



О.В. Дыбина

Игровые технологии
ознакомления дошкольников
с предметным миром

Вторая младшая группа (3 – 4 года)

«НЕ ОШИБИСЬ!»

Дидактическая задача. Побуждать детей к определению предметов природного и рукотворного мира, развивать внимание и наблюдательность.

Игровое действие. Раскладывание.

Игровое правило. По сигналу взрослого дети находят и объединяют предметы рукотворного и природного мира.

Материал. Две куклы, предметные картинки, два обруча, знаки-символы (дерево-человек).

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

Взрослый создает игровую ситуацию «Поссорились кукла Катя и кукла Маша, не могут разделить между собой предметные картинки» и обращается к детям: «Как можно помирить Катю и Машу?» (дети сообща решают, как помочь куклам)

После высказываний детей, взрослый обращает внимание на знаки-символы (дерево-человечек) и предлагает детям вспомнить, что они обозначают: «дерево» — природный мир, «человечек» — рукотворный. Взрослый предлагает положить предметы рукотворного мира в красный обруч, где лежит знак-символ «человечек», а предметы природного мира — в синий, где лежит знак-символ «дерево». Затем воспитатель обращает внимание детей на куклу Машу и куклу Катю, какие они стали веселые, радостные. Игра заканчивается, когда все предметные картинки разделены.

(второй вариант)

В разных гимнастических обручах лежат знаки-символы (в красном обруче «дерево», в синем — «человечек») и соответственно им предметные картинки природного и рукотворного мира. В каждом обруче находится лишняя картинка. Взрослый предлагает детям найти ошибку и объяснить свой выбор.

«ОБЪЕДИНИ ПРЕДМЕТЫ»

Дидактическая задача. Научить детей устанавливать причинно-следственные связи между способами использования предметов. Развивать воображение, наблюдательность.

Игровое действие. Объединение.

Игровое правило. По сигналу взрослого дети находят пару.

Материал. Предметные картинки с изображением: веника, совка, пня, стула, зонта, тучи с дождиком, солнце, панамки.

ХОД ИГРЫ

Взрослый раздает детям картинки и предлагает найти пару по одинаковому способу использования предметов. Например, веник — совок и т.д. Игра закончится, когда каждый игрок найдет себе пару.

«ЛОТО»

Дидактическая задача. Упражнять детей в умении группировать предметы по форме, устанавливать сходство и различие предмета с образцом.

Игровое действие. Раскладывание, группирование.

Игровое правило. По сигналу взрослого дети находят и объединяют предметы по форме.

Материал. Большие карточки, с нарисованными формами (круг, квадрат, треугольник), предметные картинки.

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

В труппу влетает Карлсон с коробочкой, в которой лежат карточки с изображением разных форм и предметные картинки. Он раздает детям карточки с изображением какой-то одной геометрической фигуры (треугольник, квадрат, круг) и просит детей выбрать те предметные картинки, на которых изображены предметы, похожие на геометрическую фигуру. В конце игры дети рассматривают карточки, обосновывают свой выбор.

(второй вариант)

Взрослый обращает внимание детей, что от сквозняка все картинки перепутались, просит ребят, навести порядок в картинках.

Рядом с геометрической фигурой (треугольник, квадрат, круг) дети раскладывают картинки с изображением предметов рукотворного и природного мира, имеющих сходство с данной фигурой. В конце игры дети любуются наведенным порядком, обосновывают свой выбор.

«КТО БЫСТРЕЕ?»

Дидактическая задача. Развивать у детей умение группировать предметы по способу их использования. Закрепить представление детей о предметах рукотворного и природного мира.

Игровое действие. Разделение.

Игровое правило. По сигналу взрослого дети выполняют действия.

Материал. Предметные картинки.

ХОД ИГРЫ

Взрослый раздает всем играющим предметные картинки и предлагает рассмотреть изображения на картинках. Обращает внимание детей, что по сигналу «1-2-3» они выполняют названные действия: «1-2-3 все, у кого есть листочки, ко мне беги!» (деревья, цветы) «1-2-3 все, у кого есть предметы одежды, ко мне беги!» (пальто, шуба, шапка и т.д.)

«1-2-3 все, у кого есть предметы рукотворного мира, ко мне беги!» «1-2-3 все, у кого есть предметы природного мира, ко мне беги!» Каждый раз ведущий анализирует, не ошибся ли играющий.

«КТО, КТО В ТЕРЕМОЧКЕ ЖИВЕТ?»

Дидактическая задача. Упражнять детей в умении группировать предметы по форме. Устанавливать сходство и различие предмета с образцом.

Игровое действие. Группирование.

Игровое правило. Дети называют сходство с формой и заходят в теремок.

Материал. Предметные картинки, большие карточки с геометрической фигурой (треугольник, круг, квадрат), цветным пятном, складной дом-теремок.

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

Взрослый раздает детям предметные картинки подходит к «теремку» и спрашивает: «Тук, тук. Кто в теремочке живет?» Ведущий держит в руках карточку с геометрической фигурой (круг, квадрат, прямоугольник, овал) и обращается, к игроку со словами: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты на меня похож?».

(второй вариант)

Ведущий держит в руках карточку с цветным пятном и обращается к игроку со словами: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня?»

«ПОМОГИ НЕЗНАЙКЕ»

Дидактическая задача. Развивать у детей умение определять предметы природного и рукотворного мира.

Игровое действие. Разделение.

Игровое правило. По сигналу взрослого дети находят и объединяют предметы природного и рукотворного мира.

Материал. Большой конверт с предметными картинками с изображением: цветов (одуванчик, ромашка, роза, колокольчик, ландыш), одежды (пальто, платье, рубашка, юбка, шуба), два конверта с условными символами: рукотворный мир (человечек), природный мир (дерево), кукла Незнайка.

ХОД ИГРЫ

Незнайка приносит детям большой конверт. В нем предметны картинки. Незнайка обращается к детям: «Сейчас в конверте у меня лежит то, что я вырастил на своей клумбе. Все это красиво и души сто. Что это? (цветы). Незнайка достает из конверта картинки с изображением цветов и устанавливает их на наборном полотне (дети называют цветы), но Незнайка старается перехитрить детей и часто вместо картинки с цветком достает из конверта предметную картинку с изображением одежды. Дети замечают путаницу между предметными картинками и предлагают Незнайке разделить картинки и разные конверты. Дети раскладывают все картинки в конверты с соответствующими символами.

«НАЗОВИ ПРЕДМЕТ ПО ОПИСАНИЮ»

Дидактическая задача. Развивать умение детей отгадывать предмет по описанию признаков.

Игровое действие. Отгадывание.

Игровое правило. По сигналу взрослого дети находят спрятанную игрушку.

Материал. Мяч, матрешка, альбом и другие предметы.

ХОД ИГРЫ

Взрослый предлагает детям назвать игрушки по описанию. Он называет характерные признаки игрушки, а дети по описанию находят спрятанную игрушку.

1. Круглый резиновый предмет, который умеет прыгать и катиться по полу (мяч).
2. Деревянная, вся расписная. Откроешь, сразу появятся ее сестрички (матрешка).
3. Бумажный, с листочками, на каждом листочке можно нарисовать рисунок (альбом).
4. Другие загадки.

Игра продолжается до тех пор, пока все игрушки не будут названы.

«КОГО ПОКАТАЕМ НА МАШИНЕ?»

Дидактическая задача. Побуждать детей объединять предметы по материалу.

Игровое действие. Объединение, катание на машине.

Игровое правило. По сигналу взрослого дети находят и объединяют предметы по материалам.

Материал. Грузовик, игрушки из ткани, дерева, бумаги, глины.

ХОД ИГРЫ

Взрослый показывает машину. Дети рассматривают машину. Взрослый предлагает покатать игрушки, но только те, которые сделаны из глины (дерева, ткани, бумаги). Ребята находят в групповой комнате необходимые предметы и по очереди их катают.

«ДОТРОНЬСЯ ДО»

Дидактическая задача. Упражнять детей в узнавании предметов, сделанных из разных материалов.

Игровое действие. Узнавание материала.

Игровое правило. Действовать по сигналу взрослого.

Материал. Предметы, сделанные из разных материалов.

ХОД ИГРЫ

Взрослый говорит: «Дотронься до деревянного предмета (бумажного, глиняного, т.д.). Играющие должны найти в окружении предметы, сделанные из заданного материала и дотронуться до них. Выигрывает тот, кто найдет предмет правильно.

«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК №1»

Дидактическая задача. Побуждать детей к определению предметов природного и рукотворного мира.

Игровое действие. Разделение.

Игровое правило. По сигналу взрослого дети находят предметы природного мира.

Материал. Чудесный мешочек с предметами: кукольная посуда, муляжи овощей, два подноса с символами «рукотворный мир» и «природный мир». Мягкая игрушка «Зайчишка».

