

Найди, что покажу

Дидактическая задача. Найти предмет по сходству.

Игровое действие. Поиск предмета, показанного и спрятанного воспитателем.

Правило. Под салфетку заглядывать нельзя.

Оборудование. На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.

Ход игры. Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и исполните, как он называется».

Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

Примечание. В дальнейшем игру можно усложнить, добавляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окраске.

Например: свеклу, репу; лимон, картофель; помидор, яблоко и др.



Угадай, что в руке

Дидактическая задача. Узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

Игровое действие. Бег к воспитателю с предметом, узнаваемым на ощупь.

Правило. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя.

Нужно узнать на ощупь.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. В руки, отведенные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети, у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.

Примечание. Игра рекомендуется для детей 3—4 лет.



Чудесный мешочек

Первый вариант.

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Поиск на ощупь спрятанного предмета.

Правила. В мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет всем остальным.

Оборудование. Для первых игр подбирают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, деталям, затем более похожие. Небольшой мешочек (непрозрачный).

Ход игры. Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает одному из ребят: «Найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь».

А теперь скажи, что ты взял».

Или можно попросить: «Найди то, что я скажу (назову)».

По очереди задание выполняют все дети.

Примечание. В последующем при повторении игры мешочек наполняют заранее. Дети не должны видеть, что туда прячут.



Второй вариант (для детей средней группы).

Дидактическая задача. Узнать предмет на ощупь по перечисленным признакам.

Ход игры. Воспитатель перечисляет признаки, которые можно воспринять на ощупь: форму, ее детали, поверхность, плоскость — и просит: «Найди в мешочке то, что похоже на шарик, но с длинным хвостом, твердое, негладкое». Ребенок по описанию ищет и находит свеклу.

Сначала в мешочек опускают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме. При повторении игры предметы можно подбирать похожие по форме, но отличающиеся другими признаками.



Угадай, что съел

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Угадывание на вкус.

Правила. Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

Оборудование. Подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в колнаде, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.

Ход игры. Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе». После того как все дети выполнят задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

Примечание. В дальнейшем можно предлагать детям называть словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения вкуса: «Как во рту стало?» (Горько, сладко, кисло.)



Найди, о чем расскажу

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Угадывание растения по описанию признаков.

Правило. Называть известные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

Ход игры. Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказывала».

Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.



Опиши, я отгадаю

Дидактическая задача. Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

Игровое действие. Загадывание взрослому загадок.

Правила. Нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают на столе.

Стул воспитателя ставят так, чтобы растения ему не были видны.

Ход игры. Педагог говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его название. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» и т. д.

Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.



Опиши, мы отгадаем

Первый вариант.

Дидактическая задача. Описать предметы и найти их по описанию.

Игровые действия. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

Правила. Дать описание подробно и четко в принятой последовательности.

Ход игры. Ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ребят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.

Второй вариант.

Воспитатель предлагает одному ребенку загадать загадку — описать какой-либо овощ, например свеклу, так, чтобы дети узнали, о чем он говорит. Воспитатель предупреждает водящего, что на загаданный предмет не надо долго смотреть, так как дети могут увидеть, на что он смотрит, и сразу угадают. Следует наполнить последовательность описания, сначала надо рассказать о форме, ее деталях, затем о плотности, окраске, вкусе.



Что изменилось.

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Поиск похожего предмета.

Правило. Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

Оборудование. Одинаковые растения (по 3—4) расставлены на двух столах.

Ход игры. Воспитатель показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.)

Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.



Найди такой же

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Дети находят изменения в расположении предметов.

Правило. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

Оборудование. На двух столах ставят 3—4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

Ход игры. Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).



Где спряталась матрешка!

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти предмет по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск спрятанной игрушки.

Правило. Смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.

Оборудование. На столе расставляют 4—5 растений

Ход игры. Детям показывают маленькую матрешку которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспитатель. — Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась».

И педагог говорит, на что похоже растение, за которым «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность), цветы, их количество, окраску.

Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

Второй вариант.

Матрешка «прячется» за любое растение, находящееся в групповой комнате.



Угадай растение по описанию

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск предмета по загадке-описанию.

Правило. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.

Оборудование. Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками.

Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение

Ход игры. Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже «на дерево», на «травку», затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?»

Дети показывают растение и, если могут, называют его. Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное.

Найди растение по названию

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти растение по слову-названию.

Игровые действия. Поиски названного растения.

Правило. Смотреть, куда прячут растение, нельзя.

Ход игры. Воспитатель называет комнатное растение, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его.

Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?»

Затем просит некоторых детей выполнить задание. Если детям трудно будет найти названное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с предыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.

Второй вариант.

Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей прячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо описания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название.



Чего не стало!

Дидактическая задача. Назвать растение по памяти (без зрительного контроля).

Игровое действие. Отгадать, какого растения не стало.

Правило. Смотреть, какое растение убирают, нельзя.

Оборудование. На стол ставят 2—3 хорошо знакомых детям по прежним играм растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает малышам посмотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает.

Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого растения не стало?»

Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим предметом.



Найди, о чем расскажу

Дидактическая задача. Описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы взрослого.

Игровое действие. Составление «загадки» для взрослого.

Правила. Называть загадываемое растения нельзя. Отвечать на вопросы правильно.

Ход игры. Педагог сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребенка воспитатель просит выбрать и показать детям растение, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Педагог задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске листьев (называет оттенки зеленого цвета), о поверхности листа (гладкий, негладкий), о том, есть ли цветы, сколько их на ветке, какой они окраски. Например: «На что похоже — на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как сгурец? Темно-зеленые, блестящие?» Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.

Игру можно повторить.

Опишите, я отгадаю

Дидактическая задача. Найти растение по описанию взрослого.

Игровое действие. Угадывание растений по загадке-описанию.

Правило. Сначала надо найти растение, о котором расскажут, а потом назвать его.

Ход игры. Воспитатель описывает одно из растений, находящихся в групповой комнате. Дети должны найти его по описанию, а если оно им знакомо, то назвать. Те растения, названия которых дети еще не знают, воспитатель называет сам.

При описании следует использовать общепринятые термины: «форма листа», «окраска цветов» и т. д. Это поможет детям выделить отличительные и общие признаки растения.



Найди листок, какой покажу

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Без детей с определенными листочками.

Правило. Бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

Ход игры. Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же.

Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (клен, дуб, ясень и др.).

Затем педагог поднимает, например, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.



Найди в букете такой же листок

Дидактическая задача. Найти предмет по сходству.

Игровое действие. Поиск похожего предмета.

Правило. Листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

Оборудование. Подобрать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.

Ход игры. 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.



Найди листок

Дидактическая задача. Найти часть по целому.

Игровые действия. Поиски предмета.

Правило. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

Ход игры. Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь попробуйте найти такие же на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.



Такой листок, лети ко мне!

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Подбежать к воспитателю по его сигналу.

Правило. Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

Оборудование. Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, распространенных в данной местности деревьев).

Ход игры. Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок — ко мне!» Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.



Найди, о чем расскажу

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск предмета по описанию.

Правило. Бежать к известному дереву можно только по сигналу воспитателя.

Ход игры. Игра проводится на воздухе.

Воспитатель описывает дерево (величину и окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя: «Раз, два, три — беги!»



Найди свой дом

Дидактическая задача. Найти целый предмет по части.

Игровое действие. Поиск «домика» по определенному признаку.

Правило. Бежать к своему «домику» можно только по сигналу.

Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.

Ход игры. В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу. «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «переезжать в новый дом».

С детьми среднего возраста подобным образом можно провести игру с плодами и семенами деревьев.



Кто быстрее найдет березу, ель, дуб

Дидактическая задача. Найти дерево по названию.

Игровое действие. Бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).

Правило. Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

Ход игры. Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три — к березе беги!»

Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.

