**Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром**

**/ознакомление с предметным и социальным окружением/**

**Апрель**

**«Поваренок»**

**Цель.**

Выявлять знания детей о продуктах, которые взрослые используют для приготовления определенного блюда (например, борща); о том, какими инструментами и посудой они при этом пользуются. Формировать умение соотносить количество нужных продуктов для приготовления; планировать свою деятельность.

**Материал.**

Посуда различного применения (кухонная, столовая, походная и т. д.); картинки, изображающие различные продукты питания (капуста, колбаса, мясо, сосиски, яйцо, картошка, конфеты, макароны и т. д.); карточки, изображающие процесс приготовления; нож, ложка, половник.

**Задания:**

1. Подумать и выбрать посуду для приготовления блюда.

2. Выбрать нужные продукты в правильном количестве.

3. Выложить карточки, изображающие процесс приготовления данного блюда, в правильной последовательности.

4. Рассказать о процессе приготовления блюда.

Правила:

1. Количество играющих от 2 до 3 человек.

2. Выигрывает тот, кто правильно «приготовит блюдо» и сможет рассказать о технологии приготовления.

**Алгоритм проведения:**

1. Ребенку предлагается побывать в роли повара, который готовит первое блюдо (борщ).

2. Педагог объясняет детям правила игры и задание.

3. В конце игры подводится итог.

**Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром**

**/ознакомление с природой/**

**Апрель**

**«Домик для листочков»**

**Цель.**

Закреплять знания детей о строении деревьев и кустарников. Формировать умение угадывать названия деревьев, кустарников по стволам, направлениям веток, плодам, оставшимся с осени. Формировать умение правильно подбирать листочки к деревьям и кустарникам.

**Материал.**

Большая картина, изображающая лес в середине весеннего периода,

наборы разнообразных вырезанных из бумаги весенних листочков для деревьев и кустарников, которые находятся на картине.

**Задания:**

1. Определить, какое дерево или кустарник вы хотите нарядить в весенний наряд.

2. Выбрать весенние листочки, соответствующие данному дереву или кустарнику.

3. Нарядить в весенний наряд деревья и кустарники в нашем лесу.

Правила:

1. Количество играющих 5–6 человек; если игра идет по командам, то 3 команды по 2–3 человека.

2. Победителями считаются те дети, которые быстро, правильно и аккуратно выполнили задание.

**Алгоритм проведения:**

1. 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? (У них появляются почки, которые начинают потихонечку расти, набухать.)

– Кто спрятался в этих почках, в этих домиках?

2. Педагог объясняет детям правила игры и задание.

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

3. Дети высказываются и начинают наряжать выбранные ими деревья и кустарники.

4. В конце игры подводится итог

**Дидактические игры и упражнения для
формирования элементарных математических представлений**

**Апрель**

Дидактические игры и игровые упражнения рекомендуется проводить с целью уточнения и закрепления математических представлений у детей.

 **Количество и счет**

***«Считаем по порядку»***

**Цель.**

Закреплять умение отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На котором месте?»

**Материал.**Веер, состоящий из 10 разноцветных лепестков.

**Ход.**Взрослый показывает ребенку веер, и предлагает посчитать лепестки. Затем обращает внимание на то, что лепестки разного цвета, и дает задание посчитать их по порядку. Взрослый просит ребенка запомнить расположение лепестков и закрыть глаза. В это время он убирает один лепесток. Ребенок открывает глаза и определяет, какого лепестка не хватает и где он был расположен (который по счету).

 **Величина**

***«Чем отличаются полоски?»***

**Цель.**

Учить в сопоставлении 10 предметов по длине.

**Материал.**
Набор из 10 полосок разного цвета, равномерно увеличивающиеся по длине от 2 до 10 см, и полоски-мерки длиной в 1 см.

