***Дидактические игры  на развитие  операций обобщения, классификации, выделение лишнего предмета***

**ИГРА «РАЗЛОЖИ ПРЕДМЕТЫ!»**

**Оборудование:**

Набор из восьми игрушек и предметов, различных по назначению, но одни - деревянные, а другие – пластмассовые: машинки, пирамидки, грибочки, тарелочки, бусы, кубики, домики, елочки по две; две одинаковые коробочки.

**Ход игры**.

 Взрослый рассматривает с ребенком все иг­рушки по одной (не по парам), а затем говорит: «Эти игрушки надо разложить в две коробочки так, чтобы в каждой коробке оказались игрушки - чем-то похожие между собой». В случае затруднения педагог берет первую пару игрушек - елочки - ста­вит их рядом и просит детей сравнить: «Чем эти елочки разли­чаются между собой?» Если дети не могут найти основное от­личие, педагог обращает внимание детей на материал, из которого сделаны эти игрушки. Затем дети действуют самосто­ятельно. В конце игры надо обобщить принцип группировки: «В одной коробке - все деревянные игрушки, а в другой - все

пластмассовые».

**ЗАДАНИЕ «НАРИСУЙ КАРТИНКУ!»**

**Оборудование:** 24 карточки с изображением рыб, птиц и животных (по восемь каждого вида); три конверта.

**Ход выполнения задания.**

 Взрослый говорит детям: «У меня кто-то пе­репутал картинки. Надо разложить эти картинки в три конвер­та так, чтобы картинки были между собой чем-то похожи. На каждом конверте надо нарисовать такой рисунок, чтобы было понятно, какие там лежат картинки». В процесс выполнения задания педагог не вмешивается, даже если ребенок выполняет задание неверно. После того как ребенок разложит картинки, педагог говорит: «Расскажи, какие картинки ты в этот конверт положил, почему? Чем они похожи между собой?» и т.д. В слу­чае затруднения педагог дает образцы для раскладывания кар­тинок по конвертам. Затем просит ребенка назвать эту группу картинок, одним словом и нарисовать на конверте картинку.

**ЗАДАНИЕ «ПАРНЫЕ КАРТИНКИ»**

**Оборудование:** восемь пар картинок, на которых изоб­ражены одни и те же предметы, только одни - в единственном числе, а другие - во множественном: один кубик - три кубика; один цыпленок - пять цыплят; один карандаш - два карандаша; одно яблоко- четыре яблока; одна матрешка - три матрешки; один цветок - восемь цветков; одна вишенка - семь вишенок; одна машинка - шесть машинок.

**Ход выполнения задания.**

Взрослый дает ребенку рассмотреть все кар­тинки, а потом предлагает их разложить на две группы: «Раз­ложи их так, чтобы в каждой группе оказались картинки, по­хожие чем-то между собой». Независимо от того, как ребенок раскладывает картинки, педагог не вмешивается. После того, как ребенок разложил картинки, педагог спрашивает: «Какие картинки ты положил в одну группу, а какие - в другую?» За­тем предлагает объяснить принцип группировки. В случае зат­руднения педагог просит ребенка выбрать одну пару кабинок сравнить их, объяснить, чем они отличаются. После этого сно­ва предлагается разложить картинки по образцу, а затем объяс­нить принцип группировки.

**Игра «Назови одним словом»**

**Цель:** развитие процессов обобщения и активного словаря

**Ход игры.** Взрослый дает ребенку рассмотреть все кар­тинки, а потом предлагает их назвать одним словом, объединяя в группы: « Назови одним словом группу изображенных картинок – это все что? (кто?)» ( материал см. ниже  ) Количество обобщающих понятий растет с возрастом, к 5-6 дети должны знать простые обобщения: одежда, обувь, овощи, фрукты, животные, мебель и т.д, а к 7годам должны владеть боле дифференцированным обобщением – домашние и дикие животные, наземный и водный транспорт, головные уборы, зимующие и перелетные птицы, растения (дерево, цветок, кусты), посуда чайная и столовая  и т.д. .

**Игра «4-й лишний»**

**Цель:** развитие процессов классификации, обобщения, анализа и синтеза.

**Ход игры.** Взрослый дает ребенку рассмотреть все кар­тинки, а потом предлагает: « Три картинки одинаковые, их можно назвать одним словом, а одна лишняя, она не подходит. Убери лишнюю картинку. Объясни свой выбор, почему ты убрал  именно эту картинку? Почему она не подходит к остальным».

Дидактические игры для средней группы.

