

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалыма «Цветик-семицветик»

**Сборник дидактических игр
по формированию
естественнонаучной грамотности
у детей дошкольного возраста**

**для использования в детском саду и на дому детьми
и их родителями (законными представителями)**



**Составитель: Ярмусевич Ирина Геннадьевна,
педагог-психолог,
первая квалификационная
категория**

г. Когалым, 2022 г.

Сборник представляет систему дидактических игр и упражнений, направленных на развитие естественнонаучной грамотности у детей дошкольного возраста.

Дидактическая игра - это такая коллективная, целенаправленная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш.

Представленные игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие интеллектуальных способностей ребенка. Педагогам остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Но, если участник дидактической игры не овладевает знаниями, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата.

Сборник адресуется воспитателям дошкольных учреждений и родителям (законным представителям) для использования на дому с детьми.

Содержание

1.	Рекомендации родителям (законным представителям) по использованию сборника	4
2..	Картотека	5

Рекомендации родителям (законным представителям) по использованию сборника.

Для использования дидактических игр необходимо создать условия. С этой целью необходимо приобрести или воспользоваться пособиями МАДОУ «Цветик-семицветик» (вы можете взять игры под запись в центре дополнительного образования «Умноград»).

Желательно не реже 1 раза в неделю организовывать игровую деятельность с детьми. В этом Вам поможет подборка игр и упражнений, собранных в данном сборнике.

Очень важно заинтересовать детей данными играми, потому что, если игра нравится ребенку и служит материалом для проявления творчества, то малыш будет с ней заниматься на всех этапах, а соответственно повышать свой уровень развития, интерес

В ходе совместной деятельности необходимо поощрять и поддерживать детскую инициативу, рассматривать любые предложения детей.

Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

После того, когда дети освоят правила игр, они с удовольствием смогут играть в эти развивающие игры самостоятельно, закрепляя усвоенные навыки, проявляя творчество и самостоятельность.

Географическое разнообразие

Название игры «Путешествие на остров Чунга - Чанга»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: Глобус, физическая карта мира, контурные карты на каждого ребенка, наклейки видов транспорта, письмо, мелкие карточки-метки для наклеивания на карту по маршруту, загадки про транспорт.

Задача игры (замысел): Разучить танец Чунга – Чанга.

Игровые правила: Путешествуем дружно, слушаем внимательно воспитателя.

Содержание (ход игры): Ребята, нам пришло письмо с острова Чунга-Чанга. Жители этого острова приглашают нас в гости, а чтобы мы не заблудились в дороге, они прислали нам карту, как к ним можно добраться.

Давайте, рассмотрим эту карту и найдем подсказку, как попасть на этот остров. Вот здесь находимся мы, дети ставят точку отправления на карте, а здесь находится их остров рядом с материком Африка. Обведем карандашом материк на контурной карте, на физической карте мира, стрелочкой покажем, в каком направлении мы должны двигаться, подсказку мы найдем там, где находится транспорт, на котором мы должны отправиться, но для этого мы должны отгадать загадку.

Что ж, дружок, отгадай,

Только это не трамвай.

Вдаль по рельсам быстро мчится

Из избушек вереница. (Поезд)

На поезде мы прибыли в зоопарк. Посмотрим по карте, это город Сургут, там мы посетим зоопарк с дикими животными.

Д /игра «Зоопарк». Здесь мы получим подсказку, на чем дальше будем передвигаться и что нужно посетить. Отгадайте загадку.

Птица по небу летит,

Слышно, как она гудит.

Отправляется на взлёт

Серебристый — ...

(Самолет).

Значит, дальше мы путешествуем на самолете и нужно нам посетить Археопарк. Он находится в городе Ханты-Мансийске.

Дети отмечают точкой на физической карте Ханты-Мансийск, наклеивают наклейки на карту видов транспорта, мелкие карточки-метки для наклеивания на карту по маршруту. Здесь мы снова получаем подсказку, на каком виде транспорте мы путешествуем дальше, для этого нам нужно отгадать следующую загадку.

По волнам плывет отважно,

Не сбавляя быстрый ход,

Лишь гудит машина важно.

Что такое?..

(пароход)

Значит, дальше мы плывем на пароходе к острову Чунга-Чанга. Дети наклеивают наклейки на карту видов транспорта, мелкие карточки-метки для наклеивания на карту по маршруту. Здесь нас встречают жители острова, и танцуем все вместе танец Чунга-Чанга.

Работа с картой: на карте прокладывается маршрут, карта заполняется во время путешествия детьми, ставятся метки, зарисовываются маршруты, наклеиваются наклейки.

Результат: разучили танец Чунга-Чанга

Название игры «Найди тень»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: силуэты материков, карточки с изображением материков, физическая карта.

Задача игры (замысел): формировать умение детей зрительно анализировать картинки и находить нужные силуэты методом наложения.

Понятийный аппарат: Евразия, Северная и Южная Америка, Африка, Австралия, Антарктида.

Игровые правила и содержание (ход игры).

