|  |
| --- |
| Картотека игр  с природным материалом |

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. **Игры с камешками, сухими веточками, каштанами, шишками и др.**
   1. Каждому камешку свой домик.
   2. Помоги Золушке.
   3. Выложи картинку.
   4. Пройдем по дорожке.
   5. Кто быстрее соберёт.
   6. Выложи картинку из сухих палочек.
   7. Найди пару.
2. Игры с деревьями и листьями.
   1. Найди листочек, какой покажу
   2. Найди в букете листочек.
   3. Листочек, лети ко мне!

# Составим букет из листьев.

* 1. Найди дерево.

# Найди свой дом

* 1. Кто быстрее найдет дерево

1. Игры с цветами.
   1. Найди цветок.
   2. Кто быстрее добежит.
   3. Узнай цветок по запаху.
   4. Загадайте, я отгадаю.
   5. Загадай цветок, мы отгадаем.
2. Игры для ознакомления детей с овощами и фруктами.
   1. Найди, что покажу.
   2. Найди, что назову.
   3. Угадай, что в руке.
   4. Чудесный мешочек.
   5. Угадай, что съел.
   6. Найди, о чем расскажу.
   7. Опиши, я отгадаю.
   8. Опиши, мы отгадаем.
   9. Вершки-корешки.
3. Игры по ознакомлению детей с комнатными растениями.
   1. Угадай растение по описанию.
   2. Что изменилось?
   3. Где спряталась игрушка?
   4. Найди растение по названию.
   5. Чего не стало?
   6. Опишите, я отгадаю.
   7. Найди, о чем расскажу.
   8. Загадай, мы отгадаем.
   9. Продайте то, что назову.

***1. ИГРЫ С КАМЕШКАМИ, СУХИМИ ВЕТОЧКАМИ, КАШТАНАМИ, ШИШКАМИ и др.***

* 1. **Каждому камешку свой домик**

**Обучающая задача.** Классификация камней по форме, размеру, цвету, особенностям поверхности (гладкие, шероховатые).

**Материалы:**различные камни, четыре коробочки, модель обследования предмета.

**Содержание игры.** Лесовичок дарит детям сундучок с разными камеш­ками, которые он собирал в лесу, возле озера. Дети их рассматривают. *Чем похожи эти камни?* Дети надавливают на камни, стучат. Все камни твердые. *Чем камни отличаются друг от друга?* Затем Лесовичок обращает внимание детей на цвет, форму камней, предлагает ощупать их. Отмечает, что есть камни гладкие, есть шероховатые. Лесовичок просит помочь ему разложить камни по четырем коробочкам по следующим признакам: в первую — гладкие и округлые; во вторую — маленькие и шероховатые; в третью — большие и не круглые; в четвертую — красноватые. Дети работают парами. Затем все вместе рассматривают, как разложены камни, считают количество камешков в каждой коробке.

* 1. **Помоги Золушке.**

**Обучающая задача.** Классификация камней, желудей, каштанов, шишек, ракушек.

**Материалы:**камни, желуди, каштаны, шишки, ракушки; пять коробочек.

**Содержание игры.** Золушка дарит детям корзину с камеш­ками, ракушками, желудями, каштанами, шишками которые она собирала в парке, в лесу, возле речки. Дети их рассматривают. Называют отличительные признаки*.* Затем Золушка просит помочь ей навести порядок в корзине, разложить все по коробочкам: в первую — камешки; во вторую — желуди; в третью — каштаны; в четвертую — шишки; в пятую – ракушки. Затем все вместе рассматривают, как выполнена работа, считают количество природного материала в каждой коробке.

* 1. **Выложи картинку.**

**Обучающая задача.** Показать детям возможность использования природного материала в игровых целях.

**Материалы:**различные камни, шапочки от желудей, мелкие шишки, каштаны, подносы с песком, картинки-схемы.

**Содержание игры.** Воспитатель раздает детям картинки-схемы и предлагает выложить их изображения из природного материала. Дети берут подносы с песком и в песке выкладывают картинку по схеме, затем выкладывают кар­тинку по своему желанию.

