|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Карточка № 1**  **Фрукты**  ***Найди, что покажу.***  **Дидактическая за дача.** Найти предмет по сходству.  **Игровое действие.** Поиск предмета, показанного и спрятанного воспитателем.  **Правило.** Под салфетку заглядывать нельзя.  **Оборудование.** На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.  **Ход игры.** Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называ ется».  Дети по очереди выпол няют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы  **Примечание.** В дальнейшем игру можно усложнить, добав ляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окрас ке. Например: свеклу, репу; лимон, картофель; помидор, яблоко и др.  **Карточка № 3**  **Фрукты**  ***Угадай, что съел?***  **Дидактическая задача**. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.  **Игровое действие.** Угадывание на вкус.  Правила. Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.  **Оборудование.** Подобрать овощи и фрукты, раз личные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.  **Ход игры**. Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе».  После того как все дети выполнят задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.  Примечание. В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения вкуса: «Как во рту стало?> (Горько, сладко, кисло.) |  | **Карточка № 2**  **Фрукты *Найди, что назову***  **Первый вариант.**  **Дидактическая задача.** Найти предмет по слову-названию. Игровое действие. Поиск «спрятавшихся» ово щей и фруктов.  **Правила.** Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, по мидор, яблоко и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.  **Оборудование.** Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, вели чина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по вели чине, но разной окраски (несколько яблок), разной величины с постоянной окраской.  **Ход игры.** Воспитатель предлагает одному из де тей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «По катай яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пы тается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Например: «Покажи желтую репку. **Второй вариант.**  Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет.  **Третий вариант.**  Игра оборудуется и проводится так же, как и в пер вых двух вариантах. Здесь решается задача — закрепить в памяти дошкольников окраску предметов.  Овощи и фрукты раскладывают (прячут) в вазы раз ной окраски в соответствии с окраской предмета.  **Карточка № 4**  **Комнатные растения**  ***Что изменилось?***  **Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству.  **Игровое действие**. Поиск похожего предмета  **Правило**. Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.  **Оборудование.** Одинаковые растения (по 3—4) расставлены на двух столах.  **Ход игры.** Воспитатель показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.)  Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах. |
| **Карточка № 6**  **Комнатные растения**  ***Найди растение по названию***  ***Первый вариант.***  **Дидактическая задача.** Найти растение по слову-названию.  **Игровые действия.** Поиски названного рас тения.  **Правило.** Смотреть, куда прячут растение, нельзя.  **Ход игры.** Воспитатель называет комнатное расте ние, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей вы полнить задание. Если детям трудно будет найти на званное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с пре дыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложнен ным вариантом игры.  ***Второй вариант.***  Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей спрячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо опи сания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название. |  | **Карточка № 5**  **Комнатные растения**  ***Найди такой же.***  **Дидактическая задача.** Найти предметы по сходству.  **Игровое действие.** Дети находят изменения в расположении предметов.  **Правило**. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.  **Оборудование.** На двух столах ставят 3—4 оди наковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.  **Ход игры**. Воспитатель просит детей хорошо рас смотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А за тем просит детей переставить горшочки так, как они стоя-  ли прежде, сравнивая их расположение с порядком расте ний на другом столе.  После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля). |
