

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО
ФОРМИРОВАНИЮ
ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ
СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**



Воспитатель
Печениговская Марина Александровна

КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ МАТЕМАТИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ

Игра: Числовое поле.

Цели: - закрепить название чисел и обозначение их цифрами;

- закрепить знание числового ряда;
- развивать внимание.

Для этой игры необходимо сделать числовое поле для каждого ребенка с цифрами от 0 до 10, в зависимости от возраста и целей. Так же понадобится по одной фишке (пуговица) для каждого ребенка.

Педагог предлагает выполнить задание.

Варианты заданий:

- поставьте фишку на цифру 6; (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)
- поставьте фишку на самое большое
- поставьте фишку на самое маленькое число;
- поставьте фишку на число, которое в числовом ряду находится между

цифрами

5 и 7;

1 и 3;

8 и 10;

2 и 4;

3 и 5;

6 и 8;

- поставьте фишку на число, которое больше 5 (1,2,3,4,5,6,7,8,9)

- поставьте фишку на число, которое на меньше 8. (2,3,4,5,6,7,8,9,10)

Игра: «Числовое поле»

Цели:- закрепить название чисел и обозначение их цифрами;

- закрепить знание числового ряда;
- развивать внимание;
- развивать зрительную память.

На занятиях по математике для дошкольников в качестве разминки, вначале занятия, использую числовые поля. Для этого сделаны красочные наглядные пособия с числами от 0-10. Дети очень любят путешествовать по этим полям.

Варианты заданий: - проведи нас от 0 до 10

- проведи нас от 10 до 0
- покажи соседей числа 11
- покажи число 18;
- покажи число, которое на 1 меньше/больше 11.

Игра: «Веселая геометрия»

Цели: - знакомить с геометрическими фигурами;

- закреплять знания о геометрических фигурах и их признаках;
- развивать образное и логическое мышление.

Для этой игры сделаны из яркой бумаги геометрические фигуры, изучаемые в рамках программы. Дети имеют возможность взять фигуру в руки, посчитать количество сторон, углов.

Варианты заданий.

Фигуры выкладываются на столе. Дети выходят по очереди и находят фигуру в зависимости от задания учителя.

- найди круг или найди фигуру, у которой ноль углов;
- найди фигуру, у которой 3 угла;
- найди фигуру, у которой 4 стороны и все стороны одинаковые/равны.

Игра: «Кто самый внимательный?»

Цели: - закрепить знание чисел и обозначение их цифрами;

- развивать зрительную память и логическое мышление.

Для игры необходимы карточки с цифрами от 0 - 9 для каждого ребенка, и ряд чисел, представленный ниже.

Ход игры.

Педагог предлагает детям рассмотреть ряд чисел и вспомнить с чем у них ассоциируется каждая цифра. Например: 2 – два уха у зайца; 3 – три угла у треугольника; 0 – овал; 5 – пять пальцев на руке и т.д.

Затем педагог предлагает детям запомнить этот числовой ряд и восстановить его по памяти у себя на парте. Числовой ряд убирается.

Когда дети выполняют задание, педагог показывает числовой ряд для проверки и исправления ошибок.

Игра «Что изменилось»

Целью обучения является фиксация внимания детей на свойствах предметов, формирование у них простейших приемов установления тождества и различия величины, формы, цвета.

Материалом служат геометрические фигуры двух величин, пяти форм, четырех цветов. В ходе обучения детям сообщаются слова, необходимые для регуляции выполняемых ими действий: цвет, форма, такой, не такой, большой, маленький.

Игровые задания:

1. У меня большой красный квадрат, рядом ставлю маленький красный треугольник. Что изменилось? (Размер и форма) сколько признаков изменилось?
2. Поставь фигуры так, чтобы изменился один признак.
3. Поставь фигуры так чтобы изменилось два признака.
4. Поставь фигуры так чтобы изменилось три признака.

Игра «Веселая гусеница»

Дидактическая задача : Закрепить знание цифр первого десятка. Учить называть предыдущее и последующее число к названному в пределах 10.

Игровые задания :

1. Построй гусеницу по образцу.
2. Построй гусеницу так, чтобы цифры были расположены по порядку от меньшего к большему.
3. Построй гусеницу так, чтобы цифры были расположены по порядку от большего к меньшему.
4. Какую цифру ты поставишь после цифры...

Игра: «Магазин игрушек»

Цель: сделать покупки в магазине, на определённую сумму.

Задачи:

- развивать умение решать простые задачи нахождение суммы, повторяя состав чисел;
- развивать пространственные воображения, умение синтезировать и комбинировать.

