моего колокольчика.

По ходу игры воспитатель может задавать детям вопросы: «Что ещё ты знаешь о ромашке? Где она любит расти? Когда расцветает? А есть ли у ромашки какие-то особые приметы? Сравни ромашку и колокольчик по сходным признакам, Чем отличается ромашка от мака?» и т.д.

**«Образуй цветочные слова»**

***Дидактическая задача:*** расширять и активизировать словарный запас. Учить образовывать имена прилагательные от имен существительных.

***Ход игры***.

Поле из васильков. – Васильковое поле.

Запах луга. – Луговой запах.

Масло из розы. – Розовое масло.

Семена мака. – Маковые семена.

Аромат цветов. – Цветочный аромат.

Букет из ландышей. – Ландышевый букет.

**«Цветочный магазин»**

***Дидактические задачи:*** закреплять умение различать цветы, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

***Оборудование:***картинки с изображением цветов.

***Ход игры.***

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

**Вариант 1.** На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

**Вариант 2.** Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

**Вариант 3.** Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

**«Чудо – цветок»**

***Дидактические задачи:*** **з**акреплять знания детей о внешнем виде цветка, его строении (корень, стебель, листья, цветок, плод). Знакомить с потребностями растения в определенных условиях (вода, почва, солнечный свет, воздух, тепло) для нормального роста и развития. Познакомить с этапами развития живого существа, со свойствами, с качествами живого. Формировать общепринятые эстетические эталоны. Развивать мышление, воображение, речь. Прививать любовь к природе, потребность заботиться о живых существах (в данном случае – о растении).

***Оборудование:***дидактическая картина, поделенная на две половины: на одной половине изображен слой почвы и воздух, на другой – карточки с изображением благоприятных условий для роста и развития растения, этапов жизни растения, которые возможно вставлять на первую половину дидактической картины в определенной последовательности, иллюстрируя тем самым цикл жизни растения.

***Ход игры.***

*Задания:*

1. Подобрать только те карточки, на которых изображены условия для благополучного развития растения, и вставить на первую половину картины.

2. Внимательно рассмотреть этапы жизни растения, последовательно рассказать о них и расставить их на дидактической картине.

*Правила:*

1. Играть по очереди.

2. Тот, кто правильно справился с заданием, считается знатоком.

**«Садовник – счетовод»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в речи слова, обозначающие названия декоративных цветов; упражнять в словоизменении (форма множественного числа).

***Оборудование:*** фото или картинки с изображением декоративных цветов.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Называть изображения цветов на картинках, изменяя каждое слово во множественное число (родительный и именительный падеж).

- Незнайка – садовник очень хочет рассказать всем о своём цветнике. Он принёс с собой «фотографии» цветов, а как правильно сказать – не знает. Помогите Незнайке придумать красивое предложение.

Можно предложить детям сначала заканчивать фразу с опорой на предметную картинку с изображением цветка: «В моём цветнике много (картинка с изображением розы) – роз. На нашей клумбе много (гладиолус) – гладиолусов.

**Вариант 2.** «Я знаю пять цветов…» Перечислять декоративные и полевые цветы, «отбивать» каждое название цветка мячом.

Роза – раз, лилия – два, георгин – три, ирис – четыре, астра – пять.

Нарцисс – раз, тюльпан – два, гвоздика – три, гладиолус – четыре, гиацинт – пять.

Колокольчик – раз, ромашка – два, фиалка – три, ландыш – четыре, василёк – пять и т.д.

**Вариант 3.** Называть цветок на картинке, считая по порядку до 5 (10) в виде пальчиковой гимнастики, постепенно сжимая или разжимая кулачки.

- Незнайка, как настоящий цветовод, добросовестно ухаживает за своими цветами, любит их и очень часто пересчитывает. *(Одна роза, две розы, три розы, четыре розы, пять роз).*

**Вариант 4.** Считать одновременно несколько (2-3) видов цветов, пропуская остальные.

Повторяющиеся картинки с изображением 4 – 5 видов цветов выложены в несколько рядов.

- Ребята, все малышки из Цветочного города просят Незнайку вырастить их любимый цветок. Незнайка очень старается, поэтому цветов у него много. Вот и считает Незнайка цветы для Кнопочки, потом для Бусинки, потом для Синеглазки… Но не всегда у него получается такой «весёлый счёт». Поможете Незнайке?

Правила такие: считать надо вслух и глазами водить по строчке, как при чтении: справа налево. Говорить при этом так: «Один василёк и одна роза. Два василька и одна роза. Три василька и две розы. Четыре василька и три розы» и т.д.

**«Цветочные фантазии»**

***Дидактические задачи:*** стимулировать воображение; развивать связную речь и чувство юмора дошкольников; развивать умение подбирать ситуативные синонимы и антонимы. ***Оборудование:*** две стопки предметных картинок: в одной – изображение цветов, а в другой – любых предметов по другим темам (животные, люди, овощи, посуда, обувь, транспорт и др.).

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Называть изображения на картинках, выбранных наугад; составлять предложение из опорных слов.

Каждый участник игры берёт себе по одной картинке наугад из каждой стопки и придумывает с ними предложение. Приветствуется юмор, распространённые фразы.

Например, игрок взял две картинки: «роза» и «капуста».

* Розы не растут рядом с капустой.
* Розы не едят, как капусту.

Или «лилия» и «телефон».

* Букет лилий заказали по телефону.
* Лилия целый день разговаривала по телефону и т.п.

Если игрок не смог придумать фразу, отдаёт ведущему свой фант, который потом разыгрывается.

**Вариант 2.** Придумывать монолог от имени цветка (доказательная форма высказывания).

Однажды цветочница Анюта с поля принесла в свой магазин много букетов полевых цветов. Все декоративные цветы очень удивились.

- Что за прелесть в маленьких неприметных полевых цветах?

Однако, Анюта быстро продала почти все полевые букеты своим покупателям. Поэтому ночью, когда магазин был закрыт и пуст цветы начали свой разговор:

Гладиолус: «Я совсем не понимаю этих людей. Почему они весь день проходили мимо меня? Почему сегодня покупали полевые цветы? Это же просто – напросто сорняки».

- Ребята, как вы думаете, что ответят на это другие цветы – декоративные и полевые? Разделимся на две команды: «Защитники полевых цветов» и «Защитники декоративных цветов». Постарайтесь убедить какого – нибудь покупателя выбрать именно свой букет.

- Некоторые цветы используются как лекарственные растения.

- За полевыми цветами не требуется уход, они растут сами.

- Полевые цветы выносливее, дольше стоят в букете, ароматные и т.д.

**Тема 26**

**«Здоровье без лекарств»**

**«Что где растёт»**

***Дидактическая задача:*** закрепить знания о том, где растут лекарственные растения

***Оборудование:***  мяч

***Ход игры.***

Воспитатель бросает мяч каждому ребёнку, задавая вопрос:

- Где растёт подорожник?  *(Ребёнок отвечает и бросает мяч обратно)*

- Где растёт ромашка? и т.д.

**«Узнай и назови»**

***Дидактическая задача:*** закрепить знания лекарственных растений.

***Ход игры.***

Воспитатель берет из корзинки растения и показывает их детям, уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нем все, что знаете. Назовите место, где растет *(болото, луг, овраг).* Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).

**«Лекарственные растения»**

***Дидактические задачи:*** **з**накомить 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.

***Оборудование:***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.

***Ход игры.***

*Задания:*

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

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

3. 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.

4. Рассказать о своем лекарстве.

*Правила:*

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

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

*Проведение*

1. Воспитатель 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.)

2. Воспитатель объясняет правила игры и задание.

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

3. В конце игры подводится итог.

**«Аптека в природе»**

***Дидактические задачи:***  закрепить знания о лекарственных растениях; развивать внимание и наблюдательность. Напомнить детям правила поведения в природе.

***Оборудование:***  картинки с изображением лекарственных трав: тысячелистник, подорожник, клевер, мята,  петрушка, одуванчик, чистотел, вьюнок полевой, мать – и – мачеха; костюм доктора Айболита.

***Ход игры.***

Перед игрой воспитатель расставляет по группе картинки Лекарственных растений. Детей встречает воспитатель в костюме доктора Айболита.

**Айболит:** Я к вам пришел из книжки,

                  Милые детишки.

           Вы про меня слыхали? Книжку вы читали?

- Я слышал, что вы знаете много лекарственных  растений, и захотел проверить, правда ли это. Сначала ответьте на мои вопросы.

- Ягоды какого колючего кустарника, можно добавлять в чай *(шиповник).*

- Какой травой лечат раны и мозоли *(подорожник).*

- А как еще называют эти растения? *(зеленая аптека).*

**Айболит:** у вас в группе спрятались лекарственные растения. Если вы будете наблюдательными, как следопыты, то соберете всю «Зеленую аптеку».

