**«ВОДА»**

Цель:В игровой форме закрепить знания детей о свойствах воды

Игры на ознакомление со свойствами воды и воздуха.

1 Тема: «Капелька»

**Цель:** закрепить знания детей о том, что вода это жидкость и может принимать разную форму.

*Ход игры*:

Педагог предлагает детям «превратиться» в капелек. Представьте, что мы с вами капельки. Все капельки самостоятельные (дети хаотично гуляют по залу).

Но вот капельки встречаются друг с другом, и получается ручеек, (дети разбиваются на пары и берутся за руки, пары двигаются друг за другом).

А теперь ручеек течет и впадает в море, (дети берутся за руки и образуют большой круг).

Наш круг может менять форму, как и вода (дети берутся за руки и образуют большой круг).

Наш круг может менять форму, как и вода (круг из детей вытягивается в овал).

А теперь представьте, что воду налили в кружку и поставили на горячую плиту. Что произойдет?

(вода будет нагреваться)

Итак, каждый из вас – частичка воды. Ваши ладошки такие горячие, что вам уже больно держать друг друга за руки ваши руки опускаются, жара заставляет вас активнее двигаться. Каждый из вас стал частичкой пара, (дети бегают по залу).

А теперь вас замораживают. Вам становится холодно. Надо встать поближе друг к другу и обняться, чтобы стало теплее, (дети обнимают друг друга).

Посмотрите, теперь вашу группу уже нельзя растянуть, она приобрела свою форму, как частички льда. Мы с вами – частички воды, но каждый раз мы соединялись по – разному.

Педагог вместе с детьми делают выводы:

1. *В парообразном состоянии связей между частичками воды нет, и каждая частица движется сама по себе.*
2. *В жидком состоянии связи между частичками воды более сильные, но они очень гибкие, эластичные, поэтому вода в жидком состоянии не имеет четкой формы.*
3. *Вода в твердом состоянии – лед. В твердом состоянии частички воды прочно связаны друг* с другом.

2 Тема: «Твердое - жидкое»

**Цель:**закрепить знания детей о воде, что она бывает в разных состояниях, (твердом, жидком, газообразном); развивать воображение, эмпатию; умение делать выводы.

*Материал*: карточки со схематическим изображением воды в твердом, жидком, газообразном состоянии., картинки.

*Ход игры:*

Педагог показывает детям картинки с водой в разных состояниях (снег, пар, лед и т.п.). В каких состояниях бывает вода? (твердых, жидких, газообразных). Педагог предлагает детям встать в круг и взяться за руки. Наш круг, как и вода, может менять форму (круг вытянуть в овал).

А теперь переставьте себе, что вода нагревается, ей становится жарко. Каждый из вас – частица пара. Ваши ладошки стали горячими, что вам стало трудно держаться друг за друга. Ваши руки опускаются, жара заставляет активно двигаться, (дети бегают по группе). А теперь вас замораживают, вам становится холодно, что вы в этом случае делает? (становимся ближе друг к другу).

Конечно, надо встать поближе друг к другу, обнять друг друга, чтобы вам стало теплее. Посмотрите, теперь нашу группу уже нельзя растянуть, она приобрела свою форму, как частица льда. Наша группа – это все те же частицы воды, но каждый раз они соединены по – разному. Расскажите мне, как связаны частицы друг с другом.

Педагог вместе с детьми делают выводы: (во время выводов педагог показывает схемы), когда вода нагревается, она превращается в пар. Связей между частицами воды нет, и каждая движется как – будто сама по себе. В жидком состоянии связи между частицами воды более сильные, но они очень гибкие эластичные, поэтому вода в жидком состоянии не имеет своей формы, а когда вода находится в твердом состоянии, ее частички прочно связаны друг с другом. Вода в твердом состоянии – лед, имеющий свою форму.

3 Тема: «Тело, жидкость, газ»

**Цель:** развивать эмпатию, воображение, закрепить знания об агрегатных состояниях воды.

*Ход игры:*

Педагог предлагает поиграть в игру и выяснить, чем же отличаются друг то друга твердое вещество, жидкость и газ. Все, что есть вокруг нас, состоит из маленьких – маленьких частичек. Эти частички ведут себя по- разному в твердых телах, жидкости (воде) и газе (воздухе).

Дети и изображают частички в твердом веществе. Они соединяют свою ладошку с ладошкой соседа. При этом нужно стоять неподвижно: частички в твердых телах почти не движутся, они свободны.

Изображая жидкость, дети поодиночке медленно передвигаются по комнате, кружатся, некоторые из них могут взяться за руки (руки вытянутые) – жидкость течет.

Изображают газ, дети быстро бегают на расстоянии друг от друга. При этом им не будет хватать места в комнате, и они начнут сталкиваться друг с другом.

4 «Где снежинки?»

**Цель:** закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

Материалы: карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Ход:

Вариант 1. Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.   Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,  Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:  Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.  Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки и объясняется выбор.