**1. «Музыкальный паровоз».**

**Задача:**Учить определять характер музыки.

**Оборудование:** Пособие «Паровоз», детские музыкальные инструменты.

**Описание:** В пособие входит паровоз с вагончиком, изображённый на листе картона. На месте окошек в вагоне имеются кармашки, куда вкладываются карточки с символами, изображающими характер музыки (например, солнышко – весёлая, молния – страшная).

**Методика проведения:** Педагог показывает детям пособие, сообщает, что это не обычный, а музыкальный паровоз. В нём «едет» музыка. И в каждом окошке своя музыка – весёлая, спокойная, страшная (показывает карточки). После этого детям предлагается послушать музыку каждого окошечка и определить её характер, вложить соответствующую карточку.

Дети слушают небольшие пьески или музыкальные фрагменты соответственно возрасту.

**2. «Кто вышел погулять?»**

**Задача:** учить детей определять по характеру музыки животного, двигаться в соответствии с образом.

**Методика проведения:** дети распределяются на 4 группы, каждая занимает свой «домик» в одном из 4-х углов зала: медведь, лиса, зайчик, лошадка. Чья музыка начинает звучать, та группа двигается по залу в соответствии с образом (двигательная импровизация).

После того, как все «звери» прогуляются один раз, под весёлую музыку лёгким бегом дети переходят в соседний домик против часовой стрелки. Таким образом, каждый ребёнок побывает в разных образах.

**3. «Что ты, ёж?»**

**Задача:** развивать координацию (движение и слово). Учиться выполнять боковой приставной шаг, сужать и расширять круг.

**Методика проведения:** Дети выполняют движения, стоя в кругу, произнося чётко текст.

Что ты, ёж, такой колючий?  *(2 приставных шага с «незнайкой»)*

Это я на всякий случай. *(4 раза грозят пальчиком)*

Ведь в лесу мои соседи *(сужение круга, 4 шага)*

Лисы, волки да медведи *(расширение круга, 4 шага)*

**4. «Настали стужи».**

**Задача:** учить детей читать стихи в ритме, сопровождая их движением; развивать ритм и координацию.

**Методика проведения:** дети сидят на стульях, выполняют ритмизацию текста с движениями.

Наконец настали стужи (*4 хлопка)*

Во дворе замёрзли лужи  *(будто шлёпают ладошками по льду)*

И, чирикая, детей  *(«клювики»)*

Поджидает воробей (*повороты головы вправо-влево с кивком на 4 счёта)*

**5. «Зайчики и лошадки».**

**Задача:** усвоить и воспроизвести ритм зайца и лошадки на музыкальных инструментах и в движении.

**Методика проведения:**

Дети сидят на ковре по кругу, у одной группы ложки.

У другой – бубны.

1-я группа детей исполняет ритм зайца на бубнах, 2-я группа изображает ритм в движении (1,2,3 — три прыжка, 3-й более долгий).

2-я группа исполняет ритм лошадки на ложках (1,2,3,4), 1-я группа – бег с высоким подниманием колен.

**6. «Утята».**

**Задача:** освоить равномерный ритм на барабане и глиссандо на металлофоне; выполнять ритмизацию текста с движением.

**Методика проведения:**

1) дети выполняют ритмизацию текста с хлопками, затем с движением.

2) добавляются барабан и металлофон, задания распределяются между группами детей.

Вышли с мамой налегке *шаг ( 1,2,3,4 ) + игра на барабане*

Малые ребята.

И поплыли по реке *«плывут» + глиссандо на металлофоне*

Жёлтые утята.

**7. «Капли».**

**Задача:**передать смену ритмической пульсации в движении.

**Методика проведения:**

Капли раз, капли два,

Капли медленно сперва –

Кап-кап, кап-кап, *(ладошки-капельки 1,2,3,4 )*

Кап-кап, кап-кап.

Стали капли поспевать,

Капля каплю догонять –

Кап-кап, кап-кап, *(ладошки-капельки )*

Кап-кап, кап-кап.

