

**Дидактические игры
по ознакомлению
с окружающим миром
для детей 5 лет**



«Назови насекомое»

Цель: закрепление знаний о насекомых, их внешнем виде, повадках, о пользе и вреде которые они приносят.

Игровые правила: отвечает тот, кого спросили.

Игровое действие: отгадывание.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям отгадать насекомое, которое спряталось в коробочке. Загадывает загадку. Ребенок, который правильно отгадал насекомое, получает карточку с его изображением.

1. Отгадайте кто такая – это муха золотая?

Отправляется в полет, чтобы в домике был мёд.

Хлопотлива и смела с нашей пасеки
.... (пчела).

2. На ромашку у ворот опустился вертолет,
Золотистые глаза, кто же это? ... (стрекоза).

3. С ветки на тропинку, с травки на былинку
Прыгает пружинка, зелененькая спинка... (кузнечик).



«Путаница»

Цель: расширение знаний детей об особенностях строения комнатного растения (корень, стебель, лист, цветок).

Словарь: герань, хлорофитум, стебель, кактус.

Игровое правило: не ошибиться в выборе.

Игровое действие: поиск частей и складывание целой картинки.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть части от целой картинки. Дети выбирают цветок, который будут складывать. Говорят его название. Затем из набора картинок складывают свой цветок.

В ходе игры воспитатель задает детям вопросы:

- Расположи растение правильно.

- Почему части растения следует расположить именно так, а не по-другому?

- Зачем растению листья, стебли, корни, цветки.

Итог игры: Выигрывает тот, кто раньше других сложил цветок.



«Все по домам»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции.

Игровое правило: Действовать после сигнала.

Игровое действие: поиски «своего» дома по определенному признаку.

Словарь: вяз, калина, глядиция, чинара, акация, пышная, могучий, стройная.

Ход игры: Воспитатель раздает детям карточки с изображением листьев деревьев.

Говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваша палатка. Мы гуляем, но вдруг пошел дождь. Все по домам! Дети по сигналу бегут к своему домику. Становятся рядом с тем деревом, от которого лист.

Итог игры: кто быстрее найдет дерево по листу, тот и победил.



«Летает, прыгает, плавает...»

Цель: закрепление знаний детей о способах передвижения насекомых, животных, птиц.

Материал: карточки с изображением насекомых, животных, птиц.

Игровое правило: отвечать после того, как получишь камешек.

Игровые действия: передача камешка.

Ход игры: Воспитатель выставляет карточку с изображением, например, насекомого и просит назвать действия которое выполняет бабочка.

Передавая камешек друг другу, дети говорят: «Летает, порхает, трепещет, садится, машет, распускает...» Тот, кто не называет действия выходит из игры. Затем выставляется следующая картинка – кузнечик...

Итог игры: Побеждают те дети, которые не выбыли из игры (2 - 3 ребенка).

«Ищи и найдешь»

Цель: развитие умения различать характерные признаки отдельных времен года. Развивать внимание, память, речь.

Игровое правило: Отвечать друг за другом.

Игровое действие: описание карточки, соотнесение ее к определенному времени года.

Словарь: снежная, ветреная, дождливая, пасмурная, солнечная, осенняя, летняя, зимняя, весенняя.

Ход игры: Воспитатель раскладывает перед детьми карточки, затем называет время года. Дети находят карточку, по которой можно определить признак этого времени года. Дают определение этому времени года. За правильный ответ дети получают фишки.

Итог игры: Кто заработал большее количество фишек, тот и победил.



«Опиши, я отгадаю!»



Цель: развитие умения выделять и называть характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

Словарь: черная смородина, гранат, яблоко, груша, помидор, вишня, слива, крыжовник, красная смородина, черешня, виноград, кислое, сладкое, румяное, мелкие, полосатые, круглые, сочная, ароматное.

Игровое правило: нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Игровые действия: загадывание загадок.