Оборудование: монетки для детей, игрушки с ценниками

Ход игры:

Предварительно детям раздаем монетки.

На полке в магазине много игрушек и у каждой игрушки своя цена.

Педагог: - Приглашаю вас в магазин игрушек, у вас есть монетки. Что вы можете купить на 5 р? (Например, я хочу купить машину за 2 рубля и куклу за 5 рублей. А можешь ты это сделать? Почему? А хватит ли денег? Давай посчитаем. $2+5=7$, а сколько денег у покупателя? 5 рублей.)

Игра: «Право, лево»

Цель: сформировать опыт ориентировки в пространстве относительно другого человека, определения места того или иного предмета относительно другого человека.

Задачи: закрепить умение ориентироваться в пространстве относительно себя

Оборудование: карточка для ребенка, карандаши цветные

Ход игры: Педагог задает вопрос: - как вы думаете, нужны ли в жизни правила?

Какие правила вы знаете? Выслушиваются все ответы детей, после чего воспитатель рассказывает, то на уроке в школе тоже есть правила, например, если ученик хочет что-то сказать, он должен поднять руку. Как вы думаете, зачем ввели такое правило?

После ответов детей воспитатель предлагает детям представить, что они уже стали учениками.

- Хотите на время стать учениками?

Воспитатель рассказывает, что ученики начинают свой учебный день с зарядки.

Дети становятся перед воспитателем

- Правой рукой дотроньтесь до левого колена.
- Левой рукой дотянитесь до правой пятки.
- Хлопните под правой коленкой.

- Поднимите левую ногу.

Игра: «Когда это бывает»

Цель: закрепить знания о частях суток.

Материал: модель суток, картинки.

Содержание. В. выставляет модель суток, стрелка указывает поочередно на разные части суток — дети выбирают те картинки, на которых изображена трудовая деятельность людей, осуществляемая в это время суток. Примерные вопросы: Что изображено на картинке? Почему ты выбрал именно эту картинку? Как называется эта часть суток?

Дидактическая игра «Что откуда берется?»

Цель: дать детям представление о производстве товаров.

Задачи:

1. Сформировать представление у детей о том, что такое «производство» товаров.
2. Закрепить представление о ресурсах.

Оборудование: карточки с изображением фруктов и овощей, продуктов, вещей.

Ход игры: предложить ребенку карточки с изображением различных продуктов и фруктов. Что можно съесть сразу, а что нужно приготовить?

Предложить карточки с изображением вещей. Из чего сделаны? Можно ли самим сделать такое? И т.д.

ГРАМОТНОСТИ

Игра: «Цепочка»

Цель: развивать умение выделять первый и последний звук в слове.

Ход игры. Один из детей называет слово, рядом сидящий подбирает новое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Продолжает следующий ребенок ряда и т. д. Задача ряда: не разорвать цепочку. Игра может проходить как соревнование.

Победителем окажется тот ряд, который дольше всех «тянул» цепочку.

Дидактическая игра «Ветер – ветерок»

Воспитатель предлагает встать около стульчиков. На слово «ветер» детям нужно поднять руки, сильно ими раскачивать (как качаются деревья от ветра) и громко петь песенку –«м-м-м». На слово «ветерок» дети должны присесть, тихонько петь песенку ветерка –«ш-ш-ш» и слегка раскачивать руками (как качается травка от слабого ветра).

Игра: «Жуки прилетели»

Воспитатель: «Давайте представим, что за этим окном лес. Там живут жуки. Они летят к нам и жужжат: «ж-ж-ж». (Сначала тихо, а затем громче).

Устали и сели отдохнуть на листочек - ладошку. Отдохнули и полетели опять в лес».

Игра: «Насос»

Воспитатель предлагает сделать круг - мяч. «Вот какой у нас мяч, но он сдулся –«ш-ш-ш» (воспитатель и дети подбегают к середине круга).

Давайте его надуем большим насосом –«с-с-с» (дети отходят назад, имитируют надувание мяча насосом, произносят –«с-с-с»). Мы так сильно накачали, что он лопнул –«ш-ш-ш» (дети произносят звук «ш», сбегаются в середину круга). Теперь давайте надуем мяч маленьким насосом –«сьсь-сь» (дети имитируют работу маленького насоса, произнося звук [с'], делают круг).

Игра: «Зоопарк»

Воспитатель: «Это - зоопарк. Здесь будут жить разные зверюшки. Они пока у меня в коробочке. В зоопарк можно провести зверюшку только тогда, когда правильно назовешь первый звук ее имени (названия)». Дети по очереди подходят, берут зверюшку, называют ее, называют первый звук слова, помещают ее в «зоопарк».