ХОД ИГРЫ

Дети внимательно слушают историю, рассказанную воспитателем: «Ехал дедушка с базара через лес. Вез дед в мешке покупки для своей старухи, да и не заметил, как обронил мешок. Лежит мешок под кустиком, а мимо зайчик скачет. Любопытно зайчику: что же в мешке? Заглянул в него и решил: то, что выросло на грядке, возьму себе, все остальные предметы мне ни к чему.

Дети помогают зайчишке раскладывать предметы из мешочка на подносы.

«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК № 2»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о материалах (дерево, бумага, ткань). Совершенствовать умение определять вещи из этих материалов на ощупь.

Игровое действие. Определение, называние.

Игровое правило. Определять материал только на ощупь.

Материал. Кукла Буратино, мешочек, предметы из бумаги, дерева, ткани.

ХОД ИГРЫ

Буратино приходит к детям. Предлагает ребятам определить, из какого материала его сделал Папа Карло. Дети отгадывают (из дерена). Буратино просит ребят достать из мешочка только те предметы, которые сделаны из дерева. Дети определяют на ощупь деревянные Предметы, достают их, называют одно из свойств и качеств дерева.

Усложнение: дети достают из мешочка предметы, сделанные из других материалов, и объясняют их свойства.

Средняя группа (4 — 5 лет)

«ПУТАНИЦА»

Дидактическая задача. Закреплять умение группировать материалы на рукотворные и природные.

Игровое действие. Группировка предметов по материалам, раскладывание.

Игровое правило. Действовать на основе символов.

Материал. Большая карта, поделенная пополам, с символами природного («дерево») и рукотворного мира («человек»). Набор карточек с изображением видов материалов (глина, бумага, дерево и т.д.).

ХОД ИГРЫ

Взрослый предлагает каждому ребенку разложить карточки с изображением видов материалов на большой карте, ориентируясь по символам «дерево» и «человек».

«ЧТО СНАЧАЛА, ЧТО ПОТОМ?»

Дидактическая задача. Развивать у детей умение ориентироваться в прошлом и настоящем предмета.

Игровое действие. Раскладывание.

Материал. Игрушка Буратино, предметные картинки, большие карточки с изображением предмета: стул, кресло, платье, туфли, ложка, тарелка.

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

Буратино приносит детям картинки с изображением разных предметов. Буратино предлагает детям выбрать по одной карточке (стул, кресло, платье, туфли, тарелка, ложка). По сигналу дети должны найти пару и объяснить свой выбор. Буратино поощряет, если ребенок выстраивает цепочку из истории предмета (например, стул кресло и т.п.).

(второй вариант)

Буратино раздает детям большие карточки, разделенные на 4 части (в одной из частей карточки изображен один из предметов настоящего времени: стул, кресло, платье, тарелка, ложка, туфли) и маленькие карточки с изображением прошлого данных предметов. Буратино предлагает детям в пустые клеточки на большой карточке поместить предметные картинки из истории прошлого предмета. Кто первым закроет все пустые клеточки, тот и выиграет. Дети обмениваются картами, и игра продолжается.

«БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН!»

Дидактическая задача. Побуждать детей группировать предметы по материалам, из которых они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, ткань).

Игровое действие. Группировать.

Материал. Картинки с изображением предметов.

ХОД ИГРЫ

Взрослый предлагает детям картинки с изображением предметов, изготовленных из металла, резины, стекла, дерева, ткани. Взрослый обращает внимание детей на то, что у всех ребят одинаковое количество предметных картинок. Поясняет, что победит тот, кто по сигналу («положи предметы, сделанные из металла» или «положи предметы, сделанные из резины» и т.д.) быстрее и безошибочно) положит картинку.

«НАЙДИ ПАРУ»

Дидактическая задача. Помогать детям ориентироваться в прошлом и настоящем предмета. Развивать ретроспективный взгляд на предметы.

Игровое действие. Соединение.

Материал. Предметные картинки: лист, тарелка, шкура, платье, пень, кресло, палочки, ложка, лошадь, машина, иголка, швейная машина и др.

ХОД ИГРЫ

Взрослый обращает внимание детей на волшебный сундучок, в нем находятся картинки, с изображением предметов настоящего времени. Он предлагает детям достать предметную картинку, нажать изображение и найти в групповой комнате предмет, составляющий пару (например, «пень - кресло»).

Ребенок, найдя пару для своей предметной картинки, обосновывает свой выбор.

«КТО БЫСТРЕЕ НАЙДЁТ СВОЮ КОМАНДУ?»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о предметах природного и рукотворного мира.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Предметные картинки.

ХОД ИГРЫ

Дети стоят в кругу, каждый ребенок получает предметную картинку с изображением предметов природного или рукотворного мира. На противоположных сторонах комнаты расположены символы рукотворного (человечек) и природного (дерево) мира. По звуковому сигналу взрослого дети должны занять места на одной из сторон, соответственно полученным предметным картинкам.

Выигрывают те, которые справятся с заданием более четко и быстро.

«НАЙДИ ПРЕДМЕТЫ»

Дидактическая задача. Побуждать детей к группировке предметов по какому-то признаку (величина, материал и т. д.).

Игровое действие. Группировать.

Материал. Предметные картинки.

ХОД ИГРЫ

«Данила-Мастер» приходит в гости к ребятам и приносит сундучок, в котором лежат различные предметы. Он обращается к детям, помочь ему найти среди всех предметов, только:

- металлические;
- съедобные;
- тяжелые;
- круглые;
- длинные;
- маленькие;
- резиновые и т. д.

«НЕОБЫЧНЫЕ ЦВЕТЫ»

Дидактическая задача. Побуждать детей группировать предметы по способу использования. Упражнять в употреблении и понимании обобщающих слов: посуда, одежда, мебель, игрушки; обувь и другие. Развивать желание играть со сверстниками.

Игровое действие. Группировать.

Материал. Предметные картинки, вырезанные в виде лепестков цветка.

«Серединка» цветка с наклеенной картинкой: шкаф, кастрюля, барабан, туфля и т. д.

«НАЗОВИ ПРЕДМЕТ»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей группировать предметы по их происхождению: предметы рукотворного и природного мира.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Муляжи овощей и фруктов, кукольная посуда, мебель, одежда, коробка.

ХОД ИГРЫ

Взрослый обращает внимание детей на посылку и письмо от Незнайки. Незнайка просит детей разделить предметы рукотворного и природного мира и объяснить свои действия.

Варианты усложнения игры:

1. Увеличить количество предметов,
2. Вычленять группы предметов: мебель, посуда, одежда, игрушки, фрукты, овощи.
3. Один ребенок описывает предмет, остальные дети находят этот предмет среди других.

ХОД ИГРЫ

1. Взрослый обращает внимание детей на полянку, где растут «обычные цветы». Сердцевинкой необычного цветка может быть любой предмет, например, шкаф, тогда лепестки — предметы, в которые можно складывать и т. п.

2. Взрослый жалуется детям, что подул сильный ветер и разбросал лепестки цветов по всей полянке. Предлагает детям помочь соединить лепестки с серединкой этих необычных цветов. Дети группируют лепестки с обозначенными на них предметными картинками по способу использования данного предмета, а затем любуется полянкой, на которой растут необычные цветы.

«ЛОТО»

Дидактическая задача. Уточнять представления детей о труде взрослого, опираясь на орудия труда.

Игровое действие. Группирование.

Материал. 6 больших карт, с изображением представителя профессии. 24 маленькие карточки — орудия труда.

ХОД ИГРЫ

Взрослый обращает внимание детей на большие карты с изображением человека труда (профессии) и маленькие карточки с изображением орудий труда. Раздает детям маленькие карточки и предлагает по сигналу («начинай») закрыть большие карты предметными картинками с изображением орудий труда нужных для данной профессии.

Выигрывает тот, кто быстрее и правильно закроет свою карту.

«ОПРЕДЕЛИ МЕСТО ДЛЯ ПРЕДМЕТА»

Дидактическая задача. Уточнять представления о труде взрослых. Знакомить с предметами, облегчающими труд человека. Побуждать детей группировать предметы по способу использования.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Сюжетные картинки с изображением людей разных профессий (парикмахера, повара, строителя, врача, музыканта, художника), карточки с изображением орудий труда.

ХОД ИГРЫ

Ведущий раздает игрокам по одной предметной картинке с изображением орудия труда и предлагает детям рассмотреть их и назвать профессию, кто пользуется данным орудием труда. По сигналу ведущего дети находят сюжетную картинку, на которой изображен человек, пользующийся конкретным орудием труда. В конце игры ведущий предлагает детям рассказать о профессии, которую они выбрали, о том, как человек этой профессии использует орудия труда.

«ДИДАКТИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ С МЯЧОМ»

Дидактическая задача. Побуждать детей группировать предметы по их происхождению: предметы рукотворного и природного мира.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Мяч.