Воспитатель раздает детям карточки с картинками. Предлагает детям рассмотреть их. Далее воспитатель показывает тень (черно-белую) какой-либо картинки. Дети должны найти среди имеющихся карточек ту, которая соответствует нужному силуэту и наложить тень на имеющуюся у него картинку.

Работа с картой: воспитатель предлагает детям разложить тени на соответствующие материки на карте.

Результат: сформировано умение детей зрительно анализировать картинки и находить нужные силуэты методом наложения.

Название игры «Собери созвездия»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: изображения созвездий. Разные по диаметру и цвету пуговицы, полотно (небо, фетр разного цвета (серого, синего, фиолетового))

Задача игры (замысел): знакомить детей с созвездиями, их названиями, формой. Способствовать развитию абстрактного мышления.

Понятийный аппарат: созвездие, Большая Медведица, Лебедь, Орион.

Содержание (ход игры).

Дети выбирают карточку с созвездием, называют его и на фетре воспроизводят изображение созвездия.

Работа с картой: познакомить детей с картой созвездий.

Результат. Дети имеют первоначальное представление об известных созвездиях.

Название игры «Идём в гости к Мудрой Сове»

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: большая красочная карта леса, вырезанные из картона деревья, кустарники, озеро, тропинка, река, дорога, мост, сова; карточки с изображением сторон света (север, северо-восток, восток и т.д.); письмо лесных жителей, план-маршрут, фигурки обозначающие детей.

Задача игры: (замысел): способствовать развитию пространственного мышления, умению ориентироваться по карте в лесу.

Понятийный аппарат: север, северо-восток, восток, юг, запад, юго-восток, северо-запад, юго-запад, план-маршрут

Игровые правила и содержание (ход игры):

1. В игре участвуют 5-6 детей.

2. По карте леса двигаться только при помощи фигурок.

3. В ходе продвижения по Волшебному лесу чётко следовать указаниям.

4. Победителем считается тот, кто сможет повести остальных в правильном направлении и прийти на совет жителей леса. Педагог читает письмо от лесных жителей: «Дорогие друзья! Мы, звери и птицы, приглашаем вас на наш лесной Совет, который состоится около дома Мудрой Совы и участвовать в лесном Совете, вам нужно рассмотреть нижний край карты. Вы увидите могучий дуб.

Найдите с левой стороны третью ветку снизу, она укажет вам, в каком направлении двигаться. Идите на запад до реки, которую надо перейти по мосту. Вы попадёте на лесную поляну, где найдёте схему пути к дому Мудрой Совы.

С уважением, звери и птицы Волшебного леса».

Взрослый предлагает каждому ребёнку выбрать одну из фигурок и выстроить их в ряд, друг за другом, чтобы начать движение по карте леса. Дети и педагог советуются, где лучше войти в лес, и начинают продвижение по карте, следуя тексту письма. Добравшись до поляны, находят план-маршрут. Педагог читает: «Вы находитесь на поляне. Поверните на северо-восток и идите до опушки леса. Потом сверните в северо-западном направлении и идите до озера. Обойдите озеро слева и идите на север до ельника. Пройдите ельник в северо-восточном направлении до дороги. Далее пройдите на восток пять шагов, сверните на тропинку в юго-восточном направлении. Тропинка приведёт вас к домику Мудрой Совы».

Дети переставляют фигурки, руководствуясь текстом письма.

Работа с картой. Дети вместе с педагогом рассматривают карту леса, вставляют в прорезь в правом углу карточку с обозначением сторон света и выясняют, где север, юг, и т.д.

Результат: развито первичное пространственное мышление, сформировано умение ориентироваться по карте в лесу.

Название игры «Найди нужный флаг»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: Карточки с флагами стран мира

Задача игры (замысел): закрепить с детьми знание флага Российской Федерации и дать представление о флагах других стран; учить отличать их друг от друга.

Понятийный аппарат: Россия, США, Великобритания, Германия, Китай, Япония, Франция.

Игровые правила и содержание ход игры: дети показывают флаг страны, названной воспитателем, и отвечают на вопрос «Как называют жителей страны?»

Работа с картой. Дети с помощью воспитателя находят эти страны на карте.

Результат: сформированы представления о символиках других стран

Название игры «Сложи картинку»

Возраст детей: 6-7 лет.

Оборудование: макет в виде карты Ханты-Мансийского автономного округа - Югры, разрезные картинки на магнитах с изображением Ханты-Мансийского автономного округа - Югры, значки на магнитах с изображением гербов городов ХМАО-Югры.

Задача игры (замысел): закрепить знания детей о ХМАО-Югре.

Понятийный аппарат: герб, область.

Игровые правила и содержание (ход игры).

Детям предлагается собрать как пазл изображение ХМАО-Югры. С помощью воспитателя найти города, районные центры округа отметить их с помощью гербов.

Работа с картой. Обратить внимание на ландшафт ХМАО-Югры, попросить показать реку Обь, города Сургут, Ханты-Мансийск, Нижневартовск, Когалым.