| **Карточка № 7**  **Деревья**  ***Найди листок, какой покажу***  **Дидактическая задача.** Найти предметы по сходству.  **Игровое действие.** Бег детей с определенными листоч ками.  **Правило.** Бежать («ле теть») по команде можно только тем, у кого в руках такой же ли сток, какой показал воспитатель.  **Ход игры.** Во время прогул ки воспитатель показывает детям" какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные ли стья сравнивают по форме, от мечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставля ет каждому по листу с разных де ревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, напри мер, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они по летели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по ко манде воспитателя останавлива ются.  Игра повторяется с разными листьями. |  | **Карточка № 8**  **Деревья**  ***Найди в букете такой же листок***  **Дидактическая задача**. Найти предмет по сходству.  **Игровое действие.** По иск похожего предмета.  **Правило.** Листок подни мать после того, как назовет и покажет его воспитатель.  **Оборудование.** Подобрать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра прово дится на прогулке.  **Ход игры.** Воспитатель раздает детям букеты, та кой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три —такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кле новым листом.  Игру повторяют несколько раз с остальными листика ми букета. |
| **Карточка № 9**  **Деревья**  ***Такой листок, лети ко мне***  **Дидактическая задача.** Найти предметы по  сходству.  **Игровое действие.** Подбежать к воспитателю  по его сигналу.  **Правило.** Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.  **Оборудование.** Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, рас пространенных в данной местности деревьев).  **Ход игры.**  Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок — ко мне!»  Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения. |  | **Карточка № 10**  **Деревья**  ***Найди листок***  **Дидактическая задача.** Найти часть по це лому.  **Игровые действия.** Поиски предмета.  **Правило.** Искать лист на земле можно после слов воспитателя.  **Ход игры.** Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь по пробуйте найти такие же на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю. |
| **Карточка № 11**  **Деревья**  ***Кто быстрее найдет березу, ель, дуб***  **Дидактическая задача.** Найти дерево по на званию.  **Игровое действие.** Бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).  **Правило.** Бежать к названному дереву можно толь ко по команде «Беги!».  **Ход игры.** Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три — к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра. |  | **Карточка № 12**  **Деревья**  ***Найди листок, как на дереве***  **Дидактическая задача.** Найти часть по целому.  **Правило.** Искать на земле нужно только такие же листья, как на дереве, указанном педагогом.  **Ход игры.** Игру проводят осенью на участке. Вос питатель 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. Затем члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигры вает та команда, которая соберется возле дерева первой. |
| **Карточка № 13**  **Деревья**  ***Все по домам!***  **Дидактическая игра.** Найти целое по его части.  **Игровые действия.** Поиски своего «дома» по определенному признаку.  **Правило.** Бежать к своему «домику» можно только по сигналу воспитателя.  **Оборудование.** Листья 3—4 деревьев (по коли честву детей).  **Ход игры.** Педагог раздает детям листья и говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваши палатки. Мы гуляем. Но вдруг пошел дождь. «Все по домам!» Дети по этому сигналу бегут к своим палаткам, становятся рядом с тем деревом, от которого лист.  Чтобы проверить, правильно ли выполнено задание, ребенку предлагают сравнить свой лист с листьями на дереве, к которому он подбежал.  Примечание. Игру можно провести с листьями, плодами и семенами или только с плодами и семенами. |  | **Карточка № 14**  **Деревья**  ***Найди дерево по описанию***  **Дидактическая задача**. Найти предмет по описанию.  **Игровое действие.** Угадывание растений по описанию.  **Правило.** Искать дерево можно только после рас сказа воспитателя.  **Ход игры.** Воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, рябина и акация).  Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог.  Чтобы ребятам было интересно искать по описанию, можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что-либо спрятать. |