Игра: «Найди пару»

Воспитатель раздает детям по одной предметной картинке, но так, чтобы у двоих детей слова - названия начинались с одного звука (машина - малина, стол - слон). Воспитатель: «Посмотрите, что нарисовано на вашей картинке, подумайте, с какого звука начинается это слово. Теперь пошли гулять, а по сигналу «Ищи» вам нужно найти себе друга, название которого должно начинаться с того же звука, что и ваше слово. Держите картинки так, чтобы их было видно».

Игра «Звук потерялся»

1. В зоопарке живёт с...он (слон)

Словно дом, огромен он.

Уточнить с детьми, какой звук потерялся? ([л]).

2. Нам темно. Мы просим папу

Нам включить поярче ла...пу. (лампу).

Дети называют слово и пропущенный звук ([а]).

3. Прыгал птенчик по дорожке

И клевал большие к ... ошки. (крошки).

Дать детям задание определить, какой звук пропущен ([р]).

Игра «Живые звуки»

Вариант 1. Воспитатель предлагает поиграть со звуками: «Наташа будет звуком [а], а ты, Саша, звуком [у]. Вы будете петь «песенки» у звуков друг за другом. Кому я положу руку на плечо, тот начинает петь песню, когда уберу, он должен перестать петь (воспитатель сначала одному кладет руку на плечо, а потом одновременно убирает руку с плеча первого ребенка и кладет другую руку на плечо другому ребенку)».

Игра «Отгадай мое слово»

Воспитатель говорит: «Я задумала слово, которое начинается на слог «ма». Попробуйте отгадать мое слово. А отгадка нарисована на картинке. Она лежит у меня на столе. Я вам покажу ее в конце игры». Дети называют разные слова, начинающиеся на слог «ма» (10-12 слов). Заканчивая игру, воспитатель показывает свою картинку.

Игра «Топаем и хлопаем». Произносите правильные и неправильные фразы. Если правильные - малыш хлопает, если неправильные - топают.

Например: «Кошка летает», «Корова дает молоко», «Трава синяя», «Зимой идет снег», «Собака меньше муравья» и т.д.

Игра «Три задания». Ребенок по команде «Замри!» стоит посередине комнаты в произвольной удобной позе. Вы даете ему три задания, которые он должен запомнить и выполнить. Предупредите, что выполнять задания надо именно в том порядке, как они были названы.

Начинать можно, когда вы скамандуете: «Раз, два, три!» Задания придумываете сами, например такие: - Два раза топни левой ногой. - Назови любой предмет одежды. - Встань возле предметы, сделанного из стекла. Или: - Хлопни в ладоши столько раз, сколько тебе лет. – Подними вверх правую руку и подпрыгни три раза. - Встань рядом с предметом мебели, название которого начинается на звук «С». Позже, когда малыш освоится, задания можно усложнять («Четыре задания», «Пять заданий»). Играть можно с друзьями - хорошая тренировка не только общения, но и внимания.

Игра «Литературное лото»

Эта игра – одна из самых простейших, позволяющих реализовать книжные знания детей.

1 вариант

Материал: карточки с изображением литературных героев.

Правило: игроки поочередно достают карточки с персонажем и называют его характеристики.

Например: «Лиса» - хитрая, рыжая; «Колобок» - круглый, вкусный и т.д.

2 вариант

(без карточек) Ведущий называет имя персонажа, а второй игрок – его характеристику.

Еще интереснее, когда ведущий, задавая свой вопрос, в это время кидает игроку мяч, тот дает свой ответ, бросая мяч обратно.

Игры на воспроизведение содержания сказки по мнемотаблице

- «Какая сказка спряталась в этом рисунке?»

- Про кого эта сказка?»

(предложить педагогам нарисовать сказку)

Для детей младшего возраста предлагаются цветные мнемотаблицы, в которых цвет тесно связан с характерными особенностями сказочного образа: лиса – рыжая, цыплята – желтого цвета и пр.

Игра «Спой вместе с героем»

Ведущий предлагает вспомнить, какие песенки пелись героями разных сказок. Если дети испытывают затруднение, он сам дает им подсказки.

Итак, как:

1. Пела свою песенку мама-коза, когда возвращалась к своим детушкам-козлятушкам из леса?

(«Козлятушки, ребятушки, отопритесь, отворитесь, ваша мама пришла, молочка принесла. Бежит молочко по вымечку. Из вымечка – по копытечку, из копытечка – во сыру землю»);

2. Пел песенку Колобок, когда катился по лесу?