После того, как дети найдут растения, они встают возле Айболита и называют растения, которые нашли.

**«Что такое фитонциды»**

***Дидактическая задача:***дать детям элементарные знания о веществах-фитонцидах, которыми обладают лекарственные растения, формировать представление о действии фитонцидов на болезнетворные микробы.

***Правила игры:***правильно называть характерные особенности растений-фитонцидов.

***Оборудование:***4 банки с крышками, 4 небольшие сеточки, сваренное и очищенное яйцо, чеснок, лук, хрен.

***Ход игры.***

В группу приходит Незнайка и рассказывает детям о том, что Доктор Айболит познакомил его с волшебными растениями, которые содержат удивительные вещества — фитонциды. Эти вещества убивают вредные микробы. А чтобы убедится в этом, Незнайка предлагает опыт: нужно взять четыре банки и четыре небольшие нитяные сеточки; сваренное вкрутую и очищенное от скорлупы яйцо; чеснок, лук, хрен. На дно первой банки поместить толстым слоем кашицу из чеснока, на дно второй — из лука, третьей — из хрена. С помощью сеточек кусочки яйца подвешиваем во всех четырех банках на расстоянии 3-4 см от растительной кашицы или от дна. Банки плотно закрыть крышками, края которых замазать пластилином. Банки оставить в тёплом месте и в течение нескольких дней наблюдать за состоянием кусочков яиц.

Через два дня ребята увидели, что в контрольной четвертой банке яйцо начинает темнеть и разлагаться под действием вредных микробов. В банках с растениями, выделяющими фитонциды, этого не происходило. Воспитатель закрепляет с детьми характерные особенности фитонцидных растений.

**«Узнай растение по запаху»**

***Дидактическая задача:*** закрепить умения детей с помощью обоняния узнавать фитонцидные растения.

***Правила игры:***узнавать растения фитонциды по запаху.

***Оборудование:***тарелочки с кусочками лука, чеснока, лимона, листочков мяты и др. растений.

***Ход игры.***

 Воспитатель предлагает дошкольникам закрыть глаза и попробовать по запаху определить, какое растение находится на тарелочке.

Побеждает тот, кто быстрее и правильнее назовёт растение.

**«Колючий доктор»**

***Дидактическая задача:*** познакомить с лечебными свойствами сосны.

***Правила игры:***описывать лечебные свойства сосны.

***Оборудование:***ветки сосны, картинки с изображением продукции, которую получают из сосны.

***Ход игры.*** Воспитатель предлагает детям рассмотреть ветки сосны, назвать особенности строения и внешнего вида. Далее воспитатель знакомит с целебными свойствами сосны: «Сосна — это аптека, используемая человеком с давних времён. Из неё получают большое количество разных продуктов: сосновое масло, скипидар, канифоль. Это дерево даёт также живицу-смолу для скипидара и других ценных веществ, которые используются в медицине и в быту (хвойный экстракт для ванн, шампуни, хвойное мыло). Молодые побеги сосны заготавливают, сушат, а отвары и настои используются как витаминное средство при заболеваниях органов дыхания, полости рта и т.д.». Далее предлагается детям взять картинку с изображением продукции из сосны и назвать для чего это нужно, как используется в быту и медицине. Можно предложить детям решить проблемную ситуацию: «Что было бы, если б исчезли сосновые боры?». (В ходе решения данной ситуации напомнить, что сосна выделяет особые вещества-фитонциды, которые губительные для микробов).

**«Зелёная аптека»**

***Дидактические задачи:*** сформировать представления детей о растениях-фитонцидах и их использовании человеком, учить в их распознавании на иллюстрациях.

***Правила игры:***угадывать растения-фитонциды по их характерным признакам, уметь объяснить, почему их называют «зелеными докторами»

***Оборудование:***плоскостное лукошко с красно-зелёным крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений.

***Ход игры.***

Воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях.

Ребёнок находит в лукошке отгадку, называет растение и объясняет, почему его называют «зелёным доктором».

**Тема 27**

**«Что в лукошко положу»**

«**По грибы»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знание съедобных и несъедобных грибов, умение различать их по внешнему виду на картинке и муляжах.

***Оборудование:***картинки или муляжи съедобных и несъедобных грибов

***Ход игры.***

Картинки или муляжи разложить в разных местах. Детям предлагается собрать в корзинку съедобные грибы.

**«Окончи предложения»**

***Дидактическая задача:*** формировать умение подбирать родственные слова, образованные от слова ***гриб***, в соответствии со смыслом стихотворения.

***Ход игры***.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь…*грибной.*

И из дома в тот же миг в лес отправился … *грибник.*

Чтобы принести улов, взял корзину для… *грибов.*

Долго шёл он в глушь лесную - поляну там искал… *грибную.*

Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький… *грибочек.*

И обрадовался вмиг наш удачливый… *грибник.*

Как ему не веселиться, если здесь в земле… *грибница!*

Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,

Собирать в свою корзину все съедобные…*грибы.* А когда собрал их много, то отправился домой,

И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп… *грибной.*

Много он собрал грибов, и грибочков, и грибков,

А тому, кто долго ищет, попадётся и… *грибище!*

                                                             (Т. Кулакова)

**«Собери грибы в корзину»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знание съедобных и несъедобных грибах.

***Ход игры.***

На полу расставлены фишки: крас­ные - мухоморы, разноцветные - хорошие грибы. Съедобные грибы дети собирают в корзинку, следят, чтобы ни один красный мухомор не попал туда и не упал.

* Любите собирать грибы - Ну, тогда берите корзинки и в путь, поедем на электричке.

**Грибная электричка**

Едут в электричке

Волнушки и лисички

С подружками-друзьями

Чернушками, груздями

Со станции Пригоркино

На станцию Ведеркино,

Со станции Подъелкино

На станцию Засолкино.

Колеса со старанием

По рельсам тарахтят,

Везут по расписанию

Компанию опят

Со станции Полянкино

На станцию Сметанкино,

Со станции Пеньковкино

На станцию Духовкино.

У мухомора хитрый вид,

Ехидная усмешка –

Забрался в поезд и сидит,

Как будто сыроежка.

Но вот заходит контролер,

Выводит мухомора.

И безбилетник-мухомор

Краснеет от позора.

А старичок-боровичок,

Интеллигентный толстячок,

Приподнимает свой берет

И предъявляет свой билет.

К билету прилагаются

Четырнадцать квитанций

Четырнадцать квитанций

С названиями станций:

Дорожкино, Лукошкино,

Опушкино, Засушкино,

Кастрюлькино, Бульбулькино, Морковкино, Перловкино,

Немножкино-Картошкино,

Лаврушкино, Петрушкино,

Тарелкино и Ложкино.

*П. Синявский*

* Ну, а мы с вами приехали на станцию Загадкино. Сейчас проверим, знаете ли вы грибы.

Растут в лесу сестрички,

Рыжие... *(лисички.)*

Я в красной шапочке расту

Под стройною осиною,

Меня узнаешь за версту,

Зовусь я... *(подосиновик.)*

На пеньке сидят ребята,

Называют их... *(опята.)*

Средь молодых сосёнок

В блестящей темной шапочке

Растет грибок... *(масленок.)*

Серенькие шапочки,

Рябенькие ножки,

Под березой растут,

Как же их зовут? *(подберезовики)*

На толстой белой ножке

Коричневая шапка.

Наверняка любой грибник

Найти мечтает... *(боровик.)*

*-* Вот сколько съедобных грибов мы положили в свои корзинки!

- Ребята, будьте осторожны в лесу с грибами. Если не быть внима­тельными, то в вашу корзинку залезут непрошенные гости. Угадайте, какие?

Ножка белая, прямая,

Шапка красная, большая,

А на шапке, как веснушки,

Беленькие конопушки.

Возле леса на опушке,

Украшая темный бор,

Вырос пестрый, как Петрушка,

Ядовитый... *(мухомор.)*

В лесу есть грибы, что не надо искать,

Много растет их на каждой полянке,

Но эти грибы нельзя трогать и брать –

Яд в них опасный. Это - ... *(поганки.)*

У него невзрачный вид,

Воланчик на ножке его не украсил.

Ты не трогай этот гриб,

Учти, он очень ядовит!

Смотри, не бери его с полянки.

Его называют... *(бледной поганкой.)*

**«Лесные заготовки»**

***Дидактические задачи:***активизировать в речи слова, обозначающие названия грибов; упражнять в словоизменении.

***Оборудование:*** картинки с изображением грибов; счётный материал.

***Ход игры.***

Изменять слова в роде, числе и падеже, подбирая форму по смыслу предложения.