ХОД ИГРЫ

Дети стоят в кругу. Взрослый бросает мяч одному из игроков, при этом проговаривает чистоговорку не до конца. Ребёнок, которому достался в руки мяч, называет последнее слово в рифму чистоговорки и определяет его происхождение (рукотворный или природный мир). Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Чистоговорки:

Са-са-са — в лесу бегают... (Лиса).

Ро-ро-ро — у Раи новое... (Ведро).

Ар-ар-ар — кипит наш... (Самовар).

Жа-жа-жа — есть иголки у... (Ежа).

Ор-ор-ор — созрел красный...
(Помидор).

Усь-усь-усь — на лугу пасется...
(Гусь).

За-за-за — уходи домой... (Коза).

Цо-цо-цо — на руке... (Кольцо).

Ул-ул-ул — у нас сломался... (Стул).

Ча-ча-ча — горит в комнате...
(Свеча).

Арь-арь-арь — на стене висит...
(Фонарь).

Ры-ры-ры — летают... (Комары).

ЧТО ЛИШНЕЕ?

Дидактическая задача. Побуждать детей к пониманию назначения и функции предметов необходимых для жизни человека. Учить вычленять их общие признаки.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Предметные картинки с изображением мебели, посуды, одежды, игрушек.

ХОД ИГРЫ

На столе перед игроками разложены предметные картинки. На пример: шкаф — кровать — кукла — кресло;

майка — чашка — шорты — носки;

ложка — вилка — юбка — нож;

белка — кошка — лиса — еж;

груша — капуста — лук — огурец.

Воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть на картинки, назвать изображенные предметы, рассказать о том, что между ними общего, и есть ли среди них предмет, не подходящий к этой группе.

Задание считается выполненным, если дети определили назначение предметов и отобрали все лишние предметы.

«НЕ ОШИБИСЬ!»

Дидактическая задача. Побуждать детей к запоминанию названий детских музыкальных инструментов. Закрепить понятие о том, что без недостающей части предмет трудно использовать.

Игровое действие. Соединение.

Материал. Разрезные картинки с изображением детских музыкальных инструментов.

ХОД ИГРЫ (первый вариант)

Взрослый вносит в группу игровой персонаж «Данилу-Мастера» Вот его имени просит детей помочь ему собрать разрезные картинки, затем назвать предметы, изображенные на собранной картинке (музыкальные инструменты), запомнить названия детских музыкальных инструментов.

(второй вариант)

Взрослый раздает каждому ребенку одну из половинок разрезанной картинки с изображением музыкального инструмента. По сигналу взрослого дети ищут половинку своей картинки и объединяются в пары. Игровое задание можно считать выполненным, если в результате соединения получилась целая картинка с изображением музыкального инструмента. Взрослый просит детей назвать музыкальные инструменты.

«ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ И НАЙДИ ОТГАДКУ»

Дидактическая задача. Закреплять умение отгадывать предметы с помощью описания признаков. Уточнять знания детей о видах спорта и спортивного инвентаря. Побуждать их к наблюдательности.

Игровое действие. Отгадывание.

Материал. Предметные картинки с изображением спортивного инвентаря и видов спорта.

ХОД ИГРЫ

Взрослый обращается к детям: «Вы слышали когда-нибудь о загадочной стране - Спортландия? Она приснилась мне во сне.

Дороги здесь — канаты,
А мостики — батуты,
Бассейном — океаны
В Спортландии зовут.
Кто ловок, крепок, строен —
В Спортландию спешат.
Всегда в ней ждут и взрослых
И маленьких ребят».

Взрослый предлагает отгадать загадки, чтобы узнать, в какие виды спорта играют жители Спортландии.

Загадки:

Он упрямый и пузатый
Больно бьют его ребята.
Отчего беднягу бьют?
Оттого, что он надут. (Мяч)

Я похожа на семерку.
С хоккеистами дружу.
Я всегда им помогаю
Забить шайбу налету. (Клюшка)

Я проворна, очень метка,
А зовут меня ... (Ракетка)

На букву «О» очень похож,
Бывает красный, синий.
Его немного покрути,
И станешь ты красивой. (Обруч)

Поднимай ее почаще,
То в одной руке, то в двух.
И тогда ты станешь сильным,
Сильным станет тело, дух. (Гантели)

Меня по льду гоняют,
Бросают в цель и мимо. (Шайба)

Эти кони рыжи, а зовут их... (Лыжи)

Мчусь как пуля я вперед,
Лишь поскрипывает лед,
Да мелькают огоньки.
Кто несет меня... (Коньки)

Взял дубовых два бруска,
Два железных полозка.
На брусках набил я планки
Дайте снег! Готовы... (Санки)

Отгадав загадку, надо найти отгадку среди предметов, расположенных в групповой комнате.

«НАЙДИ НАЗВАННЫЙ ПРЕДМЕТ»

Дидактическая задача. Побуждать детей к нахождению предмета по описанию. Закрепить умение называть предметы обобщенным словом.

Игровое действие. Отгадывание.

Материал. Предметные картинки с изображением одежды, посуды, мебели, игрушек, орудий труда.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть предметы, назвать материал и объяснить, для чего нужны человеку изображенные предметы. Затем воспитатель предлагает детям отгадать предмет по описанию его признаков. Например, этот предмет сделан из металла и пластмассы, небольшого размера, серого цвета, создан человеком, нужен для того, чтобы резать картон и бумагу (ножницы).

Игровое задание считается выполненным, если отгаданы все предметы.

«УГАДАЙ, ЧТО ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНО»

Дидактическая задача. Упражнять детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Предметные картинки, кусочки разных видов материала, обручи.

ХОД ИГРЫ

Игроки делятся на группы. Число групп зависит от количества представленных кусочков разных видов материала (символ материала расположен в обруче). Каждая группа выбирает себе один вид материала. Затем ведущий предлагает детям рассмотреть изображенные на картинках предметы, выяснить из какого материала они сделаны. По сигналу ведущего игроки каждой группы выбирают предметные картинки и разносят их по своим местам. Побеждает та группа детей; которая быстрее всех выполнит задание ведущего.

«ДОРISУЙ, ЧТО Я ЗАДУМАЛ»

Дидактическая задача. Побуждать детей узнавать предметы по отдельным частям, закреплять знания о разнообразии материалов. Развивать у детей желание эстетически преобразовывать предметы.

Игровое действие. Рисование, определение материала, из которого сделан предмет.

Игровое правило. Дети рассказывают о предмете только тогда, когда будет готово его изображение.

Материал. Чистые листы бумаги, карандаши, краски, фломастеры.

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

Взрослый на каждом листе рисует какую-либо часть предмета и раздает каждому ребенку по одному листу. Дети должны дорисовать предмет, эстетически преобразовать его (украсив его узором, цветом и т.п.), определить из какого материала люди изготавливают подобные предметы.

(второй вариант)

Детям раздаются по одному альбомному листу. Каждый загадывает предмет и изображает его часть, затем отдает свою заготовку соседу. Тот в свою очередь передает свой лист своему соседу. Все дорисовывают и рассказывает о своем предмете.

«МАСТЕРСКАЯ ПО РЕМОНТУ»

Дидактическая задача. Побуждать детей к пониманию того, что без недостающей части или детали предмет трудно использовать.

Игровое действие. Соединение.

Материал. Картинки с изображением предметов с отсутствующей частью или деталью и картинки с изображением этой части или детали предмета.

ХОД ИГРЫ

Ведущий предлагает детям рассмотреть изображенные на карликах предметы, при этом обращает внимание детей на отсутствие той или иной детали предмета. Затем обращается с просьбой к детям отремонтировать сломанные предметы, т.е. найти для каждого предмета недостающую деталь.

Игровое задание можно считать выполненным, если дети отремонтировали все предметы.

«МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА»

Дидактическая задача. Развивать у детей интерес к рукотворному миру и умение узнавать предметы по описанию. Совершенствовать навыки выразительного пения и музыкально-ритмических движений.

Игровое действие. Отгадывание.

Материал. Шкатулка, предметные картинки.

ХОД ИГРЫ

В шкатулке находятся предметные картинки, ведущий загадывает загадку о том предмете, который может находиться в ней. Ребе нок отгадывает загадку, называет предмет, вынимает картинку с изображением этого предмета из шкатулки. Дети рассматривают предмет, выделяя основные его признаки и назначение. Затем все дети вместе или индивидуально исполняют песню или танец, связанный с этим предметом.

«МОИ ДРУЗЬЯ»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей определять материалы, из которых созданы предметы рукотворного мира.

Игровое действие. Определение материала, из которого сделаны предметы.

Игровое правило. Действовать согласно взятой роли.

ХОД ИГРЫ

Взрослый просит детей назвать себя в качестве чего-либо. Дети берут роль предмета рукотворного мира и определяют материал, из которого он сделан. Дети, предметы которых изготовлены из подобного материала, подходят к взрослому, называют свои вещи. Например, «Я — стол. Мои друзья это те, кто сделан из дерева».