Ход игры: Детям раздаются карточки с изображением овощей и фруктов. Они, не показывая воспитателю, описывают изображенный предмет. Если описание короткое, воспитатель задает дополнительные вопросы.

Итог игры: за правильное и точное описание дети получают фишки и считаются победителями.

«Вершки и корешки»

Цель: закрепление знаний детей о том, что в овощах есть съедобные корни – корешки, и не съедобные – вершки.

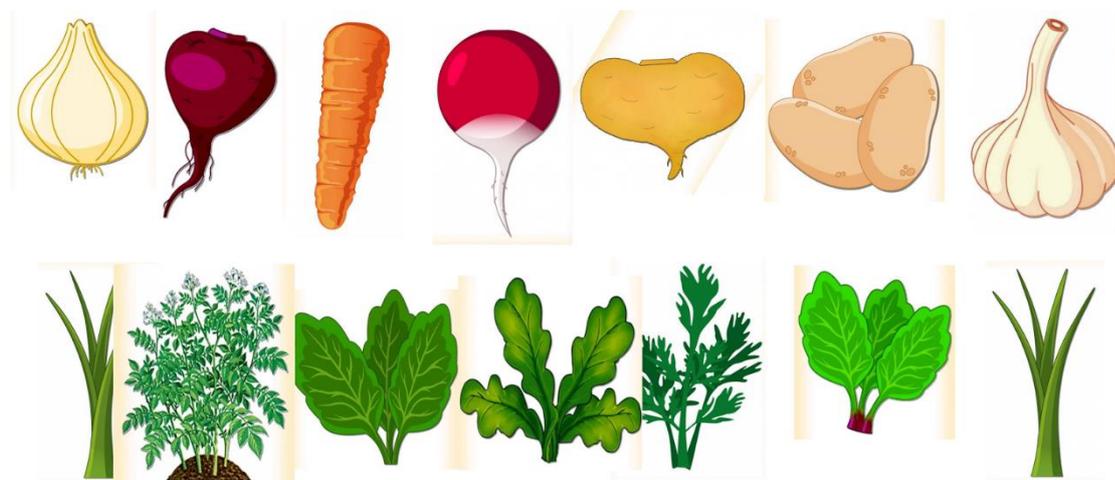
Словарь: вершки, корешки, огород, свекла, картофель, баклажан, редиска, репа, белокочанная, бордовая, овальный.

Игровые правила: искать свой корешок или вершок можно только по сигналу.

Игровые действия: поиск своей пары.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две группы. Одной из них отдает вершки, другой корешки. «*Все вершки и корешки перепутались. Раз, два, три, свою пару найди!*» - говорит воспитатель. После сигнала дети подбирают себе пару.

Итог игры: Побеждает та пара, которая быстрее найдет друг друга.



Магазин «Цветы»

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

Словарь: одуванчик, львиный зев, роза, гвоздика, тюльпан, луговое, полевое, комнатное, садовое.

Игровые правила: Покупатель должен описать, не называя растения, которое хочет купить, указать, где растет цветок. Продавцу нужно узнать растение, назвать его и выдать покупку.

Игровые действия: поиск нужной карточки.

Ход игры: Дети исполняют роли продавца и покупателя. 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 стоит, затем он выдает покупку.

Итог игры: Если ребенок дал точное описание растению, то он получает фишку

«Найди дерево по описанию»

Цель: закрепление знаний детей о видах деревьев, их внешнем отличии и сходстве.

Словарь: ель, акация, чинара, тополь, береза, дуб, гледичия, клен, рябина, сосна.

Игровое правило: внимательно слушать воспитателя, рассматривать картинки с изображением дерева.

Игровые действия: загадывать загадки.

Ход игры: Дети подходят к столу воспитателя, выбирают карточку с понравившемся деревом, но не показывают другим ребятам. Садятся на свое место, продумывают описание дерева и по очереди загадывают друг другу загадки.

