**Найди, что покажу**

**Цели:**

* **закреплять знания детей о фруктах, овощах;**
* **развивать кратковременную зрительную память.**

**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 вспомните, 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.

**Найди, что назову**

*Первый вариант.*

**Цели**: закреплять знания детей о овощах и фруктах.

**Игровое действие**. Поиск «спрятавшихся» овощей и фруктов.

**Правило**. Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту   (например,  свекла,  репа,  редька;  апельсин,  по­мидор, яблоко и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.

**Оборудование.** Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, вели­чина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по вели­чине, но разной окраски (несколько яблок, груш и др.), разной величины с постоянной окраской (морковь, свекла, капуста).

**Ход игры**. Воспитатель предлагает одному из де­тей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «По­катай яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пы­тается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Например: «Покажи желтую репку (черную редьку)» и т.п.

Второй вариант.

Цели:

* развивать восприятия детей;
* формировать представления о внешних свойствах предметов.

Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет.

Третий вариант.

Цели:

* развивать восприятия детей;
* формировать представления о внешних свойствах предметов.

Игра оборудуется и проводится так же, как и в пер­вых двух вариантах. Здесь решается задача — закрепить в памяти дошкольников окраску предметов.

Овощи и фрукты раскладывают (прячут) в вазы раз­ной окраски в соответствии с окраской предмета.

**Чудесный мешочек**

Первый вариант.

**Цели: развивать тактильное восприятие и воображение детей.**

**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

**Цели: развивать тактильное восприятие и воображение детей.**

**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**

**Цели:** учить узнавать овощи и фрукты при помощи вкусового анализатора.

**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 комнате, 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 назвать 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.)

**Опиши, я отгадаю**

**Цели:** закреплять знания детей о внешних признаках фруктов и овощей.

**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.

**Что изменилось?**

**Цели:** развивать зрительную память, мыслительные процессы сравнения и обобщения.

**Игровое   действие.** Поиск похожего растения.

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

**Ход игры**. Воспитатель показывает какое-нибудь растение на столе, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же в группе.

**Угадай растение по описанию**

**Цели:** закреплять знания детей о внешних признаках комнатных растений, развивать внимание и воображение.

**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 (3-4) 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 находят в группе описываемое растение и, если могут, называют его.

**Угадай дерево по описанию**

**Цели:** закреплять знания детей о внешних признаках различных деревьев, развивать внимание и воображение.

**Игровое действие**. Поиск предмета по загадке-описанию.

**Правило.** Показывать дерево можно только после рассказа воспитателя, по его просьбе.

**Оборудование**. Для игр отбирают несколько знакомых детям деревьев, которые растут на территории детского сада, либо подбирают иллюстрации с деревьями.

**Ход игры**. Воспитатель начинает подробно расска­зывать об одном из деревьев. Сначала он, например, отмечает, высокое дерево или низкое. Педа­гог обращает внимание детей на форму листьев, окраску ствола. Закончив описание, педагог спра­шивает: «О каком дереве я вам рассказала?» Дети находят описываемое дерево и называют его.

**Найди листок, какой покажу**

**Цели:** развивать внимание детей, учить классифицировать предметы по внешним признакам.

**Игровое действие.** Бег 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 орешки**

**Цели:** способствовать развитию сенсорно-чувствительного опыта детей.

**Ход игры.**

На столе стоит коробка. В неё насыпаны опилки, в которых спрятаны орехи, камушки, стеклянные шарики, шишки и другие природные материалы. Задача детей выбрать из опилок все орехи.

Примечание: можно поделить детей на 2 команды и искать различные предметы (орешки и камушки и т.д.)

**Помоги Золушке**

**Цели:** развивать мелкую моторику рук, навыки взаимодействия детей в команде.

**Ход игры.**

На столе стоит тарелка, в которой перемешана фасоль с горохом. Задача детей отделить фасоль от гороха и разложить их в разные тарелки. Усложняя задачу, можно разделить детей на команды и дать задание «кто быстрее».

**Картина**

**Цели:** развивать воображение, внимание, эстетические чувства и композиционные умения.

**Оборудование:** смазанная пластилином доска, различные природные материалы (ракушки, скорлупа от орехов, горох), образец картинки.

**Ход игры.**

Задача детей сделать картинку по образцу. После того, как дети начтут легко справляться с заданием, задачу можно усложнить. Дети делают картинку не по образцу, а фантазируют на любую, заданную тему.

**Дорисуй**

**Цели:** развивать воображение и фантазию детей.

**Оборудование:** листы бумаги, листки деревьев, краски, кисти, баночки для воды.

**Ход игры.**

На листке бумаги приклеен один листок какого-либо дерева, а ребенок должен дорисовать, чтобы в итоге получилась картинка. Так же можно использовать природный материал для составления композиции.

#### Замок Снежной Королевы

**Цели**: развивать меткость, социальные чувства (общности, товарищества, взаимопомощи).

**Оборудование:** снежки, снежные комки, магнитная доска и фломастеры для рисования на ней.

**Предварительная работа**

Разучивание стихотворения «Замок Снежной Королевы».

Чтение сказки Г.-X. Андерсена.

**Ход игры.**

Педагог предлагает детям всем вместе соорудить замок Снежной Королевы, но сначала нарисовать замок и сделать чертеж. Дети выполняют коллективный рисунок и схему постройки, а потом приступают к сооружению замка. Когда постройка будет завершена, дети читают стихотворение:

Замок Снежной Королевы…

Башня справа, башня слева,

Шпили, флаги и ворота.

Серебро, не позолота...

Он застыл как глыба льда,

А вокруг нет ни следа.

Он один на белом свете,

Только воет снежный ветер.

Затем педагог напоминает детям, что в замке заточен Кай, которого нужно помочь спасти Герде. А для этого нужно слепить много снежков и забросать замок. Дети лепят снежки и от линии, которую проведет педагог, забрасывают замок снежками.

Литература:

1. Венгер Л.А. Дидактические игры и упражнения по сенсорному воспитанию дошкольников: книга для воспитателей детского сада/ Л.А. Венгер. – М.: Просвещение, 2004.
2. Дрязгунова В.А. Дидактические игры для ознакомления дошкольников с растениями. – М.: Просвещение, 1981.
3. Немешева Е. Фантазии из природного материала / Е. Немешева. – М.: Айрис-Пресс, 2011.