* 1. **Пройдем по дорожке.**

**Обучающая задача.** Показать детям возможность использования камней (сухих желудей, каштанов) в игровых целях.

**Материалы:** круглыекамни небольшого размера, желуди, каштаны, дорожка из песка.

**Содержание игры.** В хорошую погоду воспитатель предлагает рассмотреть камешки (желуди, каштаны) в коробке. И обращает внимание на дорожку из песка на участке. Предлагает украсить песочную дорожку камешками (желудями, каштанами). Дети выкладывают камешки, желуди, каштаны на дорожку. Затем ходят по украшенной дорожке. *Что чувствуете? Ка­кие камешки? желуди? каштаны?*

* 1. **Кто быстрее соберёт.**

**Обучающая задача.** Показать детям возможность использования камней (желудей, каштанов, шишек) в игровых целях, закреплять навыки количественного счета, ловкость, быстроту.

**Материалы:** небольшие камешки (желуди, каштаны, шишки), детские ведра.

**Содержание игры.** Воспитательпоказывает два ведра с одинаковым количеством камешков (или желудей, каштанов, шишек) в каждом. Камешки высыпают из ведер в две кучки. Вместе с детьми пересчитывают их. Выбирают двух детей и предлагают собрать камешки. Кто быстрее собрал – тот и победил.

* 1. **Выложи картинку из сухих палочек.**

**Обучающая задача.** Показать детям возможность использования палочек из сухих веточек в игровых целях.

**Материалы:**различные палочки, подносы, картинки-схемы.

**Содержание игры.** Воспитатель раздает детям картинки-схемы и предлагает выложить их изображения из палочек. Дети берут подносы и выкладывают картинку по схеме, затем выкладывают кар­тинку по своему желанию.

* 1. **Найди пару.**

**Обучающая задача.** Показать детям возможность использования палочек из сухих веточек в игровых целях.

**Материалы:**палочки различной длины, коробка.

**Содержание игры.** Воспитатель предлагает ребенку коробочку с палочками. Высыпав палочки из коробки, предлагает сравнить палочки и найти пары одинаковых по длине, по толщине, цвету. Посчитать, сколько пар получилось.

1. ***ИГРЫ С ДЕРЕВЬЯМИ И КУСТАРНИКАМИ.***

|  |
| --- |
| * 1. **Найди листочек, какой покажу.**   **Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству, закрепить название листьев деревьев.  **Игровое действие.** Бег детей с определенными листоч­ками.  **Правило.** Бежать («ле­теть») по команде можно только тем, у кого в руках такой же ли­сточек, какой показал воспитатель.  **Ход игры**. Во время прогул­ки воспитатель показывает детям какой-либо лист с дерева 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, береза и др.). Затем педагог поднимает, напри­мер, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. С какого дерева листочки? Покажите, как они по­летели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по ко­манде воспитателя останавлива­ются.  Игра повторяется с разными листьями.   * 1. **Найди в букете листочек.**   **Дидактическая задача**. Найти предмет по сходству. Закрепить название листьев деревьев.  **Игровое действие**. По­иск похожего предмета.  **Правило**. Листок подни­мать после того, как покажет его воспитатель.  **Оборудование.** Подо­брать одинаковые букеты из 4—5 разных листьев. Игра прово­дится на прогулке.  **Ход игры.** Воспитатель раздает детям букеты из листьев, та­кой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три — такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кле­новым листом. Воспитатель предлагает одному ребенку назвать, с какого дерева листочек? Как называется? Ребенок отвечает: «Этот листочек с клена, кленовый»  Игру повторяют несколько раз с остальными листика­ми букета.     * 1. **Листочек, лети ко мне!**   **Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству. Закрепить названия листьев деревьев.  **Игровое действие**. Подбежать к воспитателю по его сигналу.  **Правило**. Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листочком в руке.  **Оборудование**. Подобрать разные по форме листья клена, берёзы, дуба, рябины (или других, рас­пространенных в данной местности деревьев).  **Ход игры**. Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок — бегите ко мне!»  Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Воспитатель задает вопрос: «Какие листочки прилетели?» (рябиновые). Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения. Составим букет из листьев. **Дидактическая задача**. Найти часть по це­лому.  **Игровые действия.** Поиски предмета.  **Правило**. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.  **Ход игры**. Дети с воспитателем гуляют по парку. Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь по­пробуйте найти такие же листья на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю. Вместе составляют букет. Воспитатель уточняет: «Какой букет составили?» (например: из кленовых листьев - кленовый и др.)   * 1. **Найди дерево.**   **Дидактическая задача**. Найти дерево по перечисленным признакам.  **Игровое действие.** Поиск предмета по описа­нию.  **Правило.** Бежать к узнанному дереву можно только по сигналу воспитателя.  **Ход игры**. Игра проводится на воздухе. Воспитатель описывает дерево (величину и окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать к дереву после слов воспитателя: «Раз, два, три — беги!» Найди свой дом **Дидактическая задача**. Найти целый предмет по части.  **Игровое действие**. Поиск «домика» - дерева по опреде­ленному признаку.  **Правило.** Бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.  **Ход игры**. В парке детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поля­не, а по сигналу. «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «пе­реезжать в новый дом».  С детьми среднего и старшего возраста подобным образом можно провести игру с плодами и семенами деревьев.   * 1. **Кто быстрее найдет дерево**   **Дидактическая задача.** Найти дерево по на­званию.  **Игровое действие.** Бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).  **Правило.** Бежать к названному дереву можно толь­ко по команде «Беги!».  **Ход игры.** Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три — к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра. Воспитатель уточняет, по каким признакам дети узнали дерево.   1. ***ИГРЫ С ЦВЕТАМИ.***    1. **Найди цветок.**   **Обучающая задача.** Соотнесение реального предмета с картинкой.  **Оборудование.** Выбирается место, где растет много одинаковых цветов, предметные картинки цветов.  **Правила игры.** Останавливайся около выбранного цветка, цветок не рвать, на цветок не наступать.  **Содержание игры.** Воспитатель с детьми рассматривает цветы на поляне, выделяя их характерные признаки. Далее воспитатель раздает детям (работа в паре) картинку цветка и говорит: «Найдите такой же цветок на поляне». Дети ищут по картинке соответствующие цветы, становятся возле цветка. Затем подзывают к себе воспитателя, рассказывают, как называется их цветок.   * 1. **Кто быстрее добежит.**   **Обучающая задача.** Нахождение предмета по названию.  **Оборудование.** Выбирается место, где растет много одинаковых цветов.  **Правила игры.** Останавливайся только около названного цветка, на цветок не наступать.  **Содержание игры.** Воспитатель с детьми рассматривает цветы, выделяя их характерные признаки. Далее воспитатель называет цветок и говорит: «Кто быстрее добежит до названного цветка?» Затем подзывает к себе детей и называет новый цветок.   * 1. **Узнай цветок по запаху.**   **Обучающая задача.** Различение растений по одному признаку.  **Правила игры.** Не подсматривай. Узнай цветок по запаху. Цветок не срывать.  **Содержание игры.** Отбирается несколько (4-5) цветов с сильным запахом. Ребенку предлагается закрыть глаза, понюхать цветок и назвать его.   * 1. **Загадайте, я отгадаю.**   **Обучающая задача.** Описание частей растений.  **Правила игры.** Не называй цветок. Отвечай только на вопросы.  **Содержание игры:** воспитатель закрывает глаза, один ребенок на поляне выбирает цветок, показывает его детям и становится за спиной у воспитателя. Воспитатель спрашивает (всех детей) о количестве цветков на стебле, об окраске лепестков, о форме и величине листьев цветка. Дети отвечают на вопросы воспитателя, правильно называя признаки. Воспитатель должен отгадать и назвать цветок.   * 1. **Загадай цветок, мы отгадаем.**   **Обучающая задача.** Описание предмета, нахождение предмета по описанию.  **Правила игры.** Выслушай описание, назови и найди цветок.  **Содержание игры.** Ребенок выбирает цветок на поляне, описывает его признаки, не называя. После этого детям предлагается назвать и найти цветок, о котором рассказал ребенок.   1. ***ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОВОЩАМИ***   ***И ФРУКТАМИ***   * 1. **Найди, что покажу.**   **Дидактическая за­дача**. Найти предмет по сходству.  **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.*  **Дидактическая задача**. Найти предмет по слову-названию.  **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.*  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.*  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.   * 1. **Угадай, что в руке.**   **Дидактическая задача.** Узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.  **Игровое действие**. Бег к воспитателю с пред­метом, узнанным на ощупь.  **Правило**. Смотреть на то, что лежит в руке, нель­зя. Нужно узнать на ощупь.  **Ход игры**. Дети стоят, образуя круг. В руки, от­веденные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети на ощупь за спиной узнают предмет, те у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.   * 1. **Чудесный мешочек.**   *Первый вариант.*  **Дидактическая задача**. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.  **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*.  **Дидактическая задача.** Узнать предмет на ощупь по перечисленным признакам.  **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 (величина…)   * 1. **Угадай, что съел.**   **Дидактическая задача**. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.  **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.)   * 1. **Найди, о чем расскажу.**   **Дидактическая задача**. Найти предметы по перечисленным признакам.  **Игровое действие**. Угадывание растения по опи­санию признаков.  **Правило**. Называть узнанные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.  **Оборудование.** Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.  **Ход игры**. Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а по­том назови то, о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию. Опиши, я отгадаю. **Дидактическая задача**. Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.  **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? Какого цвета? Твердый или мягкий? Какого вкуса? Где растет?» и т. д.  Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки. Опиши, мы отгадаем. *Первый вариант.*  **Дидактическая задача**. Описать предметы и найти их по описанию.  **Игровые действия.** Загадывание и отгадывание загадок о растениях.  **Правила.** Дать описание подробно и четко в при­нятой последовательности.  **Ход игры**. Ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ре­бят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.  *Второй вариант.*  Воспитатель предлагает одному ребенку загадать за­гадку — описать какой-либо овощ, например: свеклу, так, чтобы дети узнали, о чем он говорит. Воспитатель преду­преждает водящего, что на загаданный предмет не надо долго смотреть, так как дети могут увидеть, на что он смотрит, и сразу угадают. Следует напомнить последо­вательность описания, сначала надо рассказать о форме, ее деталях, затем о плотности, окраске, вкусе.  **Примечание**. Детям можно предложить наглядную схему-описание. Вершки-корешки. **Дидактическая задача**. Подобрать овощи к их вершкам на грядке.  **Игровое действие**. Соотнести вершки и корешки овощей.  **Правила.** От­вечать на вопросы воспитателя четко и правильно.  **Оборудование**. В корзинке у воспитателя овощи. Игра проводится на огороде.  **Ход игры**. Педагог с детьми подходят к грядке, рассматривают вершки овощей. Воспитатель показывает овощ, а дети должны подойти к грядке, где он растет, и показать его вершки. И наоборот, воспитатель показывает вершки на грядке, а выбранный ребенок достает из корзинки соответствующий овощ.   1. ***ИГРЫ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ С КОМНАТНЫМИ РАСТЕНИЯМИ***  Угадай растение по описанию **Дидактическая задача.** Найти предметы по перечисленным признакам.  **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 (2—3) 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, 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 показывают растение и, если могут, называют его. Можно предложить ребятам найти в групповой ком­нате все растения, похожие на описанное. Что изменилось? **Дидактическая задача**. Найти предметы по сходству.  **Игровое действие**. Дети находят изменения в расположении предметов.  **Правило.** Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.  **Оборудование.** На столе ставят 3—4 растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.  **Ход игры**. Воспитатель просит детей хорошо рас­смотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на столе. А за­тем спрашивает: «Что изменилось?» Просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде.   * 1. **Где спряталась игрушка?**   *Первый вариант.*  **Дидактическая задача.** Найти предмет по перечисленным признакам.  **Игровое действие.** Поиск спрятанной игрушки.  **Правило.** Смотреть, куда воспитатель прячет игрушку, нельзя.  **Оборудование.** На столе расставляют 4—5 рас­тений  **Ход игры**. Детям показывают маленькую игрушку которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспита­тель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспи­татель.— Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». Педагог говорит, на что похоже растение, за которым «спряталась» игрушка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность), цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.  *Второй вариант.*  Игрушка «прячется» за любое растение, находя­щееся в групповой комнате. Найди растение по названию *Первый вариант.*  **Дидактическая задача.** Найти растение по слову-названию.  **Игровые действия.** Поиски названного рас­тения.  **Правило.** Смотреть, куда прячут растение, нельзя.  **Ход игры.** Воспитатель называет комнатное расте­ние, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей вы­полнить задание. Если детям трудно будет найти на­званное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с пре­дыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложнен­ным вариантом игры.  *Второй вариант.*  Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей спрячет возле комнатного растения, но вместо опи­сания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название (например: котенок сидит возле герани).   * 1. **Чего не стало?**   **Дидактическая задача**. Назвать растение по памяти (без зрительного контроля).  **Игровое действие**. Отгадать, какого растения не стало.  **Правило**. Смотреть, какое растение убирают, нельзя.  **Оборудование.** На стол ставят 3—4 хорошо зна­комых детям по прежним играм растения.  **Ход игры**. Воспитатель предлагает ребятам по­смотреть и назвать, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого расте­ния не стало?» Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется, далее растения меняются. Опишите, я отгадаю. **Дидактическая задача**. Найти растение по описанию взрослого.  **Игровое действие**. Угадывание растений по за­гадке-описанию.  **Правило**. Сначала надо найти растение, о котором расскажут, а потом назвать его.  **Ход игры**. Воспитатель описывает одно из растений, находящихся в групповой комнате. Дети должны найти его по описанию и назвать. Те растения, названия которых дети еще не знают, вос­питатель называет сам.  При описании следует использовать общепринятые термины: «форма листа», «окраска цветов» и т.д. Это поможет детям выделить отличительные и общие при­знаки растения.   * 1. **Найди, о чем расскажу.**   **Дидактическая задача.** Описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы взрослого.  **Игровое действие.** Составление «загадки» для взрослого.  **Правила.** Называть загадываемое растение нельзя. Отвечать на вопросы правильно.  **Ход игры.** Педагог сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребен­ка воспитатель просит выбрать и показать детям расте­ние, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Педагог задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске листьев (называет оттенки зеленого цвета), о поверхности листа (гладкий, негладкий), о том, есть ли цветы, сколько их на ветке, какой они окраски. Например: «На что похоже — на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие?» Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.  Игру можно повторить.   * 1. **Загадай, мы отгадаем.**   *Первый вариант.*  **Дидактическая задача**. Описать предметы и найти по описанию.  **Оборудование.** На стол ставят 3—4 растения.  **Игровое действие**. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.  **Правило**. Описывать растение нужно, не называя его.  **Ход игры**. Один ребенок выходит за дверь. Он — водящий. Дети договариваются, о каком растении и что будут говорить. Водящий возвращается, и дети описыва­ют ему задуманное. Внимательно прослушав рассказ, водящий должен назвать и показать растение.  *Второй вариант.*  Воспитатель предлагает одному из детей описать какое-нибудь растение, стоящее на столе. Остальные долж­ны узнать растение по рассказу и назвать его.   * 1. **Продайте то, что назову.**   **Дидактическая задача**. Найти предмет по названию.  **Игровые действия**. Выполнение ролей покупа­теля и продавца.  **Правила.** Покупатель должен назвать растение, но не показывать его. Продавец находит растение по на­званию.  **Оборудование.** Подобрать комнатные растения. Разложить и расставить их на столе.  **Ход игры.** Один ребенок — продавец, остальные — покупатели. Покупатель называет растение, которые хо­чет купить, продавец находит его и «выдает» покупку. В слу­чае затруднения покупатель может назвать признаки растения. |