Вариант 2. Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии? (Зима, ранняя весна, поздняя осень).

5. Тема: «Разрезные картинки»

**Цель:**развивать мыслительную деятельность, закрепить знания о разных водоемах,

воспитывать бережное отношение к воде.

*Материал:* фотографии разных водоемов, разрезные картинки водоемов, флажки.

*Ход игры:*

Педагог обращается к детям. Какие водоемы вы знаете? (моря, океаны, реки, озера и т.д. ). Показ картин разных водоемов. Обращает внимание на стол, посмотрите, у меня все карточки перепутались, (показ разрезных картинок). Вы не поможете их сложить?

Возьмите по две карточки одного цвета. Дети с карточками синего цвета должны подойти, к столу с синим треугольником, желтого цвета к столу с желтым треугольником, фиолетового цвета к столу с фиолетовым треугольником и т. п.

А теперь самое интересное, переверните эти карточки и соедините их между собой. Дети выполняют задание. Педагог проверяет качество выполненного задания. Каждая группа рассказывает, что она сложила (озеро, море, реку и т. п.). Педагог предлагает посмотреть внимательно на все картинки и сказать что у них общее? (на всех картинках изображены водоемы).

6. Тема: «Мы - капельки»

**Цель:** закрепить представление о круговороте воды в природе, развивать эмпатию. воображение, мыслительную деятельность, связную речь (подбор эпитетов); умение делать выводы; воспитывать бережное отношение к воде.

*Материал:* бумажные короны с рисунками капелек, шляпа мамы Тучи. Схема круговорота воды в природе.

*Ход игры:*

*1-й вариант*

Провести с детьми беседу и рассмотреть схему круговорота воды в природе. Объяснить детям, что капельки воды постоянно путешествуют: с дождем выпадают на землю, бегут в ручейках, поят растения, а затем, под лучами солнца, снова возвращаются домой – к тучкам, из которых когда - то пришли на землю в виде дождя. Педагог предлагает детям превратиться в капельки дождя.

Дети получают бумажные короны с рисунками капельки. Педагог, или ребенок, превращается в маму Тучку.

Педагог читает стихотворение Б. Заходер «Дождик»

Каждый раз после слов «кап- кап», дети прыгают и хлопают в ладоши.

Дождик песенку поет:

Кап, кап…

Только кто ее поймет-

Кап, кап?

Не поймем ни я, не ты.

Да зато поймут цветы,

И весенняя листва,

И зеленая трава.

Лучше всех поймет зерно:

Прорастать начнет оно!

Кап, кап.

Задание детям – капелькам: полететь на Землю, полить растения, напоить животных, людей (каждый ребенок сам выбирает свой вариант), а когда пригреет солнышко, вернуться к маме Тучке и рассказать о своем путешествии. Дети разбегаются в стороны, бегают по комнате, «поливая» комнатные цветы (звучит спокойная музыка), потом собираются вместе, становятся друг за другом, образуя ручейки (ручейков должно быть несколько). Затем по команде педагога ручейки соединяются вместе, (дети берут друг друга за руки и образуют два ручейка). Ручейки соединяются в реку, речка впадает в море (дети образуют широкий круг). Тут пригревает солнышко, и мама Тучка просит, капелек вернуться домой. Дети кружатся, по одному возвращаются к тучке. Круг замкнулся. Мама Тучка радуется их возвращению, а затем спрашивает, что они делали на земле, кому помогли. Дети фантазируют, например: наполнил речку водой, полила растение, напоил верблюда и т. п.

*2-й вариант*

педагог читает стихотворение А.Стойло «Капелька дождя»

Эта капелька дождя

В землю теплую упала.

Не пропала, не пропала

Эта капелька дождя:

Вышел гриб - дождевик,

Вышел гриб - боровик,

Их сестричка – гриб лисичка,

Их подружка - гриб волнушка,

Вышла тонкая травинка,

Вышла тонкая рябинка…

Обсуждение стихотворения. Кому помогла вырасти капелька дождя?

Педагог предлагает детям превратиться в капелек и рассказать, что они сделали в этой роли: кого напоили, спасли от засухи т. п. как они путешествовали по земле? Дайте образец начала рассказа «Я маленькая капелька дождя…?» (и дальше следует рассказ о ее путешествии и делах). В конце сделать выводы: всем живым существам на земле нужна вода, есть растения, животные, которым для жизни, развития нужно много воды, и есть такие, которые довольствуются небольшим количеством воды.

7. Тема: «Животные водоемов»

**Цель:** закрепить представление о жителях водоемов, об их приспособляемости к среде обитания; развивать мыслительную деятельность.

*Материал:* набор карточек жителей водоемов и суши, макет водоема.

*Ход игры:*

Предложите детям внимательно рассмотреть рисунки животных на карточках и отметить их приспособляемость к обитанию именно в воде. При рассматривание карточек выделите характерные признаки каждого животного. Например, у гуся, утки, лягушки, бобра - на лапках есть перепонки. Хвост у бобра- это и весло, и руль одновременно.