Итог игры: За правильную отгадку ребенок получает фишку. У кого к концу игры наберется большее количество фишек, тот считается победителем.



«Садовник»

Цель: развитие умения определять характерные признаки фруктов, овощей, цветов.

Словарь: вкусное, сладкое, спелое, стебель, лепестки, наливное, вытянутая.

Игровое правило: карточку берет тот ребенок, которого назвал воспитатель.

Игровое действие: описание предмета.

Ход игры: Дети сидят вокруг стола, на котором разложены карточки рисунком вниз. Один ребенок садовник. С лейкой он обходит детей и говорит: «У меня большой сад. Пойди, Аня, что-нибудь сорви». Аня выбирает себе картинку. Рассматривает ее и затем описывает то, что на ней изображено, но не называет. Дети отгадывают.

Итог игры: Тот, кто отгадал становится садовником.

«Что сначала? Что потом?»

Цель: расширение знаний о последовательности протекания сезонных изменений в природе.

Словарь: копают, поливают, ухаживают, собирают, очищают.

Игровые правила: Начинать по команде ведущего.

Игровые действия: раскладывать картинки по порядку или по заданию воспитателя.

Ход игры: Воспитатель рассматривает картинки вместе с детьми. Предлагает разложить их в определенном порядке, в соответствии с временами года. Вызывает двух детей и по сигналу они раскладывают картинки. Остальные следят за правильностью выполнения задания.

Итог игры: Тот, кто выполнит задание правильно и быстро – побеждает.



«Узнай и назови»

Цель: развитие умения быстро находить картинку в соответствии с заданием.

Словарь: дикие животные, животные жарких стран, сходство, различие.

Игровые правила: действовать по сигналу воспитателя.

Игровые действия: поиск одинаковых картинок.

Ход игры: Воспитатель дает группе детей задание, найти среди карточек лежащих на столе определенное животное.

Ответить на вопросы: «Кто это? Где живет? Чем питается?»

Итог игры: За правильный и полный ответ дети получают фишки.



«Знаешь ли ты, как растет картофель?»

Цель: ознакомление с посадкой, выращиванием, сбором картофеля. Словарь: картофель, клубни, сорт, крахмал, сажать, корни, ростки, цветет, урожай, варить, жарить, поливать, пропалывать, взрыхлять, окучивать.

Игровые правила: внимательно слушать рассказ воспитателя, раскладывать карточки в правильной последовательности, помогать затрудняющимся товарищам.

Игровые действия: раскладывание карточек.

Ход игры: Воспитатель рассказывает детям историю происхождения картофеля.

«Ещё две тысячи лет назад жители «Южной Америки в предгорьях Перу выращивали картофель. В Европу диковинное растение привезли испанцы в 1565 году. Но сначала никто не знал, что с ним можно делать. Картофель ценили за необыкновенные, невиданные цветы. Кавалеры дарили цветы картофеля знатным дамам, которые прикалывали их к своим бальным платьям. Только потом стало известно, что клубни этого растения можно употреблять в пищу. Но понадобилось время, чтобы картофель стали сажать чуть ли не в каждом огороде. В наше время картофель сажают и выкапывают при помощи машин. Эти же машины сортируют его. Отдельные сорта картофеля идут на приготовление крахмала, из которого мы потом варим кисели и соусы».

После этого рассказа, воспитатель знакомит детей с этапами развития картофеля (*показывает картинки*). Затем смешивает картинки на столе и предлагает детям выставить цепочку на доске, объясняя выбор карточки.

Итог игры: Активные дети поощряются воспитателем.



«Цветочный магазин»



Цель: развитие умения описывать комнатные растения, находить их существенные признаки, узнавать растение по описанию.

Словарь: резные, полосатые, разноцветные, яркие, душистые, ароматные, гроздь, лепестки, цветущие.

