**Российская Федерация**

**Красноярский край**

**муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение**

**«Детский сад № 25 «Сибирячок» комбинированного вида»**

**662610, Красноярский край, г. Минусинск, пр. Сафьяновых 20, т. 2-68-29,**

**ds25@uo-minusinsk.ru**

**КАРТОТРЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

**ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОМУ РАЗВИТИЮ (природный мир) ДЛЯ ДЕТЕЙ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ**

 Разработано воспитателем

 Тепляковой Светланой Викторовной

1. **«Где что зреет?»**

Цель: Развитие у детей умений использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: На фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений (например, листья крыжовника, а плоды груши). Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

1. **«Цветочный магазин»**

Цель: Закрепление умений различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других, группировать по цвету.

Ход игры: 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.

1. **«Где спряталась рыбка»**

Цель: Развитие умений детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

Материал: Голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, ракушка, палочка, коряга.

Описание: Детям показывают маленькую рыбку (игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза.

«Как же найти рыбку?» - спрашивает воспитатель. – Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась. Воспитатель рассказывает, на что похож тот предмет, за которым «спряталась рыбка». Дети отгадывают.

1. **«Волшебные экранчики»**

Цель: Развитие у детей умений упорядочивать предметы по свойству, понимать условность обозначений, анализировать, сравнивать предметы.

Материал: «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),
Правила и ход 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.

В начале 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.

1. **«Похожи – не похожи»**

Цель: Развитие у детей умений абстрагировать, обобщать, выделять предметы, сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

Материал: Игровой лист (экран) с тремя «окнами-прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты-полоски с обозначением свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

Вариант 1. Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором окне. На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое окно – яблоко, второе окно – круг, третье окно – мяч.

Вариант 2. Один ребёнок устанавливает первое окно, второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму окну. За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

Вариант 3. Используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.

1. **«Угадай по описанию»**

Цель: Воспитание у детей умений учитывать названные признаки предмета; развивать наблюдательность.

Ход игры: У воспитателя на столе стоят пять комнатных растений, на которых видны явные признаки различия (растение цветущее и нецветущее, с крупными и мелкими листьями, с листьями гладкими и шероховатыми). Воспитатель, поочерёдно обращаясь к каждому ребёнку, даёт словесное описание растения, а ребёнок находит его среди остальных. (Например, это растение цветёт, у него большие листья, а у этого растения толстый стебель).

1. **«Опиши, мы отгадаем»**

Цель: Развитие умений у детей описывать предмет и находить его по описанию.

Ход и правила игры: Воспитатель или какой-нибудь сказочный персонаж  показывает овощи «Что это такое?». Предлагает рассмотреть и поиграть  в игру «Опиши, мы отгадаем». Воспитатель предлагает одному ребёнку загадать загадку – описать какой-либо овощ, например, свеклу так, чтобы дети узнали, о чём он говорит. Следует напомнить последовательность описания, сначала нужно рассказать о форме, её деталях, затем о плотности, окраске, вкусе (можно предложить опорную схему-модель).

1. **«В зимней столовой»**

Цель: Закрепление знаний детей о зимующих птицах и их названия. Развитие умений подражать их повадкам.

Материал: Силуэты птиц, ветка на подставке, кормушка.

**Ход игры:** Воспитатель закрепляет силуэты птиц на ветке, обращает внимание детей на то, какая птица прилетела к кормушке. Предлагает назвать её и показать, как она кричит. Дети называют птиц, подражают их звукам, изображают, как они летают, прыгают.

1. **«Какая это птица»**

Цель: Закрепление знаний детей о том, какие звуки издают птицы.

Материал: Красочные изображения птиц.

Ход игры: Воспитатель, подражая крику какой-либо птицы, спрашивает, кто как кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку и выставляют её на панно. Например:

- Кто кричит «Кар-кар»? Подойди, Оля, покажи эту птицу.

- Все покричим, как ворона.

- Кто кричит «Чирик-чирик»?

- Покричим, как воробей.

1. **«Птички»**

Цель: Упражнение детей в умении согласовывать свои слова и действия, активизирование речи детей.

Ход игры: Воспитатель рассказывает стихотворение:

Летели две птички,

Собой невелички.

Как они летели,

Все люди глядели.

Как они садились-

Все люди дивились.

Воспитатель предлагает двум детям сыграть роль птичек. Все садятся на стулья и слушают слова потешки,  которую читает воспитатель, а выбранные «птички» имитируют движения настоящих птиц. Затем выбираются новые птички, и игра повторяется снова.

 **«Да и нет»**

Цель: Закрепление знаний о частях тела котёнка и какие звуки он издаёт.

Материал: игрушечный котёнок.

Ход игры:  Воспитатель просит показать, где у котёнка нос, глаза, хвост и т.д. Дети показывают. После этого воспитатель предлагает отвечать словами «да» или «нет» на такие вопросы:

- Есть у котёнка нос?

- Есть у котёнка уши?

- Есть у котёнка рога?

И т.д.

1. **«Угадай, что в руке»**

Цель: Развитие умений узнавать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

Материал: муляжи овощей и фруктов.

Игровое действие: Бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

Игровое правило: Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

Ход игры: Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям овощи и фрукты. Затем показывает один из овощей, фруктов. Дети, которые определили у себя такой же овощ или фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю.

1. **«Чудесный мешочек»**

Цель: Развитие умений узнавать предмет с помощью одного из анализаторов, закрепить названия овощей.

Ход игры: Воспитатель показывает детям чудесный мешочек и предлагает определить, что же там; взяв на ощупь, не глядя в мешочек, сказать, что взял. Когда дети по очереди все выполнят задание, воспитатель спрашивает: «Где же растут овощи?»

1. **«Угадай, чей хвост»**

Цель: Развитие способности анализировать, закреплять умение различать и называть животных.

Материал: Вырезанные из картона изображения мордочек и хвостов различных животных.

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост.

1. **«Уточка».**

Цель: Закрепление знаний о повадках утки.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушки – большую уточку и маленьких утят, рассматривает их с детьми, рассказывает о том, что уточки любят плавать. Впереди всегда плывёт уточка, а за ней утята. Читает стихотворение об  уточке:

Уточка луговая,

Серая, полевая,

Где ты ночку ночевала?

Под кустиком, под берёзкой.

Сама, утя, хожу,

Детей своих вожу,

Сама, утя, поплыву,

Детей своих поведу.

После этих слов детки-утята встают за уточкой в колонну и, переваливаясь с ноги на ногу, плывут  по комнате.