«НАЙДИ ПАРУ»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей определять назначение и функции предметов.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Картинки с изображением предметов, выполняющих одинаковые и разные функции.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель показывает детям шкатулку, в которой находятся Предметные картинки. Вместе с воспитателем дети выясняют, что делают с помощью предмета, изображенного на картинке и как его используют. Затем воспитатель просит детей выбрать только те картинки с изображением предметов, которые выполняют функции:

- переноски тяжестей;
- освещения;
- помощь в труде;
- помощь в учебе и т.д.

«ОГЛЯНИСЬ ВОКРУГ»

Дидактическая задача. Закреплять знания о свойствах и качествах материалов (бумага, стекло, металл). Учить детей устанавливать причинно-следственные связи между потребностями человека и возможностями материала.

Игровое действие. Закрывание глаз (зажмуривание), объяснение.

Игровое правило. По ориентиру взрослого объяснять.

ХОД ИГРЫ

Дети закрывают глаза, взрослый говорит: «Оглянись вокруг и увидишь вдруг, что все предметы стали бумажными (стеклянными, металлическими и т.д.). Взрослый предлагает детям объяснить, какие предметы могут быть деревянными (стол, стул, шкаф, карандаш и т.д.), а какие предметы не могут быть деревянными (полотенце, салфетки, кастрюля и т.д.).»

«ИЗ ЧЕГО ЛУЧШЕ СДЕЛАТЬ?»

Дидактическая задача. Закреплять умение определять свойства и качества материалов. Определять способ использования предметов в зависимости от материалов, из которых изготовлены вещи.

Игровое действие. Объяснение.

Игровое правило. Выдвигать собственные решения, не повторяться.

ХОД ИГРЫ

Взрослый создает проблемные ситуации. Дети предлагают свои решения, объясняют, аргументируют. Например, «из чего лучше сделать ложку?», «из чего лучше сделать окна?» и т.п.

«ОТГАДАЙ МАТЕРИАЛ»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о свойствах и качествах материалов, их названиях.

Игровые действия. Загадывание, отгадывание.

Игровое правило. Определять материал предмета на основе названных свойств и качеств.

ХОД ИГРЫ

В гости к детям приходит Незнайка, который забыл названия материалов, а знает только их свойства и качества. Он просит детей отгадать его загадки. Например, «Этот материал легко мнется, рвется, размокает в воде и т.д.».

Усложнение. Незнайка показывает детям полный алгоритм описания свойств и качеств материала. Дети определяют по алгоритму название материала.

«ИЗ ЧЕГО ИЗГОТАВЛИВАЮТ...?»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о многообразии рукотворного мира, видах материалов.

Игровое действие. Отгадывание.

Игровое правило. Действовать по очереди.

ХОД ИГРЫ

Группа детей делится на две команды. Взрослый задает вопрос: «Из чего изготавливают?». Команды по очереди предлагают варианты ответов. Выигрывает та команда, ответ которой будет последним. (Например, «Из чего изготавливают вазу?», «Из чего люди изготавливают кровать?» и т. д.)

Старшая группа (5 — 6 лет)

«ПРОДОЛЖИ РЯД»

Дидактическая задача. Развивать умение детей группировать предметы, сделанные из одного и того же материала.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Перфокарты, лист бумаги, карандаши.

ХОД ИГРЫ

Перед началом игры ведущий проводит с детьми короткую беседу, в процессе которой уточняются знания детей о том, что все окружающие предметы сделаны из различных материалов. Затем игрок на вы бор берет любую карточку, на которой изображен один предмет. Игровое задание заключается в том, чтобы ребенок в перфокарте зарисовал предметы, изготовленные из того материала, что и предмет, изображенный на ней. Победит тот, кто быстрее всех справится с заданием

«БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН!»

Дидактическая задача. Побуждать детей к сравнению предметов по их противоположному способу использования.

Игровое действие. Сравнение.

Материал. Перфокарты, карандаши, лист бумаги.

ХОД ИГРЫ

Ведущий показывает игрокам конверт, в котором лежит письмо от Незнайки. Незнайка предлагает игрокам поиграть в интересную и занимательную игру «Будь внимателен!». На карточке, которая достается каждому игроку, нарисован предмет рукотворного мира. Каждый игрок определяет способ действия данного предмета и рядом в пустой квадрат рисует предмет, имеющий противоположный способ использования.

Например,

холодильник- электроплита,

пароход — воздушный шар,

шуба — вентилятор,

кровать — будильник,

ножницы — иголка или клей.

«ИГРА С МЯЧОМ»

Дидактическая задача. Закрепить умение детей определять предметы рукотворного и природного мира. Побуждать детей к ознакомлению с окружающим миром. Обогащать словарный запас детей.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Мяч.

ХОД ИГРЫ

Дети стоят в кругу, ведущий передает мяч по кругу и просит игроков при передаче мяча назвать:

- предметы рукотворного мира.
- предметы природного мира.
- названия профессий.
- предметы, облегчающие труд человека в быту

«АВТОМОБИЛИ»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей находить недостающие детали, собирать предметы из основных частей и понимать, что отсутствие какой-либо части делает невозможным использование предмета.

Игровое действие. Соединение.

Материал. Разрезные картинки с изображением легковых и грузовых автомобилей.

ХОД ИГРЫ

Дети получают по конверту, в которых находятся разрезные картинки с изображением легковых и грузовых автомобилей. По команде ведущего каждый участник начинает «собирать» свой автомобиль. Игра заканчивается тогда, когда собраны все автомобили и дети определили у кого грузовой автомобиль, а у кого — грузовой.

«МОЖНО ЛИ СДЕЛАТЬ ...?»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о видах материалов их свойствах и качествах.

Игровое действие. Объяснения.

Игровое правило. Отвечать быстро, но аргументировано.

ХОД ИГРЫ

Взрослый задает проблемные вопросы. Дети дают ответы и аргументируют их. Например, «Можно ли сделать из бумаги зонт?», «Можно ли сделать из стекла сапоги?» и т.п.

«НАЙДИ СХОДСТВА И РАЗЛИЧИЯ»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о свойствах материалов. Активизировать мыслительную деятельность, развивать умение сравнивать предметы, устанавливать сходство и различие

Игровое действие. Рассмотрение, называние, составление.

Игровое правило. Действовать по сигналу взрослого.

ХОД ИГРЫ

Взрослый дает детям образцы бумаги (другого материала) разных видов (картон, чертежную, папиросную, газетную и др.) и предлагает внимательно рассмотреть их, назвать свойства и качества, по которым они похожи друг на друга и по которым отличаются друг от друга.

Усложнение: предлагается для каждого вида бумаги составить алгоритм его свойств и качеств.

«РАЗ, ДВА, ТРИ ... КО МНЕ БЕГИ»

Дидактическая задача. Закреплять знания свойств и качеств материалов, развивать внимательность, быстроту реакции.

Игровое действие. Загадывание, отгадывание.

Игровое правило. Дети действуют по сигналу взрослого.

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

Взрослый раздает картинки с изображением предметов рукотворного мира. Дети и ведущий стоят на разных сторонах площадки. Каждый из детей загадывает свой материал. Ведущий называет по очереди свойства и качества материалов, дошкольники определяют, обладает ли такой характеристикой его материал. Например, взрослый: «Раз, два, три, у кого предметы горят, ко мне беги».

(второй вариант)

У взрослого находятся карточки со схематичным изображением свойств и качеств материалов. После поднятия одной из таких карточек дети, чьи материалы обладают указанной характеристикой, должны подойти к взрослому.

«ИЩУ СВОИХ «ДРУЗЕЙ»

Дидактическая задача. Закреплять представления детей о многообразии предметов рукотворного мира, умение объединять предметы с одинаковым назначением и функцией. Развивать наблюдательность, находчивость.

Игровое действие. Объединение.

Материал. Карточки с изображением предметов рукотворного мира.

ХОД ИГРЫ

Участникам игры предлагается набор карточек с изображением предметов рукотворного мира. Ведущий обращается к игрокам с просьбой найти для его предмета на карточке «друзей», объединяющихся между собой по назначению или функции. Например: «Я — УТЮГ, мои друзья те предметы, которые имеют со мной одинаковую функцию — нагревание».

Игроки среди множества предметных карточек находят «друзей» утюга: камин, электрический чайник, плита и другие.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все предметные карточки.

«СНЕЖНЫЙ КОМ»

Дидактическая задача. Побуждать детей к запоминанию предметов природного и рукотворного мира. Развивать ретроспективный взгляд на предметы рукотворного мира. Способствовать развитию памяти, логического мышления.

Игровое действие. Группирование;

Материал. Мяч.

