

Дидактическая игра «Кто что ест»

Цель игры: закрепление знаний детей о разных видах питания животных в природе, развитие умения различать домашних и диких животных; развитие мелкой моторики рук. Формирование представлений о причинно-следственных связях внутри природного комплекса. С помощью этой игры дети учатся общаться между собой, разрешать конфликты, договариваться.

Оборудование: карточки, изображающие диких и домашних животных и карточки с наименованием того чем они питаются.



Ход игры: ребёнку предлагаются картинки животных и что они едят. Каждому животному ребёнок подбирает соответствующую картинку. В эту игру могут играть 2-3 ребёнка.



Дидактическая игра «Родной край»

Цель: Расширять представление детей о птицах, животных, растениях родного края; о сельском хозяйстве, животноводстве; умение детей классифицировать предметы в общие подгруппы.

Оборудование: в комплект игры входят 30 цветных карточек-пазлов, объединённых в 6 блоков: рыбы, сельскохозяйственные машины, степные птицы, животные степей, домашние животные, степная растительность.

Ход игры: Ребёнок берёт какую-то центральную карточку и к ней подбирает другие этого блока.

С боковыми карточками можно **играть** во множество других игр, которые разовьют у ребёнка внимание, память, абстрактное мышление и пополняют активный словарь малыша.

Примечание: Сначала воспитатель знакомит детей отдельно с каждой группой рисунков.



Вариант игры «Родной край»

Игра «Прятки»

Перед ребёнком выкладываются любые карточки на одну больше, чем лет ребёнку. Просим внимательно посмотреть на них и запомнить. Ребёнок закрывает глаза, взрослый убирает одну картинку, а оставшиеся переставляет местами- *«запутывает»*.

Ребёнок открывает глаза, ведущий просит его угадать, какая картинка спряталась. Когда малыш освоится с правилами игры, предложите ему побыть ведущим. Это поможет ребёнку проявить самостоятельность, самоутвердиться, почувствовать уверенность в себе.



Вариант игры «Родной край»

Игра «Цепочка»

Всем игрокам раздаётся одинаковое количество карточек. Считалкой выбирается тот, кто начнёт игру. Он выкладывает одну любую картинку. Следующий игрок кладёт рядом свою карточку, объясняя, что общего между этими двумя картинками.

Сравнить можно по материалу, по отношению к той или иной группе.



«По полям, по долам ходит шуба да кафтан»*

*Загадка, суть которой выражена в стихотворной форме, имеет отгадку - **ОВЦА**. Из их шкур получают тёплый и прочный мех, идущий, в том числе, на пошив шуб, а из вычесанной шерсти - разнообразные шерстяные ткани, включая сукно, из которого как раз и шили кафтаны.

Цель: Уточнять, систематизировать и углублять знания о животных родного края; формировать представление о том, что человек - часть природы. Рассказать, как изготавливают шерстяные ткани из шерсти животных для верхней одежды - пальто.

Оборудование: картинки, изображающие этапы изготовления шерстяных ниток.

Ход игры.

1 вариант: воспитатель рассказывает о производстве шерстяных ниток по картинкам

2 вариант: дети самостоятельно поговорят по картинкам



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КТО РАСТИТ ХЛЕБ ДЛЯ ВСЕХ ЛЮДЕЙ»

ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПЛЯТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ТОМ, ЧТО ХЛЕБ НУЖЕН КАЖДОМУ ЧЕЛОВЕКУ. ВОСПИТЫВАТЬ БЕРЕЖНОЕ ОТНОШЕНИЕ К ПРИРОДЕ, ПРИРОДА- НАШЕ БОГАТСТВО. ДЛЯ ВСЕХ ЛЮДЕЙ ХЛЕБ РАСТЯТ ФЕРМЕРЫ. ВОСПИТЫВАТЬ УВАЖИТЕЛЬНОЕ И БЛАГОДАРНОЕ ОТНОШЕНИЕ К ТРУДУ ХЛЕБОРОБОВ.

ОБОРУДОВАНИЕ: КАРТИНКИ, ИЗОБРАЖАЮЩИЕ КАК ХЛЕБ ПРИШЁЛ К НАМ НА СТОЛ.

ХОД ИГРЫ:

1 ВАРИАНТ: ВОСПИТАТЕЛЬ ПО КАРТИНКАМ РАССКАЗЫВАЕТ О ТОМ КАК РАСТЯТ ХЛЕБ

2 ВАРИАНТ: ДЕТИ САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ВЫКЛАДЫВАЮТ КАРТИНКИ