Предложить детям подумать, почему говорят: «Как с гуся вода?». Что это значит? Почему именно с гуся, а не с курицы?

Предложите детям набор карточек различных животных и рисунок водоема. Водные жители заблудилась и никак не найдут свою реку, а дети могут помочь им. Задание детям: выбрать из набора карточек водных жильцов и поместить их на рисунок водоема. По каким признакам можно определить, что эти животные обитают именно в воде?

8. Тема: «Цепочки реки»

**Цель:** расширять представления об обитателях водоема. Познакомить с пищевыми связями обитателей водоема. Закрепить представления о приспособляемости животных к условиям жизни в воде.

*Материал:* карточки с изображением обитателей реки по типу «Домино».

Игровые действия: Игроки по очереди выкладывают пищевые цепочки. Например комар – лягушка – цапля; ряска – рыба – выдра – человек.

9. Тема: «Этажи реки»

**Цель:** закрепить представление об обитателях реки, их образе жизни. Дать элементарное представление о ярусах и нишах в экосистеме «река». Развивать любознательность, интерес к природе родного края.

*Материал*: цветная схема ярусов реки: желтый (дно), синий (вода), зеленый (берег); изображения обитателей реки (моллюски – беззубка, катушка, прудовик; насекомые – личинки ручейника, стрекозы, жук – плавунец, водомерка, комар, стрекоза; земноводные – лягушка; рыбы; млекопитающие – бобр, выхухоль; птицы - цапля , утка, чайка, крачка; растения – ива, тростник, кувшинка, кубышка, ряска).

Игроки из цветных полосок выкладывают «этажи реки» и размещают на них обитателей.

10. Тема: «Кому нужна вода»

**Цель:** закрепить знания детей о том, что вода нужна всему живому, развивать связную речь, воспитывать бережное отношение к воде.

Материал: большие карты с изображением воды. маленькие карточки с изображение животных, человека, растений.

Ход игры:

Дети по очереди выкладывают по кругу маленькие карточки и называют кому нужна вода.

11. Тема: «Пищевые цепочки водоемов»

**Цель:** закрепить знания детей о пищевых цепочках водоема.

Материал: карточки животных и растений.

Ход игры:

Педагог предлагает картинки обитателей водоема и просит детей выложить, кто кому необходим для питания.

Дети выкладывают карточки.

Комар – лягушка - цапля

Червяк – рыба - чайка

Водоросли – улитка - рак

Ряска – малек - хищная рыба.

12. ИГРА «ВОДА – ПОЛЯНКА» **Цель**. Знакомить детей с любимым местожительством различных растений (солнечная полянка или затененная опушка леса, рядом с водой или в воде). Знакомить с научной терминологией, характеризующей растения по условиям проживания (влаголюбивое, засухоустойчивое, светолюбивое, теневыносливое). Рассказать о способах приспособления растения к обилию или недостатку влаги, выявить связь между средой обитания растений и их внешним видом. Закреплять знания детей о строении растений, разнообразии внешнего вида, об особенностях строения корня, листьев и т. д. Материал: Дидактическая картина с изображением лесного массива, в котором присутствует водоем, лесная полянка; вырезанные изображения цветов лесов, полей, водоемов. Задания:1. Выбрать одно из растений, которое понравилось больше остальных, назвать его. Рассказать, чем оно понравилось, составить рассказ о его внешнем виде. 2. Подумать и сказать, на какое место прекрасной картины хотел бы посадить цветок. 3. «Посадить» цветок и объяснить, почему именно это место выбрал для цветка.

Правила :участвуют от 2-5 человек выигрывает тот участник, который закрыл все поле первым и смог объяснить свои действия.

13. ИГРА «ВРЕМЕНА ГОДА» **Цель.** Закреплять знания детей о последовательности сезонов. Выявить характерные признаки каждого времени года. Познакомить детей с изменениями видов осадков, о влиянии изменений в неживой природе на образ жизни тех или иных живых существ и т. п. Материал :Большая красочная игровая карта, на которой представлены времена года, изображены объекты живой и неживой природы, изменяющиеся согласно сезонам; по периметру картины идут разноцветные обозначения: для каждого времени года –свой цвет и обозначение (например, для зимы –белые, голубые, синие снежинки; для осени –красные, желтые, коричневые, оранжевые листья и т. д.).