ХОД ИГРЫ

Игроки стоят в кругу. Ведущий передает мяч первому игроку и называет слово (предмет рукотворного мира). Игрок повторяет это слово и добавляет какое-либо свое (предмет рукотворного мира). Следующий игрок повторяет первые два по порядку и называет свое слово (предмет рукотворного мира) и т.д. Аналогичное задание игроки выполняют:

- предмет природного мира,
- предмет, облегчающий труд человека в быту,
- предмет из прошлого,
- изделия из металла,
- изделия из дерева.

Если эту игру проводить неоднократно, то от раза к разу увеличивается количество запоминаемых слов, т.е. объем памяти.

«НЕОБЫЧНЫЙ РАЗГОВОР»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей группировать предметы по их происхождению: предметы рукотворного и природного мира.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Предметные картинки.

ХОД ИГРЫ

Игроки делятся на две команды. Одна команда под названием «Рукотворный мир», другая — «Природный мир». Игроки команды «Рукотворный мир» начинают издавать любой звук предмета только «своего» мира, а игроки другой команды должны отгадать название этого предмета.

Аналогично загадывает предмет команда «Природного мира».

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

Дидактическая задача. Способствовать развитию у детей ретроспективного взгляда на предметы рукотворного мира, находчивости и сообразительности.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Предметные карточки, изображающие прошлое и настоящее предмета.

ХОД ИГРЫ

Предметные карточки перемешиваются и переворачиваются картинками вниз. По сигналу ведущего игроки берут по одной карточке и раскладывают их в один ряд от прошлого до настоящего предмета. После того, как закончатся предметные карточки, дети рассматривают каждый ряд из истории предмета и запоминают их местонахождение. Ведущий просит детей отвернуться, а сам тем временем: меняет местами карточки или убирает одну из них и т.д.

По сигналу ведущего: «Повернись», дети замечают изменения с карточками и обосновывают свой ответ.

«ХОРОШО - ПЛОХО»

Дидактическая задача. Активизировать способность определять свойства и качества материалов. Устанавливать причинно-следственные связи между характеристиками материала и его назначением.

Игровое действие. Определение, установление связей.

Игровое правило. По сигналу ведущего определять свойства и качества материала предмета.

ХОД ИГРЫ

Ведущий называет материал, дети определяют сначала положительные, затем отрицательные стороны материала, из которого сделан предмет.

«НЕ ОШИБИСЬ!»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей определять функцию предметов. Развивать интерес к окружающему миру, наблюдательность.

Игровое действие. Соединение.

Материал. Предметные карточки.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель, перед началом игры, показывает детям две предметные картинки (веник и совок) и задает вопрос «Что между эти ми предметами общего?»

Выслушав ответы детей, он предлагает поиграть в игру «Не ошибись!». Каждый участник игры получает предметную карточку и определяет функцию предмета, изображенного на карточке. По сигналу воспитателя участники игры ищут себе пару, т.е. ребенка, которого на карточке предмет, имеет такой же способ использования. Затем, образовавшаяся пара обосновывает свой выбор. Дети меняются карточками, игра продолжается.

«УГАДАЙ, КАКОЙ ПРЕДМЕТ ЗАГАДАН»

Дидактическая задача. Побуждать детей описывать предмет, вычлняя его особенности с помощью алгоритма описания предмета.

Игровое действие. Описание, отгадывание.

Материал. Картинки, на которых изображены предметы, способные сделать жизнь человека удобной и облегчить его труд и быту, алгоритм описания предметов. Фишки.

ХОД ИГРЫ

На одном столе раскладываются картинки с изображением предметов вверх. Участники игры выбирают ведущего поочередно. Ведущий с помощью алгоритма загадывает предмет, изображенный на одной из картинок. Игроки по очереди задают вопросы ведущему с целью быстрее угадать предмет. Например, «Это живой предмет? И) чего он сделан? Он нужен человеку? Где его можно использовать?» Тот, кто угадал предмет, становится ведущим. Игра заканчивается, когда отгаданы все предметы. За каждый правильно отгаданный предмет участники игры получают фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше всех фишек.

«ЧЕМ БЫЛ, ЧЕМ СТАЛ?»

Дидактическая задача. Закреплять представление о многообразии рукотворного мира. Совершенствовать умение определять предметы по материалу.

Игровое действие. Подбор, определение.

Игровое правило. Подбирать согласно названному материалу.

ХОД ИГРЫ

Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань), а дети подируют объекты рукотворного мира, которые изготовлены из этих материалов. Выигрывает тот ребенок, который определит большее количество предметов.

Игра может быть оформлена как настольно-печатная. Ребенок к определенному материалу подбирает предметные картинки.

«ПРИДУМАЙ СЛОВО»

Дидактическая задача. Побуждать детей правильно называть объекты природного и рукотворного мира, профессии, орудия труда. Способствовать развитию воображения, памяти, тактильных ощущений, зрительного и пространственного представления букв.

Игровое действие. Отгадывание.

Материал. Карточки с буквами.

ХОД ИГРЫ

Дети стоят в кругу. Ведущий пишет пальцем букву на ладони игрокам по очереди. Игрок отгадывает букву, показывает ее и придумывает на эту букву слова по заданию ведущего.

Варианты:

- предметы рукотворного мира
- предметы природного мира
- профессии
- орудия труда,
- изделия из резины,
- изделия из дерева.

«КАКОЙ ПРЕДМЕТ ЛИШНИЙ?»

Дидактическая задача. Побуждать детей самостоятельно определять принцип классификации предметов и на его основе находить предмет, не соответствующий этому принципу. Способствовать развитию логического мышления, сообразительности.

Игровое действие. Классифицировать.

Материал. Предметные карточки.

ХОД ИГРЫ

Ведущий представляет детям набор предметных картинок, расположенных в несколько рядов. Игроки определяют в каждом ряду (лишнюю предметную карточку и обосновывают свой выбор.

Цветок, дерево, ворона, самолет.

Ножницы, кукла, машина, жук.

Бабочка, счеты, камушки, калькулятор.

Бинт, градусник, вата, кисточка.

«ЗАГАДАЛКИ»

Дидактическая задача. Побуждать детей отгадывать предмет с помощью описания признаков и группировать предметы по назначению.

Игровое действие. Отгадывание, группирование.

Материал. Предметные картинки, 3 флажка разного цвета.

ХОД ИГРЫ

На столе разложены предметные картинки, а на другом — расставлены флажки.

Красный флажок — орудия труда,

Желтый — бытовая техника,

Зеленый флажок — транспорт.

Ведущий загадывает загадку, игрок, отгадавший ее, находит нужную предметную картинку и кладет ее к определенному флажку. За каждый правильно отгаданный предмет участники игры получают фишки. Выигрывает тот, кто наберет больше всех фишек. Игра заканчивается, когда не останется ни одной предметной картинке.

Загадки про орудия труда

Два кольца, два конца,
Посередине гвоздик. (Ножницы)

Кланяется, кланяется,
Придет домой, растянется. (Топор)

Деревянная шея, железный клюв,
Стучит — тук, тук, тук. (Молоток)

Рядом с дворником шагаю,
Разгребаю снег кругом,
И ребятам помогаю делать горку,
Строить дом. (Лопата)

Кума ела, ела дуб
И сломала себе зуб. (Пила)

Загадки про бытовую технику

Есть у нас в квартире робот,
У него огромный хобот,
Любит робот чистоту
И гудит, как лайнер ТУ.
Он охотно пыль глотает,
Не болеет, не чихает. (Пылесос)

Поверчу огромный круг,
И меня услышит друг. (Телефон)

То назад, то вперед,
Ходит, бродит пароход.
Остановишь — горе,
Продырявит море. (Утюг)

Летом папа наш привез
В белом ящике, мороз.
И теперь мороз седой
Дома летом и зимой
Бережет продукты:
Мясо, рыбу, фрукты. (Холодильник)

Я пыхчу, пыхчу, пыхчу,
Больше греться не хочу.
Крышка громко зазвенела:
«Пейте чай, вода вскипела!» (Чайник)

Четыре синих солнца
У бабушки на кухне,
Четыре синих солнца
Горели и потухли.
Поспели щи, шипят блины.
До завтра солнца не нужны. (Газовая плита)

Загадки про транспорт

Держусь я только на ходу,
А если стану, упаду (Велосипед)

Маленькие домики
По улице бегут,
Мальчиков и девочек
Домики везут (Автобус)

Несется и стреляет,
Ворчит скороговоркой.
Трамваю не угнаться
За этой тараторкой. (Мотоцикл)

Паровоз без колес!
Вот так чудо паровоз!
Не с ума ли он сошел,
Прямо по морю пошел! (Пароход)
Не летает, не жужжит,
Жук по улице бежит.
И горят в глазах жука
Два блестящих огонька.
(Автомобиль)

Что за птица:
Песен не поет,
Гнезда не вьет,
Людей и груз везет. (Самолет)

«НАЗОВИ ПРЕДМЕТ»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о многообразии форм предметов, которые имеют один способ действия.

