

Дидактические игры по ознакомлению с окружающим (средняя группа)

1. «Путаница» (средняя)

Дидактическая задача: Уточнить знания детей об особенностях строения комнатного растения (*корень, стебель, лист, цветок*). Учить правильно называть части, строить предложения. Упражнять в составлении предмета из частей. Развивать зрительное восприятие, логическое мышление. Воспитывать у детей бережное отношение к растениям, интерес к ним.

Словарь: герань, хлорофитум, стебель, кактус.

Игровое правило: не ошибиться в выборе.

Игровое действие: поиск частей и складывание целой картинки.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть части от целой картинке. Дети выбирают цветок, который будут складывать. Говорят его название. Затем из набора картинок складывают свой цветок.

В ходе **игры** воспитатель задает детям вопросы:

- Назови, что это? (*части растения*)
- Можно ли их расположить так? (*перепутать*).
- Почему нельзя расположить так?
- Сделай правильно.
- Объясни, почему именно так нужно расположить части растения.

Итог игры: **Выигрывает тот**, кто раньше других сложил цветок.

2. «Летает, прыгает, плавает...» (средняя)

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о способах передвижения насекомых, животных, птиц. Развивать умение сравнивать, находить признаки сходства и различия. Воспитывать целеустремленность и выдержку.

Материал: карточки с изображением насекомых, животных, птиц.

Игровое правило: отвечать после того, как получишь камешек.

Игровые действия: передача камешка.

Ход игры: Воспитатель выставляет карточку с изображением, например, насекомого и просит назвать действия которое выполняет бабочка. Передавая

камешек друг другу, дети говорят: «*Летает, порхает, трепещет, садится, машет, распускает...*» Тот, кто не называет действия выходит из **игры**. Затем выставляется следующая картинка – кузнечик...

Итог игры: Побеждают те дети, которые не выбыли из **игры** (2 - 3 ребенка).

3. «Ищи и найдешь» (средняя)

Дидактическая задача: Упражнять в различении характерных признаков отдельных времен года. Развивать внимание, память, речь.

Игровое правило: Отвечать друг за другом.

Игровое действие: описание карточки, соотнесение ее к определенному времени года.

Словарь: снежная, ветреная, дождливая, пасмурная, солнечная, осенняя, летняя, зимняя, весенняя.

Ход игры: Воспитатель раскладывает перед детьми карточки, затем называет время года. Дети находят карточку, по которой можно определить признак этого времени года. Дают определение этому времени года. За правильный ответ дети получают фишки.

Итог игры: Кто заработал большее количество фишек, тот и победил.

4. «Кто где живет?» (средняя)

Дидактическая задача: Систематизировать представления о животных. Учить устанавливать связи, особенности их строения с местом обитания.

Словарь: дупло, гнездо, берлога, нора.

Игровые действия: не мешать друг другу, слушать и отвечать.

Игровое правило: слушать вопрос воспитателя, отвечать на него полным ответом.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку, спрашивает, что на ней изображено, кто может жить в этом месте. Дети отвечают на вопросы. Можно использовать загадки.

Итог игры: За правильный ответ ребенок получает фишку.

5. «Сложи животное» (средняя)

Дидактическая задача: Закрепить знания о животных, их внешнем виде. Развивать сообразительность, быстроту реакции.

Словарь: колючий, ловкая, медлительная, лесная, водоплавающая.

Игровое правило: внимательно слушать воспитателя, рассматривать образец, действовать по сигналу.

Игровое действие: составлять целую картинку из частей.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть целые картинки с изображением животных. Назвать животных изображенных на них. Раздает картинки нескольким детям, а разрезанные картинки таких же животных лежат на столе. Из них дети должны отобрать те, на которых изображены части животного, которое находится у них на столе. Сложить картинку по своему образцу.

Итог игры: кто быстро справится с заданием, тот и победил.

6. «Охотник и пастух» (средняя)

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о домашних и диких животных. Учить правильно пользоваться обобщающими словами. Развивать произвольное внимание, сообразительность, гибкость мышления.

Словарь: дикие, домашние, кудрявый, откормленная, неуклюжий, плутовка, Буренка.

Игровое правило: действовать по сигналу воспитателя.

Игровое действие: поиск нужной карточки.

Ход игры: Воспитатель спрашивает: «Кто охотится за дикими животными?» Затем выясняет кто пасет домашних. Предлагает разделить на две команды, одни – охотники, другие – пастухи. По сигналу воспитателя дети подходят к столу и выбирают нужную карточку, встают в конец своей колонны.