| **Карточка № 15**  **Деревья**  ***Беги в дом, какой назову***  **Дидактическая задача.** Найти предмет по названию.  **Игровое действие.** Бег (с увертыванием) к определенному предмету.  **Правило**. Около одного и того же дерева долго стоять нельзя.  **Ход игры.** Игру проводят по типу «Ловишек». Кого-либо из детей назначают ловишкой, все остальные убе гают от него и спасаются около названного воспита телем дерева, например около березы. Детям можно перебегать от одной березы к другой. Тот, кого поймает ловишка, становится водящим.  При повторении игры название дерева («домика») каждый раз меняют. |  | **Карточка № 16**  **Жилища**  ***«Кто где живет?»***  **Цель:** закрепить знания детей о жилищах в природе различных видов животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей).  **Материал:** планшет, на котором с одной стороны изображены раз личные животные, а с другой — их жилища, например: берлога, нора, улей, скворечник, гнездо. В конверте с обратной стороны планшета находятся стрелки-указатели по количеству животных. Вместо стре лок можно нарисовать лабиринты из разноцветных линий.  **Организация и методика проведения**  В игре принимают участие двое и более детей. Они поочередно на ходят предлагаемое животное и стрелкой или с помощью лабиринта определяют его жилище. При правильном выполнении игровых действий ребенок получает фишку. Если ответ неправильный — ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, у кого к концу игры соберется большее количество фишек. |
| **Карточка № 17**  **Питание**  ***«Кто чем питается?»***  **Цель:** закрепить знания детей о разных видах питания животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей) в природе.  **Материал:** планшет, на котором по кругу размещены разные виды корма для различных животных. В его центре укреплена движущая стрелка, с обратной стороны в конверте помещены карточки с иллюс трациями необходимых животных.  **Организация и методика проведения**  В игре участвуют двое и более детей. Поочередно по загадке вос питателя ребята находят соответствующую картинку с изображени ем животного и с помощью стрелки указывают вид корма, которым оно питается. За правильный ответ — фишка. Выигрывает тот, у кого к концу игры будет большее количество фишек. |  | **Карточка № 18**  **Питание**  ***«Найди свой домик»***  **Цель:** упражнять детей в группировке животных по способам пи тания (растительноядные, хищные, всеядные, паразиты).  **Материал:** набор карточек с иллюстрациями животных разного вида; четыре разноцветных поля для размещения карточек (зеленая — для травоядных, красная — для хищников, зелено-красная — для все ядных животных и черная — для животных-паразитов).  **Организация и методика проведения**  *Вариант 1.* Дети играют по одному. Ребенок группирует карточки с животными по цветным полям в зависимости от того, чем они пита ются. После выполнения задания воспитатель проверяет правильность решения и за каждую ошибку выдает игроку штрафную фишку. Выиг рывает тот, кто наберет их меньше.  *Вариант 2.* Дети поочередно берут по одной карточке с изображе нием животного и находят для нее домик, опираясь на собственные зна ния об особенностях питания разных видов животных. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек за правильность выполнения задания. |
| **Карточка № 19**  **Рост**  ***«Что сначала, что потом?»***  **Цель:** закрепить знания детей об основных стадиях роста и разви тия живых организмов (растений, животных, человека).  **Материал:** набор карточек, на которых зафиксированы стадии ро ста и развития растений или животного (гороха, одуванчика, земляники,  лягушки, бабочки и др.), а также человека (младенчество, детство, от рочество, юность, зрелость, старость).  **Организация и методика проведения**  *Вариант 1.* Ребенку предлагается разложить карточки в поряд ке роста и развития живого существ (например, бабочка-капустни ца: яйцо — гусеница — куколка — бабочка) и рассказать, что было сначала, а что потом.  *Вариант 2.