Результат: расширены представления детей о родном крае.

Название игры «Географы»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование. В комплект для игры входят маленькие картинки с изображением разных видов ландшафта (лес, луг, сад, поле, река, ручей, горы, пруд, озеро, море, обрыв, скалы, овраг, холм, гейзер, вулкан, айсберг, остров, полуостров, водопад,

равнина, мыс), а также картинки побольше размером, с изображением вышеперечисленных видов ландшафта.

Задача игры (замысел): формировать на наглядной основе представления о следующих разновидностях ландшафта: лес, луг, сад, поле, река, ручей, горы, пруд.

Понятийный аппарат: скалы, овраг, холм, гейзер, вулкан, айсберг, остров, полуостров, водопад, равнина, мыс.

Игровые правила и содержание (ход игры).

Воспитатель раздаёт детям 3-6 картинок в старшей группе, 5-8 картинок в подготовительной группе с изображением разных видов ландшафта. Затем показывает картинку, и называет, что на ней изображено. Спрашивает, у кого из детей есть картинка, с изображением леса, поля, луга, сада, вулкана, моря и т.д. Первый, кто ответил, получает фишку и отдаёт картинку воспитателю. Игра заканчивается в тот момент, когда у кого-то из детей не остаётся картинок. Затем подсчитывается количество фишек у детей. Выигрывает тот, у кого больше всех фишек.

Работа с картой: в контурных картах закрасить горы, равнины соответствующими цветами.

Результат: сформированы представления о разновидностях ландшафта.

Культурное разнообразие

Название игры «Собери матрешку»

Возраст детей: 5-6 лет.

Оборудование: контурные карты России на каждого ребенка, игрушка матрешка, пособие для воспитателя.

Задача игры (замысел): познакомить детей с матрешкой.

Игровые правила: быть внимательным.

Содержание (ход игры): Воспитатель показывает детям игрушку матрешку и знакомит их с игрушкой. Рассказывает что матрешка это русская народная игрушка. Матрешка-это культура русского народа. Раздает детям карточки, поделенные на несколько частей, собрать из отдельных частей целую матрешку.

Работа с картой: в контурных картах обведем границы России и раскрасим.

Результат: познакомились с матрешкой.

Название игры «С кем бились богатыри»

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: 2 карты размером А3 с изображением русских богатырей и героями с кем они бились, два маркера.

Задача игры (замысел): способствовать формированию интереса и уважения к истории и культуре русского народа, посредством былин и сказок.

Понятийный аппарат: Змей Горыныч, Соловей разбойник, Тугарин Змей

Игровые правила и содержание (ход игры).

1. В игре участвуют 2 команды

2. Дети должны справиться с заданием за 1 минуту.

Дети делятся на 2 команды. У каждой команды карта (вложена в файл А3) и даны маркеры. За 1 минуту дети должны стрелками соединить богатырей с героями (Змей Горыныч, Соловей разбойник, Тугарин Змей) с которыми они бились. Игра многократного пользования

Работа с картой: в начале игры, дети внимательно рассматривают свои карты, и с помощью маркера соединяют картинки.

Результат: сформирован интерес к истории и культуре русского народа, посредством сказок и былин.

Этнографическое разнообразие

Название игры «Кто живет рядом со мной?»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: силуэты вырезных кукол, бумажные костюмы-одежда разных народностей.

Задача игры (замысел): совершенствовать знания о народных костюмах. Развивать у детей связную речь путем сравнения и обобщения.

Понятийный аппарат:

Игровые правила и содержание (ход игры)

В игре могут участвовать от 1 до 5 человек. Играющие выбирают силуэты вырезных кукол, находят понравившийся бумажный костюм, «одевают» куклу, и рассказывают, почему именно этот костюм выбран, описывают части костюма, вышивку, цвет.

Работа с картой: рассмотреть карту «Народы, населяющие Россию».

Результат: расширено представление о народах, населяющих Россию.

Название игры «Ежели вы вежливы»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: куклы в национальных костюмах.

Задача игры (замысел): познакомить детей со словами «здравствуйте», «спасибо», «пожалуйста», «я очень рад» на определенном языке, воспитывать уважение к людям другой национальности.

Понятийный аппарат: «здравствуйте», «спасибо», «пожалуйста», «я очень рад» на определенном языке.

Игровые правила и содержание (ход игры)

Воспитатель предлагает детям в течение дня использовать слова-приветствия, вежливости на языке определенной национальности.

Работа с картой: рассмотреть карту «Народы, населяющие Россию», найти народы на карте.

Результат: получены первоначальные представления о национальностях.

Название игры: «Собери картинку»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: 10 картинок с изображением предметов прикладного искусства разных народов, 10 цветных таких же картинок, разрезанных на 24 части треугольной формы каждая.

Задача игры (замысел): закреплять знания о прикладном искусстве разных народов; воспитывать уважение к разным народам.

Понятийный аппарат: познакомить детей с предметами прикладного искусства

Игровые правила и содержание (ход игры).