**Вариант 1.** «Соревнование»

Ёж и белка поспорили, кто больше соберёт запасов на зиму. Посчитайте, сколько грибов собрал каждый из них: кто же победил? Для этого разделитесь на две команды: «Ежи» помогают считать припасы ёжику, а «Белки» помогут считать беличьи припасы.

- Вот каждой команде по 2 корзинки. Чтобы правильно посчитать их содержимое надо каждому игроку выбрать одинаковые картинки и посчитать их отдельно. Потом мы сравним запасы ежа и белки.

Дети считают картинки с изображением грибов из двух корзинок ежа и двух корзинок белки.

* Один боровик, два боровика, три боровика, четыре боровика, пять боровиков.
* Одна лисичка, две лисички, три лисички, четыре лисички, пять лисичек.
* Один орех, два ореха, три ореха, четыре ореха, пять орехов и т.д.

**Вариант 2.** «Угощение»

- Ребята, белка и ёж приглашают гостей. Что они приготовят из лесных даров – грибов и ягод? Команда ежа будет готовить блюда из грибов, а команда белки - из ягод.

Салат с грибами (какой?) – грибной салат.

Запеканка из грибов (какая?) – грибная запеканка.

Суп из грибов (какой?) – грибной суп.

Икра из грибов (какая?) – грибная икра.

Варенье из ягод (какое?) – ягодное варенье.

Пирог (сок, кисель, джем) с ягодами (какой?) – ягодный пирог и т.д.

**«Грибные имена»**

***Дидактические задачи:***активизировать в речи слова, обозначающие названия грибов; упражнять в словообразовании (относительные прилагательные).

***Оборудование:*** картинки с изображением грибов.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Объяснять происхождение названий грибов.

- Ребята, как вы думаете, как люди придумывали названия грибам? Попробуйте объяснить.

* Подосиновик – растёт под осинами.
* Подберёзовик – растёт под берёзами.
* Маслёнок – шляпка с маслянистой плёнкой.
* Лисичка - по цвету похожа на лисий мех.
* Рыжик – по цвету шляпки.
* Зеленушка – имеет зелёную шляпку.
* Мухомор – используют для травли мух в домах и др.

**Вариант 2.** Образовывать слова, используя названия грибов.

- Ребята, в лесном царстве старичок – Лесовичок решил устроить перепись, то естьзаписать имена всех жителей леса в свою лесную тетрадь. Помогите Лесовичку. Начинает он с грибов.

* Например, в семействе боровиков как братьев зовут? Какая у них фамилия? *(Братья Боровиковы).* У моховиков – Моховико … *(вы).*
* У сморчков и строчков – Сморчко … *(вы)* и Сточко … *(вы).*
* У шампиньонов – Шампиньо … *(новы).*
* У мухоморов – Мухоморо … *(вы).*
* У лисичек – сестрички Лисич … *(кины).*
* У сыроежек – Сыроеж … *(кины)*
* У волнушек – Волнуш … *(кины).*
* У опят – сестрички Опён … *(кины).*
* У маслёнка – сват Маслён … *(кин).*
* У поганки – пан Поган … *(кин)* и т.п.

**Тема 28**

**«Что ни шаг, то зверь»**

**«Собери картинку»**

***Дидактическая задача:***  учить подбирать предмет к действию.

***Оборудование:*** кубики, открытки с видами диких и домашних животных (2 экземпляра).

***Ход игры***.

 Задача детей - собрать картинку и рассказать, кто на ней изображён.

Для младших детей обязательно надо использовать образец, старшие дошкольники могут справиться самостоятельно.

**«Что ни шаг, то зверь»**

***Дидактическая задача:*** учить называть домашних животных.

***Ход игры.***

В иге участвуют несколько человек. Они становятся вдоль линии. Им предлагается вспомнить как можно больше названий домашних животных.

Каждый ребёнок, по очереди, идя вперёд должен громко произносить при каждом шаге название животного. Останавливаться нельзя. Выигрывает тот, кто дальше пройдёт.

**«Зоологическое лото»**

***Дидактические задачи:*** учить узнавать и называть домашних животных; согласование местоимений с существительными; обучение и закрепление в классификации, сравнении, обобщении.

***Оборудование:*** картинки большие и маленькие с изображением животных.

***Ход игры.***

Детям раздаются большие картинки с изображением домашних и диких животных. У водящего маленькие карточки с изображением животных. Водящий показывает карточку с изображением животного, ребёнок у которого есть это животное, должен назвать его и сказать какое это животное домашнее или дикое и рассказать о нём.

**«Незаконченные предложения»**

***Дидактические задачи:*** упражнять детей в установлении причинно – следственных связей; развивать связную речь, заучивая заданную форму сложного предложения доказательной формы высказывания.

***Оборудование:*** незаконченные фразы по теме «Животные».

***Ход игры.***

* Закончите предложение. За правильный ответ – фишка. Побеждает тот, кто собрал наибольшее количество фишек. Поощряются ответы с фантазией и юмором. Ежу нужны колючки для того, чтобы …
* Зайцу нужны длинные уши, чтобы …
* Зайцы два раза в год меняют цвет шерсти, чтобы …
* Лоси и олени носят большие рога, чтобы…
* У животных всё тело покрыто шерстью, чтобы …
* Если жираф выше тигра, то тигр …
* Если слон тяжелее зебры, то зебра …
* Если лев сильнее черепахи, то черепаха …
* Если гепард бегает быстрее черепахи, то черепаха …

**Вариант 2.** Найти ответы на «хитрые» вопросы.

* По чему скачет олень? *(По дороге).*
* У волчицы родились котята: три беленьких и один чёрненький. Сколько всего котят родилось у волчицы? *(У волков не могут родиться котята, рождаются только щенки – волчата).*
* Что едят крокодилы на Северном полюсе. *(Крокодилы не живут на Северном полюсе).*
* Слон поймал двух зайцев в понедельник и одного в среду. Сколько всего зайцев поймал слон за неделю? *(Слон вообще не может ловить зайцев).*
* Какого цвета перья у жирафа? *(У жирафа нет перьев).*
* Чем отличаются рога у оленя и зебры? *(У зебры не бывает рогов).*
* Кто громче мычит рысь или зубр? *(Рысь не мычит).*
* Что нашёл медведь под сугробом? *(Медведь зимой спит).*
* Как поймать тигра в клетку? *(Тигров в клеточку не бывает).*

- Ребята, придумайте сами или вместе с родителями новые «хитрые» вопросы.

**Тема 29**

**«Нет их добрее на свете»**

**«Отгадай, кто это?»**

***Дидактическая задача:***  учить подбирать предмет к действию.

***Ход игры***.

Взрослый загадывает загадку, а ребенок её отгадывает.

Сторожит, грызет, лает? - … .

Хрюкает, роет? - … .

Ржет, бегает, скачет? - … .

Мяукает, лакает, царапается? - … .

Мычит, жуёт, ходит? - … .

(Затем аналогичные загадки загадывает ребенок.)

**«Путаница» («Кто где живет?»)**

***Дидактическая задача:***развивать слуховое внимание, связную речь.

***Ход игры.***

Воспитатель предлагает детям послушать предложение и исправить ошибку.

Например: Кошка живет в конуре. — Кошка живет в доме.Лошадь живет в свинарнике. *—* Лошадь живет в конюшне.

**«У кого пропал детеныш?»**

***Дидактическая задача:***  развивать зрительное внимание, зрительную память, ***Ход игры.***

На доске выставлены картинки с изображениями животных и их детенышей по парам. Затем воспитатель одну картинку убирает. Дети должны догадаться, какой детеныш «потерялся».

**«Кто лишний?»**

***Дидактическая задача:***  развивать логическое мышление, учить связному монологическому высказыванию, закреплять обобщающие понятия «дикие животные» и «домашние животные».

***Ход игры.***

Воспитатель выкладывает перед детьми картинки и предлагает найти лишнее животное. Ребёнок выделяет среди животных лишнее и объясняет свой выбор.

Например: Лиса лишняя, т.к. она — дикое животное, все остальные — домашние.

Ребёнок, ответивший правильно, забирает лишнюю картинку себе. В конце игры воспитатель предлагает детям сосчитать количество слогов в названии лишнего животного на картинке.

**«Веселый счет»**

***Дидактическая задача:***  развивать грамматический строй речи, учить согласовывать имена существительные с числительными.

***Ход игры.***

Воспитатель предлагает детям посчитать домашних животных. Игру можно проводить с мячом.

Например: *один кот, два кота, три кота, четыре кота, пять котов.*

**«Праздник у животных»**

***Дидактическая задача:***  уточнять представления детей о том, чем питаются домашние животные, развивать связную речь.

***Ход игры.***

На столе предметные картинки с изображением угощений для разных животных. У детей — изображения этих домашних животных. Дети должны найти угощение для своих животных.

Например: У меня коза. Для козы сено. Коза жует сено.

