**Картотека**

**по «Познавательному развитию»**

**в подготовительной к школе группе**



Подготовила:

Воспитатель 1 кв.кат.

Ющенко Н.Н.

Дидактические игры по ФЭМП

* 1. ***Дидактическая игра «Успей вовремя»***

**Цель**: Продолжать закреплять понятие времени.

Развивать чувство времени, учить регулировать свою деятельность в соответствии с временным интервалом.

Воспитывать любознательность.

**Материалы**: песочные часы, разрезные картинки.

**Ход:** На столе у воспитателя картинкой вниз лежит 10 карточек

Дети разбиваются на пары. Воспитатель предлагает взять конверты с разрезанными частями и собрать из них картинку за 3 минуты (показывает песочные часы). Воспитатель проверяет, все ли дети успели выполнить задание, и напоминает о важности умения укладываться в заданное время.

* 1. Дидактическая игра «Назови сутки»

**Цель:** Закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь)

**Материалы**: карточки, с изображением частей суток.

**Ход:** Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь). Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.

* 1. Дидактическая игра «Живая неделя»

**Цель**: закреплять умение последовательно называть дни недели, определять, какой день недели сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

**Материалы**: карточки с цифрами от 1 до 7, музыка.

**Ход**: *У детей карточки с кругами (от 1 до 7). По заданию ведущего дети под музыку выполняют различные движения. По ее окончании выстраиваются в ряд в соответствии с количеством кругов на карточке, обозначающих дни недели. Проверка осуществляется перекличкой. Игра повторяется 2-3 раза со сменой карточек.*

* 1. Дидактическая игра «Тик-так»

**Цель**: Продолжать учить определять форму предметов и их частей на примере макета часов.

Познакомить с часами, учить устанавливать время на макете часов Воспитывать интерес к играм.

**Материалы**: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

**Ход:** На столе у воспитателя под салфеткой разные виды часов: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

Воспитатель читает стихотворение:

Петушок

Кукареку-кукареку Звонко петушок поет.

Озарило солнцем реку, в небе облако плывет. Просыпайтесь, звери, птицы!

Принимайтесь за дела.

На траве роса искрится, Ночь июльская прошла.

Как будильник настоящий, Разбудил вас петушок.

Распушил он хвост блестящий И расправил гребешок.

Воспитатель выясняет у детей, какие приборы придумал человек для измерения времени. (Часы). Затем снимает салфетку с разных видов часов и загадывает загадки. Дети показывают отгадки.

Ежедневно в семь утра Я трещу

- Вставать пора! (будильник)

Живет в резной избушке Веселая кукушка.

Она кукует каждый час

И ранним утром будит нас. (настенные часы с кукушкой)

* 1. «12 месяцев»

**Цель:** закрепить понятие о месяцах.

**Материал:** карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12.

**Содержание.** Воспитатель раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Играющие выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они превратились в «12 месяцев» Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе. Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются:

«Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.

* 1. «Назови пропущенное слово»

**Цель:** закрепить знания о днях недели.

**Материал.** Мяч.

**Содержание.** Ведущий начинает сразу и бросает мяч одному из играющих:

* Солнышко светит днем, а луна . . .
* Утром я пришла в детский сад, а вернулась домой . . .
* Если вчера была пятница, то сегодня . . .
* Если за понедельником был вторник, то за четвергом . . . Аналогично можно проводить игру о временах года, месяцах.
	1. Игра «День и ночь»

**Цель:** закрепить знания о частях суток. Содержание. см. «Когда это бывает».

* 1. «Когда это бывает»

**Цель:** закрепить знания о частях суток.

**Материал:** модель суток, картинки.

**Содержание**. В. выставляет модель суток, стрелка указывает поочередно на разные части суток — дети выбирают те картинки, на которых изображена трудовая деятельность людей, осуществляемая в это время суток. Примерные вопросы; Что изображено на картинке? Почему ты выбрал именно эту картинку? Как называется эта часть суток?

* 1. «Назови скорей»

**Цель:** формирование знании о днях недели.

**Содержание**. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий. Он бросает мяч кому-либо из детей и говорит: «Какой день недели перед четвергом? Ребенок, поймавший мяч, отвечает «Среда». Теперь он становится ведущим и задает вопрос: «Какой день недели был вчера?» (Назови дни недели после вторника. Назови день недели между средой и пятницей).

* 1. «Игра с полосками»

**Цель:** учить пользоваться словами «до» и «после».

**Содержание.** В. говорит: «Возьмите карточку и сосчитайте, сколько на ней полосок? На третью полоску положите 6 кружков. Какое число идет до 6? На какую полоску надо положить 5 кружков и почему? Какое число идет после 6? На какую полоску надо положить 7 кружков и почему? Какое самое большое число на вашей карточке? (самое маленькое). Теперь мы знаем, что все числа, которые идут до какого-нибудь числа, меньше этого числа, а все числа, которые идут после этого числа, больше него».

* 1. «Какой сегодня день»

**Цель:** закрепить знания о последовательности дней недели.

**Содержание.** В. предлагает детям встать в круг я поиграть в игру:

«Назови следующий день». Объясняет игровые действия и правила:

«Ребенок называет день недели, например, воскресенье, и бросает мяч другому. Тот, поймав мяч, называет следующий день и т. д.2.

1. Ориентировка в пространстве
	1. ***Д\и «Поможем Элли вернуться домой»***

**Задачи:** Закреплять умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений на плане, определять направление движения объектов, отражать в речи их пространственное положение

**Материалы**: Альбомный лист с изображением плана, конверты с заданиями.

**Ход:** Воспитатель напоминает детям отрывок из сказки, в котором девочка Элли с другом Тотошкой после урагана попала в другую страну. Воспитатель предлагает детям помочь ей вернуться домой. Вместе с детьми он рассматривает план возращения домой:

3 4

5

1 2

Взрослый обращает внимание детей на то, что путь Элли обозначен на плане цифрами, а в группе – конвертами с заданиями. Дети находят на плане цифру 1, а в группе – конверт с цифрой 1(В котором размещен текст с заданием на счет).