10 картинок с изображением предметов прикладного искусства разных народов, 10 цветных таких же картинок, разрезанных на 24 части треугольной формы каждая.

Работа с картой: на контурной карте флажками указать места проживания той или иной национальности.

Результат: закреплены знания о прикладном искусстве разных народов.

Название игры «Угадай национальный костюм»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: Физическая карта мира, контурные карты на каждого ребенка, карточки с изображением людей в национальных костюмах, художественная литература.

Задача игры (замысел): познакомить с особенностями мордовского костюма.

Игровые правила: внимательно слушать, анализировать, помогать друг другу.

Содержание (ход игры).

Воспитатель читает мордовскую народную сказку «Пусточейка», задает наводящие вопросы по этой сказки. На карте находим Мордовию, и дети ставят отметку. Воспитатель раздает карточки с изображением людей в национальных костюмов. Среди всех предложенных дети должны выбрать мордовский национальный костюм. После того как дети нашли национальный костюм, в контурных картах находим Мордовию и карандашом обозначаем ее границу и закрашиваем.

Работа с картой: на физической карте мира находим страну Мордовию, и обозначаем ее, в контурных картах карандашом обозначаем ее границу и закрашиваем.

Результат: выделяют мордовский народный костюм среди других.

Название игры «Конкурс национальных костюмов»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: карта, карточки с изображением национальных костюмов.

Задача игры (замысел): Закреплять умение детей определять место проживания народности в данном национальном костюме.

Понятийный аппарат: ханты, русские, башкиры и др. на выбор воспитателя.

Игровые правила и содержание (ход игры)

1.Количество игроков 2.

2.Ребенок выбирает любой костюм и определяет на карте место проживания данной национальности.

Работа с картой: педагог раскладывает карту России, и дети по очереди размещают на карте костюмы. Выигрывает тот, кто правильно расположит большее количество костюмов на карте.

Результат: определять место проживания народности в данном национальном костюме.

Название игры «Костюмы народностей России»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: карточки с изображением элементов русского народного костюма.

Задача игры (замысел): приобщать детей к прошлому национальной культуры. Закреплять знания об особенностях русского костюма: головные уборы, элементы одежды. Развивать эстетический вкус, воспитывать чувство гордости за русский народ.

Понятийный аппарат: "кокошник", "кафтан", "лапти", "душегрейка".

Игровые правила и содержание (ход игры).

В игре могут участвовать от 1 до 5 человек. Играющие выбирают силуэты вырезных из картона кукол, находят бумажный костюм, «одевают» куклу, и рассказывают, почему именно этот костюм выбран, описывают части костюма, вышивку, цвет.

Работа с картой: обозначить флажком на карте проживания той или иной народности

Результат: сформировано представления о народностях, населяющих Россию.

Название игры: «Собери костюм той или иной национальности»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: 10 картинок с изображением костюмов разных народов, 10 цветных таких же картинок, разрезанных на 24 части треугольной формы каждая.

Задача игры (замысел): закреплять знания о костюмах разных народов; воспитывать уважение к разным народам.

Понятийный аппарат: познакомить с предметами национальных костюмов: кушак- пояс, колпак – шапка и т.д.

Игровые правила и содержание (ход игры).

10 картинок с изображением костюмов разных народов, 10 цветных таких же картинок, разрезанных на 24 части треугольной формы каждая.

Работа с картой: формировать умение обозначать флажками разные народности.

Результат: сформировать у детей представления о разных народностях.

Природное разнообразие

Название игры: «Лото «Животные»

Возраст детей: 4-5 лет

Оборудование: Игровое поле (4 шт.), разделённое на 6 квадратов с изображениями различных животных, соответствующими изображениям на маленьких карточках (24 шт.).

Задача игры (замысел): Закрепление знаний детей о животных, умение различать и находить нужное животное.

Понятийный аппарат: дать такое понятие, как континент, формировать представления о животных

Игровые правила и содержание (ход игры).

В игру могут играть 3-5 человек. Игрокам раздают игровые карточки. Ведущий вытаскивает из специального непрозрачного мешочка маленькую карточку, игрок или ведущий называет животного. Кто нашел на своем поле соответствующее изображение, забирает картинку себе. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо из участников не закроет фишками все игровое поле. Для детей от 5 лет игру можно усложнить. Назвать одним словом животных, изображённых на одном игровом поле.

Работа с картой: с помощью воспитателя находят места обитания разных животных на континентах.

Результат: расширены представления детей о животных.

Дидактическая игра «Что сначала, что потом!»

Возраст детей: 4-5 лет

Цель: умение развивать абстрактное мышление через определение степени зрелости овощей и фруктов по внешним признакам.

Игровая задача: поиск своей группы по степени созревания овощей и фруктов.

Игровые действия: овощи и фрукты воспитатель раздает детям и предлагает их «перепутать». По сигналу: «Найди свой овощ!» - дети, в руках у которых овощи и фрукты одного названия, собираются в группки. Причем внутри каждой группки они должны стать так, чтобы было видно, что сначала, что потом, то есть соблюсти последовательность созревания – от неспелого к спелому. В ходе игры дети несколько раз меняются предметами.