**«Чьи? Чей? Чья? Чьё?»**

***Дидактическая задача:*** учить образовывать притяжательные прилагательные.

***Ход игры.***

С опорой на картинку. Воспитатель задает вопрос детям: чья это лапа? Это коша**чья** лапа. Чьи это уши? (коша**чьи** уши). Чье ухо? **(собачье** ухо)  и т.д.

**«Расставь по загонам»**

***Дидактическая задача:***совершенствовать навык слогового анализа слов.

***Ход игры.***

Воспитатель помещает на магнитную доску изображения домашних животных и три загона, объясняет, что в первый загон можно «загнать» животных, названия которых состоят из одного слога, во второй загон — из двух слогов, в третий — из трёх слогов. Дети по одному выходят к доске, выбирают животных, чётко произносят их названия по слогам и ставят рисунки в соответствующие «загоны».

*Слова:*кот, бык, коза, овца, баран, свинья, кролик, корова, лошадь.

**«Отгадай слово»**

***Дидактическая задача:***совершенствовать фонематические процессы, учить выделять первый и последний звук в слове.

***Ход игры.***

Воспитатель раскладывает на столе картинки с изображением домашних животных и предлагает детям отгадать, какое слово задумано по первому и последнему звуку. Тот ребёнок, который отгадал, получает картинку. В конце игры подсчитывается результат. Например: Первый звук [с], последний — [а] *(собака).*

**«Кто самый нужный?»**

***Дидактическая задача:***развивать связную речь, учить связному монологическому высказыванию, активизировать словарь детей по лексической теме «Домашние животные».

***Ход игры.***

Воспитатель предлагает детям дополнить рассказ, постараться объяснить, для чего то или иное животное нужно человеку.

Однажды на скотном дворе разразился спор. Домашние животные решали, кто из них нужнее человеку.

- Я — самая нужная, — мычала корова, — потому что ...

- Нет я, — блеяла овца, — я ...

-  А я, — визжала свинья, — ...

- Вы про меня забыли! — заржал конь. — Без меня человек не сможет ...

- Спорь, не спорь, — вставила собака. — Я всё же нужнее ...

- А как ты думаешь? Кто из животных нужнее? *(Все животные  нужны    по-своему.)*

**«Как звери с человеком подружились»**

***Дидактические задачи:***развивать связную речь (умение строить диалог и высказывание доказательной формы); упражнять детей в установлении причинно – следственных связей.

***Оборудование:*** фигурки или картинки с изображением Робинзона Крузо, домашних животных; сказки Р. Киплинга «Как звери с человеком подружились», «Кот, который гулял сам по себе».

***Ход игры.***

Инсценировать сюжет, придумывать диалоги.

- Знаете ли вы, кто такой Робинзон Крузо? Это герой знаменитого романа, путешественник, который остался один на необитаемом острове и прожил в одиночестве несколько лет. Посмотрите на игрушку человечка: во что он одет? *(У него только набедренная повязка из кусочка шкуры животного).*

Что необходимо ему в первую очередь, чтобы устроить свою жизнь на новом месте? *(Дом).* Построил человек себе дом. Что будет дальше делать? *(Пойдёт искать еду, пищу).* А как же он оставит свой дом без присмотра? Пошёл человек в лес и встетил дикую собаку:

- Собака, собака, иди ко мне дом сторожить.

- Что ты мне за это дашь?

- Расскажите, что человек предложил собаке? *(Сказал, что построит будку, будет кормить, играть с ней и т.д.).* С того далёкого времени собака стала настоящим другом человеку. Почему так говорят?

Сегодня люди вывели множество разных пород собак. Какие породы собак вы знаете? *(Овчарка, такса, пудель, доберман, водолаз и др.).* Для чего нужны такие разные собаки человеку? *(Одни сторожат дом, другие помогают пасти животных, охотиться, служить на границе, спасать людей на воде, при пожарах и т.д.).* Человеку необходимо было многое приносить из леса: дрова – для отопления дома, добычу – для еды себе и собаке. А как много сил он тратил на погоню за этой добычей! Кого из животных пригласил человек к себе в помощь? *(Лошадь).* Придумайте сами диалог между человеком и дикой лошадью.

Двое детей обыгрывают диалог на фигурках настольного театра.

- Лошадь, иди ко мне жить. Будешь помогать мне грузы возить, поле пахать, гнаться за добычей …

- Что ты мне за это дашь?

- Я согрею тебя в зимнее время в сарае, накормлю тебя сеном, буду оберегать от хищников …

Ребята, придумайте сами продолжение этой истории: каких животных человек звал к себе?

**Тема 30**

**«Кто притаился под кустом»**

**«Кто, кто в нашем краю живёт?»**

***Дидактические задачи:*** закрепить знания детей о животных, проживающих в Восточно - Казахстанской области. Развивать логическое и образное мышление, совершенствовать связную речь при составлении рассказа. Воспитывать чувство любви к своему родному краю, бережное отношение к природе.

***Оборудование:*** карта-схема Восточно - Казахстанской области, картинки с представителями животного мира края, картинки с представителями животного мира не нашей местности; мнемотаблицы.

***Игровые правила.*** Соблюдать очерёдность и партнёрские отношения.

***Ход игры.***

**1 вариант.** Детям предлагается выбрать из всех картинок только животных нашего края и разместить их на карту-схему, сопровождая рассказом.

**2 вариант.** Воспитатель загадывает загадку о животном.

Ребенку предлагается выбрать объект (животное), составить мнемотаблицу по схеме (слева - направо, сверху - вниз) и рассказать о нём.

**«Чей хвост?»**

***Дидактическая задача:*** формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

***Ход игры***.

Однажды утром лесные звери проснулись и видят, что у всех хвосты перепутаны: у зайца – хвост волка, у волка – хвост лисы, у лисы – хвост медведя… Расстроились звери. Разве подходит зайцу хвост волка? Помоги зверям  найти свои хвосты, ответив на вопрос «Чей это хвост?» Вот хвост волка. Какой он? (серый, длинный). Чей это хвост? - волчий. А это чей такой хвост - маленький, пушистый, белый? – зайца… и т. д. Теперь все звери нашли свои хвосты.

**«Чей след?»**

***Дидактические задачи:*** уточнять и закреплять знание детей о диких животных, об их образе жизни в зимнем саду. 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.

***Оборудование:*** дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине. ***Ход игры.***

*Задания.*

1. Внимательно рассмотреть картину зимнего леса.

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

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

*Правила*

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.

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

**«Поселим зверей в наш лес»**

***Дидактические задачи:***  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).

***Оборудование:***  дидактическая картина с изображением лесного массива, в котором есть река, различные жилища диких животных, карточки с изображением жителей леса.

***Ход игры.***

*Задания.*

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

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

*Правила.*

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

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

**«Путешествие по карте леса»**

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

***Оборудование:***  большая картина, изображающая лес с домиками лесных зверей 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).

***Ход игры.***

*Задание.*

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

*Правила.*

1. Количество играющих 4 – 6 человек.

2. Играть по очереди.

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

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

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

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

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

**«Зверолов»**

***Дидактическая задача:***  учить детей называть жилища животных, употребляя притяжательные прилагательные.

***Оборудование:*** на стульчиках прикреплены картинки, изображающие домики диких животных, шапочки с изображением диких животных.

***Ход игры.***

Вы – животные, наденьте, пожалуйста, шапочки. Я – зверолов, хочу поймать зверей. Вы гуляете по лесу, а после слов «Звери, разбегайтесь!» — прячетесь в свои домики.

В лесу – лесочке, средь зеленых кусточков

Звери гуляли, опасности не знали.

Ах! Зверолов идет, он в неволю нас возьмет,

Звери, разбегайтесь!

Звери разбегаются по своим домам, а зверолов салит их. Затем он обходит жилища животных, спрашивая их:

- Это чей домик?

- Это лисья нора, здесь живет лиса…

**Тема 31**

**«Ловись, рыбка, большая и маленькая»**

**«Рыбак и рыбки»**

***Дидактические задачи:*** сравнение двух групп предметов, закрепление образа цифр.

***Оборудование:*** удочка, медальки с цифрами, цифры.

***Ход игры.***

Стулья стоят по кругу, их столько же, сколько детей. Стулья — это «камешки» на дне реки, за которыми будут прятаться «рыбки», ребенку даются медальки с цифрами до 10. Один ребенок — «рыбак». Он приходит на берег с удочкой. «Рыбки» свободно плавают. По сигналу: «Идет рыбак!» — «рыбки» уплывают и прячутся за «камешки». Ребенок  должен найти свой дом.

- За этим камешком спряталась рыбка, и за этим камешком спряталась рыбка... Чего больше, чего меньше: рыбок или камешков? После ответов детей игра повторяется. Меняется количество «камешков».