Затем предлагает найти на плане цифру 2 и определить, в каком направлении надо нарисовать стрелку (слева направо из нижнего левого угла в нижний правый угол). Дети находят в группе конверт с цифрой 2 (с заданием).

Аналогично дети находят конверты с цифрами 3, 4 и 5 рисуют стрелки и выполняют задания последовательно.

* 1. Дидактическая игра «Рисуем дорожку к участку»

**Цель:** Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений и схем.

**Материалы:** листы бумаги с изображением плана территории

**Ход:** у детей листы бумаги с изображением плана территории д\сада (здание и участок д\сада).

Воспитатель предлагает детям помочь Петрушке найти дорогу к участку и дает указания:

* придумайте, как мы будем обозначать направления движения. (Прямой линией со стрелкой)
* положите треугольник посередине листа
* проведите прямую линию со стрелкой от прямоугольника до треугольника.
* положите круг посередине одной из боковых сторон листа (участок другой группы)

Проведите прямую линию со стрелкой от треугольника до круга.

* уточните дальнейшее направление движения до участка
* проведите прямую линию со стрелкой от круга к участку.

Затем дети по очереди рассказывают о направлении движения от д\сада до участка, используя пространственные понятия.

* 1. Дидактическая игра «Линии и точки»

**Цель:** Развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку. развивать внимание, мыслительные операции, воображение.

**Материалы:** тетрадные листы в крупную клетку, цветные карандаши.

**Ход игры:**

*Воспитатель раздает листы в клетку и карандаши и просит детей украсить «коврики для гномов». Затем на доске цветным мелом проводит линии слева направо и сверху вниз, называя их направление, и уточняет: Что образуют линии (клеточки). Клеточки помогают расположить рисунок ровно. В центре клеточки и на пересечении линий можно поставить точки. (Показывает несколько вариантов) А теперь давайте украсим коврики для гномов с помощью цветных линий, клеточек и точек.*

* 1. Дидактическая игра «Времена года»

**Цель:** Закреплять представления о временах года и месяцах осени

**Материалы**: модель времени года.

**Ход:** Воспитатель показывает детям модель «Времени года»: квадрат, разделенный на 4 части (времени года), окрашенные в красный, зеленый, голубой и желтые цвета. Желтой сектор разделен еще на 3 части, окрашенные в светло-желтый, желтый и желто-коричневый.

Воспитатель спрашивает у детей: «Сколько всего времен года? Назовите их по порядку. (Показывает времена года на модели, уточняя цвет.)

Покажите на модель осень. На сколько частей разделено это время года? Как вы думаете, почему здесь 3 части? Какие месяцы осени вы знаете? Последний месяц осени – ноябрь. Назовите месяца осени по порядку». (сентябрь, октябрь, ноябрь.) Воспитатель показывает месяцы на модели.

* 1. Дидактическая игра «Составь неделю»

**Цель**: Закреплять умение последовательно называть дни недели. **Материалы**: Два набора с карточками от 1 до 7, музыкальное сопровождение.

**Ход**: Дети делятся на две команды по набору карточек с цифрами от 1 до

7. Воспитатель предлагает детям построиться в шеренгу, образуя неделю: первым встает ребенок, у которого на карточке написана цифра 1

(понедельник), вторым, у которого на карточке – цифра 2 и тд. Затем дети называют дни недели по порядку и показывают соответствующие карточки с цифрами.

Дети под музыку по заданию воспитателя выполняют различные движения, а по ее окончанию строятся в шеренгу, образуя неделю начиная со вторника. Затем дети составляют неделю, начиная с четверга и тд.

Игра повторяется 2-3 раза.

После выполнения каждого задания дети по порядку называют дни недели начиная с заданного дня. За правильно выполненное задание команда получает звездочку.

В конце игры подсчитывается количество звездочек и определяется победитель.

* 1. «Художники» Цель: развитие ориентировки в пространстве.

**Ход игры**. Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. п. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть простым и узнаваемым) вверху, на крыше дома – трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа, от, за, перед, между, около, рядом и тд

* 1. «Расскажи про свой узор»

**Цель:** учить овладевать пространственными представлениями.

**Содержание.** У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказать, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине — треугольник.

* 1. «На что это похоже»

**Цель:** развитие умственных способностей.

**Содержание.** В. предлагает детям 9-10 картинок поочередно, дети говорят, на что это похоже. Вне занятия в течение дня дети самостоятельно рисуют собственные картинки и предлагают другим детям сказать, на что это похоже.

* 1. «Сравни и заполни»

**Цель:** учить осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур.

**Игровой материал**: набор геометрических фигур.

**Содержание**. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Познавательно-исследовательская деятельность

Опыты с предметами живой и неживой природы

* + 1. «Куда деваются листья?»

Программные задачи: Формировать представления о признаках осени, цикличности изменений в природе, учить наблюдать и обобщать результаты наблюдений, устанавливать взаимосвязи живой и неживой природы.

Оборудование: опавшие листья.

* Дети собирают листья одной породы, но разного цвета. Затем выкладывают их в ряд от самого молодого до самого старого (желательно прошлогоднего, паутинистого) и рассматривают, как они меняются. Опавшие листья перегнивают. Их едят дождевые черви и другие животные. Постепенно листья становятся частью почвы. В земле – почве появляется больше пищи для растений. Кроме того, одеяло из опавших листьев согревает землю и не даёт замёрзнуть корням растений.