Итог игры: побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее.

7. «Опиши, я отгадаю!» (средняя)

Дидактическая задача: Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого. Развивать связанную речь, мышление.

Словарь: черная смородина, гранат, яблоко, груша, помидор, вишня, слива, крыжовник, красная смородина, черешня, виноград, кислое, сладкое, румяное, мелкие, полосатые, круглые, сочная, ароматное.

Игровое правило: нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Игровые действия: загадывание загадок.

Ход игры: Детям раздаются карточки с изображением овощей и фруктов. Они, не показывая воспитателю, описывают изображенный предмет. Если описание короткое, воспитатель задает дополнительные вопросы.

Итог игры: за правильное и точное описание дети получают фишки и считаются победителями.

8. «Кто что любит?» (средняя)

Дидактическая задача: Уточнить знания детей о том, чем питаются отдельные животные. Развивать сообразительность, быстроту мышления.

Словарь: пшено, листья, морковь, капуста, трава, сочная, сладкая, белокочанная.

Игровое правило: Не мешать друг другу, внимательно слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Игровое действие: отвечать на вопросы.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку с изображением продуктов питания того или иного животного. **Спрашивает:** «Кто это ест?» Дети отвечают, что изображено на картинке и кто это ест.

Итог игры: За правильный ответ дети получают фишки. Побеждает тот, кто заработает большее количество фишек.

9. «Овощи и фрукты» (средняя)

Дидактическая задача: Закрепить знания детей об овощах и фруктах. Учить составлять целое из частей. Развивать быстроту реакции, внимание.

Игровое правило: действовать по сигналу.

Игровое действие: поиск нужной карточки.

Словарь: чеснок, баклажан, банан, репа, сочный, спелый, бархатистый.

Ход игры: Дети сидят **вокруг стола**, на котором разложены карточки. По сигналу воспитателя, нужно найти и сложить целую картинку с изображением овоща или фрукта. Рассказать, что на ней изображено.

Итог игры: Побеждает тот, кто выполнит задание первым.

10. «Чьи детки?» (средняя)

Дидактическая задача: Закрепление знаний о домашних животных и их детенышах. Развивать умение соотносить картинки по содержанию. Развивать произвольное внимание, речь.

Игровое правило: Ставить карточку с изображением детеныша на фланелеграф можно только после того, как услышишь голос взрослого животного, который имитируют дети, а также после того, как правильно назовешь детеныша.

Игровые действия: звукоподражания, поиск картинки.

Ход игры: Воспитатель показывает детям карточку с изображением взрослого животного. Дети хором выполняют звукоподражания соответствующие этому животному. После этого, ребенок находит карточку с изображением детеныша услышанного животного.

2 вариант: У одной **группы** детей взрослые животные, а у другой – детеныши. Одни дети по очереди называют животное и произносят соответствующие звуки, а другие быстро находят их детенышей, подбегают к столу и кладут рядом обе картинки. Когда все картинки подобраны попарно, игра заканчивается.

Итог игры: Побеждают те дети, которые правильно составили пары.

11. «Что растет, цветет и зреет?» (средняя)

Дидактическая задача: Учить детей классифицировать растения по признакам, ориентируясь на место их произрастания. Развивать быстроту реакции.

Словарь: огород, поле, сад, луг, цветет, растет, зреет.

Игровое правило: действовать после сигнала.

Игровое действие: показ карточек.

Ход игры: Воспитатель раздает детям карточки с изображением фруктов, овощей, цветов. Затем называет место произрастания. Например: «Сад!». Поднимают карточки те дети, у кого на них изображено то, что растет в саду.

Итог игры: Побеждают те, кто ни разу не ошибется.

12. «Вершки и корешки» (средняя)

Дидактическая задача: Закреплять знание детей о том, что в овощах есть съедобные корни – корешки, и не съедобные – вершки. Упражнять в составлении целого растения из его частей. Развивать сообразительность, быстроту реакции.

Словарь: вершки, корешки, огород, свекла, картофель, баклажан, редиска, репа, белокочанная, бордовая, овальный.

Игровые правила: искать свой корешок или вершок можно только по сигналу.

Игровые действия: поиск своей пары.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две **группы**. Одной из них отдает вершки, другой корешки. *«Все вершки и корешки перепутались. Раз, два, три, свою пару найди!»* - говорит воспитатель. После сигнала дети подбирают себе пару.

Итог игры: Побеждает та пара, которая быстрее найдет друг друга.