**Ход.**Взрослый предлагает ребенку положить полоски перед собой и задает вопросы: «Чем отличаются полоски друг от друга? Сколько всего полосок? Как составлена группа из 10 полосок разного цвета?»3атем предлагает положить полоски в ряд по порядку от самой короткой до самой длинной, предупреждает, что надо сразу выбрать нужную по порядку полоску, примеривать и менять полоски местами нельзя. После этого взрослый обращается к ребенку: «Сколько всего полосок? Как составлена лесенка из 10 полосок разной длины?) Какая полоска самая короткая, какая длиннее, какая - еще длиннее?». «Равны ли эти ступеньки? - спрашивает у ребенка. - Как можно проверить, на сколько каждая полоска длиннее или короче соседних? Измерь ступеньки лесенки меркой! Посмотри, равны ли они? Верно, ступеньки лесенки равны, каждая следующая полоска на один и тот же кусочек длиннее соседней. Поэтому и лесенка наша ровная. Сейчас мы поиграем. Закрой глаза, а я уберу одну из полосок. Открой глаза, и угадай, какую по счету полоску я спрятала?» Упражнение повторяется.

**Форма**

***«Сложи фигуру»***

**Цель.**

Составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.

**Материал.**
Модели геометрических фигур.

**Ход.**Взрослый предлагает ребенку модели геометрических фигур и просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У тебя такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, ребенок рассказывает, как он составил ту или иную геометрическую фигуру.

 **Ориентировка в пространстве**

***«Что изменилось»***

**Цель.**Учить понимать выражение «до» и « после».

**Материал.**Набор игрушек (до 10).
**Ход.**Взрослый выставляет игрушки в три ряда и объясняет игровые действия: «Надо внимательно по порядку, начиная с центра, рассмотреть, как стоят игрушки, и запомнить, как они расположены, а затем определить, что изменилось» (Взрослый меняет местами сразу по 3-5 игрушек.)

 **Ориентировка во времени
*«Успей вовремя»***

**Цель.**Продолжать закреплять понятие времени.

Развивать чувство времени, учить регулировать свою деятельность в соответствии с временным интервалом.

**Материал.**Игра «Колумбово яйцо», песочные часы.

**Ход.**Взрослый предлагает взять конверт с разрезанными частями игры «Колумбово яйцо» и собрать из них картинку за 3 минуты (показывает песочные часы). Взрослый напоминает о важности умения укладываться в заданное время.

**Дидактические игры и упражнения для
формирования элементарных математических представлений**

**Май**

Дидактические игры и игровые упражнения рекомендуется проводить с целью уточнения и закрепления математических представлений у детей.

 **Количество и счет**

***«Назови «соседей» числа»***

**Цель.**Учить называть предыдущее и последующее число для каждого числа натурального ряда в пределах 10

**Материал.**Карточки с изображением кругов (от 1 до 10), наборы из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).

**Ход.**У ребенка карточка с изображением кругов (от 1 до 10) и набор из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).

Взрослый объясняет ребенку: «У каждого числа есть два соседа-числа: младшее меньше на один, оно стоит впереди и называется предыдущим числом; старшее больше на один, оно стоит впереди и называется последующим числом. Рассмотри свои карточки и определи соседей своего числа».

Ребенок находит предыдущее и последующие числа к изображенному на карточке числу кругов и закрывают пустые квадраты карточкой с определенным количеством кругов.

 **Величина**

***«Кто какого роста?»***

**Цель.**Учить устанавливать отношения между величинами.

**Материал.**Лист бумаги, карандаши.

**Ход.**

Взрослый рисует на листе бумаги 5 детей разного роста по росту, начиная с ребенка самого низкого роста. Потом задает вопросы: «Кто из детей самого низкого роста? Каких детей он ниже? Кто самого высокого роста? Каких детей он выше? Сравнивает рост детей, стоящих рядом. Кто выше, Коля или Лена? Лена или Вера?» Затем предлагает решить задачи.