Правило игры: Правильно выстроить цепочку по мере созревания овощей

Результат: Все овощи и фрукты выстроены в определенной последовательности, по мере созревания. Выигрывает то звено, которое соберется быстро и встанет в правильной последовательности по мере созревания.

Дидактическая игра «Найди в букете такой же листок»

Возраст детей: 4-5 лет

Цель: развитие умения сравнивать предметы.

Игровая задача: найди похожий предмет в своём букете.

Игровые действия.

Вариант 1. Воспитатель раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой – нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три – такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кленовым листом.

Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

Вариант 2.

Ребенок (ведущий) описывает лист из букета по внешним признакам, дети находят в своем букете такой же лист.

Правило игры: найти листок, который подходит данному цветку.

Результат: подобрать одинаковые букеты из 3 – 4 разных листьев.

Дидактическая игра «Цветочный магазин»

Возраст детей: 4-5 лет

Цель: закрепление умений детей классифицировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

Игровая задача: Найти растение по цвету цветка.

Игровые действия: дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

Вариант 1.

На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

Вариант 2.

Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

Вариант 3.

Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

Дидактическая игра «Домик для листочков»

Возраст детей: 4-5 лет

Цель: развитие умения анализировать и синтезировать названия деревьев по существенным признакам.

Игровая задача: правильно подбирать листочки к деревьям и кустарникам.

Игровые действия.

Педагог настраивает детей на игру.

- Перед вами лес, проснувшийся весной. Солнышко разбудило его своими теплыми лучами, растопило снег, побежали веселые ручейки и напоили землю. Лес начинает оживать. Как вы думаете, как узнать, что деревья и кустарники проснулись?

- Кто спрятался в этих почках, в этих домиках?

- Давайте подберем каждому дереву и кустарнику соответствующую одежду. Кого вы хотели бы нарядить?

Дети высказываются и начинают наряжать выбранные ими деревья и кустарники по описанию.

Правило игры: определить, какое дерево или кустарник вы хотите нарядить в весенний наряд. Выбрать весенние листочки, соответствующие данному дереву или кустарнику по описанию. Количество играющих 5-6 человек; если игра идет по командам, то 3 команды по 2-3 человека. Победителями считаются те дети, которые быстро, правильно и аккуратно выполнили задание.

Результат: нарядить в весенний наряд деревья и кустарники в нашем лесу.

Название игры «Чей это хвост?»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: Карта Ханты-Мансийского автономного округа - Югры, контурные карты на каждого ребенка, картинки с изображением диких животных без хвоста, картинки с изображением хвостов диких животных, игрушка сорока.

Задача игры (замысел): проанализировать изображения диких животных, нарисовать рисунки диких животных.

Игровые правила: быть внимательным.

Содержание (ход игры).

Воспитатель показывает сороку, которая прилетела с вестью к детям и читает текст.

- Жили разные животные в лесу. Однажды сорока разнесла по лесу весть, что на поляне хвосты зверям раздают. Угадajte, какой хвост выбрало себе каждое животное? Возьмите свои картинки с изображениями диких животных и найдите тот хвост, который подходит вашему животному, и назовите, чей это хвост.

У лисы – (лисий хвост); у волка – (волчий хвост);

У зайца – (заячий хвост); у медведя – (медвежий хвост);

У белки – (беличий хвост); у оленя – (олений хвост);

У рыси – (рысий хвост); у лося – (лосиный хвост).

Работа с картой: на карте показать, где обитают эти животные, нарисовать в контурной карте животных.

Результат: выставка рисунков детей.

Дидактическая игра «Вершки и корешки»

Возраст детей: 5-6 лет

Цель: закрепить умение различать овощи по внешнему виду.

Игровая задача: найти свою пару.

Игровые действия:

1 вариант.

Во время прогулки после уборки урожая на огороде воспитатель делит детей на две группы. Одной из них он дает корешки (лук, репа, морковь, картофель и др.), другой – вершки – ботву. Все «вершки» и «корешки» перепутались. Раз, два, три – свою пару найди!» По этому сигналу все дети подбирают себе пару.

2 вариант.

«Вершки» или «корешки» стоят на месте. По площадке бегают только одна подгруппа ребят. Воспитатель дает команду: «Корешки», найдите свои «вершки». Дети должны стать так, чтобы ботва и корень составили одно целое.

Правило игры: найти свой «вершок» или «корешок» можно только по сигналу.

Результат: правильность выполнения задания могут проверить «волшебные ворота» (воспитатель и кто –нибудь из детей), через которые проходят все пары. Чтобы интерес к игре не угас и дети получили знания о разных растениях, надо предложить им поменяться несколько раз вершками и корешками.

Дидактическая игра «Волшебные экранчики»

Возраст детей: 5-6 лет

Цель: развитие у детей умений систематизировать предметы по свойству, анализировать, сравнивать предметы.