* Воспитатель раскладывает карточки, преднамеренно делая ошибку в их порядке. Дети должны ее исправить и объяснить правильность своего решения. |  | **Карточка № 20**  **Рост *«Поможем растению»***  **Цель:** закрепить знания детей об условиях, необходимых для роста растений (вода, свет, тепло, питательная почва); упражнять в определе нии недостатка тех или иных условий по внешнему виду растения.  **Материал:** набор карточек с изображением одного из комнатных ра стений (например, бальзамина) в хорошем и плохом состоянии (увядшие, пожелтевшие листья, светлая почва в вазоне, подмерзшее растение и др.); четыре цветные карточки-модели, изображающие необходимые для рас тений условия (желтая—свет, красная—тепло, синяя — вода, черная — питательная почва); четыре карточки с изображением здорового растения и моделированием четырех условий, необходимых ему.  **Организация и методика проведения**  *Вариант 1.* В начале игры детей знакомят с карточками-моделями условий, необходимых для роста и развития растения. Затем рассмат риваются четыре карточки с изображением одного и того же растения в хорошем состоянии с указанием этих же моделей. Детям необходи мо объяснить причину нормального состояния растения.  *Вариант 2.* Карточки-модели раскладываются на столе перед ре бенком, а на наборном полотне воспитатель составляет рассказ о ра стении, например: «Рос бальзамин в горшке на окошке и радовался первому весеннему солнцу. Солнечные лучи пригревали все силь нее, а запасов воды в почве становились все меньше. В понедельник утром дети заметили, что листья бальзамина пожелтели и поникли. Что же делать?» Предложить детям помочь растению: отобрать кар точки-модели с изображением необходимых для растения условий. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет большее их количество. |
| **Карточка № 21**  **Природное сообщество**  ***«Лес — дом для животных»***  **Цель:** закрепить знания детей о лесе как природном сообществе; сформировать представления об экологических ярусах (этажах) сме шанного леса и месте животных в них.  **Материал:** плоскостная модель с изображением четырех ярусов смешанного леса: 1 — травянистый покров, 2 — кустарники, 3 — ли ственные деревья, 4 — хвойные деревья. На каждом из ярусов сдела ны специальные прорези для прикрепления фигурок животных. В кон верте с обратной стороны планшета находятся фигуры-силуэты различных животных: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.  **Организация и методика проведения**  *Вариант 1.* Дети играют по одному, а остальные проверяют пра вильность выполнения задания — расселить всех животных по «эта жам» в зависимости от места их обитания. Выигрывает тот, кто мень ше всего допустит ошибок.  *Вариант 2.* Силуэты животных раскладываются на столе оборот ной стороной вверх. Дети поочередно берут по одному силуэту, называ ют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить правильность собственного выбора. За верный ответ—фиш ка. Если задание выполнено неправильно, то фигурка-силуэт живот ного кладется на стол и действие повторяется другим ребенком. |  | **Карточка № 22**  **Птицы**  ***«Экологическая пирамида «Птицы»***  **Цель:** формировать знания о простейших цепях питания птиц в приро де; закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.  **Материал:** *1 вариант, плоскостной:* набор карточек разного цвета (желтая, синяя, красная, черная), отображающих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с раз личными иллюстрациями растений и птиц, например: сосна — сосно вая шишка — дятел. *2 вариант, объемный:* наборы из семи кубиков, где четыре кубика разного цвета, исходя из условий, необходимых для жизни растений и животных; на пятом изображены растения; на шес том — корм птиц; седьмом — птицы. Например: рябина — ягоды ряби ны — снегирь; ель — еловая шишка — клест; дуб — желуди — сойка; водоросли — улитка — утка; трава — кузнечик — аист.  **Организация и методика проведения**  Аналогично предыдущим играм. Однако при составлении пира миды необходимо обратить внимание на следующие правила: разно цветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с иллюст рациями растений и животных выставляются на данную горизонталь вертикально, один на один, чтобы показать пищевые цепи в природе. |