1. В старшую группу ходят Юля, Боря, и Маша. Юля выше ростом. Бори. А Боря - выше Маши. Кто из этих ребят самого высокого роста? Самого низкого? Почему ты так думаешь? Расскажи.

 2. Коля выше Юли, Наташа - ниже Юли. Кто из детей самого низкого роста? Почему ты так думаешь? Расскажи.

**Форма**

***«Сгруппируй фигуры»***

**Цель.**Учить группировать фигуры по указанным признакам.

**Материал.**Набор геометрических фигур (разных по форме, цвету и размеру).

**Ход.**

Взрослый предлагает ребенку вынуть из конверта фигуры и разложить перед собой, затем спрашивает: «Как можно сгруппировать фигуры? Сколько групп получится, если фигуры подобрать по форме? Какие это группы? Сколько фигур войдет в группу прямоугольников? (кругов)». Ребенок группирует фигуры. «Сколько рядов фигур получилось? Сколько кругов? (овалов, треугольников, прямоугольников). Каких фигур больше? Почему ты так думаешь? Каких фигур поровну? Как еще можно сгруппировать фигуры? (по цвету). Сколько будет групп?». (Ребенок группирует фигуры по цвету, а затем по размеру).

 **Ориентировка в пространстве**

***«Расскажи про свой узор»***

**Цель.**Учить овладевать пространственными представлениями.
**Материал.**Картинка (коврик) с узором из геометрических фигур.

**Ход.**Взрослый просит рассказать ребенка, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - треугольник.

 **Ориентировка во времени
*«Назови сутки»***

**Цель.**Закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь)

**Материал.**Карточки, с изображением частей суток.

**Ход.**Взрослый вместе с ребенком выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (утро, день, вечер, ночь).

Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Ребенок перечисляет остальные части суток и показывает соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.

**Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром**

**/ознакомление с предметным и социальным окружением/**

**Май**

**«Поступи правильно»**

**Цель.**

Формировать у ребенка представления о положительных и отрицательных

поступках человека в повседневной жизни.

**Материал.**

Стихотворение В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо»;

серия картинок, на которых изображены дети в различных бытовых ситуациях, соответствующих сюжетам стихотворения, – примеры как положительного, так и отрицательного поведения детей; зеленые и красные круги.

**Задания:**

1. Внимательно рассмотреть полученную карточку, дать оценку поступкам героев.

2. Отложить карточки, изображающие положительные поступки в одну сторону, отрицательные – в другую.

Правила:

1. Количество играющих 5–6 человек (4 команды по 3–4 человека).

2. За каждый правильный ответ ребенок или команда получает похвальный приз – солнышко.

3. Ребенок или команда, набравшие большое количество солнышек, считаются победителями.

**Алгоритм проведения:**

1. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки и подумать, как бы поступили дети в этих ситуациях.

2. Дети работают над заданием – откладывают карточки, изображающие положительные поступки в одну сторону, отрицательные – в другую.

3. В конце игры подводится итог. Педагог вместе с детьми в одну сторону откладывает картинки с положительными поступками и отмечает их зеленым кружком, в другую сторону кладет картинки с отрицательными поступками и отмечает их красным кружком.

Примечание.

Осмысление событий, объяснение поступков героев сюжетных картинок

обогащает опыт дошкольника и формирует эмоционально-оценочное отношение к обществу, в котором он находится. В этой игре педагог выявляет способность детей оценить обстановку исходя из собственного опыта и определенных обществом правил, и норм.

**Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром**

**/ознакомление с природой/**

**Май**

**«Гнездовья птиц»**

**Цель.**

Познакомить детей с разнообразием видов гнездовий птиц. Закреплять знания детей о строительных материалах, используемых птицами при строительстве гнезд, процессе строительства птицами гнезд, природных приспособлениях птиц-строителей. Развивать умение соотносить размер гнезда с величиной птиц, типы природных материалов с птицей-строителем, особенностями образа жизни птиц в зависимости от места, где она вьет

гнездо.