Игровое действие. Группирование

Материал. Мяч.

ХОД ИГРЫ

Игроки стоят в кругу. Ведущий бросает мяч любому игроку и называет при этом любой способ действия предмета. Игрок, поймавший мяч, называет этот предмет. Участник игры, который не смог вспомнить способ действия предмета, пропускает свой ход и бросает мяч ведущему. Игроки следят за правильностью ответов.

«КТО БЫСТРЕЕ НАЗОВЕТ БОЛЬШЕ СЛОВ?»

Дидактическая задача. Побуждать детей к прослеживанию истории предмета. Развивать ретроспективный взгляд на предметы рукотворного мира.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Картинки с изображением предметов рукотворного мира прошлого и настоящего.

ХОД ИГРЫ

Перед каждым игроком на столе выложен набор картинок, на которых изображены предметы из прошлого. Ведущий называет предмет из настоящего времени, игроки среди набора картинок находят предмет из прошлого времени. Например, ведущий называет «механические часы», а игроки показывают картинки «солнечные часы», песочные часы», «водяные часы». Выигрывает тот, кто первым найдет все необходимые картинки.

«РАСКРАСЬ ПРЕДМЕТ»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о свойстве материала — окрашиваемость. Развивать эстетический вкус.

Игровые действия. Определение, раскрашивание.

Игровое правило. Раскрашивать в соответствии с особенностями материала.

Материал. Не раскрашенные предметы, изготовленные из разного материала (деревянная ложка, платье из бумаги и т.д.), краски, карандаши.

ХОД ИГРЫ

Детям раздаются не раскрашенные предметы. Дошкольники, определив, из какого материала сделан предмет, начинают его эстетически преобразовывать. После окончания работы каждый ребенок защищает свой продукт, доказывая возможность окрашивать тот или иной материал, из которого сделаны предметы. Например, «Моя ложка деревянная, поэтому ее можно раскрашивать красками», «Моя ложка алюминиевая, поэтому она серебристо серого цвета» и т.д.

«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

Дидактическая задача. Учить детей изображать материалы, проявляя фантазию.

Игровое действие. Изображение фигуры.

Игровое правило. После слов ведущего не двигаться.

ХОД ИГРЫ

Взрослый говорит слова: «Море волнуется раз, море волнуется Ива, море волнуется три, деревянная (металлическая, стеклянная, В.) фигура замри». Затем взрослый подходит по очереди к каждому и просит других детей определить материал.

«НАЙДИ ПАРУ»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей классифицировать предметы по материалу, из которого они сделаны. Обогащать словарный запас слов. Воспитывать внимательность и сообразительность.

Игровое действие. Классифицирование.

Материал. Мяч.

ХОД ИГРЫ

Дети встают в круг. Ведущий называет материал, из которого сделан предмет, и бросает мяч одному из игроков. Тот, кто поймал мяч, называет предмет, сделанный из этого материала. Например, металл — вилка, гвоздь, дерево — стол, дверь.

«НАЙДИ ДРУЗЕЙ»

Дидактическая задача. Закреплять умение подбирать предметы, сделанные из заданного материала.

Игровое действие. Рисование, выбор нужной картинки.

Игровое правило. Рисовать только тот объект, который может быть сделан из такого же материала.

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

Ведущий называет объект, а дети, находящиеся за столами, рисуют объекты, сделанные из этого же материала. Например, «Стол Он сделан из дерева. А что еще сделано из дерева?»

(второй вариант)

Игру можно сделать подвижной, с помощью набора предметных картинок, находящихся на некотором расстоянии от играющих. Детям надо добежать и выбрать правильную картинку.

«ГДЕ ТВОЕ МЕСТО?»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о свойствах и качествах материалов. Развивать внимание и быстроту реакций.

Игровое действие. Определение.

Игровое правило. Действовать в соответствии с заданием взрослого.

ХОД ИГРЫ

Дети загадывают, каким предметом рукотворного мира они будут. Взрослый называет одно из свойств и качеств материалов и определяет действие, которое должны сделать дети. Например, «Те, кто потонут в воде, похлопайте в ладоши», «Те, кто боится размокать в воде, встаньте около меня» и т.д.

«АУКЦИОН»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о свойствах и качествах материалов, о многообразии предметов рукотворного мира.

Игровое действие. Называние свойств и качеств материала, поднятие рук, определение.

Игровое правило. Называть только одно свойство и качество материала, не повторяться.

Материал. Предметы, сделанные из различных материалов.

ХОД ИГРЫ

Взрослый сидит за столом. Участники игры сидят напротив. Все Предметы спрятаны от глаз детей. Ведущий игры достает предмет, называет его. Дети поднимают

руки и говорят по одному свойству и качеству данного предмета, особо характеризуя материал. Предмет достается тому, ответ которого будет последним.

«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о предметах рукотворного мира, о видах материалов, из которых сделаны предметы.

Игровое действие. Называние предметов, которые сделаны из материалов.

Игровое правило. Говорит тот, кому брошен мяч.

Материал. Мяч.

ХОД ИГРЫ

Дети встают полукругом. Взрослый встает напротив детей и объясняет. «Я начну предложение, а вы продолжите. Говорить будет тот, кому я брошу мяч. После ответа, мяч возвращаете мне». Например, «Из ткани шьют », «Карандаши делают из », «Из пластмассы делают » и т.д.

«ЧТО Я ВИДЕЛ?»

Дидактическая задача. Упражнять детей в узнавании предметов, сделанных из разных материалов.

Игровое действие. Узнавание.

Игровое правило. Выигрывает тот, кто больше назовет предметов.

ХОД ИГРЫ

Взрослый дает детям задание: «Что я видел металлического (пластмассового, резинового, пластмассового и т.д.) по дороге в детский сад?» и предлагает детям назвать предметы, сделанные из конкретного материала. Выигрывает тот, кто назовет правильно и больше предметов.

«ВЫСТАВКА»

Дидактическая задача. Закреплять умение группировать предметы по материалу, из которого они сделаны.

Игровое действие. Группировка предметов по материалам.

Игровое правило. По сигналу взрослого устроить выставку.

Материал. Предметы, сделанные из разных материалов.

ХОД ИГРЫ

Взрослый предлагает детям устроить выставку предметом: «У нас на выставке будет четыре зала (показывает четыре стола) В одном зале будут представлены деревянные предметы, в другом металлические, в третьем — пластмассовые, в четвертом — резиновые». Взрослый предлагает детям определиться, кто в каком зале будет работать. Затем по сигналу взрослого («начинай») дошкольники отбирают предметы для своего

зала. Кто сделает то быстрее, получит приз. Контроль осуществляют дети самостоятельно.

«НАОБОРОТ»

Дидактическая задача. Закреплять знания об особенностях свойств и качеств материалов предметов.

Игровое действие. Называют противоположные свойства и качества материалов.

Игровое правило. Называть по сигналу взрослого.

ХОД ИГРЫ

Дети встают в круг. Взрослый называет материал и одно из его свойств или качеств. Ребенок в ответ называет материал и его противоположное свойство. Например, Взрослый: «Железо — непрозрачное», ребенок: «Стекло — прозрачное».

«ИГРЫ - ЗАБАВЫ С КАРАНДАШОМ»

Дидактическая задача. Расширять представления о различных свойствах и качествах материалов, из которых сделаны окружающие предметы.

Игровое действие. Рисование предметов.

Игровое правило. Рисовать в окошечке перфокарты только один предмет.

Материал. Перфокарты, в центре которых образец одного из материалов, по периметру вырезаны окошки.

ХОД ИГРЫ

Детям раздают перфокарты и предлагают вспомнить, какие предметы могут быть сделаны из различных материалов. Ребенок в окошечках перфокарты рисует предметы. Например, ребенку дается перфокарта, в центре которой изображено «дерево». В окошечках необходимо нарисовать предметы, сделанные из дерева.

«ИГРА С МЯЧОМ»

Дидактическая задача. Развивать умение детей ориентироваться в прошлом и настоящем предметов.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Мяч.

ХОД ИГРЫ

Дети стоят в кругу. Ведущий называет предмет из прошлого и бросает мяч одному из игроков. Тот, кто поймал мяч, называет предмет настоящего времени, например:

веник — пылесос,

счета — калькулятор,

пишущая машинка — компьютер,

солнечные часы — механические часы и т.д.

«НАЙДИ ПАРУ»

Дидактическая задача. Побуждать детей к сравнению предметов по их функциям. Развивать ретроспективный взгляд на предметы рукотворного мира. Способствовать развитию внимания, логического мышления.

Игровое действие. Соединение.

Материал. Предметные карточки.