13. «Узнай и назови» (средняя)

Дидактическая задача: Упражнять детей в названиях животных, быстро находить картинку в соответствии с заданием. Рассказать о внешнем виде, чем питается, где живет. Развивать память, речь, зрительное восприятие.

Словарь: дикие животные, животные жарких стран, сходство, различие.

Игровые правила: действовать по сигналу воспитателя.

Игровые действия: поиск одинаковых картинок.

Ход игры: Воспитатель дает **группе детей задание**, найти **среди** карточек лежащих на столе определенное животное. Ответить на вопросы: *«Кто это? Где живет? Чем питается?»*

Итог игры: За правильный и полный ответ дети получают фишки.

14. «Отгадай, о ком расскажу» (средняя)

Дидактическая задача: Учить детей по описанию характерных признаков узнавать аквариумных рыб. Развивать слуховое внимание, память. Воспитывать желание играть с товарищами.

Игровые правила: Не мешать отгадчику самостоятельно отгадывать загадку. Внимательно слушать воспитателя.

Игровые действия: отгадывание, выбор карточки с изображением данной рыбки.

Ход игры: Воспитатель говорит о том, что в зоомагазине он приобрел рыбок для аквариума. А каких рыбок он купил, детям предстоит отгадать. Затем воспитатель описывает внешний вид рыбки, выделяя ее характерные особенности. Дети называют. Воспитатель выставляет карточки с изображением рыб, и отбирают ту, о которой шла речь.

15. «Узнай рыбку по хвосту» (средняя)

Дидактическая задача: Учить детей узнавать рыб по хвосту. Развивать способность удерживать в памяти определенную цель, не отвлекаясь на постороннее. Самостоятельно выделять назначение частей тела и определять их словом. Развивать речь, внимание, слуховой анализатор. Воспитывать заботливое отношение к обитателям природного уголка.

Игровые правила: вертушка передается участникам **игры по очереди**. Дружно произносить слова помогая стрелке выбрать карточку. Тому, кто вращает стрелку нужно остановить ее по сигналу «*Стоп!*».

Игровые действия: Произнесение слов, вращение стрелки.

Ход игры: На столе выкладываются карточки, воспитатель говорит о том, что рыбки спрятались лишь хвосты. Нужно узнать и назвать рыбку, чей хвост покажет стрелка. Выбранный ребенок вращает стрелку, все вместе хором **говорят:** «Стрелка, стрелка, **покружись**. Всем карточкам покажись. И какая тебе милей, укажи нам поскорей. Стоп!» Ту карточку, на которую укажет стрелка, дети откладывают и отгадывают.

Итог игры: За правильный ответ дети получают фишки.

16. «Кто живет в аквариуме?» (средняя)

Дидактическая задача: Учить детей описывать рыб по характерным признакам и по описанию узнавать их. Воспитывать умение быть наблюдательным. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, речь детей. Воспитывать желание играть в коллективе.

Игровое правило: внимательно слушать товарищей, не подсказывать.

Игровое действие: составление описательного рассказа о рыбке.

Ход игры: Воспитатель загадывает **загадку:** «На окошке пруд, в нем рыбешки живут. У стеклянных берегов не бывает рыбаков». Дети отгадывают – аквариум. Воспитатель предлагает заселить аквариум рыбками. По одному дети подходят к столу и берут карточки, не подсказывая друг другу. Затем по очереди описывают рыбку на своей карточке. Остальные отгадывают. Если рыбка угадана карточка выставляется на столе.

Итог игры: За правильно угаданную рыбку ребенок получает фишку.

17. «Узнай животное по описанию» (средняя)

Дидактическая задача: Закрепить знания о животных содержащихся в уголке природы. Учить узнавать их по описанию. Развивать внимание, слуховое восприятие, память. Воспитывать заботливое отношение к животным.

Словарь: пушистый, попрыгушка, глазастый, юркий, пестрый.

Игровые правила: Соблюдать полную тишину, запрещается называть предмет и подсказывать товарищу.

Игровые действия: Описание животного, отгадывание.

Ход игры: Один из детей выбранных воспитателем описывает животное уголка природы (*внешний вид, среда обитания, питание*) Остальные отгадывают.

Итог игры: Тот, кто назовет животное первым, получает карточку с его изображением.

18. «Назови насекомое» (средняя, старшая)

Дидактическая задача: Учить детей отгадывать загадки. Развивать сообразительность, мыслительные операции. Закрепить знания о насекомых, их внешнем виде, повадках, о пользе и вреде которые они приносят. Воспитывать экологическое мышление.

Игровые правила: отвечает тот, кого спросили.