**Материал.**

Два полотна с гнездами птиц, карточки с изображением птиц – строителей

этих гнезд, наборы строительных материалов для различного типа гнезд.

**Задание:**

Рассадить птиц по гнездам согласно их предпочтениям (у воды, высоко над

землей и т. д.).

Правила:

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.

2. При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам и наборам).

3. При соотнесении птицы и ее гнезда, предполагаемого строительного материала надо руководствоваться своими знаниями.

4. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи рассказать о своем выборе, своих умозаключениях.

**Алгоритм проведения:**

1. В начале игры педагог знакомит детей с птицами – участниками игры, коротко рассказывает об особенностях каждой птицы.

2. Педагог предлагает детям выбрать каждому по одной птице, внимательно ее рассмотреть.

3. В конце игры подводится итог.

**Дидактические игры и упражнения для
формирования элементарных математических представлений**

**Июнь**

Дидактические игры и игровые упражнения рекомендуется проводить с целью уточнения и закрепления математических представлений у детей.

 **Количество и счет**

***«Помоги сосчитать»***

**Цель.**Упражнять в прямом и обратном счете.

**Материал.**Любые одинаковые предметы (например, 10 яблок).

**Ход.**

Взрослый говорит: «Вчера вечером я купила яблоки. Помоги мне сосчитать, сколько яблок у меня оказалось. Я буду помещать яблоки на стол, а ты тихонько считай, сколько их стало. (Помещает 10 яблок). Сколько всего у меня яблок? Теперь я буду убирать яблоки на тарелку, а ты называй число яблок, которое остается на столе». Взрослый говорит: «Десять без одной — …». Ребенок отвечает: «Девять.» И т.д.

 **Величина**

***«Кто быстрее подберет коробки»***

**Цель.**Учить сопоставлять предметы по длине, ширине, высоте.

**Материал**.
 6-8 коробок разного размера.

**Ход.**

Выяснив, чем отличаются коробки друг от друга, взрослый объясняет задание: «Коробки расставлены вперемешку: длинные, короткие, широкие, узкие, высокие и низкие. Сейчас мы поучимся подбирать коробки нужного размера. Давай поиграем «Кто быстрее подберет коробки по размеру». Потом дает команду: «Коробки, равные по длине, ставь на место!» (или по ширине, высоте). Ребенок должен быстро подобрать коробки равные по высоте (или по ширине, высоте), поставить так чтобы было видно, что они одинаковой высоты. Можно предложить построить коробки в ряд (например, от самой высокой до самой низкой).

 **Форма**

***Работа с геометрическим конструктором***

**Цель.**Учить анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентируясь на образец.

**Материал.**8 равнобедренных треугольников, вырезанных из двустороннего картона; образцы фигур-силуэтов краба и бабочки; песочные часы.

**Задания:**

1) Подумай и мысленно представь себе, какая геометрическая фигура получится, если составить два треугольника. Составь ее и расскажи, как ты это сделал.

2) Составь фигуру-силуэт краба, ориентируясь на образец.

Инструкция:

— рассмотри фигуру краба;

— подумай, из какого количества треугольников сделано туловище, как они расположены;

— подумай, как сделана клешня краба. Сравни с образцом;

— за 2 минуты аккуратно составь фигуру краба;

— расскажи, как ты ее составлял.

3) Составь фигуру-силуэт бабочки, ориентируясь на образец. (Задание выполняется по аналогии с предыдущим.)

4) Сравни, силуэт краба и силуэт бабочки. Чем они похожи? Чем отличаются? Докажи (развернутое связное высказывание).

 **Ориентировка в пространстве**

***«Найди спрятанный предмет»***

**Цель.**Учить ориентироваться в пространстве.

**Материал.**Любая игрушка (предмет), разноцветные стрелки.

**Ход.**Взрослый прячет в комнате предмет и обозначает направление до него на полу стрелками цвета, а ребенку говорит: «Сначала иди туда, куда указывает красная стрелка, потом поверни туда, куда указывает синяя, затем пройди три шага и там ищи».