ХОД ИГРЫ

Ведущий предлагает игрокам взять на выбор любую предметную карточку. Перед тем как выполнить задание, участники игры должны вспомнить историю создания предмета. Работая с карточкой, игрок объединяет в пару предметы, имеющие одну и ту же функцию. Например,

счета — калькулятор,

свеча — электрическая лампочка,

веник — пылесос,

костер — электроплита,

бревно — лодка,

пещера — жилой дом,

угольный утюг — электрический утюг,

самовар — электрический чайник,

терка — овощерезка.

Выигрывает тот игрок, кто первым выполнит задание.

«ЗНАЮ ВСЕ ПРОФЕССИИ»

Дидактическая задача. Формировать у детей умение группировать предметы по назначению, закрепить название профессий. Способствовать развитию внимания, быстрого и увлекательного чтения.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Карточки с названиями профессий, предметные карточки с изображением орудий труда.

ХОД ИГРЫ (первый вариант)

Ведущий предлагает игрокам карточки с названиями профессий. Игрок, прочитав название профессии на карточке, среди предметных картинок находит те орудия труда, которые необходимы для, Данной профессии. Выигрывает игрок первым выполнивший задание ведущего.

(второй вариант)

Ведущий загадывает загадку про человека той или иной профессии, игроки находят варианты ответов на карточках с названиями профессий.

Загадки

Скажи, кто так вкусно
Готовит щи капустные,
Пахучие котлеты,
Салаты, винегреты,
Все завтраки, обеды? (Повар)

Мы учим детишек
Читать и писать,
Природу любить,
Стариков уважать. (Учитель)

Ты учишь буквы складывать, считать,
Цветы растить и бабочек ловить,
На все смотреть и все запоминать
И все родное, русское любить. (Воспитатель)

Встаем мы очень рано,
Ведь наша забота —
Всех отвозить по утрам на работу. (Водитель)

С огнем бороться мы должны —
Мы смелые работники,
С водою мы напарники.
Мы очень людям всем нужны,
Так кто же мы? (Пожарники)

Кто у постели больного сидит?
И как лечиться, он всем говорит,
Кто болен — он капли предложит принять,
Тому, кто здоров, - разрешит погулять. (Доктор)

«УМНЫЕ МАШИНЫ»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей ориентироваться в видах транспорта с помощью описания его признаков. Развивать наблюдательность, внимание.

Игровое действие. Отгадывание.

Материал. Предметные карточки с изображением транспорта.

ХОД ИГРЫ

Дети встают в круг, ведущий находится в центре круга. Ведущий загадывает игрокам загадку об «умных машинах», кто первым отгадает загадку, отправляется на поиски отгадки (предметной карточки с изображением транспорта) по групповой комнате. Победителем в игре считается тот, у кого окажется больше всех предметных карточек.

Загадки

Летит птица — небылица,
А внутри народ сидит,
Меж собою говорит. (Самолет)

Без разгона ввысь взлетает,
Стрекозу напоминает,
Отправляется в полет
Наш российский. (Вертолет)

Полотно, а не дорожка,
Конь не конь — сороконожка.
По дороге той ползет,
Весь обоз один везет.

(Тепловоз, вагоны)

Чудо-птица, алый хвост,
Прилетела в стаю звезд.
(Ракета)

Чудо-дворник перед нами Загребущими руками За одну минуту сгреб Преогромнейший сугроб. (Снегоуборочная машина)	Брюхо деревянное, Крыло полотняное. (Яхта)
У песочных ям, У горы крутой Стоит великан С железной рукой. (Экскаватор)	Он идет, волну сечет, Из трубы зерно течет. (Комбайн)
Плывет белый гусь —	Не летает, не жужжит, Жук по улице бежит. И горят в глазах жука Два блестящих огонька. (Автомобиль)
	Я мчусь, держусь за провода, Не заблужусь я никогда. (Троллейбус)

«УГАДАЙ, ЧТО ЗАГАДАЛА»

Дидактическая задача. Побуждать детей определять материал по его свойствам. Закреплять умение задавать вопросы.

Игровое действие. Ловля мяча, загадывание, отгадывание.

Игровое правило. Задать вопрос, после того как поймал мяч.

ХОД ИГРЫ

Дети стоят полукругом. Напротив — воспитатель (позже ведущим может быть ребенок) с мячом. Ведущий загадывает материал и бросает мяч детям по очереди. Тот, кому брошен мяч, должен задать о материале вопрос, предполагающий ответ «да» или «нет». Выигрывает тот, кто первый определит загаданный материал.

«КТО ВПЕРЕД?»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей объединять предметы по назначению, классифицировать по материалу, из которого они сделаны.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Мяч.

ХОД ИГРЫ

Все игроки стоят в одну линию. Ведущий бросает мяч игроку и дает задание:

- назвать столярные инструменты,
- металлическую посуду,
- фарфоровую посуду,
- письменные принадлежности,
- предметы, удовлетворяющие потребности детей в труде,
- изделия из хлопка,
- кожаные изделия,
- пластмассовую бижутерию и т.д.

Если игрок дал правильный ответ, то он делает шаг вперед. Если ответ не верный, то игрок остается на своем месте. Игра заканчивается, ведущий называет имя победителя.

«ЭКСКУРСИЯ ПО ГОРОДУ»

Дидактическая задача. Закреплять умение детей классифицировать объекты по назначению. Развивать интерес к окружающим предметам.

Игровое действие. Классифицирование.

Материал. Атрибуты для сюжетно-ролевой игры «Шоферы», макеты.

ХОД ИГРЫ

Ведущий предлагает игрокам отправиться на экскурсию по городу. Во время экскурсии водитель останавливает «автобус» на остановках, а ведущий просит игроков объяснить почему они так называются.

Виды остановок: «Ветлечебница», «Ателье», «Аптека», «Зоопарк», «Парикмахерская», «Цирк», «Гастроном», «Стадион» и т. д. За правильный ответ игрок получает фишку. В конце экскурсии каждый игрок подсчитывает количество выигранных фишек.

«ХИТРЫЙ ФОТОАППАРАТ»

Дидактическая задача. Способствовать развитию наблюдательности, памяти, умения различать природный и рукотворный мир.

Игровое действие. Разделение.

Материал. Предметные карточки с изображением предметов природного и рукотворного мира.

ХОД ИГРЫ

Ведущий обращает внимание игроков на то что, надев «волшебные очки» они превращаются в фотографов, при этом фотографы будут фотографировать не все предметные карточки, а только те, на какие укажет ведущий. Ведущий начинает счет до 20, а игроки в это время фотографируют своими «волшебными очками» предметные карточки с изображением предметов рукотворного мира. После окончания счета, игроки закрывают глаза.

Ведущий вызывает одного из игроков и просит назвать сфотографированные предметы на карточках. После этого другие игроки дополняют ответ, затем все открывают глаза и вместе проверяют не пропустили ли они что-нибудь. Аналогичное задание выполняется с предметными карточками, на которых изображены предметы природного мира.

«ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»

Дидактическая задача. Побуждать детей к запоминанию предметов природного и рукотворного мира. Развивать ретроспективный взгляд на предметы рукотворного мира. Способствовать развитию памяти, мышления.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Мяч.

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

Карточки для чтения лежат на столе в определенной последовательности.

Кресло, диван, **кастрюля**, стол.

Миксер, пылесос, мясорубка, **ложка**.

Самолет, вертолет, машина, **карандаш**.

Сметана, творог, **колбаса**, сыр.

Батон, **сарделька**, торт, сушка.

Кастрюля, ножницы, **самолет**, стул.

Панама, футболка, **сапоги**, рубашка.

Стол, мяч, шина, шары.

Игрок, прочитавший слова в ряду, выделяет лишнее слово.

(второй вариант)

Игроки стоят в круг. Ведущий бросает мяч игроку и называет четыре слова. Три слова можно объединить одним, четвертое — от них отличается, оно лишнее. Задача игрока — угадать какое «слово лишнее»? При правильном ответе игрок бросает мяч ведущему, если затрудняется с ответом передает мяч другому игроку.

«ЧТО БЫЛО - ЧТО БУДЕТ?»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о прошлом, настоящем и будущем предметов. Развивать ретроспективный и перспективный взгляд на вещи.

Игровое действие. Соединение.

Материал. Большие карточки, разделенные на три части: в средней части изображен предмет настоящего времени, первая и третья — пустые; предметные картинки с изображением предметов прошлого и будущего времени.

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

Перед каждым игроком на столе расположена большая карточка, в руках у ведущего картинки с изображением предметов прошлого и будущего. Ведущий называет предмет (прошлого или будущего), а игроки на своих карточках находят этот же предмет настоящего времени. Игра заканчивается, когда заполнены все большие карточки участников игры.

(второй вариант)

Игроки делятся на три команды. Ведущий дает задание составить цепочки путешествий в прошлое, настоящее и будущее предметов

- предметы транспорта;
- предметы быта;
- письменные принадлежности.