Игровые правила: Продавец продает цветок, если о нем хорошо рассказал покупатель.

Игровые действия: Считалочкой

выбирают продавца; описание растения, отгадывание.

Ход игры: Воспитатель говорит, что открылся новый магазин. Сколько здесь много цветов. Что их купить, нужно выполнить одно условие: не называть цветок, а описывать его. По описанию, продавец догадывается, какой цветок вы хотите купить и продает его вам. Продавец выбирается считалкой.

Итог игры: Побеждает тот, кто купил больше цветов.

«Отгадай, о ком расскажу»

Цель: развитие умения по описанию характерных признаков узнавать аквариумных рыб.

Игровые правила: Не мешать отгадчику самостоятельно отгадывать загадку. Внимательно слушать воспитателя.

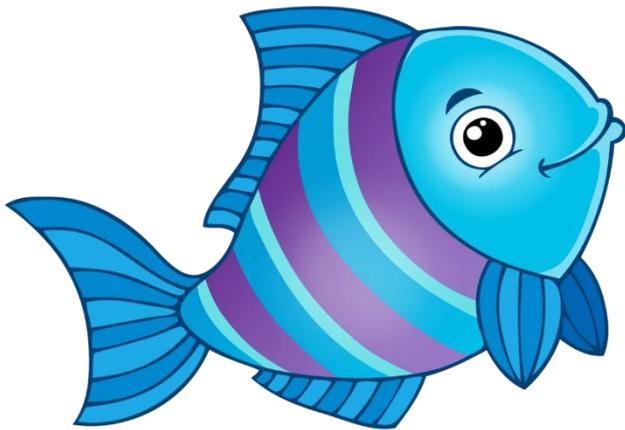
Игровые действия: отгадывание, выбор карточки с изображением данной рыбки.

Ход игры: Воспитатель говорит о том, что в зоомагазине он приобрел рыбок для аквариума. А каких рыбок он купил, детям предстоит отгадать. Затем воспитатель описывает внешний вид рыбки, выделяя ее характерные особенности. Дети называют. Воспитатель выставляет карточки с изображением рыб, и отбирают ту, о которой шла речь.



«Узнай рыбку по хвосту»

Цель: развитие умения узнавать рыб по хвосту.



Игровые правила: вертушка передается участникам игры по очереди. Дружно произносить слова помогая стрелке выбрать карточку. Тому, кто вращает стрелку нужно остановить ее по сигналу «Стоп!».

Игровые действия: Произнесение слов, вращение стрелки.

Ход игры: На столе выкладываются карточки,

воспитатель говорит о том, что рыбки спрятались лишь хвосты. Нужно узнать и назвать рыбку, чей хвост покажет стрелка. Выбранный ребенок вращает стрелку, все вместе хором говорят: «Стрелка, стрелка, покружись. Всем карточкам покажись. И какая тебе милей, укажи нам поскорей. Стоп!» Ту карточку, на которую укажет стрелка, дети откладывают и отгадывают. Итог игры: За правильный ответ дети получают фишки.

«Кто живет в аквариуме?»

Цель: развитие умения описывать рыб по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Игровое правило: внимательно слушать товарищей, не подсказывать.

Игровое действие: составление описательного рассказа о рыбке.

Ход игры: Воспитатель загадывает загадку: «На окошке пруд, в нем рыбешки живут. У стеклянных берегов не бывает рыбаков».

Дети отгадывают – аквариум. Воспитатель предлагает заселить аквариум рыбками. По одному дети подходят к столу и берут карточки, не подсказывая друг другу. Затем по очереди описывают рыбку на своей карточке. Остальные отгадывают. Если рыбка угадана карточка выставляется на столе.

Итог игры: За правильно угаданную рыбку ребенок получает фишку.



«С чьей ветки детка»

Цель: развитие умения узнавать растение по его листьям, цветам.

Словарь: круглые, овальные, вытянутые, гладкие, шероховатые, резные.