| **Карточка № 23**  **Лекарственные растения**  ***«Экологическое лукошко»***  ***«Аптека Айболита»***  **Цель:** формировать представления детей о лекарственных расте ниях и их использовании человеком, учить применять; упражнять в их распознавании на иллюстрациях.  **Материал:** плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из его сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (подорожник, зверобой, ромашка, крапива и др.).  **Организация и методика проведения**  Воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растени ях. Ребенок находит в лукошке отгадку, называет растение и объясня ет, почему его называют «Зеленым доктором». Аналогично можно про водить игры с экологическими лукошками на темы «Цветы луговые», «Первоцветы», «Ягоды», «Грибы» и др.  **Карточка № 25**  **Питание**  ***«Зеленые карты»***  **Цель:** упражнять детей в составлении простейших цепей питания животных в природе.  **Материал:** набор игральных карточек из 36 штук, каждая окрашена с обратной стороны в зеленый цвет, а на лицевой — иллюстрации раз личных видов животных и растений, составленные таким образом, что бы в итоге сложилось 18 пар (животное — корм для него).  **Организация и методика проведения**  В игре принимают участие от двух до шести детей. Каждому ребенку раздается по шесть карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них та кие, которые можно составить в пары. При правильном ходе ребенка пары выбрасываются. Количество карточек постоянно пополняется до шести, пока не закончится набор. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек. |  | **Карточка № 24**  **Природное сообщество**  ***«Зоологический стадион»***  **Цель:** закрепить знания детей о различных видах животных, их питании и месте обитания в природе.  **Материал:** планшет, на котором по кругу изображены две беговые дорожки, старт, финиш и девять ходов, в центре стадиона шесть секто ров с иллюстрациями животных: 1 — скворец, 2 — ласточка, 3 — пче ла, 4 — муравей, 5 — медведь, 6 — белка. На отдельных карточках — изображения наборов корма для данных животных и их жилищ ( скво речник, муравейник, улей, берлога, дупло и др.). В наборе имеется также кубик для определения хода.  **Организация и методика проведения**  В игре участвуют два ребенка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по три хода: 1 — назвать жи вотное, 2 — определить корм для него, 3 — назвать его жилище в при роде. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу. |
|  | **Карточка № 26**  **Поведение в лесу**  ***«Лесник»***  **Цель:** закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.  **Материал:** набор предупреждающих экологических знаков тре угольной формы с изображением лесных объектов (ландыш, муравей ник, гриб съедобный и несъедобный, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костер, скворечник и др.).  **Организация и методика проведения**  Дети поочередно изображают лесника. Он выбирает один из экологи ческих знаков, лежащих перевернутыми на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляет; рассказыва ет, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами. |
| **Карточка № 27**  **Поведение в лесу**  ***«Прогулка в лес»***  **Цель:** формировать правильное отношение к лесным обитателям; расширить знания детей о правилах поведения в лесу; упражнять в рас познавании предупреждающих и запрещающих экологических знаков.  **Материал:** планшет с изображением лесной поляны с несколькими тропинками, на которых размещены предупреждающие знаки; силуэты детей, которых можно перемещать по тропинкам; набор запрещающих экологических знаков в конверте («Не рвать ландыши»; «Не топтать гри бы, ягоды»; «Не ломать ветви деревьев»; «Не разрушать муравейники»; «Не разводить костры»; «Не ловить бабочек»; «Не кричать»; «Не вклю чать громкую музыку»; «Не разорять птичьи гнезда» и др.).  **Организация и методика проведения**  В игре может участвовать группа детей, которые отправляются в «лес» на прогулку. На первом этапе следует провести ребят по «тропинке», рассказать, что на ней находится, выставить соответствующие экологи ческие знаки, помогающие соблюдать правила поведения в лесу.  На втором этапе дети самостоятельно путешествуют по «лесным тро пинкам», где расставлены различные экологические знаки. Ребята долж ны объяснить по ним правила поведения в лесу. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество фишек. |  | **Карточка № 28**  **Питание**  ***Разрезные картинки***  ***«Цепочки питания в природе»***  **Цель:** формировать представления детей о пищевых цепях и месте в них разных видов животных.  **Материал:** *1 вариант:* картинки, разрезанные на две части, при составлении которых образуется цепочка питания: животное и корм,  которым оно питается, как растительный, так и животный. *2 вариант:* картинки, разрезанные на три части, цепочка питания включает расте ние, травоядное или всеядное животное, хищника.  **Организация и методика проведения**  *На первом этапе* разрезные картинки представлены таким образом, что каждая имеет свой специфический подрез, отличающийся от дру гих. По нему дети находят части соответствующей картинки, правильно их составляют, знакомятся с цепочкой питания, определяют место в ней животного, например: гриб — белка — куница.  *На втором этапе* разрезные картинки могут иметь одинаковые под резы. При составлении таких картинок дети проявляют большую са мостоятельность в определении места животного в цепочке питания. |
| **Карточка № 30**  **Природное сообщество**  ***«Времена года»***  **Цель:** формировать представления о моделях времен года в соот ветствии с продолжительностью светового дня; показать взаимосвязь светового дня и явлений, происходящих в природе в разные сезоны.  **Материал:** четыре планшета разного цвета, соответствующего вре менам года (белый, красный, зеленый, желтый), на которых представле ны модели продолжительности светового дня каждого сезона; кармаш ки для иллюстраций явлений природы, характерных для данного сезона.  **Организация и** методика проведения  Дети рассматривают планшеты, определяют сезон каждого в соот ветствии с цветом и траекторией солнца на небосводе: летом — самая  большая траектория, зимой — маленькая; осенью и весной — равно денствие. Определив время года, дети должны разложить в кармашки иллюстрации явлений природы данного сезона и рассказать о них. |  | **Карточка № 29**  **Природное сообщество**  ***«Экологическая ромашка»***  **Цель:** закрепить представления детей о характерных явлениях в живой и неживой природе в разные сезоны, их взаимосвязи и вза имозависимости.  **Материал:** четыре кружочка (серединки ромашки) разного цвета (белый, зеленый, желтый, красный) в соответствии с моделями времен года и набор лепестков с изображением различных явлений в живой и неживой природе в каждое время года, например: весной в ручейке пла вают кораблики, расцвел ландыш, птицы вьют гнезда и др.  **Организация и методика проведения**  Играют четыре ребенка, каждому необходимо собрать лепестки ромашки соответствующего сезона и рассказать о характерных явле ниях как в неживой, так и в живой природе. |
| **Карточка № 31**  **Фрукты и овощи**  ***Заколдованное письмо»***  **Цель:** закрепить представления детей о характерных признаках овощей и фруктов, их роли в поддержании здоровья человека; позна комить с моделированием как способом формирования обобщенного представления об овощах и фруктах.  **Материал:** пять планшетов с моделями характерных признаков ово щей и фруктов (окраска, форма, величина, способ употребления в пищу, место произрастания); набор предметно-схематических рисунков-за гадок овощей и фруктов.  **Организация и** методика проведения  Дети рассматривают предметно-схематические модели, раскрыва ющие характерные признаки овощей и фруктов.  *Вариант 1.* По образцам-моделям характерных признаков овощей и фруктов дети разгадывают загадки-рисунки доктора Айболита, что бы помочь ему определить, какие овощи и фрукты полезны для здоро вья человека.  *Вариант 2.* По образцам-моделям один ребенок составляет загадку-описание определенного овоща или фрукта, остальные дети отгадывают и рассказывают, какую роль они играют в поддержании здоро вья человека. |  | **Карточка № 32**  **Природное сообщество**  ***ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ***  ***«ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК»***  **Цель:** развивать мышление; вос питывать положительные нравствен ные качества личности; формиро вать навыки общения детей с родными взрослыми; актуализировать со вместные потребности; развивать чувство взаимной эмпатии.  Каждая семейная команда полу чает цветик-семицветик. Участники игры задумывают семь желаний (родители помогают записывать жела ния дошкольников): три желания задумывает ребенок для родителей, три — взрослый для ребенка, одно желание будет совместным.  Родители и дети меняются лепестками и отбирают лепестки-желания, которые им действительно приятны. Побеждает команда, которая имеет больше всего желанных лепестков, где предполагаемые желания совпали с реальными. |
