

Картотека дидактических игр по ФЭМП для старшей группы

ФЭМП

«Кому сколько?»

Цель: Усвоить понятие «сколько»

Содержание: Ведущий раздает карточки с нарисованными мальчиками и девочками, и их одеждой, а на стол кладет карточку с двумя девочками и спрашивает: «Сколько им надо шапочек?» Дети отвечают: «Две». Тогда ребенок, у которого на руках картинка с двумя шапочками, кладет ее рядом с карточкой, где нарисованы две девочки, и т. д. В присчитывании и отсчитывании дети упражняются в играх с мелкими игрушками. Игра состоит в том, что ребенок, получив карточку с нарисованными кружочками и сосчитав их, отсчитывает себе столько игрушек, сколько кружочков на карте. Затем карты смешиваются и снова раздаются. Дети пересчитывают на своих картах кружочки и, если их больше, чем отобрано игрушек по первой карте, решают, сколько еще надо прибавить игрушек или отнять, если кружочков меньше. Игрушек на столе должно быть много. А кружочков на маленьких карточках пять (1, 2, 3, 4, 5). Это число кружочков в карточках может несколько раз повторяться. К детям среднего дошкольного возраста предъявляются более высокие требования в овладении пространственными ориентировками.

«Что где находится?»

Цель: Упражнять в определении пространственного расположения предметов по отношению от себя "вперед", "сзади", "перед", "слева", "справа", "вверху", "внизу".

Материал: Игрушки

Содержание: Ребенок останавливается в определенном месте комнаты и пересчитывает предметы, находящиеся впереди, сзади, слева, справа.

«Вчера, сегодня, завтра»

Цель: Закреплять понятие о таких категориях, как "вчера", "сегодня", "завтра"

Материал: Мяч

Содержание: Ведущий бросает мяч по очереди всем играющим и говорит: "Мы лепили...когда". Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечает на вопрос "когда?"

Мы пойдем гулять в парк ...(сегодня)

Мы навещали бабушку ...(вчера)

Мы будем читать книгу...(завтра)

«Сложи квадрат»

Цель: развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления и умения разбивать сложную задачу на несколько простых. Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

Задания к игре:

1. Разложить кусочки квадратов по цвету
2. По номерам
3. Сложить из кусочков целый квадрат
4. Придумать новые квадратики.

«Составление геометрических фигур»

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Задания:

1. Составить квадрат и треугольник маленького размера
2. Составить маленький и большой квадраты
3. Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая - 2.
4. Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

«Что круглое, а что овальное?»

Цель: упражнять в нахождении и назывании круглых и овальных предметов

Ход игры: Педагог предлагает ребенку назвать как можно больше предметов круглой и овальной формы. Ребенок начинает игру.

Если он не может назвать, педагог начинает: «Я вспомнил, яблоко - круглое, а яичко - овальное. Теперь ты продолжай. Вспомни, какая по форме слива, а какой крыжовник? Верно, слива - овальная, а крыжовник - круглый». *(Помогает ребенку называть предметы и сравнивать их по форме: колечко-рыбка, ежик-мячик, вишня-листок вишни,*

арбуз-дыня, желудь-малина, помидор-баклажан, подсолнух-семечко, кабачок-яблоко).

В случае затруднения педагог показывает ребенку набор картинок, и они вместе раскладывают их на две группы.

«Выкладывание фигур»

Цель игры: упражнять детей в выкладывании изображений из геометрических фигур используя схемы.

Материал: карты-схемы изображений, строительный набор.

Ход игры. Детям предлагают схемы и геометрические фигуры для выкладывания изображений. После выполнения задания спрашивают: " Из каких фигур ты составил эту машину? Сколько всего фигур тебе потребовалось для этой раке ты? Сколько здесь одинаковых фигур?"

«Найди лишнее»

Цель игры: развивать логическое мышление дошкольников.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. На карте изображены ряды геометрических фигур. Детям предлагают рассмотреть их и определить, что на них лишнее, затем обосновать, почему.

«На что похоже?»

Цель игры: развивать наглядно- образное мышление детей. **Материал:** набор плоскостных геометрических фигур.

Ход игры. Воспитатель поочередно показывает вырезанные геометрические фигуры, называет их и просит сказать, на что они похожи. Например: шар - колобок, солнышко, лицо, воздушный шар и т.д.

«Сопоставь»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: рисунки с изображением геометрических фигур и реальных предметов, хорошо знакомых дошкольникам.

Ход игры. Детям предлагают два рисунка, на одном изображены геометрические тела (куб, цилиндр, шар, конус и др.), на другом реальные предметы, хорошо знакомые дошкольникам, просят назвать, на какое геометрическое тело похож тот или иной предмет. Предложите ребятам поиграть в игру.

«Ошибки в узоре»

Цель игры: развитие логического мышления детей.

Материал: Карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. На карточке изображен узор из геометрических фигур. Детям предлагают рассмотреть его и найти ошибки, нарушающие симметричность узора. После чего задают вопросы: «Из каких фигур составлен узор? Сколько фигур в верхнем ряду, в нижнем, ромбов, треугольников, квадратов, овалов?»

Картотека «Народные игры и забавы» для старшей группы

«Народные игры и забавы»

Русский народ издревле славился не только уникальной и крайне интересной культурой, но и увлекательными играми как для детей, так и для взрослых. Однако, время и влияние европейских соседей постепенно затмили старинные русские игры. Сейчас они начинают возрождаться и не перестают восхищать своей живостью, оригинальными идеями и заданиями, наполненными шумным весельем и задором.

В преддверии праздника Масленица и народных гуляний предлагаем вашему вниманию несколько игр, которые можно с успехом использовать в работе с детьми. Игры интересны тем, что помимо развития физических качеств и навыков они направлены на сплоченность детского коллектива, а использующиеся в них речевки и попевки благотворно влияют на развитие речи и дыхательной струи ребенка.

Подвижная игра – кричалка «Блины – Лепешки»

Для этой подвижной и веселой игры всех детей делят на две команды, движения, о которых говорится в тексте кричалки, будут общими для всех, а кричать первая команда (по сигналу левой руки ведущего) должны громко и дружно: «Блины». Вторая команда вслед за сигналом правой руки ведущего, кричат: «Лепешки»

Хороша была зима, её мы провожаем,

*И тепло весеннее радостно встречаем.
Печем с припеком мы (знак левой рукой)...**Блины!**
И вкусные (знак правой рукой) ...**Лепешки!**
И весело и дружно хлопаем в ладошки (все хлопают)
Наступила долгожданная масляна неделя,
И никто не сосчитает, сколько же мы съели.
Ели-ели мы (знак левой рукой)...**Блины!**
И еще (знак правой рукой) ...**Лепешки!**
А теперь вокруг себя покрутимся немножко (все крутятся)
Вокруг песни, танцы, смех, шумное гулянье,
В каждом доме оценили хлопоты - старанье,
На столе стоят (знак левой рукой)...**Блины!**
А рядышком (знак правой рукой) ...**Лепешки!**
Чтобы больше в нас вошло - прыгаем на ножке (все прыгают),
Еще кружок вокруг себя (все кружатся)
И хлопаем в ладошки (все хлопают)*

Игра «Подснежники»

Дети взявшись за руки, водят хоровод и поют весеннюю запевку:

*Весна, Весна красная,
Приди, Весна, с радостью,
С великой милостью:
Со льном высоким,
С корнем глубоким,
С дождями сильными,
С цветами обильными.*

Во время запевки водящий разбрасывает внутри хоровода цветы подснежники. Как только музыка заканчивается,

дети начинают собирать цветы. У кого окажется больше цветов, тот и победил.

Игра «Золотые ворота»

Эта игра отличается большой динамичностью и рассчитана не столько на ловкость ее участников, сколько на их везение. Правила «Золотых ворот» следующие: два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие ворота при этом напевают:

*Золотые ворота
Пропускают не всегда!
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!*

После того, как заканчивается песня они опускают руку, и те игроки, которые попались также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся «воротами».

Игра «Дударь»

Выбирается Дударь, становится в круг. Вокруг него идёт хоровод, и дети поют песню:

*Дударь, Дударь, Дударище
старый, старый старичище.
Его под колоду, его под сырую,
его под гнилую.*

– Дударь, Дударь, что болит?

Дударь показывает и называет, что у него болит (рука, голова, спина, коленка и т.д.), все кладут руки друг другу на это место и снова начинают ходить по кругу с песней.

*Дударь, Дударь, Дударище
старый, старый старичище. и т.д.*

Когда надоест играть, Дударь говорит: «Выздоровел!»