**«Речные рыбы»**

***Дидактические задачи:*** выявить знания детей о рыбах, их строении, об особенностях среды обитания. Формировать умение соотносить строение живого 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 проточный водоем, река; вырезанные изображения речных рыб.

***Ход игры.*** 1. Рассмотреть внимательно предложенных рыб.

2. Выбрать из них только речных, назвать.

3. Поместить в водоем в отдельное место – туда, где любит обитать та или иная рыба.

*Правила.*

1. Количество играющих 3 – 4 человека.

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

**«Собери рыбку»**

***Дидактическая задача:***  закрепление образа рыб, название.

***Оборудование:*** разрезные картинки.

***Ход игры.***

Дети подходят к столам. У каждого разрезные картинки из частей рыбы (хвост, плавники, голова, туловище). Дети собирают рыбку. Называют, какой рыбке помогли.

**«Ловись, рыбка!»**

***Дидактические задачи:*** активизировать в речи слова, обозначающие названия рыб; упражнять в словоизменении (множественное число) уменьшительной формы, в подборе рифмованных слов.

***Оборудование:*** картинки с изображением рыб, обручи, удочка.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Узнавать сквозь «воду» и «камыши» разных рыб, называть их.

- Вспомните сказку «Лиса и Волк». Как Лиса обманула Волка? Как Волк рыбку ловил? Поможем волку? Помогите ему узнать в воде разных рыб, назвать их по изображению на картинке, только во множественном числе.

Например: ёрш – ерши, карась – караси, окунь – окуни, плотвичка – плотвички, щука – щуки, сом – сомы, пескарь – пескари, корюшка – корюшки, угорь – угри, карп – карпы, краснопёрка – краснопёрки, сазан – сазаны и т.д.

**Вариант 2.** Сочинять игровые рифмованные шуточные ответы, убегать, ловить, прятаться.

Воспитатель читает четверостишие.

Мы решили порыбачить,

Соорудили удочки.

Только с наших удочек

Хохотали уточки.

Дети выбирают по одной картинке с изображением рыб и становятся в обручи – «ямки».

«Рыбак» закидывает в обруч – «ямку» свою «удочку», называет рыбку, которую хочет поймать: «Ловись, щука, большая и маленькая!»

«Рыбы» из обруча – «ямки» (при наличии в нём «щуки») хором отвечают: «Ты нас не обманешь, на удочку не поймаешь. Мы у щуки зубастые подруги».

После этих слов «рыбаки» из обруча – «ямки» выбегают, «рыбак» старается словить кого – либо из них. Пойманная «рыбка» становится «рыбаком».

*Рыбак:* Ловись, плотва, велика и мала.

*Плотва:* Ты нас не обманешь, на удочку не поймаешь. Мы с плотвичкой шустрые сестрички.

*Рыбак:* Ловись, карась, мал да велик.

*Караси:* Ты нас не обманешь, на удочку не поймаешь. Мы – карасики, играем в маракасики.

*Рыбак:* Ловись, ёршик, мал да велик.

*Ерши:* Ты нас не обманешь, на удочку не поймаешь. Мы – ерши, нас ещё поищи. И так далее с разными названиями рыб, подбирая весёлую рифму для ответа «рыбаку».

**«Хозяйка Щука»**

***Дидактические задачи:*** закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в разнообразном интонировании голоса.

***Оборудование:*** шапочки – эмблемы с изображением щуки, карасей, камней.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Дружно проговаривать игровую закличку, по сигналу убегать, ловить.

Одного из детей выбираем «хозяйкой Щукой». Остальные дети делятся на команды: «Камешки» и «Караси». «Камешков» меньше (на 1 – 2 ребёнка). «Камешки» образуют круг, а «караси» плавают внутри круга. «Щука» медленно ходит за кругом. Все хором проговаривают чистоговорку «караси»:

Си – си – си - водоёме караси.

Сю – сю – сю – Здесь раздолье карасю.

Се – се – се – карасей ловили все.

Ся – ся – ся – щука ловит карася.

С последними словами по сигналу педагога: «Щука!» - «Щука» быстро вбегает в круг, старается поймать «карасей». «Караси» стремятся спрятаться за «камень». Того, кому «камня» не хватило, забирает «Щука» и уводит за круг. Один из «камешков» становится «карасём» и игра повторяется.

**Вариант 2.** Правильно проговаривать чистоговорки за ведущим («Щукой»), который во всех словах заменяет отдельные звуки любимым звуком [щ].

Щука в речке жила,

Щёткой воду мела,

Щи варила, щавель,

Угощала лещей.

- Ребята, «Щука» разговаривает совсем непонятно, потому что во все слова старается вставить свой любимый звук [щ]. Кроме лещей, её никто не понимает. Помогите «перевести» щучьи слова: *щ*ар – шар, *щ*амень – камень, *щ*арпы – карпы, *щ*апля – цапля (капля), *щ*уравль – журавль, *щ*аба – жаба *щ*ягушка – лягушка, *щ*амыши – камыши, *щ*одка – лодка, *щ*ебедь – лебедь, *щ*аводь – заводь, *щ*олна – волна, *щ*ервяк – червяк и т.п.

**Тема 32**

**«Птичьи трели»**

**«Гнездовья птиц»**

***Дидактические задачи:***  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.

***Ход игры.***

Рассадить птиц по гнездам согласно их предпочтениям (у воды, высоко над землей).

*Правила.*

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.

2. При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам инаборам).

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

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

**«Скажи, одним словом»**

***Дидактическая задача:*** упражнять в образовании сложных прилагательных.

***Ход игры***.

У сороки белые бока, поэтому ее называют … (белобокая).

У синицы желтая грудь,  поэтому ее называют … (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют …

У дятла красная голова, поэтому его называют …

У вороны черные крылья, поэтому ее называют …

У дятла острый клюв, поэтому его называют …

У совы большая голова, поэтому ее называют …

У свиристели звонкий голос, поэтому ее называют …

У дятла длинный клюв, поэтому его называют …

У сороки длинный хвост, поэтому ее называют …

У совы большие крылья, поэтому ее называют …

**«Узнай птицу по силуэту»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.

***Ход игры.***

Детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают птиц и называют перелетная или зимующая птица.

**«Почему птицы могут летать?»**

***Дидактическая задача:*** найти особенности внешнего вида некоторых птиц, позволяющие приспособиться к жизни в окружающей среде.

***Ход игры.***

Дети рассматривают иллюстрации, выбирают птиц. Взрослый, предлагает доказать, что это птицы, и выясняет, зачем им крылья. Опускают с небольшой высоты картонных птиц с крыльями и без крыльев, выясняет, что с ними произошло. Взрослый спрашивает, все ли птицы летают, почему?

*Вывод:*Дети доказывают, что птицы имеют крылья. Птица, с нераскрытыми крыльями не может держаться в воздухе. Не все птицы могут летать, потому что они большие и тяжелые, крылья не могут поднять их в воздух.

**«Птицы на ветках»**

***Дидактические задачи:***активизировать в речи слова, обозначающие названия птиц, простые предлоги; стимулировать развитие памяти, пространственной ориентировки относительно себя и относительно других предметов.

***Оборудование:*** картинки с изображением птиц, гимнастические палки.

***Ход игры.***

Педагог выставляет картинки с изображением птиц в 3 ряда (по 3 – 4 в каждом), называя каждую, если дети забыли её название.

**Вариант 1.** Называть птиц на картинках в ряду по порядку, отвечая полным предложением на вопросы.

Ребята, птицы размещаются на ветвях дерева для отдыха. Старик – Лесовик наблюдает за дикими птицами наших лесов. Помогите ему назвать и запомнить, какая птица где сидит:

- Кто первый сидит в верхнем ряду?

- Кто за ней?

- Кто сидит в верхнем ряду перед … (кем-то)?

- Кто между … и …? Кто под …? Кто над …? и т.д.

**Вариант 2.** Запоминать и называть с помощью предлогов место спрятанных птиц.

- Любит Старик – Лесовик играть с птицами. Они от него прячутся, а он их зовёт на место. Но никак не может правильно запомнить улетевшую птицу. Помогите старику – Лесовику справиться с озорными птицами.

По сигналу «Ночь» дети закрывают глаза, педагог прячет одну из картинок. По сигналу «День» дети открывают глаза.

- Кто улетел? Где сидела эта птица? (Педагог помогает назвать место нахождения птицы, используя один из предлогов).

Несколько раз педагог прячет по 1, затем по 2, по 3 картинки с птицами из разных рядов, а дети угадывают «улетевших» птиц и называют место в нужном ряду (верхнем, среднем или нижнем).

**Вариант 3.** Называть своё местоположение с помощью предлогов относительно других героев игры.

- Старик – Лесовик хочет поиграть с вами в такую же игру, как он играет со своими птичками.