(«Я – Колобок, Колобок, по сусеку скребен, на сметане мешон, на окошке стужен, я от бабушки ушел, я от дедушки ушел»);

3. Пела песенку хитрая лисичка-сестричка, когда ехала верхом на сером волке?

(«Битый небитого везет, битый небитого везет»); и другие.

Пусть ребята поочередно назовут эти песенки персонажей, которые их пели.

Игра «Стань волшебником»

Ведущий предлагает детям вспомнить, какие волшебные слова употребляли герои разных сказок, чтобы совершить то или иное волшебство. Пусть каждый из них на время станет персонажем этой сказки и произнесет нужные слова.

1. С помощью каких слов можно было сварить в горшочке вкусную сладкую кашу? («Раз, два три, горшочек вари!»)

2. Какие слова велела Емеле произносить щука, которую он отпустил обратно в прорубь? («По щучьему велению, по моему хотению»)

3. Каким словам научили Буратино лиса Алиса и кот Базилио, утверждая, что они волшебные? («Крекс, фекс, пекс»)

4. С помощью каких слов можно было вызвать Сивку-бурку? («Сивка бурка, вещей каурка, встань передо мной, как лист перед травой»)

5. В восточной сказке «Али-баба и сорок разбойников» были волшебные слова, которые помогли открыть дверь в пещеру. («Сим-сим, открой дверь!»)

6. В сказке писателя Валентина Катаева «Дудочка и кувшинчик» волшебная дудочка помогала девочке Жене найти землянику на лесной лужайке. Что для этого надо было сказать? («Дудочка, играй»)

7. В сказке писателя Валентина Катаева девочке Жене подарили волшебный цветик-семицветик, у которого каждый лепесток мог выполнить любое желание. Какие слова при этом надо было произнести? («Лети-лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли, быть помоему вели!»).

8. В сказке «Волшебник Изумрудного города» злая волшебница Бастинда вызывала летучих обезьян этими слорвами. («Бамбара, чуфара, лорики. Ерики, пикапу, трикапу, скорики, морики»).

Игра «Волшебные предметы»

А теперь давайте вспомним волшебные предметы, которые так остались существующими лишь в сказках. Итак, как назывались:

- волшебный предмет, который в сказке А.С. Пушкина умел разговаривать (зеркальце)
- головной убор, который делал своего владельца невидимым (шапка невидимка)
- длинный тоненький предмет из дерева. Стоит взмахнуть этим предметом, как он исполнит любое желание его владельца (волшебная палочка)
- волшебное оружие, владелец которого непременно побеждал неприятеля (меч-кладенец)
- Предмет, который может накормить своего хозяина - надо развернуть её и произнести заветные слова (скатерть-самобранка)
- Этот предмет помогал выбираться из тёмного леса и добираться до нужного места. (волшебный клубок)
- В них можно передвигаться с большой скоростью: каждый шаг переносит владельца этого предмета на значительное расстояние. (Сапоги скороходы)

Что за чудо? Что за диво? —

До чего оно красиво!

Это Блюдце не простое —

Это Блюдце — Золотое:

Все покажет вам оно,
Так, как-будто вы в Кино...
(Волшебное Блюдце с Золотым Яблочком)

Из облаков он вылетает
И над деревьями летает!
Летит по небу без забот,
Не вертолет, не самолет:
Не управляет им пилот,
А он всегда летит вперед!
(Ковер — Самолет)

Отгадай загадку по предметам в волшебном сундучке

Вариант 1. Дети по очереди достают предметы или картинки из волшебного сундучка и называют сказку, в которой встречается тот или иной предмет (картинка): кувшин («Лиса и кувшин»), стрела («Царевна-лягушка»), ложка («Жихарка») и т.д. Хорошо, если предмет или картинка вызывает ассоциации с несколькими сказками. Например, скалка может принадлежать лисе из сказки «лиса со скалочкой», или Василисе Прекрасной («Царевна-лягушка»).

Вариант 2. В Волшебном сундучке находятся предметы из разных сказок. Я буду вынимать предметы, а по очереди будете отгадывать из какой сказки данный предмет или кому оно принадлежит.