Варианты усложнения игры:

- Включать путешествия в прошлое, настоящее и будущее других групп предметов (посуда, мебель, игрушки и т.д.)
- Увеличить число путешествий в каждой группе предметов.
- Изменять число команд и участников в каждой команде.
- Включать рисование предметов.

«ОПРЕДЕЛИ ПРЕДМЕТЫ, ОБЛЕГЧАЮЩИЕ ТРУД НА ПРОИЗВОДСТВЕ»

Дидактическая задача. Побуждать детей выделять предметы, облегчающие труд на производстве. Объяснять, что использование этих предметов могут улучшить качество изготавливаемых предметов, скорость выполнения действий, выполнять сложные операции, изменять предмет.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Карточки с изображением различных предметов, облегчающих труд человека на производстве, фишки.

ХОД ИГРЫ

Ведущий раскладывает все картинки на столе и предлагает участникам игры выбрать картинки с изображением предметов, помогающих людям на производстве. Игроки по очереди берут карточки, называют предмет, рассказывают, для чего он служит человеку. (Выигрывает тот, кто набрал больше всего фишек.

«НА ЧТО ПОХОЖЕ?»

Дидактическая задача. Подводить детей к осознанию того, что предметы рукотворного мира созданы по подобию объектов природы, а элементы, которых нет в природе, человек придумал сам.

Игровое действие. Сравнение.

Материал. Предметные картинки с изображением объекта природы и предмета рукотворного мира. Фишки.

ХОД ИГРЫ

Участникам игры предлагают две картинки. Ребенок должен сравнить изображения, найти сходство и различие. Например, на одной картинке изображен самолет, на другой — птица. Сходство: есть крылья, нос, клюв, хвост. Различие: птица — живая, самолет — неодушевленный предмет. Каждый дополнительный ответ оценивается фишкой. Выигрывает тот, кто набрал больше всего фишек.

«СОБЕРИ ПРЕДМЕТ»

Дидактическая задача. Побуждать детей к нахождению недостающих деталей и пониманию, что отсутствие какой-либо части делает невозможным использование предмета.

Игровое действие. Объединение.

Материал. Картинки с изображением предметов рукотворного мира с недостающими деталями и картинки с изображением этих деталей.

ХОД ИГРЫ (первый вариант)

Каждый игрок получает конверт, в котором находятся разрезные картинки с изображением частей предмета. По команде ведущего дети собирают предмет из частей и называют его. Игра заканчивается тогда, когда собраны все предметы.

(второй вариант)

Игроки делятся на команды. Каждая команда получает конверты с разрезными картинками:

- мебель;
- транспорт;
- бытовая техника и т.д.

По сигналу ведущего каждый игрок команды начинает собирать свой предмет. Игра заканчивается, когда задание выполнила одна из команд.

«ЦЕПОЧКА СЛОВ»

Дидактическая задача. Помогать детям ориентироваться в разнообразии современных электроприборов и их назначении. Обогащать словарный запас.

Игровое действие. Группирование.

ХОД ИГРЫ

Ведущий предлагает игрокам вспомнить все электрические приборы, помогающие человеку в быту:

- убирать квартиру;
- готовить пищу;
- стирать одежду;

- делать прическу и т.д.

За каждый правильный ответ игрок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

«КТО БЫСТРЕЕ?»

Дидактическая задача. Подводить детей к пониманию того, что человек создает предметы для украшения своей жизни. Побуждать находить предметы, выполняющие эстетические функции.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Картинки с изображением предметов, удовлетворяющих материальные и духовные потребности человека. Фишки.

ХОД ИГРЫ

(первый вариант)

Участники игры делятся на две команды. Игроки первой команды отбирают картинки с изображением предметов, которые необходимы в повседневной жизни, другая команда — предметы, приносящие удовольствие или создающие настроение. Побеждает та команда, которая быстрее всех справится с заданием.

(второй вариант)

Перед игроками представлены картинки с изображением предметов. Ведущий загадывает загадку о предмете, ребенок первым наравший предмет, получает фишку. Игра заканчивается, когда отгаданы все предметы. Побеждает тот, кто получил больше фишек.

Загадки:

Без языка живет, не ест и не пьет,
А говорит и поет. (Радио)

Не дерево, а с листочками,
Не рубашка, а сшита,
Не человек, а рассказывает. (Книга)

Живет в нем вся вселенная,
А вещь обыкновенная. (Телевизор)

Поверну волшебный круг,
И меня услышит друг. (Телефон)

«ПОКУПКИ»

Дидактическая задача. Показать детям богатство предметного мира. Закреплять способы использования предмета, его функциональные возможности.

Игровое действие. Группирование.

Материал. Карточки с названия предметов, которые могут продаваться в отделах магазина: музыка, художественный салон, изделия народно-прикладного искусства, эмблемы данных отделов, фишки.

ХОД ИГРЫ

На столе перед детьми выложены карточки с названиями покупок. По сигналу ведущего «покупки в магазин» каждый игрок берет любую карточку с названием покупки, читает название покупки и относит карточку в тот отдел магазина, где, по его мнению, можем продаваться этот товар. Затем, каждый ребенок рассказывает всем, почему его товар продается в данном отделе и зачем он нужен людям. За лучший ответ игрок получает фишку.

Например,

музыка: ноты, пианино, скрипка, дудочка, магнитофон, барабан, музыкальный центр.

Художественный салон: кисти, бумага, краски, холст, палитра, картины.

Изделия ДПИ (декоративно-прикладное искусство): посуда, игрушки, салфетки, свистульки, полотенце.

«НАЙДИ ЛИШНИЙ ПРЕДМЕТ»

Дидактическая задача. Побуждать детей самостоятельно определять принцип классификации предметов и на его основе находить предмет, не соответствующий этому принципу. Закреплять знания детей о музыкальных инструментах.

Игровое действие. Классифицирование.

Материал. Предметные картинки, классифицированные:

- *по назначению предметов* — магнитофон, скрипка, нотная тетрадь, музыкальный центр, кисточка.

- *по способу использования предметов* — скрипка, барабан, гармонь, дудочка, нотная тетрадь.
- *по виду музыкальных инструментов* — скрипка, арфа, гитара, балалайка, маракас.
- *по качеству материалов* — скрипка, ложки, балалайка, гитара, треугольник.
- *по составным частям инструмента* — струна, дека, гриф, смычок (составные части скрипки), палочка (от барабана).

ХОД ИГРЫ

Ведущий показывает детям карточки, просит найти лишний предмет и объяснить, почему они так считают.

«ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ГИПОТЕЗЫ»

Дидактическая задача. Побуждать детей устанавливать причинно-следственные связи между свойствами и качествами материала и назначением предмета.

Игровое действие. Называние, объяснение, отгадывание.

Игровое правило. По сигналу взрослого начинать объяснения.

ХОД ИГРЫ

Предложить детям поразмышлять: что было бы, если бы Дальше называется известный дошкольнику материал и исчезновение одного его свойства. Например, «Что было бы, если бы стекло перестало быть прозрачным?» и т.п.

«УЗНАЙ ПО ЗВУКУ»

Дидактическая задача. Упражнять детей в умении различать виды материалов по звуку.

Игровое действие. Отгадывание по звуку.

Игровое правило. Называть вид материала по сигналу.

Материал. Предметы, сделанные из разных материалов, фишки.

ХОД ИГРЫ

Взрослый сидит напротив детей. Все предметы находятся за ширмой, рядом со взрослым. Поочередно взрослый извлекает звуки из предметов. За каждый правильный ответ дети получают фишки. Выигрывают те, кто больше набирает фишек.

«РАССКАЖИ О МАТЕРИАЛЕ»

Дидактическая задача. Закреплять представления детей о материалах (разновидности ткани, разновидности бумаги, искусственный и натуральный материалы), из которых сделаны предметы.

Игровое действие. Подбрасывание, ловля, описание материала по признакам.

Игровое правило. Контролировать правильность описания материала.

Материал. Кубик с изображением на гранях разных видов материала.

ХОД ИГРЫ

Каждый играющий ребенок подбрасывает кубик, кубик опускается какой-то гранью на поверхность стола, ребенок называет материал, который ему выпал и описывает его. Другие игроки контролируют правильность описания свойств и качеств материала.

«РЕКЛАМА»

Дидактическая задача. Закреплять знания о свойствах и качествах материалов (структура, температура поверхности, твердость — мягкость, хрупкость — прочность, блеск, звонкость и т.д.).

Игровое действие. Рекламирывать продукцию.

Игровое правило. При покупке товара покупатель должен объяснить, почему покупает.

ХОД ИГРЫ

Взрослый организует магазин с разными отделами. Дети — продавцы прежде чем продать товар, должны рекламировать свою продукцию, т.е. объяснить почему необходимо его купить, именно из этого материала, каковы его достоинства. После рекламы дети - покупатели расходятся по отделам и при покупке должны пользоваться следующей речевой конструкцией: «Я возьму этот предмет, потому что мне нравится, мне необходимо».