Педагог (в роли Старика – Лесовика) раздаёт картинки птиц детям и просит их по сигналу «День» двигаться по комнате, размахивая руками, как крыльями, имитируя птиц. А по сигналу «Ночь» - «сесть на ветки» (гимнастические палочки на ковре, детские стульчики и большие стулья) в три ряда:

- Сели птицы на ветки? Всем места хватило! Где ты сидишь, синица? *(За совой, перед сорокой; за снегирём, перед дятлом; над совой, под дятлом и т.п.).*

**Тема 33**

**«Наши добрые знакомые - насекомые»**

**«Веселая гусеница»**

***Дидактические задачи:*** упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

***Ход игры.***

Из картона изготавливается карточка  на ней изображение гусеницы.  На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и  потеряли цифры. Помогите  гусеницам. Дети выбирают и выкладывают  пропущенные цифры.

**«Бабочка»**

***Дидактические задачи:***  развитие ориентировки в пространстве, закрепление терминов, определяющих пространственное расположение.

***Оборудование:*** яркая крупная бабочка у педагога.

Видишь, бабочка летает.

***Ход игры.***

Видишь, бабочка летает.

Дети рассматривают яркую бабочку, которую держит педагог.

Мы за ней понаблюдаем Влево бабочка летит, *(педагог отводит руку с бабочкой в левую от детей)*

Влево нам смотреть велит. *(в сторону, дети следят за ней только глазами)*

Вправо полетела, *(аналогично в правую сторону)*

Вправо посмотрели.

Вот она взлетела выше, *(посмотреть вверх)*

Опустилась вдруг пониже. *(посмотреть вниз)*

Если мы закроем глазки, *(дети закрывают глаза)*

Ее увидим, словно в сказке.

Яркая, воздушная,

Ветерку послушная,

С нами долго не сидела, *(дети открывают глаза и наблюдают за полетом бабочки)*

Упорхнула, улетела.

**«Четвертый лишний»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знания детей о насекомых.

***Ход игры.***

Воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

1) заяц, еж, лиса, шмель;

2) трясогузка, паук, скворец, сорока;

3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;

4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;

5) пчела, стрекоза, енот, пчела;

6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;

7) таракан, муха, пчела, майский жук;

8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;

9) лягушка, комар, жук, бабочка;  
  10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю…пчеле…таракану).

Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

**«Почему комар пищит, а шмель жужжит?»**

***Дидактическая задача:*** выявить причины происхождения низких и высоких звуков.

***Оборудование:*** пластмассовые расчески  с разной частотой и размером зубьев, иллюстрации с изображением комара и шмеля.

***Ход игры.***

Взрослый предлагает детям провести  пластмассовой пластиной по зубьям разных расчесок, определить одинаковый ли звук и от чего зависит частота звука. Дети обращают внимание на частоту зубьев и размер расчесок. Выясняют, что у расчесок с крупными редкими зубьями звук низкий, грубый, громкий; у расчесок с частыми, мелкими зубьями – звук  тонкий, высокий.

Дети рассматривают иллюстрации комара и шмеля, определяют их величину. Затем имитируют звуки, издаваемые ими. У комара звук тонкий, высокий, он звучит как «з-з-з». У шмеля – низкий, грубый, звучит как «ж-ж-ж».  Дети рассказывают, что комар маленькими крыльями машет очень быстро, часто, поэтому звук получается высокий. Шмель машет крыльями  медленно, летит тяжело, поэтому звук получается низкий.

**«Бабочки - красавицы»**

***Дидактические задачи:***  выявить знания детей о насекомых, бабочках. Формировать умение зрительно соотносить пропорции в строении бабочек, формы и окраску с существующей реальностью в мире бабочек.

***Оборудование:*** на поле дидактической игры изображены различные цветы, среди них вставлены картинки с кружащимися бабочками (разных размеров, пропорций, строением).

***Ход игры.***

*Задание.*

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

*Правила.*

1. Количество играющих 5 – 6 человек.

2. Играть по очереди.

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

**«Незнайка – исследователь»**

***Дидактические задачи:***закреплять умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания; упражнять в установлении причинно – следственных связей.

***Оборудование:*** картинки с изображением насекомых, игрушка «насекомое», мяч.

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Придумывать окончание предложения, отвечать на вопросы, передавать игрушку «насекомое».

- Ребята, Незнайка решил стать исследователем, он желает изучать насекомых. У него появилось много вопросов. Помогите ему разобраться.

* Стрекоза – это насекомое, потому что у неё …
* Муравьёв называют «санитарами леса», потому что …
* Бабочкам нужен хоботок, чтобы …
* Осы жалят, потому что …
* Пасечник расставил ульи, чтобы …
* Гусеница заворачивается в кокон, чтобы …
* Кузнечик высоко прыгает, потому что …

**Вариант 2.** Ловить и возвращать мяч ведущему, придумывать как можно больше опровержений заведомо неверной фразы.

- Ребята, Незнайка всё перепутал. Помогите исправить его фразы. Объясните, почему его предложения неверные.

* Все насекомые вредные.
* Муравьи зимой бегают под снегом.
* Пчёлы собирают мёд для людей.
* У всех насекомых четыре лапки.
* У бабочки есть хобот как у слона.
* У всех насекомых есть крылья.
* Все насекомые жужжат.
* Муравьи живут в ульях.
* Весной насекомые прячутся и спят всё лето.
* Птицы боятся насекомых.

Мухи гоняются по воздуху за ласточками. **«Жуки - охранники»**

***Дидактические задачи:***активизировать в речи детей слова, обозначающие названия насекомых; закреплять умение строить простое полное предложение по книжной иллюстрации.

***Оборудование:*** фото или картинки с изображением насекомых, книга К. Чуковского «Муха – Цокотуха», отдельные увеличенные иллюстрации к ней; имитация микрофона.

***Ход игры.***

- Ребята, посмотрите на обложку книги. Вы её узнаёте? *(«Муха – Цокотуха»).* Кто её автор? *«Корней Иванович Чуковский).* О чём эта книга? *(О мухе и её гостях и т.д.).*

Да, с Мухой приключилась страшная история. Но всё хорошо закончилось. Чтобы такого не повторилось Муха – Цокотуха просит вас наблюдать за всем, что происходит в её доме. Хотите помочь Мухе – Цокотухе? Тогда превращаю вас в жуков – охранников.

У каждого из вас будет свой участок, который виден в «подзорную трубу». Трубу сделаем из свёрнутого в тонкую трубочку листа бумаги.

- Итак, что видит первый «жук – охранник»?

- Я вижу угол стола, за ним сидит кузнечик. В одной лапке кузнечик держит бублик, в другой – чашку.

- Ребята, вы узнали, куда смотрит «жук – охранник»? Покажите эту иллюстрацию. Где этот фрагмент? Молодец, получай картинку с изображением кузнечика.

Второй «жук – охранник»: «Я вижу блошку в платке, которая несёт пару сапог. У неё на голове есть шапочка».

- Ребята, вы узнали этот фрагмент? Найдите такую же иллюстрацию. Отлично, получайте картинку с изображением блошки.

Третий «жук – охранник»: «Я вижу банку, на которой написано «мёд»».

- Ребята, о каком фрагменте идёт речь? *(Приходила к Мухе бабушка – пчела. Мухе – Цокотухе мёду принесла…)* Хорошо, бери картинку пчелы и т.д.

**«Прилетали к нам вчера …»**

***Дидактические задачи:***активизировать в речи детей слова, обозначающие названия насекомых, их действий, движений.

***Оборудование:*** картинки с изображением насекомых.

***Ход игры.***

Выбирать из набора картинок подходящую по тексту картинку; при повторном чтении выбегать в середину круга, кружиться, бегать до окончания слов.

- Ребята, слушайте внимательно стихотворение и запоминайте, кого я назову.

Прилетела к нам вчера

Полосатая пчела,

А за нею шмель – шмелёк

И весёлый мотылёк,

Жук – олень и стрекоза,

Как фонарики глаза.

Оса жало показала,

Бабочку перепугала,

Кузнечик весело скакал,

А комар с листика упал.

Муравьишка пробежал,

Майский жук жужжал, жужжал.

Пожужжали, полетали,

От усталости упали … (по Н. Нищевой)

- Найдите на картинках всех героев стихотворения. Вы будете исполнять роль насекомого, изображённого на выбранной вами картинке. Я читаю стихотворение ещё раз. Кого назову, выбегайте в середину круга, танцуйте, кружитесь. Когда закончу читать – приседайте. Проверим, все ли правильно выбрали картинки из набора. Кто ошибётся – останется за кругом.

Картинки перемешиваются, игра повторяется.