| **Карточка № 33**  ***«РАЗГОВОР С ЛЕСОМ»***  **Цель:** развивать творческое во ображение детей, обогащать речь определениями; учить расслабляться.  В. Вас ожидает необычное путешествие. Мы перенесемся мыслен но в лес. *(Дети закрывают глаза, облокотившись на спинки стульев, расслабленные руки лежат на коленях.)* Вокруг вас в лесу разнообразные деревья, кустарники, травы, цветы.  Протяните правую руку вперед и «потрогайте» ствол дерева: какой он? Теперь поднимите руку и кос нитесь листвы: какая она? Опустите руки вниз и проведите по травинкам: какие они? Понюхайте цветочки, воз дух втяните полной грудью и задер жите эту свежесть в себе!  Подставьте лицо свежему ветер ку. Прислушайтесь к лесным звукам — что вы услышали?  Дети молча слушают. Каждый ре бенок на ушко называет педагогу представленный им звук или шорох. |  | **Карточка № 34**  ***«КАКИЕ ПЛОДЫ, НА КАКОМ ДЕРЕВЕ РАСТУТ»***  **Цель:** активизировать в речи де тей названия растений и их плодов; упражнять в практическом усвоении конструкций предложного падежа и согласования существительных с гла голом и прилагательным в роде, числе, падеже.  **Задание 1.** Узнать растение по его плодам и закончить предложение.   * Желуди растут на... *(дубе).* * Яблоки растут на... *(яблоне).* * Шишки растут на... *(ели и сосне).* * Гроздья рябины растут на... *(рябине).*   • Орехи растут на... *(орешнике).* **Задание 2.** Вспомнить название  плодов растений и закончить пред ложение.   * На дубе созрело много... *(же лудей).* * Дети снимали с яблони спе лые... *(яблоки).* * Верхушки елей гнулись под тя жестью множества... *(шишек).* * На облетевшей рябине яркими огоньками горели... *(гроздья ягод).*   *Задание 3.* Провести линию от ра стения к его плодам и составить пред ложение (проводится с предметны ми картинками).   |  |  |  | | --- | --- | --- | | желудь | шишка | гроздья ягод | | орешник | яблоко | дуб | | орех | яблоня |  |   Задание 4. То же с картинками растений и их листьев. |
| **Карточка № 35**  ***«ГНОМЫ В ЛЕСУ»***  **Цель:** средствами пантомимы изображать характерные движения в определенной ситуации, ориентиру ясь только на слова педагога и соб ственные представления.  Воспитатель предлагает детям на деть колпачки гномов: «Сегодня мы с вами познакомимся с маленькими волшебными человечками — гнома ми, и будем с ними играть!»  В. Живут гномы в лесу. Деревья кругом густо растут, все с колю чими ветками. Продираются гно мы с трудом через чащобу, ветки поднимают, раздвигают с большим усилием. Показался в лесу про свет: деревья растут потоньше и дальше друг от друга *(гномы смот рят по сторонам, выбирают себе дорогу).*  Теперь гномы легко между деревь ями проскальзывают *(они гибкие, лов кие):* где бочком пройдут, где спинкой... А вот и наклониться надо и под колоду пролезть. Где-то надо и на цыпочках пройти по узенькой тропиночке.  Вышли гномы на полянку, а там спит мышка. Гномы тихонечко че рез нее переступают, осторожно, чтобы не наступить. Потом они увидели зайчика — и давай с ним прыгать! Вдруг из-за кустов выско чил серый волк и как зарычит! Гномы бросились прятаться под кустики (под столы) и сидят там тихо-тихо!  Волк ушел своей дорогой, а гно мы пошли домой: на цыпочках пройти по узенькой тропиночке; теперь наклониться надо и под колоду про лезть; где бочком пройдут, где спин кой. Уже дом близко: продираются гномы с трудом через чащобу, ветки поднимают, раздвигают с большим усилием.  Ох, устали! Надо на своих стульчиках отдохнуть! *(Дети рассажива ются по местам.)* |  | **Карточка № 36**  ***ИГРА « ЦВЕТЕТ - НЕ ЦВЕТЕТ»***  **Цель:** развивать у детей слуховое внимание, выдержку.  **Правило:** поднимать руки только в том случае, если будет назван цве тущий предмет (растение, цветок).  **Ход игры**: дети садятся полукругом и кладут руки на колени.  В. Я буду называть предметы, и спрашивать: цветет? Например:  «Яблоня цветет?», «Мак цветет?» и т. д. Если это на самом деле так, то дети должны поднять руки вверх.  Если я назову нецветущий пред мет (елка, сосна, дом и т. д.), то руки поднимать не следует.  Вам нужно быть внимательными, так как я буду поднимать руки и пра вильно, и неверно. Кто ошибется, заплатит фишку.  Воспитатель начинает игру:  «Роза цветет?» — и поднимает руки.  Дети отвечают: «Цветет!» — и тоже поднимают руки.  «Сосна цветет?» — и поднимает руки, а дети должны молчать. |