**Вывод:** опавшие листья не мусор. Они нужны в природе.

* + 1. «Лёд и его свойства»

Программные задачи: Формировать представления детей о льде, его свойствах, о том, что лёд – это замёрзшая вода.

Оборудование: кусочки льда, формочки, вода, нитки, бутылочка с водой.

* Рассмотреть с детьми кусочек льда, какой он. Прозрачный или нет? Видно ли что – ни будь через льдинку? Какая льдинка на солнце? Блестит, сверкает, переливается. Хрупкий лёд или нет? Можно ли сломать льдинку?

**Вывод**: лёд прозрачный, хрупкий, блестит на солнце.

* Воспитатель спрашивает у детей, как можно сделать лёд, где можно это сделать. Дети наполняют разные формочки водой и кладут нитку в форме петли. Затем формочки помещаются в холодильник или выносятся на мороз.

**Вывод:** на морозе вода замерзает.

* Почему зимой дорожки посыпают солью, зачем это делают. Посыпать солью лёд и поставить в морозильную камеру.

**Вывод:** от соли лёд тает даже на морозе.

* Наполнить бутылочку доверху водой и поставить в морозильник. При рассматривании бутылочки обратить внимание, что, когда вода начала замерзать, из бутылки выступил кусочек льда.

**Вывод:** лёд занимает больше места, чем вода.

Поэтому зимой трескается асфальт: вода под ним замерзает, превращается в лёд и подпирает его снизу. Поэтому зимой могут лопнуть, если замёрзнуть, трубы с водой.

* Воспитатель наблюдает с детьми, что происходит с небольшим кусочком льда, который они взяли в руки.

**Вывод:** в тепле лёд тает, превращается в воду.

* + 1. «Ёлочка – зелёная иголочка»

Программные задачи: Продолжать формировать представления о хвойных деревьях на примере ели, о взаимосвязях растений и животных.

* Исследование хвои.

Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть хвоинки и объясняет. Что это тоже листья, но особенные. Деревья, у которых есть хвоинки называются – хвойные. Какого цвета хвоинки зимой? (Зелёного, поэтому ель – дерево вечнозелёное.) Воспитатель просит детей поискать под деревом опавшие хвоинки. Откуда же они взялись? Хвоинки тоже опадают, как и листья. Только опадают они не все сразу, а постепенно: на веточках вырастают молодые хвоинки, а старые опадают. Предложить детям найти хвоинки разного цвета: самые светлые – самые молодые и самые тёмные – самые старые.

* Исследование ствола.

Воспитатель предлагает детям потрогать ствол дерева и рассказать о своих ощущениях, какой он: гладкий или шероховатый, холодный или тёплый. Какого он цвета? Есть ли на нём трещины, в которых могли бы спрятаться на зиму насекомые, пауки, или дупла, в которых могли бы жить птицы? Пусть дети понюхают кору, найдут на нём смолу. С помощью стволы дерево залечивает ранки.

* Исследование шишек.

Дети собирают еловые шишки, рассматривают их: какие они – длинные или короткие, вытянутые или округлые, гладкие или нет. С помощью воспитателя вытряхивают из шишек семена и наблюдают, как они падают: летят медленно, словно вертолётики. Ветер успевает их подхватить и унести.

* + 1. «Снег и его свойства»

Программные задачи: Формировать представление о снеге, о его, свойствах, о том, что снег, лёд – это замёрзшая вода.

Оборудование: стаканчики с тёплой и холодной водой, снег, кусочки льда.

* Тонет ли снег?

Положить комочек снега в стаканчик с водой комнатной температуры.

* В какой воде снег растает быстрее?

Дети опускают комочек снега в стаканчики с холодной и тёплой водой и наблюдают, что происходит.

* Дети сравнивают комочек снега и кусочек льда по цвету, твёрдости, хрупкости, плавучести, прозрачности.
* Дети сравнивают кусочек льда и снега: рассматривают, сжимают в руке, трогают, выясняют холодные ли они. Видно ли что – ни будь через льдинку? А через комочек снега? Чем отличается лёд от снега? (Лёд хрупкий, твёрдый, прозрачный и бесцветный.) А чем похож? (И после таяния льда, и после таяния снега остаётся вода.)

**Вывод:** Снег и лёд- это тоже вода, только замёрзшая.

* + 1. «Роль снега в жизни растений»

Программные задачи: Формировать представления о роли снега в жизни растений.

Оборудование: две бутылки с тёплой водой.

* Снег укрывает клумбы, траву, корни деревьев. Хорошо ли это для них? Снег можно сравнить с одеялом, которое защищает растения от мороза. Проводится опыт: берутся две бутылки с тёплой водой. Воспитатель даёт каждому ребёнку потрогать бутылку. В начале прогулки одна из ёмкостей помещается под снег, а другая - на его поверхность. В конце прогулки дети снова трогают бутылки, чтобы выяснить, в какой из них вода остыла быстрее. (В той, которая была на поверхности снега.)

**Вывод:** под снегом тепло сохранятся лучше.

* Бутылки снова помещают в те же места, чтобы через некоторое время определить, в какой из ёмкостей вода замёрзла быстрее.

**Вывод:** под снегом теплее.

* + 1. «Знакомство с ветром»

Программные задачи: Познакомить детей с таким природным явлением, как ветер, причинами его возникновения.

Оборудование: миски с подкрашенной водой, парусные кораблики, соломинки для коктейля.