Задание: Пройти по игровому полю до финиша, соблюдая правила и верно отвечая на вопросы. Правила игры: 1. Количество играющих не должно превышать 6 человек. 2. Играть строго по очереди. 3. Внимательно слушать педагога и ответы товарищей. 4. Каждый игрок сначала кидает кубик: выпавшее количество точек –количество шагов; затем отвечает на вопрос или отгадывает загадку о времени года и, если ответ правильный, продвигается на два шага вперед, если ответ неверный, остается на месте. 5. Тот, кто мешает отвечать и играть другим игрокам, начинает двигаться в обратном направлении. Одно замечание – два шага назад, два замечания – четыре. Таким образом, дисциплинированные игроки будут двигаться вперед к финишу, а недисциплинированные игроки – назад к старту. 6. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу

14. ИГРА «РЫБЫ МОРЕЙ И ОКЕАНОВ» **Цель:** Выявить знания детей о рыбах морей и океанов, об их строении, особенностях среды обитания (соленая вода). Формировать умение соотносить строение живого существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить, как окраска рыб помогает им прятаться или защищаться от других обитателей морей и океанов. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

Материал: Дидактическая картина по теме; вырезанные изображения рыб морей, океанов и рек. Задание:1. Внимательно рассмотреть предложенных рыб. 2. Выбрать из них рыб морей и океанов, назвать их. 3. Поместить пресноводных рыб в водоем –в определенное место, где любит обитать речная рыба. 4. Объяснить, почему мы не можем поместить рыб морей и океанов в реку. Правила:1. Количество играющих не должно превышать 4–5 человек. 2. Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяснил свой выбор и поместил на дидактическую картину пресноводных рыб

15.«Путешествие под водой»

**Цель**: Развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.

Материал: Большие карты-лото с картинкой какого-либо водоема. Маленькие карточки с рыбами, водными животными, растениями и т.д.

Ход:

Воспитатель предлагает отправиться в водное путешествие по разным водоемам. Можно разделить детей на команды. Каждая команда отправляется в путешествие к определенному водоему. Далее дети подбирают живые объекты для своих водоемов из общего количества

маленьких карточек. Выигрывает та команда, которая лучше знает обитателей и растения своего водоема. Или игра проводится по типу лото.

**«ВОЗДУХ»**

Цель:В игровой форме закрепить знания детей о свойствах воздуха.

1. Тема: «Летающие семена»

**Цель:** закрепить представление детей о ветре и его ролью в жизни растений на примере семян, которые он разносит. Развивать тактильную память, мышление; умение соблюдать правила игры.

*Материал*: семена растений: одуванчика, клена, ясеня, березы, сосны, и т.д. лупы, а также семена гороха, фасоли, подсолнечника. Ящик ощущений, комплект карточек «Одуванчик».

Ход игры:

*1-й вариант*

Игра начинается с «ящика ощущений». Положите в него семена с крылышками, шишки, ели, сосны. Предложите детям по очереди определить на ощупь семена растений. При этом никто не сообщает о своих открытиях до тех пор, пока последний участник не ознакомится с содержимым. Свой секрет каждый должен держать в тайне. Затем дети рассказывают, что они обнаружили в ящике и по каким признакам они это сделали. Покажите детям, что в действительности скрывалось внутри ящика.

*2-й вариант*

Педагог разлаживает перед детьми летающие семена в один ряд. Рассмотреть все семена с крылышками - клена, липы, березы, ели, сосны. Какие у них крылышки? У одних большие, у других- маленькие. Но все они тонкие прозрачные. Для чего нужны эти крылышки? Сравним их с крыльями бабочек, стрекоз, которые умеют летать. Значит и крылышки семян помогают им летать по воздуху, путешествовать. А для чего семенам нужно летать? Ведь не из любопытства же они отправляются на воздушные прогулки? Обсудите предположения детей, напомните им, для чего вообще нужны семена, как из них появляются маленькие растения.

2. Тема: «Дерево - семена»

**Цель:** закрепить знания детей о деревьях и их роли в окружающей жизни. Познакомить детей с семенами, имеющими разнообразные «крылышки» для переноса ветром. Развивать воображение, память, мышление.

*Ход игры:*

Педагог изображает дерево, дети – летающие семена. Сначала дети – семена растут на дереве,- стоят рядом с педагогом. Затем налетел ветер (звучит музыка), семена падают. Летят. Дети машут руками, разбегаются в стороны. Затем летающие семена падают на землею – дети приседают, закрыв голову руками. Звучит «весенняя» музыка (капель) – приходит весна, светит солнышко, идет дождик. Из семян вырастают маленькие деревца: дети медленно поднимаются, руками- ветками тянутся к солнцу, вырастают. В ответ дерево- мама, приветствуя их, тоже машет руками. Педагог комментирует происходящее.

Можно заучить песенку о дереве или использовать стихи.

*Педагог:*

Я - дерево-мама, а вы – мои детки,

Качала я вас в колыбели на ветке,

Но время прошло, вам пора улетать,

Пора вам большими деревьями стать.

*Дети:*

На дереве - маме мы долго висели,

Но ветер примчался, и мы полетели,

Умчаться от мамы подальше хотим,

Нас ветер подхватит, и мы улетим!

Нам крылышки наши летать помогают,

Где мы приземлимся, лишь ветер узнает.