Игра «Змея»

Все играющие садятся рядом друг с другом на скамейку или на стулья, поставленные в ряд «Змея» ходит перед игроками со словами:

Я змея, змея, змея, Я ползу, ползу, ползу.

Подходит к одному из игроков:

Хочешь быть моим хвостом?

Хочу!

Становись за мной!

Идут вдвоем:

Я змея, змея, змея, Я ползу, ползу, ползу.

Подходит к другому игроку:

Хочешь быть моим хвостом?

Хочу!

Ползи!

Игрок должен проползти между ногами «змеи» и стать ее «хвостом». И так далее, пока не соберут всех желающих.

Игра «Пряничная доска»

Все играющие садятся рядом друг с другом на скамейку или на стулья, поставленные в ряд. Это будет «пряничная доска». Вокруг скамьи или стульев должно быть достаточно места (чтобы можно было их обежать). Водящий ходит вдоль «пряничной доски», все игроки говорят или поют:

Прянична доска, с целого пенька,

С целого пенька, сбрось-ка паренька.

На слова «Сбрось-ка паренька» водящий быстро хлопает рукой по колену одного из игроков. Игрок должен быстро обежать «пряничную доску» и сесть на свое место. В это время ведущий обегает «пряничную доску» в другом направлении. Если водящий успел занять место игрока – то теперь водить будет игрок, которого хлопнули по колену. Если нет — то снова будет водить тот же водящий.

Игра «Колечко-колечко»

Все сидят на лавочке. Выбирается водящий. У него между ладоней лежит колечко или другой маленький предмет. Остальные держат свои ладошки сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Но кому он положил, знает только тот, кому колечко попало. Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет: «*колечко-колечко, выйди на крылечко*», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет — водит тот, кто задержал. Причем задерживать можно только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.

Игра «Горячее место»

Эта забава прекрасно подходит для тех, кто любит играть в догонялки. Ее смысл заключается в том, что в центре площадки обозначается место, которое будет называться горячим. «Вода» должен стараться поймать участников, стремящихся попасть в это место. Тот, кого ловят, помогает «воде». Если игроку удастся достигнуть «горячего места»,

он может там отдыхать сколько пожелает, однако, выйдя за его пределы, вновь должен будет убежать от «воды». Игра длится до тех пор, пока не поймают всех игроков.

Игра «Краски»

Это подвижная и веселая игра. Согласно ее правилам, нужно выбрать двух участников: «монаха» и «продавца». Другие игроки становятся в шеренгу, а продавец говорит им шепотом любой цвет. После этого, происходит следующий диалог:

Монах заходит в магазин красок и говорит продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской. - За какой?

Монах называет цвета (например, красный). В случае, если такого цвета нет, продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по красной дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

При этом, монаху дается задание: пройтись уточкой или попрыгать на одной ноге. Если, такой цвет есть, то продавец отвечает:

- Есть такая! - Сколько стоит? - Пять рублей

После этого, монах хлопает по ладони продавца пять раз. Как только прозвучал последний хлопок, участник-«краска» вскакивает и бежит вокруг шеренги. Если монах его догоняет, то сам становится «краской», а тот, кого поймали становится на его место.

Следующие игры – забавы предназначены для того чтобы участники могли похвастаться удачью молодецкой, да силушкой помериться.

«Малечина-калечина»

Игра состоит в том, что палочку ставят вертикально на кончике одного или двух пальцев руки (нельзя поддерживать палку другой рукой) и, обращаясь к малечине, проговаривают речитативом стишок:

«Малечина-калечина,

сколько часов до вечера?

Раз, два, три ...»

Считают, пока удастся удерживать палочку от падения. Когда палка покачнулась, ее подхватывают второй рукой, не допуская, чтобы она упала. Победителя определяют по величине числа, до которого он досчитал.

«Чура»

Командная игра, где дети палками ведут мяч. По сигналу первый участник каждой команды ведет палкой мяч до конуса и обратно, передает эстафету следующему игроку, выигрывает та команда, которая первой закончит эстафету.

«Шапочный бой»

В этом бою два участника от разных команд, стараются схватить шапку соперника и бросить её на землю, как бы

заставляя соперника поклониться, поднимая свою шапку. Выигрывает, та команда, которая, наберет большее количество шапок.

«Перетягивание каната»

Командная игра, распространенная и в наши дни. Побеждает команда, которая перетянет соперников на свою сторону.

«Петушки»

Мальчишки любят задираться, толкаться, даже драться, - словом, петушиться. Но настоящие мальчишеские бои проводились не как-нибудь, а по правилам. Для игры очерчивали небольшой круг, и двое игроков становились в его центр. Правила были строгие - руки у парней отведены за спину, на двух ногах стоять нельзя, только на одной ноге прыгай. Парням можно было толкаться плечами, грудью, спиной, но не головой и не руками. Если тебе удалось толкнуть соперника так, что он ступил на землю второй ногой или выпрыгнул за границу круга, ты победил.

Картотека дидактических игр по конструированию для старшей группы

Конструирование

«Конструируем из палочек»

Цель игры: развитие логического умения детей.

Материал: палочки разной длины трех размеров, карточки с изображением простейших картинок.

Ход игры. Детям раздают палочки разной длины, предлагают разложить их по размеру на три части. Затем дают картинки (реальные изображения предметов простой формы: флажок, машина, лодка с парусом, тачка, цветок, ваза и др.) и просят выложить изображение этих предметов палочками.

«Вспомни, на что похоже»

Цель игры: упражнять детей в назывании геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Детям предлагают карточки с изображением строительных деталей. Воспитатель просит назвать деталь и вспомнить предметы, имеющие с ней сходство, обосновать при этом, почему он эти предметы указывает.

«Посчитай и сконструируй»

Цель игры: Развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки с изображением роботов из геометрических фигур, строительные наборы или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Детям показывают рисунок с изображением роботов из геометрических фигур. Воспитатель предлагает сосчитать, роботов человечков, спрашивает, сколько роботов-собачек. Просит выбрать любого робота, рассказать, из каких фигур он составлен, сколько на него пошло одинаковых фигур-деталей. Затем детям дают геометрические фигуры и просят выложить из них понравившиеся изображения.

«Обустрой комнату»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: лист бумаги (35* 45см), строительный набор, плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям лист бумаги (35*45 см) и говорит, что это пол кукольной комнаты, просит обстроить его кирпичиками (стены комнаты), оставив промежутки для окна и двери. После того как дети сделают это, вынимает лист и кладет его рядом с построенной комнатой. Затем достает геометрические фигуры и предлагает разложить их на бумаге, подбирая похожие по форме на предметы мебели (квадрат - табуретка, прямоугольник - кровать и т.д.). Воспитатель рассматривает с дошкольниками получившуюся схему и просит расставить по ней "мебель" в комнате, обстроенной кирпичиками. По окончании работы дети сравнивают изображение с постройкой.

«Соотношение геометрических тел и фигур»

Цель игры: учить детей соотносить изображения геометрических фигур и строительные детали конструктора. **Материал:** Карточки с изображением геометрических фигур, строительный набор.

Ход игры. Дошкольникам предлагают рассмотреть изображения геометрических тел, а затем геометрические фигуры, изображенные ниже. Воспитатель просит отыскать строительные детали, изображенные на карточке, и показать те стороны, которые имеют форму геометрических фигур, изображенных под карточкой. Задание усложняется, если детям предложить соотнести геометрические фигуры и тела, не используя строительные детали.

«Построим башенку для принцессы» «Накладываем детали»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки схемы, строительные детали.

Ход игры. Дошкольникам дают две карточки: на одной в виде схемы изображены различные теремки, на другой - строительные детали, которые следует отобрать для решения данной задачи. Цель задания: уложить детали в контуре так, чтобы они соприкасались с поверхностью листа одной из граней. В процессе решения задания воспитатель уточняет, какие детали использует ребе нок, какого цвета, какая форма граней у той или иной детали, сколько граней у детали, сколько деталей пошло на сборку изображения. Воспитатель приносит в группу куклу-принцессу, сажает её на стульчик и говорит ей: «Принцесса

скоро будет построен ваш дом. Надо выбрать хорошее место. Позову- ка я строителей. Кто будет строить дом для принцессы? Лена и Лиза вы знаете, где будет стройка? Тогда найдите нам подходящее место, где будет дом для принцессы. (Девочки находят место для дома). Теперь нам нужны строительные материалы. Гена и Саша, помогите нам, выберите, пожалуйста, всё, что нужно для стройки. А что нам нужно? (дети называют материалы: кирпичи, доски, камни, песок.) Дети, вы будете строителями. Постройте хороший дом, похожий на башню». Дети вместе с воспитателем строят башенку, используя строительный набор и подручный материал. В конце игры воспитатель показывает новый дом принцессе и говорит: «Это ваш новый дом башня. Вы довольны, принцесса? Хорошо постарались наши строители! Они могут строить и другие красивые дома»

«Построй по модели»

Цель игры: учить детей строить конструкции по готовой модели.