Игровая задача: подобрать картинки к какому либо предмету по цвету, форме, размеру.

Правило игры: вначале освоения игры содержание конструируется специально: выбирается свойство, подбираются картинки с ярким проявлением данного свойства. В дальнейшем можно использовать изображения с несколькими свойствами. Например, в первом «окне» красное яблоко, во втором и третьем «окнах» - разные по форме, цвету, размеру яблоки. Дети обсуждают, как построить ряд, какое свойство выбрать.

Оборудование: «экран» с тремя «окнами прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств. Ленты – полоски с изображением предметов с разной степенью выраженности свойств (например, яблоко большое, среднее и маленькое).

Правило игры: воспитатель или кто-либо из детей вставляет изображение предмета в первом «окне». Предлагает подобрать «семейку» - построить упорядоченный ряд. Например: большой круг, затем средний, маленький; тёмное пятно – светлое, совсем светлое и т.д.

Результат: Правильно построенный упорядоченный ряд предметов по свойству.

Дидактическая игра «Чей след?»

Возраст детей: 5-6 лет

Цель: формирование умения сравнения зверя с оставленными им следами в зимнем лесу.

Игровая задача: определить хозяина следов.

Игровые действия.

Педагог:

-Тихо в зимнем лесу, снег искрится на солнце разноцветными красками. Все спит. Кажется, никого нет. Но зимний лес таит в себе множество загадок. Только самым внимательным он расскажет, что здесь происходит, кто сегодня от нас спрятался и наблюдает за нами.

- Посмотрите на наш зимний лес. Вы ничего не замечаете? Был ли здесь кто-нибудь из зверей до нашего появления. (Дети замечают множество следов.)

- Чьи они? Почему их не видно летом? Оказывается, все живые существа всегда оставляют свои следы. Просто мы их можем увидеть только на снегу - зимой или на мокром песке - другое время года. Следы невозможно увидеть на траве, асфальте. Давайте попробуем рассмотреть следы и догадаться, кому они принадлежат.

Правило игры: внимательно рассмотреть дидактическую картину зимнего леса. Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и поставить рядом с его следами). Количество играющих не должно превышать 6 человек.

Результат: выигрывает тот ребенок, который правильно расставит зверей в зимнем лесу, соотнеся зверя с оставленными им следами.

Дидактическая игра «Зимние запасы»

Возраст детей: 5-6 лет

Цель: формирование умения детей правильно классифицировать пищу зверей. Учить действиям анализа и синтеза.

Игровая задача: подобрать зверю соответствующие запасы на зиму.

Правило игры: продумать, в каком месте можно устроить склад продуктов на зиму (у одних зверей склад в норке, у других—в дупле, третьи закапывают его под сухие листья, корни деревьев и т.д.). Выбрать из предложенной еды только то, что любит зверек. Разместить вместе со своим зверьком запасы еды на зиму. В игру играют от 4 до 6 человек.

Каждый ребенок выбирает зверька, которому он хотел бы помочь заготовить запасы на зиму.

Игровые действия.

Педагог:

- Природа осенью очень добра: она одаривает не только людей но и всех живых существ - в лесах, полях, во всех уголках. Но звери знают, что после щедрой осени придет суровая зима, принесет морозы и снега, которые укроют землю. Звери готовятся к приходу зимы. Они не только утепляют свои домики, но и запасают еду, чтобы прожить долгую холодную зиму. Давайте, ребята, поможем им подготовиться к зиме. Кого из лесных жителей вы знаете? Кто из них делает запасы на зиму? Кому из них вы хотели бы помочь? (Дети высказываются)

Результат: выигрывает тот ребенок, который быстро и правильно помог своему зверьку и смог набрать большее количество карточек с запасами на зиму. За каждое выполненное доброе дело ребенок получает карточку.

Название игры «Воздух, земля, вода»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: мяч

Задача игры (замысел): закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

Понятийный аппарат: знакомим с такими понятиями, как объекты живой и неживой природы.

Игровые правила и содержание (ход игры)

Вариант 1. Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.

Вариант 2. Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

Работа с картой: предложить показать на карте сушу, воду.

Результат: закреплены знания детей о месте обитания живых организмов.

Название игры «Наши любимцы»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: Карта животного мира, карточки с изображением попугаев, хомячков, канареек, рыб, черепах и т.д.

Задача игры (замысел): способствовать знакомству детей с картой животного мира, естественными условиями обитания экзотических животных.

Понятийный аппарат: экзотический, естественные условия обитания, климатическая температура.

Игровые правила и содержание (ход игры)

1. Количество игроков 5-6 человек.

2. Выигрывает тот, кто первым правильно справится с заданием.

Педагог раскладывает карту с изображением материков и островов, предлагает рассмотреть карту, объясняет, что различные цвета на карте обозначают климатическую температуру. Педагог поручает детям, опираясь на свои знания, отправить животных на свою родину, рассказав о них.

Работа с картой. Дети расставляют животных на карте в соответствии с условиями обитания.