На землю родную мы все упадем,

Земля нас накормит, земля - это дом,

Весною нас солнце лучами согреет,

А дождик напоит водой, как сумеет.

Тогда прорастем мы зеленым листом.

Нам дерево - мама помашет в ответ.

Как стать нам большими, не дашь ли совет?

И дерево - мама, качаясь, шумит.

Советы, давая, листвой шевелит.

3. «Воздух, вода, ветер»

**Цель:** развивать мышление, память, воспитывать внимание, сообразительность, быстроту реакции. Соблюдать правила игры.

Ход игры

Играющие становятся в круг, водящий, стоит в середине. Подойдя к кому-нибудь из играющих, водящий говорит одно из четырех слов - «воздух», «вода», «земля», «ветер» - считает до пяти.

Играющий должен за это время назвать (в зависимости от слова, которое ему задано) птицу, рыбу. Зверя или покружиться на месте (ветер). Кто не успел дать ответ, выходит из круга, потом водящий обращается к другому и т. д. Неожиданно вместо четырех указанных слов водящий говорит кому-нибудь «огонь» при том все играющие должны поменяться местами, а водящий становится на чье-нибудь место в кругу, последний, не успевший в круг, становится водящим.

4. Игра «Если бы я был ветром»

**Цель:** закрепление знаний о свойствах воздуха, составление небольших рассказов.

Ход: дети сидят в кругу, воспитатель бросает мяч, кому попал мячик, составляют небольшой рассказ *«Если бы я был ветром….»*

5. Игра *«*Воздух - неведимка*»*

**Цель:** закрепление знаний о свойствах воздуха.

Ход: ребёнок выбирает картинку, у воспитателя карточки с вопросами, он задаёт их. (Как обнаружить воздух?, Где можно обнаружить воздух? Какой воздух? Кому нужен воздух? Как ветер помогает растениям?) Дети отвечают. Кто больше ответит, тому даётся фант.

6. Тема: «Угадай погоду»

**Цель**: закрепить знания о погодных условиях, развивать наблюдательность, речь детей. Развивать наглядно – схематическое мышление

Материал: картинки схематическим  изображением явлений природы (снег, тучи, дождь и т. д.)

Ход игры.

У каждого ребенка имеется полный набор картинок. Воспитатель раскладывает схемы перед играющими и спрашивает, какие погодные явления каждая из них обозначает. Первый этап. Воспитатель предлагает описать погоду сегодняшнего дня. За правильный ответ ребенок получает фишку. Второй этап. Воспитатель предлагает проверить друг друга, ребенок описывает погоду,  а остальные дети показывают нужную картинку. Фишку получает тот, кто раньше всех поднял правильную карточку

7. Тема: «Земля, вода, огонь, воздух»

**Цель**: закрепить названия разных стихий и место обитания животных. Развивать быстроту реакции, внимание, мышление.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Играющие становятся в круг, в середине - ведущий. Он бросает мяч кому- нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «Земля», «Вода», «Воздух», «Огонь». Если водящий сказал «Земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «Вода!» играющий отвечает названием рыб; на слово «Воздух!» - названием птиц. При слове «огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Ошибающийся  выбывает из игры.

8. ИГРА «НЕБО. ЗЕМЛЯ. ВОДА» **Цель**: Закреплять знания детей о среде обитания живых существ; о приспособленности животных к среде обитания. Выяснить причины, по которым они не могут проживать в других условиях, средах. Материал: Большая дидактическая картина, разделенная на четыре части: на одной части изображено небо, на другой – земля, на третьей –вода, на четвертой помещены карточки с изображением людей, зверей, птиц, рыб, земноводных. Задание: Расположить то или иное живое существо на соответствующей части дидактической картины, рассказать о выбранных представителях. Правила:1. Играют 3 команды по 3–4 человека в каждой. 2. За правильно и быстро выполненные действия команде начисляются баллы: –быстро собралась и определила командира –1 балл; –быстро, правильно и аккуратно выполнила задания –2 балла; –правильно составила рассказ –5 баллов. 3. Играть, строго соблюдая очередь. 4. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем

9. ИГРА «МАТЕРИКИ» **Цель.** Познакомить детей с научной версией образования материков на планете Земля; с условными обозначениями суши, воды на картах и глобусах; с названиями и расположением материков на карте. Материал. Крупное изображение суши, состоящее из скрепленных частей света (материков); голубая материя, изображающая океаны; глобус; физическая карта мира; дидактическая картина; кружки с буквами разного цвета, изображающие олимпийские кольца.

Задания:1. Найти правильное местонахождение материков. 2. Угадать их название при помощи опорных кружков. Правила: 1. Количество играющих 5 человек. 2. Играть дружно, помогая друг другу.

10. ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ В АФРИКУ» **Цель**: Выявлять знания детей о растительном и животном мире Африки. Закреплять умение играть вместе в одной команде, совместно выполнять задания Материал: Имитационная физическая карта; корабль; стрелки для прокладывания маршрута по карте; старинная карта материка; детали пирамиды; карточки с изображением растений и животных Африки; температурные знаки (знаки состояний солнца, видов осад-ков и т. д.). Задания:1. Совершить путешествие на корабле, рассказать об увиденном. 2. Найти части пирамиды и собрать ее. 3. Расположить животных и растения в местах, где для них есть подходящие климатические условия. Правила: 1. Количество играющих 5–6 человек. 2. Самым внимательным и активным выдаются изображения египетской пирамиды. 3. Участник, который наберет большее количество пирамид, считается победителем.

11. ИГРА «КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ» **Цель:** Познакомить детей с животным миром морей и океанов. Закреплять знания о материках и странах. Активизировать развитие речевого словаря, умения строить логически законченные сложносочиненные и сложноподчиненные предложения. Совершенствовать навыки общения, умение совместно решать экологические задачи, строить алгоритмы действий и сообща прокладывать маршруты путешествия. Материал :Имитационная физическая карта; корабль; стрелки для прокладывания маршрута по карте; карточки с изображением кораллов, рыб, животных морей и океанов. Задания:1. Проложить маршрут кругосветного путешествия. 2. Совершить путешествие, выполняя задания и зарисовывая живые объекты, встретившиеся на пути. Правила:1. Количество играющих 5–6 человек. 2. Обсуждать и прокладывать маршрут по карте совместно. 3. За правильно выполненное

задание или красивую зарисовку ребенок получает «коралловую ветвь». 4. Побеждает тот, кто наберет больше всего наград

12 ИГРА «ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯ. ПРИРОДНЫЕ ЗОНЫ» **Цель:** Помочь детям понять принципы взаимосвязи характерных особенностей животных с условиями их жизни в различных природных зонах; формировать экологические представления; способствовать развитию логического мышления, внимания, памяти; расширять кругозор детей; воспитывать бережное отношение ко всему живому. Материал: Игра состоит из раскладной карты со схематичным изображением различных климатических зон и среды обитания (Арктика, горы, пустыня, море, лес, степь, игрового кубика и карточек с изображением животных, обитающих в различных зонах. Ход игры: Карта раскладывается на столе, игроки выбирают себе одну из зон. Ведущий бросает кубик, цвета граней которого идентичны климатическим зонам на карте. Тот игрок, чья зона соответствует выпавшему на кубике цвету, должен назвать животное, обитающее в этой зоне и найти карточку с его изображением. Затем он рассказывает другим игрокам о характерных особенностях и образе жизни этого животного, после чего получает карточку и располагает еѐ в соответствующей зоне карты. Например, животные, обитающие в пустыне. Игра постепенно дополняется карточками с изображением новых видов животных, тем самым расширяется объем знаний детей

13 «Кто больше назовет»

**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.

**Ветер- воет, мчится, шуршит, гонит, срывает, бушует, свирепствует**

**14 «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

**15 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.

16 «Польза - вред»

**Цель :**дать понять детям, что в природе нет ни полезных ни вредных, одни только необходимые

.1 этап

Первый вариант: «Польза –вред».

(тема: живая природа) .

Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы? », дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы? » (так можно подбирать любые вопросы)

Второй вариант: «Нравится – не нравится».

(тема: не живая природа) .

Принцип организации см. вариант 1.

Третий вариант: «Хорошо – плохо».

(тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.

2 этап

Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? » (волк стал хорошим - перестал есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим птицам негде было бы жить) .

Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.

17. «ЗВУКИ»

**Цель:** учить детей «слышать» природу, (на магнитофоне подобрать звуки природы…шум дождя, водопада, птиц…) .

Воспитатель даёт задание:

*«Когда слышите какой-либо звук – загните палец и т. д. Когда все пять пальцев будут загнуты – откройте глаза и помолчите, чтобы другим детям дать возможность «посчитать звуки*».

Воспитатель задаёт детям вопросы типа:

*Какой звук больше всего понравился?*

*Какой звук издала природа, а какой –человек, какой звук был самый громкий* (тихий?)

*Издавал ли ветер какой-либо звук?*

В дальнейшем можно «слушать» природу двумя руками (использовать 10 пальцев)

18.«КОГДА ЭТО БЫВАЕТ»

**Цель**: Учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

Дидактический материал: На каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы, стихотворения  временах года.

Методика проведения: Воспитатель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится  в стихотворении.

*Весна.*

На полянке, у тропинки пробиваются травинки.

С бугорка ручей бежит, а под елкой снег лежит.

*Лето.*

И светла, и широка

Наша тихая река.

Побежим купаться, с рыбками плескаться…

*Осень.*

Вянет и желтеет, травка на лугах,

Только зеленеет озимь на полях.

Туча небо кроет, солнце не блестит,

Ветер в поле воет,

Дождик моросит.