Зонтик поскорей раскроем,

От дождя себя укроем *(имитируют крышу)*

**8. «Ёж».**

**Задание:** читать текст в ритме, сопровождая движением.

По дорожке ёж, ёж, ёж, ёж (шаги - 1,2,3,4 )

Собирает ёж, ёж, ёж, ёж,

Яркие листочки, (пружинка с разворотом)

Вкусные грибочки. (4 раза)

**9. «Волк».**

**Задание**: читать текст в ритме, сопровождая движением.

Через речку, через мост *1и2и3и4 приставной шаг с пружинкой*

Серый грозный волк идёт. *1и2и3и4*

Страшный, волк-волчи-ще, *1и2и3,4 выбрасывание пальцев рук вперёд, раскрывая кулачки*

Щёлк-щёлк, щёлк-щёлк. *1,2,3,4 4 хлопка*

Острые зубищи, *1и2и3,4 выбрасывание пальцев рук вперёд,*

*раскрывая кулачки*

Щёлк-щёлк, щёлк-щёлк. *1,2,3,4 4 хлопка*

**10. «День и ночь».**

**Задача**: различать контрастную музыку и передавать это в движении.

Методика проведения: дети двигаются поскоками врассыпную (день). Смена музыки – садятся на корточки (ночь).

**11. «Сочиняем музыку».**

**Задача:** развитие детского музыкального творчества (инструментальная импровизация на собственный сюжет).

Методика проведения: педагог предлагает ребёнку сочинить свою музыку о том, о чём он хочет.

**12. «Музыкальные зарисовки».**

**Задача**: озвучивание музыкальными инструментами небольших сюжетов, стихов, рассказов, сказок.

**Методика проведения:** педагог читает текст, а дети с помощью музыкальных инструментов озвучивают тот или иной фрагмент сказки, стишка, выбирая инструменты в соответствии с содержанием.

**13. «Хлопаем в такт».**

**Задача:** чувствовать и воспроизводить в хлопках метрический пульс речи (стихов) и музыки.

**Методика проведения:** педагог читает стишок или исполняет музыкальную пьесу, дети улавливают и воспроизводят хлопками метрический пульс.

**14. «Шагаем под музыку».**

**Задача:** почувствовать и передать в движении метрический пульс музыки.

**Методика проведения:** под звучащую музыку дети шагают сначала на месте, а затем по залу, передавая в шагах метрический пульс.

**15. «Карусель».**

**Задача:** передать ускорение и замедление темпа музыки медленным и быстрым шагом.

**Методика проведения:** под музыку дети двигаются по кругу, держась за руки, передавая движением изменение темпа.

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ
В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ**

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА - НАШИ ИГРУШКИ**

**ЦЕЛЬ:**
- Практика правильного произношения согласных (р, ш, ц, в, ж) интегрированные в словах и развития речи у малышей в детском саду.
- Приобретение навыков правильно выразить свои мысли в простых и более сложных предложениях у детей средней группы детского сада.

**ОПЕРАТИВНЫЕ ЗАДАЧИ:**
1. Правильное произношение названия некоторых игрушек из группы.
2. Составление грамматически правильных сформулированных предложений.
3. Выполнение определенных игровых действий, специфических для конкретной игрушки.

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ:**
Правильное произношение названия некоторых игрушек из группы, для развития речи.

**ПРАВИЛА ИГРЫ:**
На вопрос воспитательницы, "с какой игрушкой мы играем?", ребенок выбирает игрушку и называет ее. Все дети повторяют название игрушки и должны имитировать игровое действие с этой игрушкой.

**ИГРОВЫЕ ЭЛИМЕНТЫ:** движение, имитация действия.

**УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ:** игрушки из группы.

**ХОД ИГРЫ:**
Дети сидят в полукруге с разными игрушками перед ними. На вопрос воспитательницы: "с какой игрушкой мы играем?", названный ею ребенок выбирает игрушку и называет ее. Желательно, чтобы он отвечал через законченное предложение.

**Пример:** "мы играем с автомобилем". Дети должны будут повторять название игрушки и должны имитировать езду игрушечного автомобиля, воспроизведя звуковые сигналы: «пи, пи, пип-пип ..."

**ВАРИАНТЫ:**
Воспитательница имитирует езду поезда и задает вопрос: "как вы думаете, с чем я играю?". После того, как дети будут признать и назвать транспортное средство, они должны будут стать в ряд друг за другом, образуя поезд и двигаться по комнате имитируя движение поезда и специфический гудок сирены: "у-у-у, у-у-у, у-у-у ...".

Далее, можете выбрать все транспортные средства известные детям.

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА - ЧТО ЭТО И ГДЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ?**

**ЦЕЛЬ:**
- Укрепление навыков правильного изложения своих мыслей в простых и более сложных предложениях у детей средней группы детского сада.
- Развивать способность распознавать и называть неодушевленные и одушевленные предметы (простые существительные).
- Использование накопленных знаний в новых ситуациях.

**ОПЕРАТИВНЫЕ ЗАДАЧИ:**
1. Назвать окружающие предметы или предметы, изображенные на рисунках;
2. Создать простые предложения с названным словом;
3. Указать полезность данного объекта.