Игровое действие: отгадывание.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям отгадать насекомое, которое спряталось в коробочке. Загадывает загадку. Ребенок, который правильно отгадал насекомое, получает карточку с его изображением.

1. Отгадайте кто такая – это муха золотая?

Отправляется в полет, чтобы в домике был мёд.

Хлопотлива и смела с нашей пасеки (*пчела*).

2. На ромашку у ворот опустился вертолет,

Золотистые глаза, кто же это? ... (*стрекоза*).

3. С ветки на тропинку, с травки на былинку

Прыгает пружинка, зелененькая спинка... (*кузнечик*).

19. «Загадай загадку, а мы отгадаем!» (средняя)

Дидактическая задача: Учить детей описывать насекомых по их характерным признакам, узнавать по описанию. Формировать наблюдательность, **сосредоточенность**, устойчивость и произвольность внимания. Воспитывать умение соблюдать определенные правила, учить контролировать свое поведение.

Игровые правила: внимательно слушать товарищей.

Игровые действия: загадывание загадки, имитация движений.

Ход игры: «Давайте представим, что мы находимся с вами на поляне, а вы все насекомые. Задумайте, каким насекомым вы будете, но не говорите вслух. Тот, кого вызовет воспитатель, рассказывает о насекомом, которое задумал, не называя его. Остальные должны угадать, кем он является. Если ответ правильный, дети имитируют движения отгаданного насекомого.

Итог игры: Ребенок, удачно загадавший загадку получает фишку с изображением этого насекомого.

20. «Угадай, чей домик?» (средняя)

Дидактическая задача: Закрепить знания детей об условиях содержания животных и птиц в уголке природы. Развивать внимание, мышление, умение сравнивать, объяснять, доказывать. Воспитывать заботливое отношение к животным, содержащимся в уголке природы.

Игровые правила: каждый игрок выбирает себе картинку с изображением одного из предлагаемых домиков для животных.

Игровые действия: выбор карточки, ответы детей.

Ход игры: Вызванный ребенок выбирает карточку, называет, что на ней изображено и говорит, для кого предназначен этот домик. Затем находит жильца. Объясняет свой выбор.

Итог игры: Если ответ верный, то дети хлопают в ладоши.

21. «Когда это бывает?» (средняя)

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о временах года. Развивать умение припоминать, соотносить знания с изображением на картине. Развивать мышление.

Словарь: цветущие, осеннее, зимнее, теплое, холодное.

Игровое действие: слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Игровое правило: не мешать друг другу, слушать и отвечать.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением времени года. Дети отвечают на вопрос: «Какое время года изображено? По каким признакам вы это узнали? Придумайте загадку».

Итог игры: За правильный и полный ответ дети получают фишку.

22. «Зоомагазин» (средняя)

Дидактическая задача: Формировать знания детей о том, что в городах домашних животных для комнатных живых уголков покупают в зоомагазинах, там же люди могут приобрести клетки, террариумы, аквариумы, а также предметы и оборудование для ухода за ними. Учить детей описывать и находить домашних животных, предметы ухода за ними и оборудование, по характерным признакам. Развивать наблюдательность, внимание, память, логическое мышление. Воспитывать любовь ко всему живому.

Словарь: названия домашних животных, оборудование.

Игровые правила: покупатель должен описать домашних животных, оборудование по уходу за ними, не называя объектов. Продавцу нужно узнать покупку, назвать ее и выдать.

Игровые действия: поиск предметов по характерным признакам, называние, описание.

Ход игры: расставляются картинки, с изображением домашних животных, оборудование для ухода за ними. Это «Зоомагазин». Покупатели – дети не называют нужную покупку, а только описывают ее. Продавец должен узнать и назвать, а затем только выдать покупку. В начале **игры** воспитатель может исполнять роль покупателя и показать образец описания, напоминая последовательность (*согласно схеме последовательности описания животных*).

1. относится ли к животным (к какой именно **группе**, к птицам, рыбам, рептилиям, млекопитающим).

2. где живет?

3. что нужно для жизни? (*какие условия*).

4. что ест животное?

5. какого цвета?

6. какие части тела вы можете назвать?

7. как передвигается животное (*ползает, бежит, прыгает и т. п.*)

8. издает ли какие-нибудь звуки?

Схема описания оборудования:

1. за кем можно ухаживать с помощью этого предмета?

2. из какого материала сделан предмет?

3. из каких частей состоит?

4. что можно им делать?

Затем воспитатель сам описывает предмет. Затем роли продавцов и покупателей исполняют дети. **В ходе игры роли могут меняться.**