* Перед каждым ребёнком стоит мисочка с подкрашенной водой. Это
* моря: Красное, Чёрное, Жёлтое. Дети имитируют ветер: дуют на воду. Что получается? Волны. Чем сильнее дуть, тем больше волны. Когда дети дуют, они как бы толкают воздух, он начинает двигаться. Получается ветер.
* Дети опускают на воду парусные кораблики и дуют на них. Что происходит? Когда дети дуют, получается ветер, кораблики плывут. Так и большие парусные корабли движутся благодаря ветру. Что происходит с корабликом, если ветра нет? А если ветер очень сильный? Начинается буря и кораблик может потерпеть настоящее крушение.
* Дети дуют на цветные кляксы через соломинку для коктейля. Что происходит с капельками воды, которые находятся на бумаге? Они двигаются. Дети по желанию делают рисунок. Выдувая воздух через соломинку.

Когда дети дули, воздух начинал двигаться, получался ветер. Он надувал паруса корабликов. Создавал волны, помогал рисовать через соломинку. **Вывод:** Ветер бывает только тогда, когда воздух движется.

* + 1. «Воздух – невидимка»

Программные задачи: Познакомить детей с воздухом, его свойствами и ролью в жизни человека.

Оборудование: стакан, ёмкость с водой, палочки для коктейля, мыльные пузыри, шарик из пластилина, полиэтиленовая плёнка.

* Воспитатель показывает детям стакан и спрашивает. Есть ли в нём что – ни будь? Дети исследуют ёмкость по очереди. Высказывают своё мнение. После чего педагог предлагает проверить их в процессе

экспериментирования. Педагог переворачивает стакан вверх дном и медленно опускает в миску с водой, обращая внимание на то, что держать сего нужно очень ровно. Попадает ли вода в стакан? Почему нет?

**Вывод:** в стакане есть воздух, он не пускает туда воду. Мы его не видим, потому что он прозрачный, невидимый.

* Проводится по аналогии с первым, но ко дну стакана прикрепляется кусочек поролона или ватка. Во время проведения опыта они остаются сухими.
* Дети снова опускают стаканчики в ёмкость с водой, но держат их не прямо, а не много наклонив. Что появляется в воде? Пузырьки воздуха. Откуда они взялись?

**Вывод**: воздух выходит из стакана и его место занимает вода.

* Дети аккуратно дуют в стакан с водой через трубочки для коктейля и наблюдают за пузырьками воздуха.

**Вывод:** в воде тоже есть воздух.

* Воспитатель пускает мыльные пузыри. Что находится внутри них? Мыльные пузыри лёгкие прозрачные.

**Вывод:** внутри мыльных пузырей – воздух.

* Воспитатель держит в одной руке шарик из пластилина, в другой парашют из полиэтиленовой плёнки с аналогичным шариком. Он опускает их одновременно, а дети определяют, что быстрее упадёт на землю. Воспитатель обращает внимание на то, что при падении парашют распрямляется и задерживает падение пластилинового шарика. Почему шарик с парашютом упал позже шарика без парашюта?

**Вывод:** воздух поддерживал парашют, не давал шарику упасть.

* + 1. «Здравствуй, солнечный лучик!»

Программные задачи: Познакомить детей с солнечными лучами, ролью солнца в нашей жизни.

Оборудование: зеркальце, ёмкость с водой, лист бумаги.

* Воспитатель спрашивает детей, можно ли поймать солнечных зайчиков. Как это сделать? Воспитатель показывает с помощью большого зеркала, как можно поймать солнечных зайчиков. Затем дети пробуют сделать то же самое.

Вывод: лучик солнца отражается, отскакивает, словно мячик, от зеркала и «превращается» в солнечного зайчика.

* На стол около окна ставится ёмкость с водой, так, чтобы на него падали солнечные лучи. Воспитатель кладёт зеркальце таким образом, чтобы его верхняя часть оказалась на краю ёмкости. А нижняя – в воде под углом. В таком положении зеркальце отражает солнечный свет, идущий из окна. Воспитатель берёт одной рукой лист бумаги, располагает его перед зеркалом, а второй рукой двигает зеркало. Что видят дети? На белой бумаге появляются искрящиеся разноцветные огоньки.

**Вывод:** обычный лучик может превращаться в разноцветный, если он проходит сквозь капельки воды.

* + 1. «Какой бывает вода?»

Программные задачи: Формировать представление о разнообразии состояний воды в окружающей среде, познакомить детей с некоторыми свойствами воды.

Оборудование: стаканчики, пресная и подсоленная вода, вода разной температуры, молоко, сок, чай, чайные ложечки, термос с горячей водой, зеркальце.

•«Вода прозрачная» Перед детьми стоят два стаканчика: один с водой, другой - с молоком. В оба стаканчика нужно опустить палочки или ложечки. В каком из стаканчиков они видны, а в каком – нет? Почему?

**Вывод**: вода прозрачная, а молоко – нет.

Воспитатель предлагает подумать. Что было бы. Если бы речная вода была непрозрачной? Могли бы рыбы и другие животные жить в таких реках?

•«У воды нет вкуса»

Дети пробуют на вкус воду, молоко и сок.

**Вывод:** у воды нет вкуса.

•«У воды нет запаха»

Дети нюхают воду и выясняют, пахнет ли она.

**Вывод**: у воды нет запаха.

•«Пар – это вода»

Воспитатель осторожно берёт термос. Открывает его и обращает внимание на пар. Чтобы доказать. Что пар –это вода, нужно подержать над паром зеркальце, на нём появятся капельки. Воспитатель убирает термос и даёт детям по очереди потрогать зеркальце. Чтобы убедить их, что пар – это вода.

**Вывод:** пар – это вода.

•«Вода жидкая может течь»

Дети получают по два стаканчика: один с водой, другой – пустой и аккуратно переливают воду из одного в другой. Воспитатель спрашивает. Что при этом происходит с водой? (Она льётся.) Почему вода может литься? (Потому что она жидкая.) Если бы вода не была жидкой, она не смогла бы течь в ручейках, реках, из крана.