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ:**
Определение, наименование некоторых объектов и указание на их полезности.

**ПРАВИЛА ИГРЫ:**
На вопрос воспитателя "что такое?", ребенок называет объект, на вопрос "для чего он служит?", ребенок укажет его полезность и назначение. Ответы должны быть в виде предложений из нескольких слов.

**ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:** манипуляции с предметами, подражание некоторых действий воспитателя, аплодисменты.

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ:**
Игрушки или изображения предметов из окружающей среды, в зависимости от выбранной темы (личные вещи, столовые приборы, посуда и т.д.).

**ХОД ИГРЫ:**
Игра может проходить в различных уголках игровой комнаты, где расположены предметы соответствующей темы.

**Пример:** Предметы личного пользования могут быть размещены в углу "мой гардероб", посуда и другие кухонные принадлежности - в углу "домохозяйка" и т.д. Ребенок выбирает игрушку, предмет и на вопрос воспитателя: "что это?", говорит название предмета. Воспитательница спрашивает: "зачем он нужен?" и ребенок должен говорить, где и для чего используется этот предмет. Ответы должны быть изложены в простых предложениях из нескольких слов. Правильные ответы сопровождаются аплодисментами и маленькими наградами.

**ВАРИАНТЫ:**
Воспитательница может имитировать одно конкретное действие, а дети должны говорить в одном предложении, что за предмет и для чего он используется. Пример: Когда воспитательница имитирует, что чистит зубы, ребенок говорит: "Мы чистим зубы с помощью зубной щетки

## Игровая деятельность дошкольника

### Дидактические игры для дошкольников.

#### "Чудесный мешочек»

***ЦЕЛЬ:*** учить детей узнавать предметы по характерным признакам.

***ХОД.*** Организуя игру, воспитатель подбирает предметы, знакомые детям. Посадив ребят полукругом, так чтобы все предметы были им хорошо видны, взрослый проводит краткую беседу. Затем просит нескольких малышей повторить названия предметов, ответить для чего они нужны.

-Сейчас мы поиграем. Тот кого я вызову, должен отгадать, что я положу в мешочек. Маша, посмотри внимательно на те предметы, которые лежат на столе. Запомнила? А теперь отвернись! Я положу игрушку в мешочек, а ты потом отгадаешь, что я положила. Опусти руку в мешочек. Что там лежит? (*Ответ ребёнка)* Ты правильно назвала предмет. Так могут вызываться и другие дети.

В порядке усложнения игры предлагается другое правило: в мешочек кладут несколько игрушек. Никто из детей не знает о них. Вызванный ребёнок, опустив руку в мешочек и нащупав одну из игрушек, рассказывает о ней. Мешочек откроется, если дети по описанию узнают игрушку.

**Что за предмет?**

**Цель:** учить называть предмет и его описывать.
**Ход.**
Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч). Вначале игрушку описывает воспитатель: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»

**Угадай игрушку**

**Цель:** формировать у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.
**Ход.**
На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.
***Примечание:*** сначала указываются 1-2 признака. Если дети затрудняются 3-4.

**Кто больше увидит и назовёт**

**Цель:** учить обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.
**Ход.**
*Воспитатель:* У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Доставим кукле удовольствие, опишем её платье, туфельки, носочки.

**Сорока**

**Цель:** соотносить глагол с действием, которое он обозначает и с субъектом, который это действие производил.
Материал: иголки, очки, мыло, звонок, щётка, утюг. Кисть, веник, игрушка – птица Сорока.
**Ход.**
*Воспитатель:* Пока вы были дома, в детский сад прилетела сорока и собрала в свою сумку разные вещи. Давайте посмотрим, что она взяла
(Воспитатель раскладывает предметы)

Далее происходит диалог между детьми и сорокой:

*Дети:*

Сорока, сорока,
Отдай нам мыльце

*Сорока:*

Не дам, не отдам,
Возьму ваше мыльце,
Отдам моему сорочонку умыться.

*Дети:*

Сорока, сорока,
Отдай нам иголку!

*Сорока:*

Не дам, не отдам.
Возьму я иголку
Сорочку сошью своему сорочонку.

*Дети:*

Сорока, сорока,
Отдай нам очки

*Сорока:*

Не дам, не отдам.
Я сама без очков,
Прочесть не могу сорочонку стихов.

*Дети:*

Сорока, сорока.
Отдай нам звоночек.

*Сорока:*

Не дам, не отдам.
Возьму я звоночек.
Отдам сорочонку – звони мой, сыночек.

*Воспитатель:*

Ты, сорока, не спеши
Ты у деток попроси.
Все тебя они поймут.
Всё что надо подадут.

*Воспитатель:*

Что ты хочешь сделать, сорока? (Почистить, погладить, покрасить…)

*Воспитатель:*

Дети, что для этого нужно сороке?
(Дети называют и приносят все предметы)

Сорока благодарит и улетает.

**Назови как можно больше предметов**

**Цель:**упражнять детей в чётком произношении слов.
**Ход.**
Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения)
Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

**Олины помощники**

**Цель:** образовывать форму мн. Числа глаголов.
**Материал:** кукла Оля.
**Ход.**
- К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле.
Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.
- Что это? (Это ноги)
- Они Олины помощники. Что они делают? (Ходят, прыгают, танцуют и т.д.)
Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (руки берут, рисуют…; зубы жуют, кусают, грызут…; глаза смотрят, моргают…)

**Разноцветный сундучок**

**Цель:** учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.
**Материал**: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.
**Ход.**

*Воспитатель:*

Я картинки положила
В разноцветный сундучок.
Ну-ка, Ира, загляни-ка,
Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.

**Скажи, какой?**

**Цель:** Учить детей выделять признаки предмета.
**Ход.**
Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета.
Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

**«Волшебный кубик»**

**Игровой материал:** кубики с картинками на каждой грани.
**Правила игры.** Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.
**Ход.**
Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани – например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит сымитировать гул самолёта.
Аналогично разыгрываются и другие грани кубика

**«Необычная песенка»**

**Правила игры.** Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии.
**Ход.**
*Воспитатель.* Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споёт песенку. Первыми выступили большие, толстые жуки. Они важно пели: О-О-О. (Дети пропевают мелодию на звук О). Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку. (Дети исполняют ту же мелодию, но на звук А). Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках – И-И-И. (Дети напевают эту же мелодию на звук И). Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.

**«Эхо»**

**Правила игры.** Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тихо.
**Ход.**
Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.

**«Садовник и цветы»**

**Цель:** закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)
**Ход.**
Пять, шесть играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы.

У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить: «»Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.

**«Кто больше действий назовёт»**

**Цель:** активно использовать в речи глаголы, образовывая различные глагольные формы.
**Материал.** Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.
**Ход.**
Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.
*Например:*
- Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается)
- Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать)
- Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше)
И т.д.

**«Козлята и волк»**

**Цель.** Заканчивать сказку по её началу.
**Материал.** Фланелеграфе и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик
**Ход.**
Воспитатель рассказывает начало сказки, демонстрируя фигурки персонажей.
- Слушайте, что было дальше: Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький /показ/…(Дети договаривают: зайчик)
*Воспитатель:* зайчик говорит….
*Дети:* не бойтесь меня, это я – маленький зайчик.
Воспитатель: Козлята угостили его….
*Дети:* морковкой, капустой…
*Воспитатель:* потом они стали…
И т.д.

**«Разбуди кота»**

**Цель.** Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.
**Материал.** Элементы костюма животных (шапочка)
**Ход.**
Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).
*Задача кота:* назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

**«Ветерок»**

**Цель.** Развитие фонематического слуха.
**Ход.**
Дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.
Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения

**«Буратино-путешественник»**

**Цель.** Ориентироваться в значении глаголов.
**Материал.** Кукла Буратино.
**Ход.**
Буратино – путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.
- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.
- Зевают, отдыхают, спят…
- Пляшут, поют, кружатся…
Был Буратино в детском саду, когда дети:
- приходят, здороваются… (Когда это бывает?)
- обедают, благодарят…
- одеваются, прощаются…
- лепят снежную бабу, катаются на санках

**«Прятки»**

**Цель.** Формирование морфологической стороны речи. Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)
**Материал.** Мелкие игрушки.
**Ход.**
Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом (Поиски). Кто-то под кукольной кроватью; кто-то на столе; что стоит справа от меня»
Т.О. дети отыскивают всех непрошенных гостей, прячут их в коробочку и договариваются, что снова поиграют с их помощью в прятки.

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

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.

**«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:

1.Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.
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.

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

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 нему горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочерёдно 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 слышаться 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 слышаться 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 сло**Что было бы, если из леса исчезли…»**

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.

**«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 поочерёдно 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 слышаться 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 слышаться 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 четвёртое 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. 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.

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, помахивая 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». Ребё-нок 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, бегает»**

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.

 **«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 четвёртое 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. 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.

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, помахивая 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, бегает»**

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.