Игровые правила: высказывать свои отгадки может только тот, кого назвал ведущий. Подсказывать друг другу не разрешается.

Игровые действия: ответы детей.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми рассматривает комнатные растения, называет их. Затем достает карточки с изображением листьев комнатных растений. Предлагает узнать, с какого комнатного растения этот лист или цветок.

Итог игры: тот, кто правильно назвал растение, получает фишку.



«Что растет в аквариуме?»



Цель: развитие умения описывать водоросли, находить их существенные признаки, узнавать водоросли по описанию.

Словарь: ричия, валиснерия, роголистник, людвигия болотная, ряска, кабомба, плоская, пушистая, игольчатая, длинные, узкие, вьющиеся, кудрявая.

Игровые правила: дать точное подробное описание водорослям, внимательно слушать.

Игровое действие: описание

водорослей, отгадывание.

Ход игры: Воспитатель выставляет карточки с изображением водорослей. Говорит о том, что эти растения растут в воде, в аквариуме. Дает описание одному из них, предлагает найти его изображение и назвать.

Итог игры: Правильно ответивший получает фишку

«Узнай животное по описанию»

Цель: закрепление знаний о животных, содержащихся в уголке природы.

Словарь: пушистый, попрыгунка, глазастый, юркий, пестрый.

Игровые правила: Соблюдать полную тишину, запрещается называть предмет и подсказывать товарищу.

Игровые действия: Описание животного, отгадывание.

Ход игры: Один из детей выбранных воспитателем описывает животное уголка природы (*внешний вид, среда обитания, питание*) Остальные отгадывают.

Итог игры: Тот, кто назовет животное первым, получает карточку с его изображением.



«Что где растет?»

Цель: развитие умения классифицировать растения по месту их произрастания.

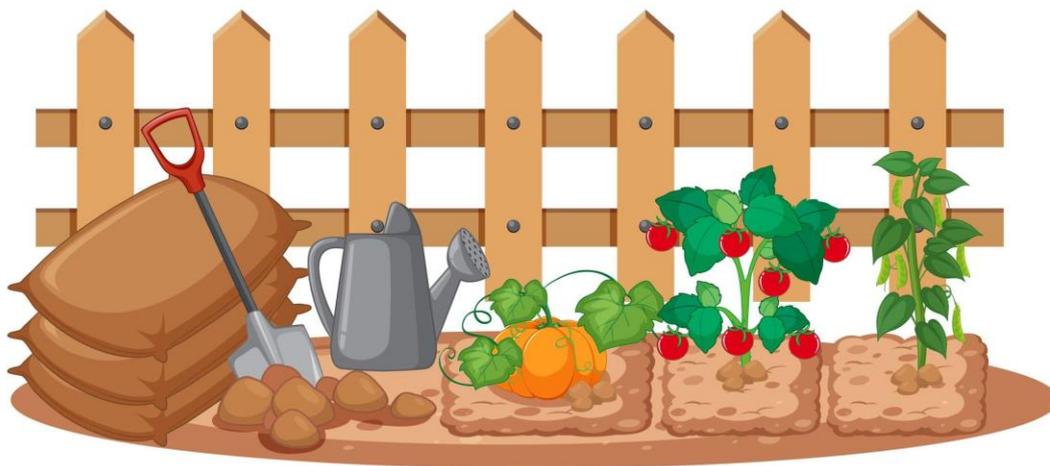
Словарь: полевой, садовый, комнатное растение, луговой.

Игровые правила: брать по одной карточке слева на право.

Игровые действия: брать карточку, называть изображенное растение, среда обитания.

Ход игры: Воспитатель выкладывает на столе карточки с изображением растений обратной стороной. Ребенок подходит, берет одну карточку по очереди и называет, что на ней изображено, где растет тот или иной цветок.

Итог игры: За правильный ответ получает фишку.



