Дидактические игры

«Вкусная и полезная пища»

Цель: учить детей распределять продукты по степени их полезности для организма человека; закреплять представления детей о разнообразной пище для человека (богатой витаминами, вкусной и полезной).

Материал: картинки с изображением разнообразных продуктов питания — овощи, фрукты, конфеты, мясо и т.д. (пособие «Заходи в супермаркет»), Дети выбирают из всех продуктов те, в которых много витаминов и которые полезны для здоровья человека, особенно весной (фрукты, овощи, зелень).

«Где спрятано растение?»

Цель: запомнить расположение предметов, найти изменения в их расположении.

Игровые действия: поиски изменений в расположении растений. Правило: смотреть, что убирает воспитатель, нельзя.

Оборудование: для первой игры нужно 4-5 растений, для последующих — до 7-8. Ход игры Вариант 1

Комнатные растения ставят на столе в один ряд. Всех детей, сидящих полукругом, воспитатель просит хорошо рассмотреть и запомнить растения и их расположение, а затем закрыть глаза. В это время педагог меняет растения местами (вначале два растения, а затем два-три). «А теперь откройте глаза и скажите, что изменилось, — предлагает он. — Какие растения переставлены? Покажите, где они стояли раньше». (Дети показывают.) Вариант 2.

Одно растение можно убрать. А остальные сдвинуть так, чтобы не было видно, какого растения не стало. Дети должны назвать спрятанное растение. Примечание

Детям, испытывающим затруднения в игре, воспитатель помогает орга­низовать ее. Для этого предлагает 2-3 ребятам поиграть отдельно от всех. Детские стулья (4-5 штук) ставят по кругу, на каждом из них — растение. Один ребенок стоит в середине и отгадывает, другой переставляет растения (Следует обратить внимание детей, чтобы осторожно обращались с растениями).

«Кто кем будет?»

Ребенок отвечает на вопросы взрослого: «Кем будет (или чем будет)... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.?». При обсуждении ответов ребенка важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница. За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

Вариантом этой игры является игра «Кем был?». Смысл этой игры за­ключается в том, чтобы ответить на вопрос, кем (чем) был раньше: цыпленок

(яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусени­цей), хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичом), сильный (слабым) и т.п. Можно давать другие слова, требующие от ребенка понимания перехода одного качества в другое. Каждому слову рекомендуется подбирать варианты ответов.

«Кто летает, прыгает, плавает?»

Подготовка к игре:, педагог подбирает картинки с изображением знако­мых детям животных; птиц, насекомых, пресмыкающихся, которые могут быть классифицированы по принципу: «летают», «прыгают», «плавают». Изображение должно быть реалистичным, четким, без лишних деталей. К игре должны быть также приготовлены 3 цветных квадрата (крута, треу­гольника), условно обозначающих классификацию: «летают» — зеленый, «прыгают» — желтый, «плавают» — синий.

«Вырастим яблоки»

Цель: учить свободно и правильно использовать знания о способах и последовательности работ в саду. Воспитывать уважение к садоводам, бе­режное отношение к результатам их труда. Игровые задания: «вырастить» яблоки.

Правила игры: приступать к каждому виду работ своевременно. Дополнять друг друга, не повторяясь.

Материал: румяные крупные яблоки. Сюжетные картинки примерно такого содержания: садоводы сажают саженцы яблонь в заранее приготовленные ямки; белят стволы яблонь в саду; собирают яблоки и грузят на машины; обрезают ветви; цветущий сад. Ловушки для вредителей. Фишки в виде яблок. Над нижним бортиком доски нарисуйте клетки (по числу картинок). Ход игры

Дети рассматривают и нюхают яблоки. Им не терпится полакомиться ими. Но ... их угостят, если они захотят стать садоводами. Раздайте сюжетные картинки (по одной на двух детей). Внимательно рассмотрев их, дети решают, когда они должны включиться в общий рассказ. Что прежде всего делает садовод? Возможно, дети поднимут несколько картинок. Пусть сообща решат, какую работу в саду надо начинать первой. Выбранную картинку выставляют на первой клетке доски. Желающие могут рассказать об этой работе, но при условии, что каждый сообщит что- то новое, не повторяя другого. За всякое новое сообщение дается фишка. Потом дети выбирают следующую картинку. Не влияйте на их выбор даже в том случае, если нарушается последовательность садовых работ. Но картинку поставьте на место в ряду, оставляя клетку для картинки, изображающей предшествующий этап работы в саду. Это послужит детям сигналом о том,

что выбор ошибочен, и побудит их найти картинку, которая должна заполнить пустую клетку.

Когда картинка займет свое место, начинайте коллективный разговор о ней, как описано выше. Иногда приходится самому воспитателю начинать рассказ: «Посадил садовник яблоневый сад...», а дети продолжают. Уместно привести стихи-загадку: Я раскрываю почки, В зеленые листочки Деревья одеваю, Посевы поливаю, Движения полна, Зовут меня... (весна) Наконец урожай выращен и собран, дары садов прибыли к детям. Настало время угостить их яблоками. Но сначала загадки: Само с кулачок, красный бочок. Тронешь пальцём — гладко, А откусишь — сладко, (яблоко) Я румяную матрешку от подруг не оторву, Подожду, пока матрешка упадет сама в траву, (яблоко)

Потом вместе с детьми вспомните, сколько труда стоит вырастить эти сочные вкусные плоды.

Определяя самые интересные сообщения детей но ходу игры, награждайте их фишками. Выигрывает набравший наибольшее количество фишек. При повторении игры используйте другие картинки, придумайте новые ситуации.