**Тема 34**

**«Эти загадочные животные»**

**«Узнай по описанию»**

***Дидактическая задача:***  расширять представления о земноводных и пресмыкающихся; закрепить представления о приспособляемости животных к условиям жизни в определённой природной среде.

***Оборудование:***  карточки с изображением земноводных и пресмыкающихся.

***Ход игры.***

Игроки по очереди вытаскивают из стопки карточку. Описывают животное по внешнему виду и среде его обитания.

**«Разрезные картинки»**

***Дидактическая задача:***  развивать любознательность, интерес к различным животным.

***Оборудование:***  карточки с изображением земноводных и пресмыкающихся разрезанные на части.

***Ход игры.***

Задача детей - собрать картинку и рассказать, кто на ней изображён.

Для младших детей обязательно надо использовать образец, старшие дошкольники могут справиться самостоятельно.

**«Загадочные животные»**

***Дидактическая задача:***  закреплять представления о земноводных и пресмыкающихся, почему их так называют; об условиях жизни.

***Оборудование:***  фотографии или картинки с изображением земноводных и пресмыкающихся.

***Ход игры.***

Отгадай такие загадки:

Летом в болоте

Её вы найдете.

Зеленая квакушка –

Кто это? ... *(лягушка)*

Он в пруду под ряской пышной

Под раскидистым кустом.

Как всегда свободно дышит

Черным сплюснутым хвостом. *(тритон)*

- Как этих животных можно назвать одним словом?

- Это земноводные животные. Что означает слово земноводные? Из каких двух слов оно состоит? (земля и вода). Почему они так называются? Земноводные – это такие животные, которые одну часть своей жизни проводят в воде, а другую – на суше. Земноводных также часто называют «амфибии», что в переводе с греческого языка означает «ведущий двойную жизнь».

- Я хочу загадать вам ещё несколько загадок.

Он на экваторе живет.

И у него огромный рот.

Он солнце в сказке проглотил.

Кто? Догадался? *(крокодил)*

Шелестя, шурша травой,

Проползает шнур живой,

На земле клубком свернется.

Угадали, как зовётся? *(змея)*

Бегает среди камней,

Не угонишься за ней.

Ухватил за хвост, но - ах! –

Удрала, а хвост в руках. *(ящерица)*

Очень медленно идет,

Дом она с собой несет.

Испугается чего-то,

В панцирь с головой уйдет. *(черепаха)*

- А как этих животных можно назвать одним словом? Своё название пресмыкающиеся получили за то, что передвигаются они пресмыкаясь (ползая) по земле. Обычно у них четыре лапы, но они лишь помогают передвижению тела, как подвижные рычаги, т. к. расположены по бокам туловища, а не под ним. Слово «рептилия» в переводе с греческого языка означает «ползать на брюхе». Именно поэтому пресмыкающихся животных также называют рептилиями.

**«Черепашьи уроки»**

***Дидактическая задача:*** закреплять умения делить слова на части (слоги), подбирать слова по количеству частей (слогов).

***Оборудование:*** картинки с изображением разных предметов, в названии которых разное количество слогов; игрушка «черепаха».

***Ход игры.***

Послушайте стихотворение.

До болота идти далеко,

До болота идти нелегко.

- Вот камень лежит у дороги,

Присядем и вытянем ноги.

И на камень лягушки

Кладут узелок.

- Хорошо бы на камне

Прилечь на часок …

Вдруг на ноги камень вскочил

И за лапки их ухватил.

И они закричали от страха:

Это – че! Это – ре! Это – паха!

Это – чере! Папаха! Папаха!

(К. Чуковский)

- Что это за камень живой оказался? Почему лягушки перепутали черепаху с камнем? *(Твёрдый панцирь, не движется).* А эта черепаха медленно двигается, потому что задали ей в речной школе задание, с которым она справиться не может: не умеет делить слова на части (слоги). Вот и молчит черепаха, вот и грустит черепаха.

Не сдвинется с места от страха.

Хотите помочь бедняге?

Поделим слова черепахе?

**Вариант 1.** «Отхлопывать» количество частей (слогов) в слове, подбирать соответствующую цифру по количеству слогов.

*1 слог:* СОМ, ПРУД, РАК, ЛИСТ.

*2 слога:* РЕКА, РУЧЕЙ, КОМАР, ЗМЕЯ.

*3 слога:* ВОДОЁМ, КАМЫШИ, ЛЯГУШКА, КРОКОДИЛ.

- Разложите картинки в стопки с определённой цифрой (1, 2, 3) по количеству частей (слогов).

**Вариант 2.** Шагать по количеству частей (слогов) в слове.

- Чтобы дойти до водоёма, черепаха должна сделать ровно столько шагов, сколько частей (слогов) в словах. Поможем черепахе «прошагать» все названия этих картинок.

Например: «зме-я» - 2 слога «черепаха» делает 2 шага; «я-ще-ри-ца» - 4 слога «черепаха» делает 4 шага и т.д.

Игра заканчивается, когда «черепаха» доходит до заранее обозначенного места «водоёма».

**«Живой водоём»**

***Дидактическая задача:*** активизировать в речи слова, обозначающие названия обитателей водоёмов, их действий, движений.

***Оборудование:*** картинки с изображением обитателей водоёмов; «цветок», «камень», «бревно» (макеты).

***Ход игры.***

**Вариант 1.** Правильно произносить слова чистоговорки, имитировать движения лягушки, сочетать ритм движений с речью, преодолевать препятствия.

- Давайте вспомним сказки «Царевна – лягушка», «Лягушка – путешественница», «Дюймовочка» и др. Посмотрите, Квак хочет подружиться с Дюймовочкой. Он знакомит её со своими друзьями: «Летом на болоте вы её найдёте: зелёная квакушка – кто это?» *(Лягушка).* Чем полезны в природе лягушки? Как они кричат? Когда и почему? *(Квакают вечером или перед дождём, зовут друг друга).* Покажите, как передвигаются лягушки. *(Прыгают, ползают).* Квак предлагает вам поиграть в весёлых лягушат.

Вот лягушки по дорожке

Скачут вытянувши ножки,

Ква – ква – ква, ква – ква – ква,

Выше травки, дальше рва.

Дети повторяют слова чистоговорки, прыгают, изображая лягушек, перепрыгивают через «ров» - скакалки, через «лужу» - ткань, по «кочкам» - в обручи и т.п.

**Вариант 2.** Называть и показывать действия выбранного героя, изменяя глагол с помощью приставок.

Вспомните, какую птицу лечила Дюймовочка? *(Ласточку).* Ласточка болела, а Дюймовочка хотела рассказать им, кто что делает у водоёма. Поможете Дюймовочке рассказать и показать «живой водоём»?

Дети разбиваются на подгруппы, каждая из которых получает по одной предметной картинке: «крокодил», «лягушка», «змея», «ящерица». Всей командой дети должны назвать как можно больше действий от слов «бежать», «прыгать», «плыть», «ползти».

Ящерица бежала: к камню … *(подбежала),* за камень … *(забежала),* вокруг камня … *(оббежала),* в траву … *(убежала).*

Лягушка прыгала: к бревну … *(подпрыгнула),* на бревно … *(запрыгнула),* с бревна …*(спрыгнула),* с кочки на кочку … *(перепрыгнула).*

Крокодил плыл: к берегу … *(подплыл),* от берега … *(отплыл),* всю реку … *(переплыл),* из-за камня … *(выплыл).*

Змея ползла: под камень … *(подползла),* за камень …*(заползла),* из-за камня … *(выползла),* от камня … *(отползла)* и т.д.

.

**Тема 35**

**«Что за зверь?»**

**«Что я за зверь?»**

***Дидактическая задача:*** закреплять знания о животных Африки; развивать фантазию.

***Ход игры.***

В игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

 Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или 2-й вариант: отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается.

Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.

**«Пирамида»**

***Дидактические задачи:*** закрепить знания детей об обобщающих понятиях, умение правильно классифицировать картинки по видовым принадлежностям; развивать логическое мышление.  
***Оборудование:*** четырехгранная пирамида со сторонами, обклеенными фланелью.  
**Наборы картинок:** животные: домашние, дикие животные наших лесов, жарких стран, севера.

***Ход игры.***

В игре могут участвовать от одного до четырех человек.   
В верхней части граней пирамиды педагог помещает сигнальную картинку и предлагает ребенку распределить картинки по видовым принадлежностям. На одной грани ребенок должен разместить домашних животных, на второй диких животных наших лесов, на третьей диких животных жарких стран, на четвертой диких животных севера.  
Если в игре участвует несколько детей, каждый ребенок помещает на своей грани только один вид посуды, птиц, животных, времен года и т. д., соответствующий его сигнальной картинке.  
После выполнения задания педагог просит ответить на вопросы:  
- Какую пользу приносит корова?  
- Подбери слова определения к слову зебра.  
- Где спит лиса, волк?  
- Какие части тела есть у моржа и т. д.