*Зима.*

Под голубыми небесами

Великолепными коврами,

Блестя на солнце, снег лежит;

Прозрачный лес один чернеет,

И ель сквозь иней зеленеет,

И речка подо льдом блестит.

19 «.ЛЕТАЕТ - НЕ ЛЕТАЕТ»

Народная игра

**Дидактическая задача.** Развивать у детей слуховое внимание, воспитывать выдержку.

Игровое правило.Поднимать руку надо только в том случае, если будет назван летающий предмет.

Игровые действия.Похлопывание по коленям, поднимание руки, отыгрывание фантов.

Ход игры**.** Дети садятся полукругом, руки кладут на колени. Воспитатель объясняет правила игры:

- Я буду называть предметы и спрашивать: «Летает?», например: «Голубь летает? Самолет летает?» и т. д. Если я назову предмет, который в самом деле летает, вы поднимете руки. Если я назову нелетающий предмет, руки поднимать не следует. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фант.

Похлопывая по коленям, воспитатель и дети говорят: «Поеха­ли-поехали», затем воспитатель начинает игру: «Галка летает?» - и поднимает руки. Дети отвечают: «Летает», - и тоже поднимают руки. «Дом   летает?» - спрашивает   воспитатель   и   поднимает руки. Дети молчат.

У многих ребят в начале игры руки непроизвольно, в силу подражания, поднимаются каждый раз. Но в том и заключается смысл игры, чтобы своевременно удержаться и не поднять руки, когда назван нелетающий предмет. Кто не удержался, платит фант, который в конце игры выкупается.

20. «КАКОЙ? КАКАЯ?»

**Цель:** учить подбирать определения, соответствующие данному явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: воспитатель называет какое – нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующие этому явлению

ВОЗДУХ – чистый, свежий, холодный, морозный ОГОНЬ – неугасимый, горячий, обжигающий, испепеляющий ВОДА – чистая, свежая, газированная, минеральная, морская ЗЕМЛЯ – пахотная, мерзлая, глинистая, каменистая, сибирская ,мягкая, ухоженная.

21. «МЕТЕОРОЛОГИ»

**Цель:**: Учить прогнозировать погоду, знакомить с народными приметами, проверять их в ходе наблюдений. Закреплять умение фиксировать свои наблюдения с помощью знаков, символов в календаре природы. Умение работать с метеостанцией

Материалы: компас, флюгер, термометр, компас, анемометр, барометр, линейка измерительная, журнал для записей.

22.«ЛОТО – Загрязнители воздуха»

**Цель:** Выяснить , какие источники загрязнения существуют; причины загрязнения воздуха

**«ПОЧВА»**

Цель: В игровой форме закрепить знания детей о свойствах почвы, о круговороте веществ в природе. Воспитывать бережное отношение к почве.

1.Тема: «Откуда эта горсть земли»

**Цель**:закрепить представление о почве, и ее ролью для всего окружающего.

*Материал:* игровое поле, иллюстрации с изображением разных природных ландшафтов нашей планеты. Они размещены в виде цветка с шестью лепестками: 1- лепесток- пустыня, 2 – лес, 3- цветники, 4 – каменный берег моря, 5 – глинистая дорога, 6- горы. В комплекте игры также входят пакетики с разной землей (песчаной, глинистой, каменистой, плодородной, гумусовой почвой).

*Ход игры:*

Педагог. Ребята, к лепесткам этого цветка прикреплены картинки, на которых изображены разные уголки нашей планеты, (дети рассматривают игровое поле). Давайте отгадаем, из каких мест взяты «горсти земли»? (дети по очереди берут пакеты и кладут их на тот или иной лепесток.) Пакет, в котором много камешков, с изображением гор. Пакет с черной, плодородной землей - на лепесток с изображением цветника и леса. С глиной – на глинистую дорогу. С песчаной – на лепесток с иллюстрацией пустыни. С морскими камешками – на лепесток с изображением морского берега.

2.Тема: «Кто лишний?»

**Цель:** закрепить знания о животных земли, и их классификация, воспитывать бережное отношение к ним.

*Материал:* карточки с изображением наземных и подземных животных.

*Ход игры:*

Педагог сообщает о том, что на его тропинке произошла путаница: животные перепутали свои дома и не могут найти их. Педагог предлагает помочь обитателям тропинки, подсказав им, кто живет в наземном доме, а кто - подземном. Раздайте детям карточки с изображением разных, в том числе и подземных животных (в частности, дождевого червя, крота, личинок жуков, земляных муравьев).

*Задание:* убрать лишние карточки – те, на которых нарисованы наземные обитатели.

3.Тема: «Убери лишнее»

**Цель:** закрепить представление

*Материал*: веревки, различный мусор (баночки из-под молочных продуктов, упаковки из-под соков и т.п.), сухие веточки и листья, модели дождевых червяков, пакеты на каждого ребенка.