**Вывод:** вода жидкая, может течь.

•«Вода бывает тёплой, холодной и горячей»

Детям дают стаканчики с тёплой и холодной водой и водой комнатной температуры. Пальчиком они трогают воду и определяют, в каком стаканчике какая вода находится. Можно вместе с ними измерить температуру воды термометром.

**Вывод:** вода бывает разной температуры: холодная, горячая, прохладная, тёплая.

Воспитатель подчёркивает, что в реках, озёрах и морях тоже бывает вода разной температуры: и тёплая и холодная. Одни рыбы, звери. Растения и улитки могут жить только в тёплой воде, а другие только в холодной. В холодных морях и реках живёт меньше животных.

* + 1. «Намокает – высыхает»

Программные задачи: Знакомить детей со свойствами разных материалов, изменениями, происходящими с ними при намокании и высыхании.

Оборудование: лист бумаги, тазик с песком, мука, соль, тесто, вода.

* Рассмотреть с детьми сухой лист бумаги. Какой он? (гладкий, ровный). Предложить намочить его водой. Какой он стал? (Шершавый, неровный, скрученный). Рассмотреть сухой песок. Какой он? (Рассыпчатый.) Намочить песок водой и рассмотреть, каким он стал. Предложить слепить из мокрого песка куличики. Когда куличики высохнут, тронуть их пальцем, рассыпались ли они. Каким стал высохший песок, изменился он или нет.

**Вывод**: бумага боится воды, а песок – нет, он может намокнуть, высохнуть и таким же останется, не изменится.

* + 1. «Путешествие капельки»

Программные задачи: дать представление о круговороте воды в природе. Оборудование: ёмкости, вода, марля, резинка, кусочек льда.

* Воспитатель даёт каждому ребёнку ёмкость с водой и предлагает поставить на подоконник. Дети высказывают предположения о том, что произойдёт с водой через несколько дней, останется ли она в мисочке. Дети в течении нескольких дней наблюдают за изменениями в ёмкостях с водой до тех пор, пока жидкость не испарится. Воспитатель каждый раз во время наблюдений спрашивает, уменьшилось ли количество воды.
* Воспитатель вместе с детьми размещает ёмкости с водой в разных местах: в тёплом и холодном. Во время наблюдений отмечают, где быстрее исчезает вода.
* Воспитатель вместе с детьми размещают большую и маленькие мисочки в одинаковых условиях. Задача детей отметить, в какой из ёмкостей вода исчезает быстрее.

***Литература:*** «Развивающие занятия с детьми 6-7лет» под ред. Л. А. Парамоновой.

Окружающий мир

1. «Природа и человек».

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

1. «Наоборот».

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет слово, а дети должны назвать противоположное. *(Далеко – близко, верхний – нижний и т. д.)*

1. «Назови растение с нужным звуком».

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К», «П». Кто больше назовет, тот и выиграл.

1. «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и т. д.

«Цветы!» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

1. «Добавь слог».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например: *ма – ма, кни – га.* Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

1. «Скажи по-другому».

Цель: учить детей подбирать синоним – слово, близкое по значению. Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

1. «Мое облако».

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, образного восприятия природы (игра также выполняет роль релаксационной паузы). Ход игры. Дети удобно устраиваются на полянке, травке, успокаиваются и закрывают глаза.

Задание. Представить себе отдых на поляне. Звучат голоса птиц, пахнет травами и цветами, по небу плывут облака. Нужно выбрать облако на небе и сказать, на что оно похоже, рассказать о нем.

1. «Найди листок, как на дереве».

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку. Ход игры. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали.

Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

1. «Закончи предложение».

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что…», «Дети надели панамы потому, что…», «Идет сильный снег потому, что наступила…»

1. «Не ошибись».

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток или действия детей. А дети должны ответить одним словом: «Завтракаем», «Умываемся», назвать, когда это бывает.

1. «Летает – не летает».

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

1. «Кто больше знает?».

Цель: развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, держа в руке стакан, спрашивает, для чего он может быть использован. Кто больше назовет действий, тот и выиграл.

1. «Найди предмет той же формы».

Цель: уточнить представление о форме предметов.

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

1. «Отгадайте, что за растение».

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение. **15.«Похож – не похож».**

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Например: один ребенок загадывает, а другие дети должны отгадать: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький…»

1. «Что это за птица?».

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

1. «Угадай, что в мешочке».

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Воспитатель в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об этом, чтобы дети могли отгадать, что в руках у ведущего.

1. «Придумай сам».

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3–5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

1. «Отгадай-ка!».

Цель: развивать умение описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает предмет следующему и т. д.

1. «Вершки и корешки».

Цель: упражнять в классификации овощей (что в них съедобно – корень или плоды на стебле).

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

1. «Лесник».

Цель: напомнить и закрепить представление о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников, о составных частях (ствол, листья, плоды и семена).

Ход игры. Выбирается один «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собирать семена, для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моем участке растет много … (берез, кленов, тополей), давайте наберем семян».

Он может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

1. с мячом «Бывает – не бывает».

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Иней летом… *(не бывает).*

Снег зимой… *(бывает).* Мороз летом… *(не бывает).* Капель летом… *(не бывает).* **23«Что это такое?».**

Цель: развивать логическое мышление, память, смекалку.

Ход игры. Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети продолжают. Например: Яйцо – овальное, белое, *крупное, сверху твердое, питательное, можно встретить в магазине, съедобное, из него вылупляются птенцы.*

1. «Узнай, чей лист».

Цель: учить узнавать растения по листу.