«Загадывание желаний» Словесная игра

Цель: помочь детям выразить свою индивидуальность, высказывая самые заветные мечты, и в то же время учить их соизмерять свои действия с окружающей природой, с действиями товарищей, как бы вписывая в общий сюжет свои элементы. Закрепить знание экологической заповеди «Не навреди». Ход игры

Детей хорошо расположить по кругу. Пусть представят себе, что здесь сбываются все желания. Каждый ребенок но очереди загадывает такие же­лания, например:

* Если бы я был котом, я бы...
* Если бы я был каким-нибудь зверьком, я бы...
* Если бы я стал птицей, я бы...
* Если бы я стал насекомым, я бы...
* Если бы я был цветком, я бы...
* Если бы я стал деревом, я бы...
* Если бы я был слоном, я бы...

Каждый ребенок составляет небольшой рассказ, продумывая свою жизнь в этой роли. Можно заранее договориться — реальные или фантастические рассказы составляем. Когда дети освоят эту игру, можно объединить «желания». Каждый следующий загадывающий свое желание ребенок может вписываться в сюжет предыдущего рассказа и т.д.

«Консервный завод»

Содержание знаний: рассказать детям о том, что на консервном заводе овощи и фрукты перерабатывают для дальнейшего хранения. Из фруктов и ягод варят варенье, делают соки. Овощи идут на консервы для супов, салатов, фрукты и овощи иногда сушат для приготовления разных блюд. Прежде чем отправить на переработку, овощи и фрукты сортируют. Самые спелые отбирают для соков.

Дидактическая задача: определить спелость плодов по внешнему при­знаку (окраске, величине, плотности), сгруппировать овощи и фрукты по степени спелости.

Правила: разносить овощи и фрукты по цехам можно, только правильно отобрав и объяснив, какие из них зрелые, а какие нет. Определить, из чего можно приготовить соки, что законсервировать или отправить сушить.

Оборудование: на трех-четырех столах ставят «вывески» цехов: сухоф­руктов, соков, консервов, варенья. На столы вместо вывесок можно поста­вить готовые продукты: сухой компот, томатный сок, консервированные овощи или фрукты, варенье. Ход игры

Дети исполняют роли заведующего и рабочих. Заведующий складом выдает продукты и распределяет их по цехам в зависимости от степени зрелости: самые спелые — на сок, спелые мягкие — на варенье, спелые плотные -— на компоты, остальные — сушить. Он старается правильно отобрать продукты и дать точные объяснения рабочим, какие плоды брать, а какие нет, в какой цех их относить. Рабочие отбирают и сортируют овощи и фрукты, помня полученные указания и ориентируясь на вывеску. Остальные наблюдают и проверяют правильность выполнения заданий, оценивают работу.

«Экосистемное домино»

Место: групповое помещение.

Материалы: плотная бумага, цветные фломастеры, карандаши, ножницы.

Понятия и взаимосвязи: пищевая цепь, хищник — жертва, производитель —- потребитель. Стабильность экосистем.

Мотивация: побеседуйте с детьми об определенной экосистеме дети должны выяснить, какие животные и растения относятся к ней. а какие бы в ней не выжили.

Задание: выберите растения и животных, проживающих в да ной эко­системе (лес, луг, поле), запишите (зарисуйте) их в заранее заготовленные таблички в форме домино. Ход игры

Ведущий заранее готовит таблички для записи животных и растений по количеству играющих в группах. После рассказа о данной экосистеме дети называют как можно больше названий ее обитателей. Потом всей группой составляют разветвленную пищевую цеп; как минимум из 10 животных (растений). В произвольном порядке записывают их названия в заготов­ленную таблицу. Таблицу разрезают на карточки домино. Правила такие же, как и в обычном домино. Карточки можно прикладывать со всех сторон, учитывая реальные взаимосвязи.

«Энергия»

Цель: дать детям представление о биоценозе луга, отметить различия между двумя местами обитания — лесом и лугом. Познакомить детей с пи­щевыми отношениями между живыми существами, ввести понятие «пищевая цепь».

Реквизит: куклы, тарелка с печеньем. Схема занятия:

* 1. Показать детям кукольный спектакль «Кто самый важный на лугу?» После спектакля обсудить важность совместного проживания разных существ, их взаимосвязь друг с другом. Особое внимание уделить рас­смотрению пищевых связей.
  2. Предложить поиграть в игру «Пищевая цепочка», раздав детям роли персонажей кукольного спектакля.

Ход игры

Действующие лица: солнце (1 человек), трава (6 человек), мышка (3 че­ловека), лиса(1 человек).

Перед началом игры обсудите роль солнца в спектакле.

Солнце берет в руки тарелку с печеньем (12 штук) и передает «энергию» траве — по две штуки каждой травинке. Одно печенье каждая травинка съедает — эта «энергия» расходуется на поддержание жизненных процессов травинки, а второе передает мышкам. Часть «энергии» (одно печенье) мышка расходует на себя, а часть (второе печенье) отдает лисе. Таким об­разом, у лисы оказывается три печенья. Часть «энергии» лиса расходует, а оставшуюся часть может передать тому, кто сможет ее съесть.

После игры обязательно обсудить с детьми процесс передачи энергии. Кто получил энергию непосредственно от солнца? Только трава может получать энергию от солнца! Сколько бы лисы и мыши ни загорали, есть им все равно хочется. Кто получил энергию от травы? Мыши — травоядные животные. Кто получил энергию от мышей? Лиса — плотоядное животное.

Изготовить коллективный коллаж «Луг». Разделить детей на несколько групп и раздать им наборы картинок с изображением разных растений и животных. Предложить каждой группе сделать коллективный коллаж на тему «Луг», наклеив на лист бумаги изображения только тех животных и растений, которые живут на лугу постоянно. В завершение предлагается нарисовать лес таким, каким он был в начале игры (или наклеить рисунки).