«Узнай животное по его части».

Цель: закрепление знаний о животных уголка природы.

Игровое правило: брать по одной карточке, называть животное четко, громко.

Игровые действия: отгадывание животных.

Ход игры: на столе воспитатель выкладывает карточки обратной стороной. Вызванный ребенок подходит и берет карточку, рассматривает ее и называет животное, чья часть тела изображена на ней.

Итог игры: за правильный ответ ребенок получает фишку.



«Назови насекомое»

Цель: развитие умения отгадывать загадки.

Игровые правила: отвечает тот, кого спросили.

Игровое действие: отгадывание.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям отгадать насекомое, которое спряталось в коробочке. Загадывает загадку. Ребенок, который правильно отгадал насекомое, получает карточку с его изображением.

1. Отгадайте кто такая – это муха золотая?

Отправляется в полет, чтобы в домике был мёд.

Хлопотлива и смела с нашей пасеки (пчела).

2. На ромашку у ворот опустился вертолет, Золотистые глаза, кто же это? ... (стрекоза).

3. С ветки на тропинку, с травки на былинку

Прыгает пружинка, зелененькая спинка... (кузнечик)



«Загадай загадку, а мы отгадаем!»

Цель: развитие умения описывать насекомых по их характерным признакам, узнавать по описанию.



Игровые правила: внимательно слушать товарищей.

Игровые действия: загадывание загадки, имитация движений.

Ход игры: «Давайте представим, что мы находимся с вами на поляне, а вы все насекомые. Задумайте, каким насекомым вы будете, но не говорите вслух. Тот, кого вызовет воспитатель, рассказывает о насекомом, которое задумал, не называя его. Остальные должны угадать, кем он является. Если ответ правильный, дети имитируют движения отгаданного насекомого.

Итог игры: Ребенок, удачно загадавший загадку, получает фишку с изображением этого насекомого.

«Что сначала? Что потом?»

Цель: развитие умения понимать последовательность сюжета, причинно-следственные связи.

Словарь: дружба, подружиться, навсегда, крошечный.

Игровое правило: слушать воспитателя.

Игровые действия: Разместить картинки по порядку.

Ход игры: Воспитатель хаотично раскладывает перед детьми серию картин и читает стихотворение: «*Малыши*»

Один небольшой мышонок,
И маленький лягушонок,
И крошечный кукушонок,
Пока не встречались нигде.
Поскольку в норке мышонок,
Возле реки лягушонок,
И высоко кукушонок
Сидит у себя в гнезде.
Но выйдет гулять мышонок,
Припрыгает лягушонок,
И крошечный кукушонок
Спустится к ним из гнезда.
И с этой поры мышонок,
И маленький лягушонок,
И крошечный кукушонок
Подружатся на всегда.



Детям предлагается разместить картинки по порядку, объясняя свои действия.

Итог игры: Активные дети поощряются воспитателем.

«Когда это бывает?»

Цель: закрепление знаний о временах года.



Словарь: цветущие, осеннее, зимнее, теплое, холодное.

Игровое действие: слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Игровое правило: не мешать друг другу, слушать и отвечать.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением времени года. Дети отвечают на вопрос: «Какое время года изображено? По каким признакам вы это узнали? Придумайте загадку».

Итог игры: За правильный и полный ответ дети получают фишку.

«Что раньше, что потом?»

Цель: расширение знаний о последовательности развития отдельных растений, а также последовательности сезонов.

Словарь: зернышко, луковица, могучий, усатый, горький, желудь, золотистый.

Игровые правила: действовать по сигналу воспитателя.

Игровые действия: раскладывание карточек.

Ход игры: воспитатель выкладывает карточки на столе, предлагает детям посмотреть их. По сигналу, карточки выкладывают в определенной последовательности. Объяснить, почему выложили именно так, связывая это со временем года.

Итог игры: кто первым выполнил задание, считается победителем.