Многофункциональная дидактическая игра

**«Животные Юга и Севера»**

***Дидактические задачи:*** развивать речевую активность детей, закрепить знания о диких животных Севера и Юга.

***Игровое упражнение «Кто это? »*** Задача: Закрепить названия животных, различия между дикими животными Севера и Юга.

Педагог обращает внимание на картинки с изображением животных и спрашивает детей: «Кто это? Где они живут? »

***Игровое упражнение «Белый медведь и жираф»***

Задача: Составление рассказа-сравнения.

Белый медведь – это северное животное, а жираф южное. Медведь -- животное хищное, а жираф – травоядное. Медведь питается рыбой и тюленями, а жираф – травой и листьями. Медведь белый, а жираф рыжий с темными пятнышками. У медведя толстая шкура, а у жирафа тонкая. У медведя короткая шея, а у жирафа длинная. У медведя на ногах когти, а у жирафа копыта.

***Игровое упражнение «У кого кто? »***

Задача: Составление предложений с предлогом у.

Кто у тигра? У тигра тигренок.

Кто у слонихи? У слонихи слоненок.

***Игровое упражнение «Кто за кем бегает»***

Задача: Составление предложений с предлогом за.

Тигренок бегает за … тигром.

Слоненок бегает за … слонихой.

***Игровое упражнение «Расскажи о любимом животном»***

Задача: Закрепление знаний детей по теме.

Мое любимое животное – лев. Он рыжий, смелый, охотится.

***Игровое упражнение «Длинный или короткий»***

Задача: Развивать умение сравнивать два предмета разной длины.

У жирафа шея длинная, а у медведя… короткая.

У крокодила короткие ноги, а у жирафа … длинные.

***Игровое упражнение «Кто что делает»***

Задача: Составление предложений по вопросам.

Кто скачет? Зебра скачет.

Кто рычит? Тигр рычит.

Словарь: ревет, прыгает, жует, охотится, грызет, воет, пугает, обманывает и т. д.

***Игровое упражнение «Договори слово»***

Тигр бежал, а тигры… .бежали.

Лев рычал, а львы рычали.

***Игровое упражнение «Кто меньше?»***

Задача: Учить детей сравнивать предметы различной величины, используя слово меньше.

Кто меньше – обезьяна или слон.

Кто меньше тюлень или белый медведь.

***Игровое упражнение «Кто кем будет»***

Задача: Закрепление знаний названий детенышей животных. Развитие логического мышления. Усвоение категории творительного падежа.

Львенок будет… львом. Тигренок будет… тигром. Слоненок будет … слоном.

***Игровое упражнение «Кто хозяин»***

Задача: Употребление притяжательных прилагательных.

Педагог показывает части тела животных и задает вопросы: «Чей хвост? Чья голова?».

***Игровое упражнение «За, перед, между»***

Задача: Учимся употреблять предлоги за, между, перед.

Перед кем стоит лев? А за кем стоит тигр? Перед кем стоит зебра?

***Игровое упражнение «Про какое животное можно сказать так?»***

Задача: Учимся различать и употреблять притяжательные местоимения мой и моя. Про какое животное можно сказать моя и мой.

Тигр мой. Моя зебра.

***Игровое упражнение «Исправь ошибки»***

Задача: Учимся употреблять предлоги, союзы.

Лев живет на Севере.

Зебра живет в лесу.

Тигр живет на Севере.

Белый медведь живет в южных странах.

Кошка гуляет со слоненком.

Тигр гуляет с козленком.

Бегемот гуляет с коровой.

Морж был ежонком, а еж моржонком.

Тюлень был олененком, а олень тюлененком.

Тигр был львенком, а лев тигренком.

Медведь был зайчонком, а заяц медвежонком.

Слон был кенгуренком, а кенгуру слоненком.

***Игровое упражнение «Подбери слово»***

Задача: Подбор прилагательных к слову животные.

Педагог предлагает подобрать слова - признаки к слову животные.

Южные, северные, дикие, хищные, травоядные, злые, опасные, пугливые, беззащитные, сильные, слабые, красивые, гордые, спокойные, хитрые.

***Игровое упражнение «Составь предложение»***

Задача: Составление сложных предложений со значением противопоставления по опорным картинкам.

Тигр – это хищное животное, а жираф – травоядное.

Пары слов: белый медведь – зебра, леопард – слон, обезьяна – лев.

***Игровое упражнение «Кто за кем охотится»***

Задача: Усвоение категории творительного падежа с предлогом за.

Тигр охотится за зеброй. Белый медведь охотится за рыбой.

Воспитатель читает стихи про животных Арктики:

Тюлень

Тюлень лежит на льдине,

Как будто на перине.

Вставать он не торопится:

Жирок под шкурой копится.

Морж

Гордится морж усами

И острыми клыками.

Он в Арктике живёт,

Где снег вокруг и лёд.

Белый медведь

Белый мишка на рыбалку

Не спеша идёт, вразвалку.

Чует старый рыболов,

Что богатый ждёт улов.

**«Если бы я был…»**

***Дидактические задачи:*** закрепить знания о животных, развивать связную речь,

мышление. ***Оборудование:*** фотографии пустыни, песочные часы.

***Ход игры.***

Педагог предлагает детям рассмотреть фотографии с изображением обитателей песчаной пустыни. Пусть каждый из них выберет животное, которое ему больше всего по душе. По «волшебному сигналу» взрослого (например, переверните песочные часы) участники игры превращаются в понравившихся зверей, птиц, рептилий и рассказывают о себе: «Если бы я был ящерицей и жил в пустыне, я бы…» (как прятался, как питался, как бегал, рыл норы и т. п.).

**«Кого везут в зоопарк»**

***Дидактические задачи:***  обогащать словарный запас детей, учить правильному использованию притяжательных прилагательных, составлять сложные предложения с союзом «потому что».

***Оборудование:*** большая картинка с изображением грузовика (с прорезями), маленькие картинки с изображением голов и хвостов животных.

***Ход игры.***

В прорези – картинки грузовика вставлены предметные картинки с изображением головы и хвоста животного. Педагог сообщает детям, что в зоопарк нужно отвезти зверей.

— Назовите, пожалуйста, чья голова и чей хвост показались в грузовике, и отгадайте, кого перевозят в зоопарк.

Образец ответа: в зоопарк везут льва, потому что это львиная голова и львиный хвост.

— Сложите две половинки вместе и проверьте правильность своего ответа.

**«Собери животное»**

***Дидактическая задача:*** закрепление знаний, о животных Севера.

***Ход игры.***

Каждому ребёнку раздаются разрезные картинки с изображением животного севера. Задача ребёнка собрать картинку и сказать какое животное получилось, где живёт, кто детёныши, чем питается, какую пользу приносит человеку.

**Тема 36**

**«Занимательная игротека»**

**«Повторяй друг за другом»**

***Дидактическая задача:*** 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.

**«Что изменилось?» (игра-забава)**

***Дидактическая задача:*** 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.

**«Какое слово заблудилось?»**

***Дидактическая задача:*** формировать умение подбирать точные по смыслу слова.

***Ход игры.***

Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу выронив из рук,

Маша мчится к маме:

Там ползет зеленый **лук** *(жук)*

С длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите:

«Не забудьте об одном:

Обязательно примите

Десять **цапель***(капель)* перед сном».

Жучка **будку***(булку)* не доела.

Неохота, Надоело.

Забодал меня **котел** *(козел)*,

На него я очень зол.

**«Назови лишнее слово»**

***Дидактическая задача:*** активизировать внимание; развивать мышление, речь. Навык правильного звукопроизношения.

***Ход игры.***

Взрослый называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово «лишнее».

«Лишнее» слово среди имен существительных:

* стол, шкаф, ковер, кресло, диван;
* пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа;
* слива, яблоко, помидор, абрикос, груша;
* волк, собака, рысь, лиса, заяц;
* лошадь, корова, олень, баран, свинья;
* роза, тюльпан, фасоль, василек, мак;
* зима, апрель, весна, осень, лето.

«Лишнее» слово среди имен прилагательных:

* грустный, печальный, унылый, глубокий;
* храбрый, звонкий, смелый, отважный;
* желтый, красный, сильный, зеленый;
* слабый, ломкий, долгий, хрупкий;
* глубокий, мелкий, высокий, светлый, низкий.

«Лишнее» слово среди глаголов:

* думать, ехать, размышлять, соображать;
* бросился, слушал, ринулся, помчался;
* приехал, прибыл, убежал, прискакал;
* разговаривать, спать, петь, шептать;
* заниматься, учиться, кричать, узнавать.

**Дидактические игры и упражнения по желанию детей.**