Ход игры. На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников, показать детям, предложить узнать, с какого дерева, и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

1. «Расскажи без слов».

Цели: закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями.

Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы.

Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

1. «Найдите, что опишу».

Цель: развивать умение искать растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Кто первым определит растение, получает фишку.

1. «Отгадываем загадки».

Цель: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки о насекомых. Отгадавший ребенок сам загадывает загадку. За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек. Дети могут сами придумать свою загадку.

1. «Когда это бывает?».

Цель: уточнить и углубить знания о временах года.

Ход игры. Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

1. «Что вокруг нас?».

Цель: научить делить двух- и трехсложные слова на части, произносить каждую часть слова.

Ход игры. На прогулке дети отыскивают вокруг себя то, что имеет в названии одну часть (мяч, мак, шар, дом, сад), две части (забор, кусты, цветы, песок, трава), три части (качели, веранда, береза, машина). За каждый ответ ребенок получает фишку, по их количеству определяется победитель.

1. «Скажи, что ты слышишь».

Цели: учить употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

1. «Кто же я?».

Цель: указать названное растение.

Ход игры. Воспитатель быстро указывает пальцем на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает очко.

1. «Найди пару».

Цель: развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, дети кружатся с листочками в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем деревом, лист от которого держит в руках».

1. «Исправь ошибку».

Цель: учить понимать смысл предложения.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Я буду читать вам предложения. Но в них допущены ошибки, вы их должны исправить. Слушайте внимательно:

Коза принесла корм девочке. Мяч играет с Сашей.

Дорога идет по машине.

Гена разбил стеклом мяч и т. д.

1. «Вспомни разные слова».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять детей в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них. Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнить какое-нибудь слово и сказать его следующему, как бы передать его, следующий говорит то же одно слово, повернувшись к третьему ребенку. По очереди все дети должны произнести по одному слову. Через 3 круга

игра останавливается. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

Правила игры. Нельзя повторять одно слово дважды.

1. «Стоп! Палочка, остановись».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них. Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное и каждый ребенок должен что-то сказать о нем. Например: воспитатель говорит: «Медведь» и передает палочку ребенку, тот говорит: «Бурый» и передает палочку следующему. Кто не сможет сказать, выходит из игры.

1. «Кто где живет?».

Цель: закреплять умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один (водящий) –

«лисой». «Белочки» прячутся за деревья, а «зайчики» – за кустики.

«Зайчики» и «белочки» бегают по поляне. По сигналу «Опасность, лиса!»

«белочки» бегут к дереву, «зайцы» – к кустам. Кто неправильно выполнил задание, «лиса» тех ловит.

1. «Назови птицу с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте птиц, в названии которых есть буквы *А, К,*…»

Кто больше назовет, тот и выиграл.

1. «Третий лишний» (птицы).

Цель: закреплять знания детей о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что птицы могут быть перелетными и зимующими. Я сейчас буду называть птиц вперемежку, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

1. «Птицы (звери, рыбы)».

Цель: закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево, цветы) и передает маленький мячик соседу, тот называет следующую птицу и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.

1. «Кому что нужно?».

Цели: упражнять в классификации предметов; вырабатывать умение называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить, что нужно для работы людям разных профессий. Он называет профессию, а дети отвечают, что нужно для работы в этой области. А во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

1. «Какая? какой? какое?».

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

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

Белка – *рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая…*

Пальто – *теплое, зимнее, новое, старое…*

Мама – *добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая…*

Дом – *деревянный, каменный, новый, панельный…*

1. «Где что можно делать?».

Цель: активизировать в речи глаголы, употребляющиеся в определенной ситуации.

Ход игры. Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них. Игра в виде соревнования.

* Что можно делать в лесу? *(Гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать пение птиц, отдыхать.)*
* Что делают в больнице?
* Что можно делать на реке?
1. «Какое время года?».

Цели: учить слушать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках разных времен года.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит, что писатель и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года, затем читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года. **44 «Какое что бывает?».**

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, по материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение.

Ход игры. Давайте расскажем, что бывает зеленым, – *огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка…*

Широкой – *река, дорога, лента, улица… и т. д.*

Выигрывает тот, кто больше назовет слов, за каждое правильно сказанное слово ребенок получает фишку.

1. «Ищи».

Цель: учить правильно употреблять в речи прилагательные, согласовывая их с существительными.

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

1. «Кто больше слов придумает».

Цели: активизировать словарь; расширять кругозор.

Ход игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова на определенную тематику (например, «Осень»), в которых встречается этот звук. Дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший должен сказать слово с условным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

1. «Придумай другое слово».

Цель: расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель говорит, что можно придумать из одного слова другое, похожее, например: бутылка из-под молока – молочная бутылка. Кисель из клюквы – *клюквенный кисель.*

Суп из овощей – *овощной суп.*

Пюре из картофеля – *картофельное пюре.*

1. «Кто больше вспомнит».

Цель: обогащать словарь глаголами, обозначающими действия процесса. Ход игры. Карлсон просит детей посмотреть на картинки и рассказать об увиденном.

Метель – *метет, вьюжит, пуржит.*

Дождь – *льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет…* Ворона – *летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается… и т. д.* **49 «О чем я сказала?».**

Цель: учить различать в слове несколько значений, сравнивать эти значения, находить общее и различное в них.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова близкие, есть противоположные по смыслу, а есть слова, которые употребляют часто и называют ими много разных предметов.