Результат. Ознакомили детей с картой животного мира, естественными условиями обитания экзотических животных.

Название игры: «Помоги животным добраться до дома»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: макет в виде карты с расположенными континентами, картинки на магнитах с изображением животных разных континентов.

Задача игры (замысел): закрепить знания детей о том, в какой части суши живут разнообразные животные.

Понятийный аппарат: дать представления детей об южном и северном полушарии и животных населяющих их.

Игровые правила и содержание (ход игры).

Детям предлагаются фигурки, картинки животных разных континентов и их необходимо расселить на карте по местам их обитания.

Работа с картой: с помощью воспитателя находят места обитания разных животных на континентах.

Результат: расширены представления детей о животном мире разных континентов.

Название игры: «Растения нашего края»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: карта «Растительный мир Ханты-Мансийского автономного округа», разрезные картинки на магнитах с изображением растений ХМАО-Югры.

Задача игры (замысел): сформировать представление о растительности, ландшафте ХМАО-Югры, познакомить с понятием «эндемики».

Понятийный аппарат: названия растений Югры.

Игровые правила и содержание (ход игры).

Игра проводится наподобие игры «Лото». Детям раздаются картинки с изображением растений. Воспитатель показывает и называет растение с карты, ребенок, у которого есть соответствующая картинка, подходит и закрепляет ее на карте. Тот, у кого быстрее закончатся картинки, получает фишку. Игра проводится несколько раз.

Работа с картой: обратить внимание на место произрастания некоторых растений (низменности, горы, водоемы).

Результат: дети получили представление о растительности ХМАО-Югры.

Название игры «Животные ХМАО-Югры»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: карта «Животный ХМАО-Югры», разрезные картинки на магнитах с изображением животных, обитающих в ХМАО-Югре.

Задача игры (замысел): сформировать представление о животных, обитающих в ХМАО-Югре, расширить знания о Красной книге.

Понятийный аппарат: названия животных Югры.

Игровые правила и содержание (ход игры).

Игра проводится наподобие игры «Лото». Детям раздаются картинки с изображением животных. Воспитатель показывает и называет животное или птицу с карты, ребенок, у которого есть соответствующая картинка, подходит и закрепляет ее на карте. Тот, у кого быстрее закончатся картинки, получает фишку. Игра проводится несколько раз.

Работа с картой: обратить внимание на редких птиц и животных ХМАО-Югры. Рядом с такими животными закрепить на карте магнитик с изображением красной книги.

Результат: расширены представления о животном мире родного края.

Культурное разнообразие

Название игры: «Маршрут по городу»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: игровое поле - маршрут с фотографиями памятных мест города, детского сада и т.д. Синие кружочки-движение вперед, красные-пропуск хода; кубик.

Задача игры (замысел): воспитание у ребенка любви и привязанности к своему городу.

Понятийный аппарат: дать такое понятие, как маршрут.

Игровые правила и содержание (ход игры).

Суть игры в том, что, играя, дети рассказывают о памятных местах в городе. Играть можно вчетвером. Дети выбирают фишки, располагают их около «автобусной остановки». Затем кидают кубик и поочередно ходят. Если фишка

попадает на красный кружок, то ребенок рассказывает, где он оказался. Например, я оказался возле Рябинового бульвара.

Работа с картой: предложить найти на карте ХМАО-Югры город Когалым.

Результат: закрепили знание известных мест города Когалыма.

Название игры «Самые известные здания мира»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: конструктор лего с наклеенными разрезными картинками с изображением достопримечательностей разных стран.

Задача игры (замысел): знакомить детей с достопримечательностями своего города.

Понятийный аппарат: достопримечательность

Игровые правила и содержание (ход игры).

Игроки должны собрать здание.

Работа с картой: предложить найти эти страны на карте.

Результат: расширено знание детей о достопримечательностях стран мира.

Название игры «Изучаем страны»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: игровое поле, состоящее из двух кругов разного диаметра: на одном страна, на другой достопримечательность (статуя Свободы, Тадж-Махал, Кремль, Эйфелева башня, Великая Китайская стена и т.д.)

Задача игры (замысел): знакомить детей с достопримечательностями разных стран, формирование знаний о символике стран мира; воспитывать уважение к различным мировым культурам.

Понятийный аппарат: достопримечательность

Игровые правила и содержание (ход игры)

Игроки по очереди должны совместить по заданию сектора: название страны, достопримечательность.

Работа с картой: предложить найти эти страны на карте.

Результат: расширено знание детей о достопримечательностях стран мира.

Название игры «Убери лишнее»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: карточки с изображением достопримечательностей России и мира.

Задача игры (замысел): расширить представления о культурных памятниках, развивать внимательность.

Понятийный аппарат:

Игровые правила и содержание (ход игры).

Детям предлагается по три карточки, на одной из которой изображен памятник культуры другой страны (например, Московский Кремль, Памятник «Родина мать», Статуя Свободы и т.д.). Ребенок должен убрать то, чего в России нет.