Материал: объемные модели, строительный конструктор. **Ход игры.** Соорудите из строительного материала несложные конструкции и обклейте их бумагой или тканью, получатся объемные модели. Общее представление о конструкции есть, а вот из каких деталей она собрана, надо догадаться. Предложите детям соорудить постройки по этим моделям. (Дети подготовительной группы конструируют по изображенным нерасчлененным объемным моделям более сложные конструкции.)

«Создай схему»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: плоскостные геометрические фигуры, фломастеры, листы бумаги, контурные схемы, строительные наборы.

Ход игры. Предложите детям выложить на бумаге из предварительно вырезанных картонных геометрических фигур различные несложные изображения построек (вид спереди), затем обвести все фигуры фломастерами - получатся схемы. Их можно использовать в качестве пособий по плоскостному моделированию (Детям подготовительной группы предлагают создавать контурные схемы, обводя не каждую геометрическую фигуру, а общий контур объединенных в модели фигур.) Затем дети получают задание расчленить данные схемы, конкретизировать их (раскрасить). Усложнение: предлагается соорудить постройки по контурным схемам.

«Моделирование по схеме»

Цель игры: Обучение детей моделированию по схеме.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур и схем сооружений, строительные детали.

Ход игры. Детям предлагают две карты: на одной изображены геометрические фигуры, на другой - схемы сооружений. Дается задание - отобрать по схеме необходимые фигуры и приступить к моделированию. Задание можно усложнить, предложив вместо геометрических фигур строительные детали.

«Составь из палочек»

Цель игры: упражнять детей в составлении геометрических фигур из счетных палочек.

Материал: счетные палочки.

Ход игры: Дошкольников упражняют в составлении геометрических фигур из счетных палочек.

1. «Составь фигуру из трех (четырех, пяти, шести) палочек». 2. «Составь два равных треугольника из пяти палочек».

«Найди ошибку»

Цель игры: развитие логического мышления детей.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Детям предлагают карточку, на ней изображены геометрические фигуры, внутри которых геометрическое тело. Причем одна из граней геометрического тела должна иметь форму фигуры, на которой нарисовано тело. Необходимо найти ошибку в изображении. 3. «Построй три квадрата из десяти палочек (способом пристраивания одной фигуры к другой)».

«Меняясь местами», «Что изменилось»

Цель игры: развитие логического мышления детей.

Материал: строительные детали.

Ход игры. Перед ребенком расставляют строительные детали. Попросят запомнить, сколько их и как они стоят. Затем предлагают отвернуться и убирают какую-либо деталь (устанавливают детали в ином положении на плоскости стола, меняют их местами, добавляют новые). Затем дошкольник отмечает, что изменилось.

Цель игры: развитие памяти и логического мышления детей.

Материал: листы бумаги, строительные детали, фломастеры.

Ход игры. Играют двое. Детей сажают спиной друг к другу и предлагают разместить на листе бумаги мелкие строительные детали, поставленные плотно друг к другу так, чтобы каждая деталь соприкасалась с поверхностью листа одной из граней, и обвести получившуюся фигуру фломастером. Затем снять с листа детали, поменяться местами и вновь установить их на листе бумаги точно внутри контура. Задание тем сложнее, чем больше деталей предлагается.

«Роботы»

Цель игры: развитие логического мышления детей.

Материал: карты с изображением роботов.

Ход игры. На карте нарисованы роботы, собранные из строительных деталей. Детям предлагают ответить на вопросы. 1. «Сколько роботов изображено». 2. «Найди двух роботов, собранных из одинаковых по форме деталей». 3. «Покажи, у какого робота есть деталь, которой нет у других».

«Разрежь и сложи»

Цель игры: развитие воображения и логического мышления детей.

Материал: плотная бумага, ножницы.

Ход игры. Детям предлагают вырезать из плотной бумаги любую геометрическую фигуру, разрезать ее на несколько разных по размеру частей, а затем сложить снова. Детям

дают возможность установить закономерность: чем больше получается частей, тем труднее сложить фигуру, но зато можно больше создать новых образов. Задание можно усложнить, предложив ребятам поменяться вырезанными фигурками. 4. «Каких роботов можно построить из строительных деталей, а каких нельзя?»

«Моделирование»

Цель игры: развитие воображения и логического мышления детей. **Материал:** плоскостные геометрические фигуры, листы бумаги, карандаши.

Ход игры. Предложите детям моделировать с помощью бумажных геометрических фигур, нарисованные ими или выполненные в технике аппликации сооружения (дворцы, соборы). Затем делать схемы и использовать их для конструирования данных объектов.

жизни для старшей группы

Картотека игр по формированию здорового образа

Картотека игр по формированию здорового образа жизни

«Умею - не умею»

Цели: акцентировать внимание детей на своих умениях и физических возможностях своего организма; воспитывать чувство собственного достоинства.

Оборудование: мяч.

Ведущий бросает мяч и произносит: «Я умею» или «Я не умею». Ребёнок, поймав мяч, продолжает фразу, объяснив, почему он умеет или не умеет. Например: «Я умею бегать, так, как у меня есть ноги. Я не умею летать, потому что у меня нет крыльев».

«Угадай, кто позвал?»

Цели: тренировать органы слуха и активизировать внимание и слуховую память детей.

Ведущий, стоя спиной к детям, должен определить по голосу, кто его позвал. В случае правильного ответа место ведущего занимает ребёнок, чей голос был определен.

«Найди пару»

Цель: подбирать пару к предмету по тактильным ощущениям (*с завязанными глазами*).

Оборудование: пуговицы, кубики, яблоко, карандаши, мелкие предметы.

Выбрав себе предмет, ребёнок должен с завязанными глазами выбрать из кучки такой же. В конце игры ведущий просит объяснить, что помогло ребёнку правильно определить на ощупь разные материалы.

«Правила гигиены»

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.

«Этикет - школа изящных манер»

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

Оборудование: предметные картинки.

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 также 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.

«Отгадай загадку по картинке»

Цели: помочь детям запомнить основную группу опасных предметов, развивать внимание.

Оборудование: картинки с изображением опасных предметов.

Взрослый загадывает загадку, а дети отгадывают и находят соответствующую картинку. Взрослый просит подумать и сказать, чем опасны эти предметы? Дети рассказывают, какую опасность таит каждый предмет.

«Найди опасные предметы»

Цели: помочь детям запомнить предметы, опасные для жизни и здоровья; помочь самостоятельно сделать выводы о последствиях не осторожного обращения с ними.

Оборудование: нож, ножницы, иголка, утюг.

В квартире остаются Андрюша и Наташа. Их родители ушли на работу. Давайте расскажем малышам, какими предметами нельзя им пользоваться, чтобы не случилось беды. Дети повторяют правила безопасности:

- Все острые, колющие, режущие предметы обязательно надо класть на место;
- Нельзя включать электроприборы, они могут ударить током или стать причиной пожара;
- Ни в коем случае нельзя пробовать лекарства - это яд;
- Нельзя пробовать стиральные порошки, средства для мытья посуды, соду, хлорку;
- Опасно одному выходить на балкон.

«Мой день»

Цели: рассказать о режиме дня; учить объяснять и доказывать свою точку зрения; учить находить нарушения закономерностей в последовательном ряду.

Оборудование: 3-4 комплекта карточек с изображениями разных режимных моментов.

Располагать карточки надо последовательно, в соответствии с режимом (*от утреннего подъёма до укладывания спать вечером*), объяснить детям, почему так, а не иначе следует выкладывать карточки.

Вариант 1. Соревнование «Кто быстрее выложит ряд?».

Вариант 2. «Продолжи ряд». Воспитатель начинает выкладывать последовательность, а ребёнок продолжает.

Вариант 3. «Исправь ошибку». Воспитатель выкладывает всю последовательность карточек, нарушив её в одном или нескольких местах, дети находят и исправляют ошибки.

«Опасно - не опасно»

Цели: учить детей отличать опасные жизненные ситуации от не опасных, уметь предвидеть результат возможного развития ситуации; закреплять знание правил безопасного поведения; воспитывать чувство взаимопомощи.

Оборудование: набор дидактических картинок с изображением опасных и не опасных для жизни и здоровья ситуации; карточки разных цветов (*красного, белого и жёлтого*) в зависимости от вариантов игры. Содержание картинок: ребёнок ползает по лестнице, читает книгу, прыгает с высоты, одет не по погоде, кашляет на других и т. д.

Детей просят определить степень угрозы предлагаемой (*наглядной или словесной*) ситуации для жизни и здоровья, поднять определённую карточку, в зависимости от опасности, правильно разложить дидактические картинки.

Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, жёлтую - если опасность может возникнуть при определённом поведении, и белую - если опасности нет.

Дети не должны мешать друг другу, при необходимости дополнять ответы товарищей, не подсказывать и не пользоваться подсказками.

«Если сделаю так»

Цели: обратить внимание детей на то, что в каждой ситуации может быть два выхода: один - опасный для здоровья, другой - ничем не угрожающий; воспитывать бережное отношение к себе и другим людям, защищать окружающих, не причинять боли; развивать мышление, сообразительность.

Оборудование: набор поощрительных предметов: фишек, звёздочек.

Детям дают задание найти два выхода из предложенной ситуации (*угрожающий и не угрожающий жизни и здоровью*) предложить два варианта развития данной ситуации. Выслушав рассказ воспитателя, дети продолжают его после слов: «Опасность возникает, если я сделаю...», или «Опасности не будет, если я сделаю...» дети поднимают красную карточку, если есть опасность, жёлтую - если опасность может возникнуть при определённом поведении, белую, если опасности нет. Дети должны выслушать ответы товарища, не перебивать друг друга, желание ответить выразить поднятием руки. Полные ответы и существенные дополнения поощряют фишкой, звездочкой.

«Скорая помощь»

Цель: закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

Оборудование: картинки с изображением медицинских принадлежностей (*термометр, бинт, зеленка*). Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, за температурил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом

кровь. По каждой ситуации отрабатывать последовательность действия.

«Наши помощники - растения»

Цель: закрепить представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Оборудование: предметные картинки с изображением лекарственных растений.

Игра проводится по принципу лото, у детей карты с изображением лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки аналогичными рисунками. Ребёнок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если правильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

«Путешествие в страну здоровья»

Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Оборудование: игровое поле с наклеенными иллюстрациями; кубик, цветные фишки или пуговицы.

Играющие по очереди бросают кубик на гранях которого изображены от 1 до 3 кружков, и передвигают свою фишку вперёд настолько ходов, сколько кружков выпало на кубике. Если фишка оказалась на красном кружке, то ребёнок, прежде чем сделать следующий ход, должен ответить, как вести себя при насморке, кашле, высокой температуре, зубной боли. При неверном ответе ребёнок пропускает ход, при правильном делает следующий. Когда

фишка оказывается на зелёном кружке, играющий рассказывает, чем полезны для человека движения, режим дня, витамины, водные процедуры. При неверном ответе ребёнок пропускает ход, при правильном переставляет фишку на три хода вперёд. Побеждает тот, кто первым доберётся в страну здоровья.

«К нам пришел Незнайка»

Цели: научить детей следить за чистотой своего тела, опрятностью одежды; учить видеть неправдоподобность предложенной ситуации, ее абсурдность.

Оборудование: кукла Незнайка, фишки, портфель с поощрительными призами.

Дети внимательно слушают рассказ Незнайки, по ходу рассказа замечают небылицы и отмечают их фишками. По окончании рассказа воспитатель просит детей сосчитать, сколько небылиц заметил каждый из них, затем дети объясняют ошибки, замеченные ими в рассказе Незнайки. Дети должны работать самостоятельно, не мешать товарищам, невыдержанность ребенка наказывается штрафным очком. Ребенок, заметивший все небылицы, активный в игре и не получивший ни одного штрафного очка, награждается поощрительным призом.

«Подбери пару»

Цели: соотносить предметы на картинках, с действиям; закреплять навыки самообслуживания; развивать логическое мышление.

Оборудование: предметные картинки: пылесос, расческа, батарея, мыло, шкаф для игрушек; сюжетные картинки: уборка квартиры, ботинки, одежда, игрушки.

Дети внимательно рассматривают полученные картинки, сравнивают их и подбирают пары, объясняют свой выбор.

«Полезная и вредная еда»

Цель: закрепить представление детей о том, какая еда полезна, какая вредна для организма.

Оборудование: Карточки зелёного и красного цвета; предметные картинки с изображением продуктов питания (*торт, лимонад, копчёная колбаса, пирожные, конфеты, чёрный хлеб, каша, молоко, варенье, сок, овощи, фрукты*); поощрительные значки (*вырезанные из цветного картона яблоко, морковь, груша*).

Детям раздают картинки с изображением различных продуктов питания. Под зелёную картинку положить картинки с полезной едой, а под красную - с вредной, дети должны быть внимательны, в случае ошибки исправления не допускаются. Верное решение игровой задачи поощряется значком.

«Пищевое лото»

Цель: формировать у детей представление о пользе тех или иных продуктов, для чего они нужны человеку.

Оборудование: три большие карты с кармашками (*витамины, белки, жиры*); маленькие карточки с изображением тех или иных продуктов (*32 шт.*), большие карты по типу лото.

Дети раскладывают маленькие карточки в кармашки больших карт. Витамины: морковь, лук, арбуз, смородина, малина, шиповник, огурец, яблоко. Белки: молоко, кефир, яйца, грибы, орехи, мясо, крупы, рыба. Жиры: сметана, колбаса, сосиски, семена подсолнуха, растительное и сливочное масло, шоколадные конфеты, сало.

Игроки выбирают себе большие карты. Ведущий показывает маленькие карточки по одной, а игроки берут нужные им и кладут на свою карту. Выигрывает тот, кто первым заполнит все окошечки своей карты (*по типу лото*).

«Весёлый человек»

Цели: развивать воображение, складывать фигуру (*или лицо*) человека из отдельных частей.

Оборудование: детали частей тела человека разного размера в разной одежде, детали и части головы.

Воспитатель предлагает ребёнку несколько комплектов деталей изображения человека, по своему усмотрению ребёнок подбирает детали одного комплекта и складывает изображение или из деталей разного комплекта собирает шуточного, карикатурного человека.

«Путешествие хлебного комочка»

Цели: рассказать о пути, который проходит пища в организме человека, объяснить необходимость тщательного пережевывания.

Оборудование: таблица со схематическим изображением пищеварительной системы человека, хлебный шарик.

Дети прокатывают шарик по таблице и повторяют за воспитателем название органов пищеварительной системы.

«Что такое хорошо, что такое плохо»

Цели: учить детей составлять фразы по иллюстрациям, оценивать поступки человека, воспитывать бережное отношение к окружающему (*своему дому, двору, детскому саду*) и своему здоровью.

Пособие изготавливается постепенно, дети совместно с воспитателем отыскивают иллюстрации, называют вред и пользу изображенного на них: полезно - оформляют в рамку зеленую, вредно - в рамку красную, листы собирают в папку. Дети в свободное время рассматривают их, дорисовывают изображения, играют с ними.

«Что ты знаешь»

Цели: рассказать о строении, работе, особенностях человеческого организма, правилах ухода за ним, о первой помощи в различной ситуации, развивать внимание, память.

Оборудование: мяч, поощрительные призы.

Дети сидят на стульчиках перед воспитателем, воспитатель - водящий бросает мяч ребенку и спрашивает: «Что ты знаешь... (*например, о сердце*)?» ребёнок поймавший мяч, отвечает. Остальные дети внимательно слушают, желающие дополняют ответ, уронивший мяч, теряет право на ответ. Дети не должны перебивать друг друга, дополнять только после того, как закончен ответ. В конце игры самый активный получает поощрительный приз.

«Цветик - семицветик»

Цель: определение уровня нравственного развития группы.

Оборудование: цветик - семицветик с отрывающимися лепестками, фишки красные и синие.

Каждый ребёнок, сорвав лепесток, может загадать только одно желание, рассказать о нём можно только тогда, когда лепесток облетит весь свет и вернётся к тому ребёнку, который загадывает желание. Передавая очередной лепесток по кругу, облетая весь цвет, дети кружатся.

Лети, лети, лепесток,
Через запад на восток,
Через север, через юг.
Возвращайся, сделав круг.
Лишь коснёшься ты земли,
Быть по - моему вели! Вели...

В. Катаев

Если загаданное ребенком желание отражает удовлетворение личных потребностей - он получает синюю фишку, если желание имеет общественную значимость - красную.

«Подбери предметы»

Цель: Воспитывать способность группировать предметы; закреплять знания о разных предметах полезных для здоровья; формировать заботливое отношение к здоровью.

Ребёнку предлагают рассмотреть лежащие на столе предметы, полезные для здоровья, и объединить их в группы. Например, предметы ухода за собой, спортивные принадлежности, полезные продукты.

«Как вырасти здоровым»

Цель игры: Упражнять в правильном использовании обобщающих слов; Воспитывать сообразительность, быстроты реакции.

Играют четверо детей. У каждого набор из 7 картинок, на которых изображены дети, выполняющие различные действия, направленные на укрепление и поддержание здоровья:

1. уход за своим телом,
2. выполнение физических упражнений,
3. приём здоровой пищи,
4. игры на улице,
5. сон,
6. игры дома, в том числе и совместные со взрослыми,
7. 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 причёсывается, девочка моет руки, мальчик чистит зубы, девочка принимает ванну.

«Сложи картинку»

Цель: Учить детей из частей составлять целое. Развивать воображение.

Ребятам предлагают сложить картинку из частей. На каждой картинке изображены предметы, способствующие

здоровому образу жизни. Например: кроссовки, мяч, гантели; полотенце, зубная щетка и паста.

(Можно использовать цветные фотографии).

«Что изменилось?»

Цель: Воспитывать наблюдательность, развивать память.

Детям представляют 5 - 6 предметов (*картинок*) с изображением спортивного инвентаря (*овощей, фруктов, лекарственных растений, предметов личной гигиены и т. д.*) и предлагают назвать их. Затем ребятам предлагают закрыть глаза, в это время педагог убирает одну картинку, оставшиеся картинки меняет местами. Дети должны сказать, что изменилось.

«Узнай предмет по контуру»

Цель игры: Учить детей по контуру подбирать реалистическое изображение.

Ребёнку предъявляют несколько картинок с реалистическим изображением предметов, способствующих здоровому образу жизни, и контурные изображения этих предметов. Предлагают рассмотреть картинки и назвать предмет, которому принадлежит контур.

«Почини спортивную форму»

Цель: Развивать зрительное восприятие, память. Учить детей практически применять полученные ранее знания, сравнивать по цвету, используя промежуточное средство.

Детям предлагают «починить» спортивную форму с несложным узором (*футболки, шорты, носки*). Для этого необходимо выбрать нужную «заплатку» среди предложенных.

«Что сначала, что потом»

Цель: Учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета, пользуясь вспомогательным средством. Учить составлять небольшие рассказы.

Детям предлагают несколько картинок, связанных одним сюжетом, разложить в порядке произошедших событий и составить по ним рассказ. Например: мальчик лежит в постели, делает зарядку, умывается, вытирается полотенцем; девочка моет руки, обедает, играет с куклой.

«Лабиринты»

Цель: Учить детей ориентироваться на листе бумаги.

Ребёнку предъявляют изображения лабиринтов, «пройдя» по которым можно выполнять действия, способствующие здоровому образу жизни.

«Малыш сидит совсем близко от телевизора и смотрит передачу. Как ты думаешь, это полезно для его здоровья? Чем ты посоветуешь заняться малышу? Помоги добраться до игрушки!»

«Соня хочет почистить зубы. Помоги ей пройти к полочке с зубной щеткой и пастой»

Картотека словесных игр и упражнений для старшей группы

Словесные игры и упражнения

«Летает - не летает»

Ход игры: Педагог предлагает детям быстро называть предметы, когда он скажет слово «летает», а затем называть другие предметы, когда он скажет слово «не летает».

Педагог говорит: «Летает».

Дети называют: «Ворона, самолет, бабочка, комар, муха, ракета, голубь» и т. д. Затем педагог произносит: «Не летает». Дети называют: «Велосипед, ромашка, чашка, собака, карандаш, котенок» и т. д. Игра продолжается: слова «летает», «не летает» называет один из детей, а педагог называет предметы вместе с детьми. Игру можно проводить на прогулке.

«Съедобное - несъедобное»

Игра проводится по аналогии с предыдущей.

«Живое-неживое»

Ход игры: Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растет? Кто растет?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое?

И т. д.

«Что бывает внизу, а что бывает наверху?»

Ход игры: Педагог предлагает детям подумать и назвать то, что бывает только наверху.

Если дети затрудняются, он подсказывает: «Давайте посмотрим вверх, над нами - небо. Оно бывает внизу? Нет, оно бывает всегда только наверху. А что еще бывает только

вверху? Облака где бывают? (*звезды, луна*). А теперь подумайте, что бывает только внизу? Посмотрите на землю. Трава где растет? Она где бывает?» (*растения, водоемы, земля, песок, камни и т. д.*).

После этого дети самостоятельно перечисляют объекты природы, которые бывают только вверху, и те, которые бывают только внизу.

«Что бывает сладким?»

Ход игры:

Педагог предлагает детям: Слушайте внимательно, я буду называть то, что бывает сладким. А если я ошибусь, то меня надо остановить, надо сказать: «Стоп!»

Педагог говорит: «Сахар, зефир, малина, клубника, лимон».

Дети внимательно слушают и останавливают его на том слове, где он «ошибся». Затем дети сами называют то, что бывает сладким.

«Отвечай быстро»

Ход игры: Педагог, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: «Сейчас я назову какой-нибудь цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет такого же цвета. Потом он сам называет любой другой цвет и бросает мяч следующему. Тот тоже ловит мяч, называет предмет, потом свой цвет и т. д.».

Например «Зеленый», - говорит педагог (*делает маленькую паузу, давая детям возможность вспомнить предметы зеленого цвета*) и бросает мяч Вите.

«Трава», - отвечает Витя и, сказав: «Желтый», бросает мяч следующему.

Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много.

Основным признаком для классификации может быть не только цвет, но и качество предмета.

Начинающий говорит, например: «Деревянный», и бросает мяч.

«Стол», - отвечает ребенок, поймавший мяч, и предлагает свое слово: «Каменный».

«Дом» - отвечает следующий играющий и говорит: «Железный» и т. д.

В следующий раз за основной признак берется форма.

Педагог говорит слово «круглый» и бросает мяч любому играющему.

«Солнце», - отвечает тот и называет другую форму, например «квадратный», бросая мяч следующему игроку.

Тот называет предмет квадратной формы (*окно, платок, книга*) и предлагает какую-либо форму. Одну и ту же форму можно повторять несколько раз, поскольку многие предметы имеют одинаковую форму. При повторении игры можно усложнить, предложив называть не один, а два или несколько предметов.

«Чем похожи?»

Ход игры: Педагог предлагает детям посмотреть вокруг и найти два предмета, которые между собой чем-то похожи.

Он говорит: «Я назову: солнце-цыпленок. Как вы думаете, чем они между собой похожи? Да, правильно, они между собой похожи цветом. А вот еще два предмета: стакан и

окно. Чем же они похожи между собой? А теперь каждый из вас назовет свои два похожие между собой предмета».

Игры на исключение четвертого «лишнего» слова.

«Будь внимательным!»

Ход игры: Педагог говорит детям: Я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать «лишнее» слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул; ромашка, заяц, одуванчик, василек; лошадь, автобус, трамвай, троллейбус; волк, ворона, собака, лиса; воробей, ворона, голубь, цыпленок; яблоко, елка, морковь, огурец.

После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов, т. е. объяснить принцип группировки.

«Слушай внимательно!»

Ход игры: Педагог говорит ребенку: «Я буду называть слова, а ты скажешь какое слово не подходит: кошка, лиса, лошадь, корова; трактор, автомобиль, ракета, автобус; груша, репа, свекла, морковь; книга, пенал, мяч, тетрадь; вода, градусник, лекарство, вата».

В случае затруднения он медленно повторяет определенный набор слов и помогает ребенку выделить неподходящее по какому-либо признаку.

«Узнай!»

Ход игры: Скажите, какие ягоды вы знаете? Сейчас я буду называть слова, если среди них вы услышите слово, обозначающее ягоду, то хлопните в ладоши.

Слова для предъявления - капуста, земляника, яблоко, груша, смородина, малина, морковь, клубника, картофель, укроп, черника, брусника, слива, клюква, абрикос, кабачок, апельсин.

"Сейчас я буду называть слова, если услышите слово, относящееся к ягодам, хлопните один раз, если к фруктам - два раза".

(Слова можно использовать те же самые, можно придумать другие.)

В качестве основания для систематизации может быть тема - инструменты, мебель, одежда, цветы и т. д.

Скажи, чем похожи по вкусу? цвету? величине?

- лимон и груша
- малина и земляника
- яблоко и слива
- смородина и крыжовник

Чем отличаются по вкусу? цвету? величине?

«Раздели на группы»

Ход игры: "Как ты думаешь, на какие группы можно разделить эти слова? Саша, Коля, Лена, Оля, Игорь, Наташа.

Какие группы можно составить из этих слов: голубь, воробей, карп, синица, щука, снегирь, судак".

«Подбери слова»

Ход игры:

1. Подбери как можно больше слов, которые можно отнести к группе дикие животные (*домашние животные, рыбы, цветы, погодные явления, времена года, инструменты и т. д.*).
2. Другой вариант этого же задания.

Соедини стрелочками слова, подходящие по смыслу:

мяч | мебель
тополь | цветок
шкаф | насекомые
тарелка | дерево
пальто | одежда
муравей | посуда
щука | игрушка
роза | рыба

«Сходства и различие»

Ход игры: Предложите ребенку указать сходство и различие следующих пар слов:

Книга - тетрадь | День - ночь
Лошадь - корова | Дерево - куст
Телефон - радио | Помидор - огурец
Самолет - ракета | Стол - стул

«Найди противоположный объект»

Ход игры: Называя какой-либо предмет (*например, сахар*), надо назвать как можно больше других, противоположных данному. Надо найти противоположные объекты по функции "съедобное - несъедобное", "полезное - вредное" и др., по признаку (*размеру, форме, состоянию*) и др.

«Поиск аналогии»

Ход игры: Называется какое-нибудь слово, например, портфель. Необходимо придумать как можно больше "аналогов", т. е. других предметов, сходных с ним по разным существенным признакам (*сумка, мешок, рюкзак и т. д.*)

«Назови одним словом»

Ход игры: Предложите ребенку назвать одним словом группу предметов. Многие конкретные предметы мы называем одним словом. Например, березу, сосну, дуб и др. называем деревьями.

Предложите ребенку назвать одним словом:

- стол, стул, шкаф - это...
- собака, кошка, корова - это...
- чашка, блюдце, тарелка - это...
- василек, ромашка, тюльпан - это.

«Найди общее слово»

Ход игры: В этом задании содержатся слова, которые объединены общим смыслом. Этот их общий смысл нужно постараться передать одним словом.

Каким общим словом можно назвать следующие слова:

1. Вера, Надежда, Любовь, Елена
2. а, б, с, в, н
3. стол, диван, кресло, стул
4. понедельник, воскресенье, среда, четверг
5. январь, март, июль, сентябрь".

Обобщающим может быть слово "весенние месяцы", а может быть "месяцы года" и т. д.

Более сложный вариант упражнения содержит только два слова, для которых необходимо найти общее понятие.

Найди, что общего у следующих слов:

- а) хлеб и масло (*еда*)
- б) нос и глаза (*части лица, органы чувств*)
- в) яблоко и земляника (*плоды*)
- г) часы и градусник (*измерительные приборы*)
- д) кит и лев (*животные*)
- е) эхо и зеркало (*отражение*)

«Слова-близнецы»

Ход игры: Это упражнение связано с таким явлением русского языка, как омонимия, т. е. когда слова имеют разное значение, но одинаковы по написанию.

Какое слово обозначает то же самое, что и слова:

- 1) родник и то, чем открывают дверь;
- 2) прическу у девочки и инструмент для срезания травы;
- 3) ветку винограда и инструмент, которым рисуют.

Придумай сам такие слова, которые одинаковы по звучанию, но разные по значению.

Дополнительные задания к упражнению:

- 4) овощ, от которого плачут, и оружие для стрельбы стрелами (*жгучий овощ и стрелковое оружие*);
- 5) часть ружья и часть дерева;
- 6) то, на чем рисуют, и зелень на ветках;
- 7) подъемный механизм для стройки и механизм, который нужно открыть, чтобы полилась вода.

«Что чему нужно»

Ход игры: Автомобиль ездит на бензине или другом топливе; трамвай, троллейбус или электричка движутся от электричества. Все это вместе можно отнести к группе "транспорт".

Увидев незнакомую машину (*например, автокран*), спрашивают: что это? Почему?

Подобные упражнения выполняются и с другими понятиями: инструменты, посуда, растения, животные, мебель и т. д.

«Почему?»

Ход игры: Сейчас я буду говорить тебе слова, а ты отвечать мне, какое больше, какое меньше, какое длиннее, какое короче.

- Карандаш или карандашик? Какое короче? Почему?
- Кот или кит? Какое больше? Почему?
- Удав или червячок? Какое длиннее? Почему?
- Хвост или хвостик? Какое короче? Почему?"

Педагог может придумать свои вопросы, ориентируясь на приведенные выше.

«Выбери главное»

Ход игры: Взрослый говорит детям: Сейчас я прочитаю ряд слов. Из этих слов вы должны будете выбрать только два, обозначающие главные признаки основного слова, т. е. то, без чего этот предмет не может быть.

Другие слова тоже имеют отношение к основному слову, но они не главные. Вам нужно найти самые главные слова.

Например, сад... Как вы думаете, какие из данных слов главные: растения, садовник, собака, забор, земля, т. е. то, без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?... Без садовника... собаки... забора... земли?... Почему?

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы дети поняли, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

- а) Сапоги (*шнурки, подошва, каблук, молния, голенище*)
- б) Река (*берег, рыба, рыболов, тина, вода*)
- в) Город (*автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед*)
- г) Сарай (*сеновал, лошади, крыша, скот, стены*)
- д) Куб (*углы, чертеж, сторона, камень, дерево*)
- е) Деление (*класс, делимое, карандаш, делитель, бумага*)
- ж) Игра (*карты, игроки, штрафы, наказания, правила*)
- з) Чтение (*глаза, книга, картинка, печать, слово*)
- и) Война (*самолет, пушки, сражения, ружья, солдаты*)

«Данетка»

Ход игры: Ведущий загадывает слово или рассказывает условия какой-то совершенно необычной ситуации, а игроки (*дети или взрослые*) должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из пяти ответов: "да"; "нет"; "и да и нет"; "об этом нет информации"; "это не существенно".

Например: "Я загадал растение средней полосы. За десять вопросов определите растение, которое я загадал".

Темы для "да-нет" и возможные продолжения игры.

Какой овощ я задумал?

- Это корнеплод? (*Морковь, свекла, редис*)
- Это листовый овощ? (*Капуста, салат*)
- Это плодовой овощ? (*Помидоры, огурцы*)

Какое имя я загадал?

- Это мужское имя?
- Имя начинается с гласной?
- В нашей группе есть такое имя?

Какую часть одежды я задумал?

- Это верхняя одежда?
- Это мужская одежда?

Какую сказку я задумал?

- Это русская сказка?

Какую историческую личность я задумал?

- Это мужчина?

Какое дело я делаю утром обязательно?

Какой цвет я задумал?

Какое свойство мороженого, лампочки, арбуза, карандаша я загадал?

Какую страну я задумал?

Какого писателя, сказочника, поэта, ученого я задумал?

Какую известную битву я задумал?

«Черный ящик»

Ход игры: Детям показывают "черный ящик" или просто сумку, портфель и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? И т. д.

- Там рукотворный предмет? Там что-то мягкое? Там что-то металлическое? И т. д.

«Перечисли предметы»

Ход игры: Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию "Я иду гулять", тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды.

Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1-2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к группе детей и начинает перечислять вещи на столе. После каждого правильного ответа группа говорит "Правильно!", после неправильного - "Неправильно!". Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл.

«Противоположность»

Ход игры: Ведущий называет группе детей слово. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет.

Например, ведущий говорит слово "чашка". Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (*чашка выпуклая, а доска прямая*), "солнце" (*чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы*), "вода" (*вода - это наполнитель, а чашка - это форма*) и т. д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

«Придумай загадку»

Ход игры: Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д. Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

«Кто кем (чем) будет?»

Ход игры: Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш отвечал на вопрос грамотно.

Кем будет яйцо? (*может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.*)

- цыпленок - петухом;
 - мальчик - мужчиной;
 - теленок - коровой или быком - бумага - книгой;
 - снег - водой;
 - вода - льдом;
 - семечко - цветком;
 - мука - блинчиками;
- и т. д.

Игра-наоборот: "Кто кем был?".

- лошадь - жеребенком
- цветок - семенем

«Третий лишний»

Ход игры: Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:

- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают;
- машина, лошадь, трамвай;
- шапка, платок, сапоги;
- роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

- дождь, снег, река;
- врач, турист, шофер;
- тень, солнце, планета;
- мороз, вьюга, январь;
- камень, глина, стекло;
- дверь, ковер, окно;
- море, река, бассейн.

«Какое что бывает?»

Ход игры: Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (*дерево, столб, человек, дом*). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.

- Что бывает длинным? (*коротким*)

- Что бывает широким (*узким*) ?

- Что бывает круглым (*квадратным*) ?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т. д.

«Что снаружи, что внутри?»

Ход игры: Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри. Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек-деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.

Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

«Кто это?»

Ход игры:

1 вариант: Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

2 вариант: Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?

3 вариант: Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

4 вариант: "Кому что нужно?" "Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?"

«Отгадай предмет по его частям»

Ход игры: Детям называем части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, получает одно очко. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т. п.

Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.

На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

«Отгадай предмет по описанию»

Ход игры: Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т. п.

Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.

Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.

Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.

Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.

Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

Картотека экологических игр для старшей группы

Экологические игры

«Какого растения не стало?»

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и

вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

«Где что зреет?»

Цель: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной - плоды и листья одного растения (яблоня), на другой - плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

«Угадай, что в руке?»

Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи фруктов. Затем показывает один из фруктов. Затем показывает один из фруктов. Дети, которые определили у себя такой же фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

«Цветочный магазин»

Цель: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

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.

Игра-сказка «Фрукты и овощи»

Наглядный материал: картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает:

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

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

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

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

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

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

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

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

Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышатся одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может

предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах - названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! - заключает воспитатель

Распределение плодов по цвету

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое - с жёлтым, а третье - с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

Распределение плодов по форме и вкусу

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые - на одно блюдо, продолговатые - на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу - на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое - несладкие. Вини-Пух радуется - он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? - говорит воспитательница. - Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех»

«Вершки-корешки»

Дети сидят в кругу. Воспитатель называет овощи, дети делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле - кисти рук опускают вниз.

«Узнай и назови»

Педагог берёт 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 нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву - весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей)

«Да - нет»

На все вопросы ведущего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное (растение) мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только двумя словами.

«Где снежинки?»

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

Во время движения по кругу произносятся следующие слова:

Вот и лето наступило.
Солнце ярче засветило.
Стало жарче припекать,
Где снежинку нам искать?

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

Наконец, пришла зима:
Стужа, вьюга, холода.
Выходите погулять.
Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки, и объясняется выбор.
Усложнение: Лежат 4 обруча с изображением четырёх времён года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

«Чудесный мешочек»

В мешочке находятся: мёд, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д. Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого она, кто чем питается. Подходят к игрушкам и угощают их.

«Где спряталась рыбка»

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

Материал: голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, ракушка, палочка, коряга.

Описание: детям показывают маленькую рыбку (игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза.

«Как же найти рыбку?» - спрашивает воспитатель. - Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась. Воспитатель рассказывает, на что похож тот предмет, за которым «спряталась рыбка. Дети отгадывают.

«Назовите растение»

Воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвертое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?» и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?

«Волшебные экранчики»

Цель: развитие у детей умений упорядочивать предметы по свойству, понимать условность обозначений, анализировать, сравнивать предметы.

Материал: «Экран» с тремя «окнами прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств.

Ленты - полоски с изображением предметов с разной степенью выраженности свойств (например, яблоко большое, среднее и маленькое),

Правила и ход игры: воспитатель или кто-либо из детей вставляет изображение предмета в первом «окне».

Предлагает подобрать «семейку» - построить упорядоченный ряд.

Например: большой круг, затем средний, маленький; тёмное пятно - светлое, совсем светлое и т.д.

В начале освоения игры содержание конструируется специально: выбирается свойство, подбираются картинки с ярким проявлением данного свойства. В дальнейшем можно использовать изображения с несколькими свойствами. Например, в первом «окне» красное яблоко, во втором и третьем «окнах» - разные по форме, цвету, размеру яблоки. Дети обсуждают, как построить ряд, какое свойство выбрать.

«Четвёртый лишний»

Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвёртый лишний»

1. заяц, ёж, 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, мотылёк, шмель, воробей.

Игра в слова

Я прочитаю вам слова, а вы подумайте, какие из них подходят муравью (шмелю, пчеле, таракану).

Словарь: муравейник, зелёный, порхает, мёд, увёртливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река. Стрекошет, 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.

Вариант игры: какие слова подходят к овощу (фрукту и т.д.)

«Земля, вода, огонь, воздух»

Играющие становятся в круг, в середине - ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахая руками. Затем

мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.

Подвижная игра «Ходят капельки по кругу»

Воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно 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 по одиночке 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.

«Угадай растение»

Сейчас каждый из вас загадает комнатное растение, расскажет нам о нём, не называя его. А мы по рассказу отгадаем растение и назовём его.

Игра с мячом «Я знаю»

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.

«Птицы, рыбы, звери»

Воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит слово «птица». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться.

Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

«Воздух, земля, вода»

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, «сорока». Ребёнок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребёнок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д. Возможен и другой вариант игры: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать

птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле: на слово «вода» - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

«Цепочка»

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.

«Кто где живёт»

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей - с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

«Летает, плавает, бегают»

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

«Похожи - не похожи»

Цель игры: развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы, сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

Материал: игровой лист (экран) с тремя «окнами-прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты-полоски с обозначением свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе - полоска с обозначением свойств.

Вариант 1. Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором окне. На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое окно - яблоко, второе окно - круг, третье окно - мяч.

Вариант 2. Один ребёнок устанавливает первое окно, второй - выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третий - должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму окну. За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

Вариант 3. Используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно

назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.

«Выбери нужное»

На Столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают. Например: «зелёный» - это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы и т.д. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

«Две корзины»

На столе муляжи или картинки овощей и фруктов. Дети должны их разложить на две корзины. При этом предметы могут делиться не только по принадлежности к фруктам или овощам, но и по цвету, по форме, твёрдости - мягкости, вкусу или даже запаху.

«Береги природу»

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

Картотека ПОДВИЖНЫХ, ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР, загадок, стихов, ПОСЛОВИЦ И поговорок о пожарной безопасности

Картотека подвижных, дидактических игр, загадок,
стихов, пословиц и поговорок о пожарной безопасности

Дидактические игры

«Раньше и теперь»

Игровая задача: ориентируясь в предлагаемой ситуации, подобрать правильный ответ.

Правила игры: воспитатель кратко сообщает детям, какие действия предпринимались в прошлые времена в случае возникновения пожара; ребята рассказывают, как в таких случаях нужно поступать сегодня.

1. Как узнать и сообщить о пожаре?

Что делали раньше

Над городом возвышалась каланча, на которой постоянно находился наблюдатель. Как только он замечал дым, сразу же запускал в небо сигнальный шар.

Как поступают сегодня

Звонят по телефону 01.

2. Как пожарным добраться до пожара?

Что делали раньше

На телегу, на которой уже была установлена бочка с водой, садились пожарные и, погоняя лошадей, ехали к месту пожара.

Как поступают сегодня

На пожарной машине. На пожарном поезде. На пожарном вертолете. На пожарном самолете.

3. Какая одежда (экипировка) у пожарных?

Что делали раньше

Раньше пожарные носили форму из холстины, на голову надевали каску, на руки - брезентовые рукавицы.

Как поступают сегодня

Сегодня жизнь и здоровье пожарного защищает комбинезон из огнеупорных материалов, каска, противогаз или респиратор.

4. Какими средствами тушат пожар?

Что делали раньше

Ручным насосом, ведром с водой, топориком, ломом, багром.

Как поступают сегодня

Брандспойтом, подключенным к автонасосу, огнетушителями, водой, пеной.

«Карточная викторина»

Цель: 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 карточки с вопросами на тему правил поведения во время пожара. Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при 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 во время пожара 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.

«Выбери нужное»

Цель: формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление. Воспитывать чувство ответственности.

Ход игры: ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель, ведро с водой. Телевизор. Телефон, ящик с песком, розетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.

«Четвёртый лишний»

Цель: закреплять знания о предметах которые могут стать причиной возникновения пожара, развивать логическое мышление, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: из четырёх предложенных картинок, изображенных на одной карточке ребёнок выбирает лишнюю связанную или не связанную с пожаром. Пример

– кипятильник, расчёска, кастрюля, шкатулка; ковёр, телевизор, картина, стул и т. д.)

«Сложи картинку»

Цель: закреплять знания о правилах поведения во время пожара. Развивать воображение, логическое мышление, мелкую моторику руки. Воспитывать усидчивость.

Ход игры: ребёнок должен сложить разрезанную на 8-10 частей картинку с изображенной ситуацией при пожаре.

Ситуации. Ответы

Возник пожар. Звони по телефону «01».

В комнате много дыма. Пробирайся ползком к выходу.

На тебе горит одежда. Падай на пол и катайся.

Задымился телевизор. Отключи, накрой одеялом.

Горит старая трава. Забросай землей, залей водой.

Почувствовал запах газа. Открой окно, позвони «04».

Трудно дышать от едкого дыма. Дыши через мокрую тряпку.

«Разложи по порядку»

Цель: ознакомить детей с порядком действий при пожаре.