*Ход игры:*

Игру можно проводить как в помещении, так и на улице. *Задание:* аккуратно пройти по тропинкам, не наступая «на травку», и собрать в пакеты все, что участники игры считают лишним для леса. Некоторые предметы они должны переложить в другое место (например, дождевых червяков необходимо перенести с дорожки на более безопасные участки). Очень часто дети считают мусором сухие веточки, листья. Обсудите, так ли это.

4.Тема: «Деревья и червяки»

**Цель:**формировать представление о круговороте веществ в природе (превращение листьев в почву); развивать внимание, выработать навыки работы в команде; соблюдать правила игры.

*Материал:* листья деревьев для каждого участника игры. Пластмассовые стаканчики с землей, шапочки (две с изображением дождевого червяка и две с изображением дерева.)

*Ход игры:*

*1-й вариант*

Разделите участников на две команды. В каждой команде должен быть свой «червяк» и свое «дерево». Начертите на полу два круга, находящиеся на расстоянии друг от друга, но на одной линии, (можно заменить круги спортивными обручами). Это «норки» дождевых червей.

Ребенок, исполняющий роль дождевого червя, становится в середину своего круга. Здесь же, в кругу, на полу находится и стаканчики с землей. В противоположном конце помещения аналогично создаются два круга для детей, которые будут, исполнят роль «деревьев» разных команд. Дети «деревья» также становятся в середину своих кругов. Они держат в руках листья. Таким образом, «червяк» каждой команды находится напротив своего «дерева». На голове у каждого из них - соответствующие шапочки или другие знаки отличия. Остальные участники игры становится друг за другом – каждая команда размещается позади своего дерева.

По команде педагога «Осень!» ребята, изображающие деревья, бросают один лист на пол. Стоящий ближе всех к «дереву» участник должен как можно быстрее поднять этот лист и отнести его к своему «червяку». Получив листок, «червяк» поднимет с пола стаканчик с землей и отдает его участнику игры, который, в свою очередь, быстро (не рассыпав при этом землю) возвращается к своему «дереву», вручает ему стаканчик с землей и становится позади других членов команды.

«Дерево», получив землю, ставит стаканчик на пол и роняет следующий лист. Его подхватывает второй член команды и т.д. Команды повторяют действия до тех пор, пока последний участок не принесет своему «дереву» стаканчик с почвой. Как только «дерево» получает последний стаканчик с землей, оно «Вырастает». Изображающий его ребенок, а вместе с ним и все члены его команды, поднимают руки, вверх выигрывает та команда, чье «дерево» выросло первым.

*2-й вариант*

По команде педагога: «Осень!» - первый игрок команды бежит к обручам и меняет местами один стаканчик с землей, возвращается обратно, дотрагивается до следующего участника (передает эстафету). Эти движения выполняют все члены команды по очереди. Выигрывает команда, чье дерево вырастет первым (игроки которой быстрее поменяют местами все листья на стаканчики). Таким образом, произошел круговорот: дерево сбросило листья, дождевые червяки его переработали в почву, в почве появилась новая пища, которая помогла дереву вырасти. В конце игры предложите детям посчитать стаканчики и листья в обручах сравнить их количество.

|  |  |
| --- | --- |
|  | 5.   Магазин «Семена»  **Задачи:** развивать и закреплять знания детей о семенах разных растений. Учить группировать растения по виду, по месту произрастания.  Материал:  Вывеска «Семена». На прилавке, в разных коробках с моделями: дерево, цветок, овощ, фрукт, в  прозрачных мешочках, находятся разные семена с картинкой этого растения.  Ход: Воспитатель предлагает открыть магазин по продаже семян. В магазине оборудуют четыре отдела. Выбирают продавцов в каждый отдел семян. По ходу игры дети-покупатели  подходят к продавцам и называют свою профессию: цветовод, огородник, овощевод, лесник. За тем просят продать семена описанного ими растения и способа их выращивания (по одному в ямку, по одному в бороздку, «щепотью», рассадой) |

 6.  «Рассели животных по домам»

**Задачи:** развивать и закреплять знания детей о местах проживания животных, названиях их жилищ. Развивать речь.

Материал: Фланелеграф, разные природные зоны земли (иллюстрации). Маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д.

Ход: На фланелеграфе расположены разные природные зоны земли. У детей маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д. Задача детей назвать свое животное, где оно живет, и поставить около нужной природной зона на фланелеграф.

7. ИГРА «МАТЕРИКИ» **Цель** : познакомить детей с научной версией образования материков на планете Земля; с условными обозначениями суши, воды на картах и глобусах; с названиями и расположением материков на карте

Материал: Крупное изображение суши, состоящее из скрепленных частей света (материков); голубая материя, изображающая океаны; глобус; физическая карта мира; дидактическая картина; кружки с буквами разного цвета, изображающие олимпийские кольца.

Задания:1. Найти правильное местонахождение материков. 2. Угадать их название при помощи опорных кружков. Правила: 1. Количество играющих 5 человек. 2. Играть дружно, помогая друг другу.