Работа с картой: с помощью воспитателя показать на карте страны, где расположены эти культурные памятники.

Результат: расширили представления о культурных памятниках России и мира.

Раздел социально-экономическое разнообразие

Название игры «Сокровища моего края»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: карта ХМАО-Югры, карточки-условные обозначения природных ископаемых на магнитах.

Задача игры (замысел): расширять знания детей о природных ресурсах ХМАО-Югры.

Понятийный аппарат: нефть, природный газ.

Игровые правила и содержание (ход игры)

Ребенок берет карточку с условным обозначением, называет, что обозначает знак, находит на карте и прикрепляет ее.

Работа с картой: предложить нарисовать значки на контурной карте.

Результат: расширены знания детей о природных ресурсах ХМАО-Югры.

Название игры «Где работают наши родители?»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: игровое поле - маршрут с обозначениями. Кубик, фишки.

Задача игры (замысел): расширить представление детей о профессиях родителей и предприятиях на территории города Когалыма.

Понятийный аппарат: завод, аптека, школа, детский сад, юрист.

Игровые правила и содержание (ход игры)

Ребенок кидает фишку и передвигается по городу, где обозначены места работы родителей: аптека, школа, Когалымнефтегаз, больница, полиция, МЧС и т.д. В процессе игры называет место работы и профессии, которые там встречаются.

Работа с картой: предложить заштриховать территорию города Когалым на карте ХМАО-Югры.

Результат: получены первоначальные представления о профессиях родителей и месте их работы.

Название игры «Товарный поезд»

Возраст детей: 5-6 лет

Оборудование: карточки –вагончики: мебельная фабрика –мебель, молочный завод – молочные продукты и т.д.

Задача игры (замысел): закрепить знания детей о изготовлении товара и месту его производства.

Понятийный аппарат: оборудование, бытовая техника, т.д.

Игровые правила и содержание (ход игры)

Ребенок выбирает карточку-картинку и, называет, что на ней нарисовано и определяет в какой магазин нужно этот товар.

Работа с картой: карта – панно с изображением различных товаров

Результат: расширено представление детей о товарах, умение группировать их по разным признакам.

Название игры « Нефтяник»

Возраст детей: 6-7 лет.

Оборудование: Карта нашего города, контурные карты на каждого ребенка, карточки с изображениями символов труда.

Задача игры (замысел): познакомиться с профессией нефтяника.

Игровые правила: слушать воспитателя, быть внимательным.

Содержание (ход игры)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что в группе появились необычные карточки, и раздаёт детям карточки с изображениями символов труда. Затем предлагает рассмотреть их и сказать, какие предметы изображены на карточках, обобщив эти предметы «орудия труда». Воспитатель спрашивает у детей о людях, которые используют изображённые орудия труда. Детям предлагается найти сюжетную картинку, на которой изображён человек, пользующийся этими предметами.

Работа с картой: на карте нашего города найдем заводы, где работают люди с этой профессией и отметим, на контурных картах отметим, что они там добывают.

Результат: познакомились с профессией нефтяника.

Название игры «Товарный поезд»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: карта, карточки с изображением товара, плоскостные изображения двух товарных поездов.

Задача игры (замысел): закрепить знания детей о месте изготовления товара, классификация товара по месту производства.

Понятийный аппарат: товар, производство, завод, фабрика.

1. Игрывают 2 команды по 3-5 человек.

2. Педагог располагает картинки с товаром по карте. Игрок команды берет карточку, называет товар и место его производства и кладет его в вагон своего поезда. Если игрок назвал не правильно, карточка возвращается на место.

Работа с картой: ребенок берет товар с карты, называет город его производства.

Результат: ребенок называет место изготовления товара классифицирует его по месту производства.

Название игры «Дары Земли нашей»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: муляжи природных ископаемых и минералов земли нашей

Задача игры (замысел): дать представления детям о том, что Земля богата природными ископаемыми, объяснить какую пользу они приносят людям.

Понятийный аппарат: названия тех или иных ископаемых

Игровые правила и содержание (ход игры)

Дети сидят за столом, на котором разложены картинки с изображением природных ископаемых и минералов «рубашкой вверх». Рядом разложены картинки с чёрно-белыми фотографиями тех же самых минералов. По порядку каждый ребенок открывает картинку с цветной фотографией и ищет соответствующую картинку. Выигрывает тот, кто правильно подберет пару.

Работа с картой: на географической карте схематически отобразить природные ископаемые Земли.

Результат: сформированы знания детей о природных ископаемых нашей планеты.

Название игры: «Что и когда лучше продавать?»

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование: карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (летом, зимой и т. д.); мелкие карточки с изображением сезонных товаров.

Задача игры (замысел): закрепить знания детей о спросе на товар, о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос.

Понятийный аппарат: спрос, продукты, сезон.

Игровые правила и содержание (ход игры)

Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например, панамки, сандалии, сарафан, бадминтон и др. — в «летний» магазин; шубу, шапки, варежки — в «зимний».

Результат: закреплены знания детей о спросе на товар, о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос.