

ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА для детей 5-6 лет

84. «ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ».

Цель. Закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

Ход игры. Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч ребёнку, произнося при этом одно из четырёх слов: *земля, вода, огонь, воздух*. Если ведущий скажет, например, *земля*, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное, которое обитает в этой среде; при слове «*огонь*» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся – выходит из игры.

85. «И Я».

Цель. Развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит, что будет рассказывать историю. Во время паузы дети должны сказать: «И я», - если слова подходят по смыслу. Если же слова по смыслу не подходят, то говорить ничего не надо. Например,
Иду я однажды к реке...(и я).
Рву цветы и ягоды...(и я).

86. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»

Цель. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

Ход игры. Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» (*Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка*).

— Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

87. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?» (игра-забава).

Цель. Развивать у детей наблюдательность.

Ход игры. Водящий закрывает глаза и отворачивается от детей. Трое детей в это время что-нибудь меняют в своём облике: расстёгивают пуговицу, снимают заколку, меняют обувь. Затем водящий открывает глаза, и ему предлагают найти изменения во внешности ребят.

88. «НАЙДИТЕ, ЧТО ОПИШУ».

Цель. Учить детей находить растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Тот, кто первым отгадает и назовёт растение, получает фишку.

89. «НЕОБЫЧНЫЕ ЖМУРКИ» (игра-забава)

Цель. Развивать наблюдательность.

Ход игры. Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше узнает своих друзей.

При этом разрешается пользоваться только несколькими способами опознания: по рукопожатию; по шёпоту; по покашливанию; по прикосновению к волосам, ушам, носу.

Тот, кто правильно узнает дуга, получает очко. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

90. «КРОКОДИЛ» (эмоционально-дидактическая игра).

Цель. Развивать ловкость, наблюдательность, внимание.

Ход игры. Выбирается водящий (*он будет «крокодилом»*), который вытягивает вперёд руки одна над другой, изображая зубастую пасть. Остальные дети просовывают руки в «пасть». «Крокодил» с невозмутимым видом отвлекает детей, поёт песни, притопывает ногами и неожиданно смыкает руки-«пасть». Кто попался, тот становится «крокодилом».

91. «КТО ТЫ?»

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, воспитатель начинает рассказ. При упоминании персонажа ребёнок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны и следить не только за своей ролью. Но и за ролями соседей. Выходит из игры ребёнок, который не услышал о своей роли и не встал.

92. «КТО (ЧТО) ЛЕТАЕТ?»

Цель. Закреплять знания детей о животных и птицах.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Выбранный ребёнок называет какой-нибудь предмет или животное, поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит». Если назван предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят: «Летит». Если нет, дети рук не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, тот выходит из игры.

93. «ОТГАДАЙ-КА!»

Цель. Учить описывать предмет, не глядя на него, выделяя в нём существенные признаки, узнавать предмет по описанию.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребёнок, получивший фишку, встаёт и по памяти даёт описание любого предмета, затем передаёт фишку тому, кто будет отгадывать предмет. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт фишку следующему ребёнку и т.д.

94. «КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?»

Цель. Развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У меня в руках стакан. Кто скажет, для чего он может быть использован?» Кто больше назовёт действий, тот выиграл.

95. «КОМУ ЧТО НУЖНО».

Цель. Упражнять детей в классификации предметов; развивать умение называть предметы, необходимые людям определённой профессии.

Ход игры. Педагог говорит: «Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что нужно для работы человеку этой профессии». Во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

96. «ПОВТОРЯЙ ДРУГ ЗА ДРУГОМ».

Цель. Развивать память, внимание.

Ход игры. Играющий называет любое *насекомое, животное, птицу*, например, жук. Второй повторяет названное слово и добавляет своё (*жук, комар...*) и т.д. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

97. «ПОМНИШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СТИХИ?»

Цель. Развивать память, внимание, чувство рифмы.

Ход игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, а дети должны произносить пропущенные слова, например:

Где обедал воробей?

В зоопарке у ...(*зверей*).

Вы не стойте слишком близко:

Я тигрёнок, а не ...(*киска*).

Ветер по морю ...(*гуляет*)

И кораблик...(*подгоняет*).

98. «ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ».

Цель. Развивать слуховое внимание; воспитывать выдержку.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в середине. Он называет предмет и бросает мяч. Если предмет летает, то ребёнок, кому летит мяч, должен поймать его, если нет – отбросить руками. Кто ошибётся – выходит за круг и пропускает один ход.