Воспитатель называет слово, дети перечисляют его значения. Головка – *голова ребенка, куклы, лука, чеснока.*

Иголка – *у шприца, елки, сосны, швейная, у ежа…* Нос – *у человека, парохода, самолета, чайника…* Ушко, ножка, ручка, молния, горлышко, крыло и т. д. **50 «Как сказать по-другому?».**

Цель: упражнять детей в названии одного из синонимов. Ход игры. Как можно сказать про это же, но одним словом? Сильный дождь – *ливень.*

Сильный ветер – *ураган.*

Сильная жара – *зной.* Лживый мальчик – *лжец.* Трусливый заяц – *трус.*

Сильный мужчина – *силач*…. и т. д.

51 «Что это значит?».

Цель: учить сочетать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение? Свежий ветер – *прохладный.*

Свежая рыба – *недавно выловленная, не испортившаяся.* Свежая рубашка – *чистая, выглаженная, выстиранная.* Свежая газета – *новая, только что купленная.*

Свежая краска – *не засохшая.*

Свежая голова – *отдохнувшая.*

Глухой старик – *тот кто ничего не слышит.*

Глухая ночь – *тихая, безлюдная, темная.* Глухой лай собак – *отдаленный, плохо слышный.* **53 «Сколько предметов?».**

Цели: учить предметному счету; развивать количественные представления; понимать и называть числительные.

Ход игры. Детям дается задание: найти на улице и назвать предметы, которые встречаются по одному. После выполнения найти по 2, 3.

Задание может быть изменено и так: найти как можно больше одинаковых предметов.

1. «Вчера, сегодня, завтра».

Цель: учить правильно употреблять наречия времени.

Ход игры. Дети встают в круг. Педагог говорит короткую фразу, например: «Мы лепили…» – и бросает ребенку мяч. Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечая на вопрос *когда:* «Вчера».

1. «Кто ты?».

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова. Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, и воспитатель начинает рассказ, и при упоминании своего персонажа ребенок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны, и следить не только за своей ролью, но и ролями соседей. Кто два раза «проспит» свою роль, выходит из игры.

1. «Не зевай» (птицы зимующие, перелетные).

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова. Ход игры. Воспитатель дает всем детям названия перелетных птиц и просит внимательно следить за ним. Как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши, кто прозевал свое название, выходит из игры.

57 «И я».

Цель: развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что будет рассказывать историю. Когда он остановится, дети должны сказать: «И я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, то говорить их не надо. Иду я однажды к реке… *(и я).*

Рву цветы и ягоды…

По дороге попадается мне наседка с цыплятами… Они клюют зернышки…

Гуляют по зеленой травке… Вдруг налетел коршун.

Цыплята и наседка испугались… И убежали…

Когда дети поймут правила игры, они сами смогут придумывать короткие рассказы.

1. «Дополни предложение».

Цель: развивать речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила…». «…Книжки, тетради, портфель», – продолжают дети.

1. «Где я был?».

Цель: образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

Ход игры. Отгадайте, ребята, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? *(На море.)*

А теперь, вы загадайте мне загадки, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Только надо говорить, кого вы видели в большом количестве. Главное в этой игре не отгадывание, а загадывание.

1. «Это правда или нет?».

Цель: находить неточности в тексте.

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

Теплая весна сейчас, виноград созрел у нас. Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу.

Поздней осенью медведь любит в речке посидеть. А зимой среди ветвей «Га-га-га» пел соловей.

Быстро дайте мне ответ: это правда или нет?

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

1. «Найди противоположное слово».

Цель: подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Ход игры. Педагог предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то значит он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он…», «Если сумка не легкая, то она…» и т. д.

1. «Надо сказать по-другому».

Цель: подобрать к словосочетанию слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Я придумала слово

«печальный». Давайте попробуем заменить слова в других предложениях».

* Дождь идет – *льет.*
* Мальчик идет – *шагает.*
* Чистый воздух – *свежий.*
1. «Кто найдет короткое слово?».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Он произносит: «Суп» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так как это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто произнесет неверно, выходит из игры.

1. «Говори, не задерживай».

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за- ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

1. «Отгадай слово».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры: ведущий загадывает слово, но говорит только первый слог: «Ли-». Дети подбирают слова: лисенок, лилия, липа и. т. д.

Как только кто-то угадает, он становится ведущим и игра начинается сначала.

1. «Говори, не задерживай».

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за- ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

1. «Стук да стук, найди слово, милый друг».

Цель: закрепить полученные навыки выделения слогов.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель в середине. В руках у него бубен. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать растения (животных), в названии которых 2 слога, затем ударяет 3 раза (животные с тремя слогами и т. д.).

1. «Путешествие».

Цель: найти дорогу по названиям знакомых растений и других природных объектов.

Ход игры. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (деревья, кустарники, клумбам с определенными растениями), определяют дорогу, по которой должны пройти все дети к спрятанной игрушке.

1. «О чем еще так говорят?».

Цели: закреплять и уточнять значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу.

Ход игры. Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать: Идет дождь – *снег, зима, мальчик, собака, дым.*

Играет – *девочка, радио.*

Горький – *перец, лекарство.*

1. «Да – нет».

Цель: учить мыслить, логично ставить вопросы; делать правильные умозаключения.

Ход игры. Один ребенок (водящий) отходит в сторону. Воспитатель с детьми выбирают животное, например кошку.

Водящий. Это птица? Дети. Нет.

Водящий. Это зверь? Дети. Да.

Водящий. Зверь дикий? Дети. Нет.

Водящий. Он мяукает? Дети. Да.

1. «Охотник».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это

«лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется один из играющих –

«охотник». Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться на…» Здесь он делает шаг вперед и говорит:

«…Зайцев», делает второй шаг… При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Победителем считается тот, кто дошел до указанного места первым или прошел дальше.

1. «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Сапоги», – и бросает мяч ребенку, тот должен ответить, что это – одежда, обувь, головной убор и т. д.