Ход игры: используются карточки с изображениями:

- Сообщение по телефону «01» о пожаре;
- Эвакуация людей;
- Тушение пожара взрослыми до приезда пожарных, если это не опасно;
- Встреча пожарных;
- Работа пожарных;

Дети должны разложить карточки в нужном порядке и рассказать об изображенных на них действиях.

«Соедини по точкам»

Цель: закреплять представления об источниках пожарной опасности; развивать мелкую моторику, закреплять навыки пользования карандашом, умение вести линию по точкам; воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Ход игры: соединить точки, раскрасить и рассказать, чем опасен данный предмет.

«Кому что нужно для работы»

Цель: закреплять знания об инструментах труда пожарных.

Ход игры: воспитатель предлагает показать картинки, необходимые для труда людей разных профессий, в том числе пожарных.

Усложнение: воспитатель увеличивает количество профессий и предметов для их труда и предлагает рассказать о действиях, производимых этими инструментами.

«Дорисуй, чего не хватает»

Цель: уточнить знания об электрических приборах и их частях; закрепить знания правил пожарной безопасности.

Ход игры: детям предлагается дорисовать недостающие детали электрических приборов (электрический шнур, вилка; ручка, крышка или носик чайника, шланг пылесоса), рассказать, для чего они предназначены и как с ними нужно обращаться.

«Подбери материал»

Цель: закрепить знания об электроприборах и способах их использования.

Ход игры: воспитатель ставит ручку регулятора мощности утюга в разные положения, а дети подбирают образцы тканей и объясняют, как их нужно гладить. Воспитатель также обращает внимание на то, что на одежде всегда есть ярлыки, на которых указывается состав материала и можно ли гладить эту вещь утюгом.

Подвижные игры

Спортивная игра «Пожарные учения»

Ведущий приветствует всех участников, болельщиков, гостей и сообщает, что спортивная игра посвящена людям, профессия которых – пожарный.

Ведущий. Огонь приносит людям тепло, радость, но иногда он может стать опасным и жестоким врагом. На пути огня встают смелые и умные, быстрые и находчивые люди – пожарные. Они борются с огнем, спасают пострадавших. Затем ведущий представляет команды детей, называет судей и объявляет о начале игры.

Игра «Что нужно при пожаре»

Ход игры. Участники каждой команды выстраиваются друг за другом в одну шеренгу. По команде ведущего бегут к столу, на котором разложены предметы или изображения, связанные с профессией пожарного (каска, противогаз, огнетушитель и др.) и не имеющие отношения к этой профессии. Игрок должен быстро выбрать нужный предмет и возвратиться к команде. Затем те же действия выполняет следующая команда и т.д. Выигрывает команда, игроки которой быстрее выполняют задание.

Игра «Кто быстрее оденется»

Ход игры. Команды строятся за линией старта, на небольшом расстоянии от которой поставлены два чемодана с одинаковым набором предметов: каска, куртка, сапоги. По сигналу ведущего игрок каждой команды подбегает к своему чемодану, открывает его, одевается и бежит к линии старта. Там снимает одежду и передает следующему игроку, который, одевшись, бежит к чемодану, снимает и кладет вещи и возвращается к команде и т.д.

Эстафета «Верхний этаж»

Дети взбираются по наклонной скамейке на гимнастическую стенку, перелезают на соседний пролет, затем спрыгивают на мат.

Эстафета «Разборка брандспойтов»

Стоящий в колонне каждой команды первый ребенок бежит к пирамиде, на которую намотан канат, разматывает его и возвращается обратно. Второй бежит и наматывает канат на пирамиду. И т.д.

Эстафета «Тушение пожара»

В руках у впереди стоящего ребенка каждой команды ведро с «водой». Он должен пробежать по скамейке, пролезть в «окно» (обруч), преодолеть расстояние, перешагивая через предметы, «вылить воду» и вернуться бегом обратно. То же выполняет следующий игрок.

Эстафета «Задымленный коридор»

Участники каждой команды выстраиваются перед своим туннелем, по очереди ползут по нему, затем бегом возвращаются назад.

Эстафета «Тушение пожара»

В руках у впереди стоящего ребенка каждой команды ведро с «водой». Он должен пробежать по скамейке, пролезть в «окно» (обруч), преодолеть расстояние, перешагивая через предметы, «вылить воду» и вернуться бегом обратно. То же выполняет следующий игрок.

Игра «Тушим пожар»

Правила игры: дети делятся на 2-3 команды, каждой команде выдается «огнетушитель». Невдалеке ставятся (по количеству команд) предметы, которые нужно тушить (большой кубик; резиновая надувная игрушка и т.п.) По команде участники бегут каждый к своему предмету, оббегают его (тушат), ставят «огнетушитель» рядом и отбегают в сторону. Как только «огнетушитель» коснулся земли – бежит следующий участник игры. Победа присуждается той команде, которая первой потушит пожар

Картотека дидактических и подвижных игр по правилам дорожного движения

«Четвертый лишний»

1. Назовите лишнего участника дорожного движения:
Грузовик

Дом
«Скорая помощь»
Снегоуборочная машина

2. Назовите лишнее средство транспорта:

Легковая машина
Грузовая машина
Автобус
Детская коляска

3. Назовите средство транспорта, не относящееся к общественному транспорту:

Автобус
Трамвай
Грузовик
Троллейбус

4. Назовите лишний «глаз» светофора:

Красный
Синий
Желтый
Зеленый

«Наша улица»

Цель: расширять знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закрепить представления детей о назначении светофора; учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно - указательные), предназначенные для водителей и пешеходов

Материал: макет улицы с домами, перекрестком; автомобили (игрушки); куклы-пешеходы; куклы-водители; светофор (игрушка); дорожные знаки, деревья (макеты).

Игра проводится на макете.

Ход игры: С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

«Поставь дорожный знак»

Цель: учить детей различать следующие знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка» (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания» (информационно-указательные); воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки; макет улицы с изображением дорог, пешеходных переходов, зданий, перекрестков, машины.

Ход игры: разыгрывание различных дорожных ситуаций.

«Улица города»

Цель: уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспортных средств

Материал: макет улицы; деревья; автомобили; куклы-пешеходы; светофор; дорожные знаки.

Ход

игры: С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

«Пешеходы и водители»

Цель: обучать правилам дорожного движения, поведения на дорогах, закрепить представления детей о назначении светофора, прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД, развивать внимание, мышление, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки, светофор, рули, сумки с игрушками, стол, талоны, вывеска «Магазин игрушек», игрушки, коляски, куклы, удостоверения – зеленый кружок из картона.

Дети в форме инспекторов ГИБДД (фуражка, накидка с буквами инспектор ГИБДД или значка ГИБДД), дети – пешеходы, дети – водители, ребенок – продавец игрушек.

Ход игры: Часть ребят изображает пешеходов, а часть – водителей. Водители должны сдать экзамены на права

шофера и получить автомобиль. Ребята – водители направляются к столу, где располагается «комиссия ГИБДД» и сдают экзамен. Пешеходы направляются в магазин игрушек за покупками. Затем с куклами, колясками идут к перекрестку. Комиссия задает вопросы водителям:

-На какой свет могут двигаться машины?

-На какой свет двигаться нельзя?

-Что такое проезжая часть?

-Что такое тротуар?

-Назовите знаки («пешеходный переход», «дети» и т.д.)

Выдержавшие экзамен получают удостоверения (зеленый кружок) и талоны; члены комиссии поздравляют их. Водители направляются к стоянке автомобилей, садятся в них и едут к регулированному перекрестку. Пешеходы из магазина тоже идут к этому перекрестку. У перекрестка:

-Внимание! Сейчас начнется движение по улицам. Следите за светофором, (подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов.) игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.

«Наш друг полевой»

Цель: закрепить представления о профессии регулировщика, его функциях; обозначения жестов (какой жест какому сигналу светофора соответствует), развивать внимание, доброжелательное отношение к сверстникам.

Материал: фуражка, жезл регулировщика.

Посмотрите: постовой
Встал на нашей мостовой
Быстро руку протянул,
Ловко палочкой взмахнул.
Вы видали? Вы видали?
Все машины сразу встали.
Дружно встали в три ряда
И не едут никуда.
Не волнуется народ,
Через улицу идет.
И стоит на мостовой,
Как волшебник постовой.
Все машины одному
Подчиняются ему.

(Я. Пишумов)

Ход игры: Ведущий-постовой. Дети игроки делятся на пешеходов и водителей. По жесту регулировщика водители и пешеходы идут (едут) или останавливаются. Вначале роль постового берет на себя воспитатель. Затем, когда дети освоят жесты регулировщика, они могут выполнять эту роль по очереди.