 **Ориентировка во времени
*«Назови скорей»***

**Цель.**Формировать знании о днях недели.

**Материал.**Мяч.

**Ход.**Взрослый бросает мяч ребенку и говорит: «Какой день недели перед четвергом?» Ребенок, поймав мяч, отвечает: «Среда». Теперь он становится ведущим и задает вопрос: «Какой день недели был вчера?»
(«Назови дни недели после вторника. Назови день недели между средой и пятницей. И т.д.»).

**Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром**

**/ознакомление с предметным и социальным окружением/**

**Июнь**

**«Светофор»**

**Цель.**

Выявлять и расширять представления детей о назначении улицы. Закреплять

знания о правилах дорожного движения: поведения на городских улицах, перехода через проезжую часть на сигналы светофора (красный – стоять, желтый – приготовиться, зеленый – идти). Формировать умение идентифицировать себя с пешеходами, водителями за рулем автомобилей, блюстителями правопорядка и т. д., то есть разыгрывать повседневную жизнь города.

**Материал.**

Макеты светофоров, домов, зеленых насаждений, модели машин (или

игрушечные машины), фигурки пешеходов, водителей и т. д.

**Задания:**

1. Выбрать для себя фигурку, то есть роль, которую ребенок будет разыгрывать.

2. Играть, разбирая дорожные ситуации и соблюдая правила дорожного движения (подчиняться при переходе улицы переключениям светофора и др.).

Правила:

1. Количество участников 5–6 человек.

2. Дети, безукоризненно выполнявшие правила дорожного движения, объявляются лучшими пешеходами, водителями и т. д.

**Алгоритм проведения:**

1. Педагог рассказывает детям, что такое улица, откуда пошло это название.

– В старину люди, как правило, строили свои дома у дорог, самой красивой, главной стороной к дороге. Дорога проходила как бы у лица дома. Отсюда и пошло слово «улица».

2. Педагог совместно с детьми рассматривает макеты, представляющие дорожные ситуации.

3. Дети разбирают роли и начинают играть, не забывая переключать светофор и соблюдать правила.

4. В конце игры подводится итог.

**Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром**

**/ознакомление с природой/**

**Июнь**

**«Угадай и расскажи»**

**Цель.**

Закреплять знания детей о лесных жителях, их среде обитания и образе жизни.

Формировать пространственное мышление, воображение. Развивать связную речь. Активизировать словарный запас детей.

**Материал.**

Картина с изображением лесного ландшафта, на котором присутствуют

звери, птицы, насекомые, но на первый взгляд они не видны. Нужно присмотреться, чтобы

заметить, где они спрятаны.

**Задания:**

1. Дать команду своим глазам внимательно рассмотреть картину лесного ландшафта.

2. Увидев что-то необычное или знакомое, подумать, как рассказать об этом другу, чтобы он сам нашел это на картине.

3. Слушать товарища и добавлять к его рассказу что-либо новое.

Правила:

1. Количество играющих не должно превышать 5–6 человек.

2. За правильно составленное предложение ребенок получает красную звездочку.

3. Кто больше наберет таких звездочек, тот и выиграл.

**Алгоритм проведения:**

1. Педагог раскладывает перед детьми большую красочную картину с изображением лесного ландшафта.

2. Он просит детей внимательно рассмотреть и по очереди описать словами не только живые объекты, которые спрятались, но и те места, где, по их мнению, кто-то спрятался.

3. Руководствуясь словесными указаниями, дети пытаются узнать и назвать по имени того, кто спрятался.

4. Руководствуясь словесными указаниями, дети ищут то место, где спрятались живые объекты.

5. Игра идет до тех пор, пока все герои не будут найдены.

6. В конце игры подводится итог