1. «Найди предмет той же формы» (2-й вариант).

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель или один из играющих называет предметы живой или неживой природы и просит назвать геометрическую фигуру, на которую похож этот предмет. Например: гора – треугольник, дождевой червяк – кривая и т. д.

1. «Угадай, что в мешочке» (2-й вариант).

Цель: описать признаки предметов, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Ребенок двумя словосочетаниями описывает взятый в мешочке предмет, а играющие дети должны определить, что же нащупал в мешочке ребенок.

1. «Что это за птица?» (2-й вариант).

Цель: учить описывать птиц по характерным признакам, привычкам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Ведущий называет один яркий признак птицы, дети должны по нему угадать, что это за птица. Например: птица любит сало (синичка), у птицы красный берет (дятел) и т. д.

1. «Загадай, мы отгадаем».

Цели: уточнить и расширить знания о деревьях и кустарниках; назвать их признаки, описывать и находить их по описанию.

Ход игры. Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, количество стволов, рост, окраска. Водящий по описанию должен узнать растение. Фишки получает отгадавший и загадавший ребенок.

Если ребенок вспомнит или придумает свою загадку, он получает дополнительные фишки.

1. «Что это за насекомое?».

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых; описывать насекомых по характерным признакам; воспитывать заботливое отношение к природе.

Ход игры. Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают насекомое, а другой – должны угадать, что это.

1. «Помнишь ли ты эти стихи?».

Цель: развивать речь детей.

Ход игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, знакомых детям. Дети должны произносить пропущенные слова. Например:

Где обедал воробей?

В зоопарке у ... *(зверей).*

Вы не стойте слишком близко:

Я … *(тигренок),* а не … *(киска).*

Ветер по морю … *(гуляет)*

И … *(кораблик)* подгоняет. и т. д.

1. «Скажи, что ты слышишь?».

Цель: развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прихожих и т. д.).

Правила игры. Дети должны ответить полным предложением.

1. Что происходит в природе?».

Цель: закреплять умения употреблять в речи глаголы, согласовывать слова в предложении.

Ход игры. Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен ответить на заданный вопрос. Игру желательно проводить по теме.

Пример: тема «Весна».

Взрослый. Солнце что делает? Дети. Светит, греет.

Ручьи что делают? Бегут, журчат.

Снег что делает? Темнеет, тает.

Птицы что делают? Прилетают, поют.

Капель что делает? Звенит.

1. «Хорошо – плохо».

Цель: продолжать закреплять знания о правилах поведения на природе. Ход игры. Воспитатель показывает детям значки правил поведения на природе, дети должны как можно полнее рассказать о том, что там изображено, что можно и что нельзя делать и почему.

1. «Кто знает, пусть продолжит».

Цель: развивать умение обобщать и классифицировать.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие.

Воспитатель. Насекомое – это… Дети. Муха, комар…

1. «Кто больше вспомнит».

Цель: обогащать словарь детей глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Карлсон просит посмотреть на картинки и рассказать, какие действия там совершаются.

Метель – *метет, вьюжит, пуржит.*

Дождь – *льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет…* Ворона – *летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается… и т. д.* **86 «Что лишнее?» (1-й вариант).**

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака разных времен года:

* + Птицы улетают на юг.
	+ Расцвели подснежники.
	+ Пожелтели листья на деревьях.
	+ Идет уборка урожая.

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний.

87 «Что лишнее?» (2-й вариант).

Цели: развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

Ход игры. Воспитатель называет четыре признака погоды разных времен года:

* Идет снег (дети надели шубы).
* Пасмурно (дети взяли зонтики).
* Льет проливной, холодный дождь (дети сидят в группе).
* Светит жаркое солнце (дети надели панамки, шорты и маечки).

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний, и называют, к какому времени года он относится.

88«Магазин “Цветы”».

Цель: учить группировать растения по месту произрастания, описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы купить, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растет. «Продавец» должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором он стоит (полевых, садовых, комнатных), затем выдать «покупку».

89 «Назови животное, насекомое с нужным звуком».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель предлагает: придумать насекомых, в названии которых встречаются буквы *А, К.*

Кто больше назовет, тот и выиграл.

1. «Что я видел в лесу».

Цель: упражнять в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц, насекомых и т. д.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка стульчик. Это «лес», «озеро», «пруд». Сюда отправляется «путешественник» – один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду по лесу и вижу…» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...зайца». При каждом шаге ребенок называет одно животное. Нельзя повторяться. Идет второй ребенок и называет насекомых, третий птиц и т. д. Победитель считается тот, кто дошел до стульчика первым или прошел дальше.

1. «Что кому нравится?».

Цель: уточнить знания о том, чем питаются отдельные насекомые.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель бросает ребенку мяч и называет насекомое, ребенок должен сказать, чем оно питается.

1. «Назови трех птиц».

Цель: упражнять детей в классификации птиц.

Ход игры. Воспитатель называет детям птиц. «Птицы перелетные», – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ласточка, стриж, жаворонок». «Птицы зимующие»… «Птицы леса»…

1. «Где что растет?».

Цели: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о значении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут на участке детского сада. Если растут на участке, дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат. (Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.)

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе, рябина, платан, дуб, кипарис, сосна, алыча, тополь.

В конце игры подводят итог, кто назвал больше деревьев.

1. «Повторяйте друг за другом».

Цель: развивать внимание, память.

Ход игры. Играющий называет любое слово (животное, насекомое, птицу). Второй повторяет названное слово и добавляет свое. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

1. «Третий лишний» (насекомые).

Цель: закреплять знания детей о многообразии насекомых

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, кто такие насекомые. Я сейчас буду называть насекомых и других живых существ вперемежку, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».