Азбука – «Золотой ключик или приключения Буратино»

Туфелька – «Золушка»

Монетка – «Муха-цокотуха»

Зеркало – «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»

Яйцо – «Курочка Ряба»

Яблоко – «Гуси-лебеди»

Игла - «Царевна-лягушка»

Шапочка – «Красная шапочка»

Цветок – «Светик – семицветен»

Тесто – «Колобок»

Солома – «Бычок-смоляной бочок», «Соломенная Масленица», «Пузырь, соломинка и лапоть», «Три поросёнка», «Волшебник Изумрудного

города»)

Метла - «Баба-Яга»; «Гуси-лебеди»; «Царевна-лягушка»; «Василиса

Прекрасная»; «Марья Моревна»; «Иван-царевич и Серый волк»;

«Летучий корабль»; «Пёрышко Финиста ясна сокола»

Перо - «Финист ясный сокол» "Конек-Горбунок"

Игра «Полетушки»

Все игроки садятся вокруг стола, каждый кладет руку с вытянутым указательным пальцем в центр стола. Ведущий поочередно называет персонажей разных литературных произведений – живых и неживых, причем к каждому слову он прибавляет глагол «летает».

- Баба Яга летает! Колобок летает! Серый волк летает! Змей Горыныч летает! Красная шапочка летает! Карлсон летает!

Ведущий сам поднимает руку с вытянутым пальцем каждый раз, когда произносит очередное словосочетание – независимо от того, действительно летает этот предмет или нет. Его задача запутать игроков.

Игра продолжается, пока у ведущего не иссякнет перечень героев или пока не останется один игрок – победитель.

«В какую сказку попал Колобок»

Детям объясняется, что сказки могут изменяться. Сегодня Колобок отправился в путешествие по сказкам:

- Угадайте, в какую сказку он попал?

Загадки «Вчера и сегодня»

Предложите детям отгадать загадки о чудесах и разных дивных предметах, встречающихся в волшебных сказках, которые стали прототипом будущего технического изобретения?

Например:

предметы с помощью которых можно было очень быстро преодолевать большие расстояния

Конек-горбунок (космическая ракета)

Ковер-самолет (самолет, вертолет)

Сапоги-скороходы (поезд)

предметы с помощью которых показывали все, что делается на белом свете

наливное яблочко и серебряное блюдечко (телевизор)

волшебное зеркало

предмет, который показывал путникам дорогу клубочек (компас)

предмет, который освещал все вокруг

Перо Жар-птицы (фонарик, прожектор)

предмет, извещающий о том, что нападают враги

Золотой петушок (радиолокатор)

И другие.

Игра «Прогулка по сказкам»

Воспитатель совместно с детьми рассматривает иллюстрации в знакомых книгах, уточняя названия произведений
«Волшебная корзинка»

Предварительная подготовка: вспомнить, какие у героев известных сказок имелись волшебные предметы, и нарисовать их на листочках бумаги.

Ведущий дает подсказку – имена героев, после чего дети называют волшебный предмет. Ведущий распределяет, кто из ребят будет что рисовать – чтобы предметы не повторялись.

1. Буратино (ключик)

2. Оле -Лукойле (зонтик)

3. Девочки Жени из сказок В. Катаева (дудочка и цветик семицветик)

4. Муми-тролля (волшебная шляпа – черный цилиндр)

5. Аладдина (лампа)

6. Солдата из сказки Г.Х. Андерсена (огниво)

7. Элли (серебряные башмачки)

8. Маленького мука (туфли)

9. Мери Поппинс (ковровая сумка и зонтик с головой попугая)

10. Баба Яга (ступа, помело)

11. Старик Хоттабыч (ковер-самолет)

После все рисунки надо сложить в одну корзинку. Ведущий читает стихи:

В нашей волшебной корзинке

Лежат расписные картинки

Ну-ка, ну-ка, ты давай

Быстро сказку угадай.

Ведущий поочередно вытаскивает рисунки с изображением волшебных предметов, а дети должны назвать персонажа (название сказки), которому этот предмет принадлежал.

«Отгадай сказку»

Дети по очереди выбирают картинки, на которых изображены сказочные герои, и называют сказку. Предполагается, что правильных ответов может быть несколько, например лиса может быть из сказки

«Лисичка со скалочкой» или «Жихарка».

«Отгадай сказочного героя»

Игрушку – сказочного героя прячут за ширму. Педагог от лица героя сказки односложно отвечает на вопросы детей: «да» или «нет».

Играющие задают вопросы, сужающие круг поиска. По ответам дети должны догадаться, кто прячется за ширмой.

Например: «ты человек? -

Нет. – Ты животное? – Нет. – Ты большой? – Нет. – Ты круглый? – Да. –

Тебя сделали из муки? – Да».

Вариант. На ребенка надевают сказку сказочного героя так, чтобы он не знал, какого именно. Он должен догадаться, чья эта маска, задавая остальным детям наводящие вопросы

КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ЕСТЕСТВЕННО – НАУЧНЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

Название игры «Чей это хвост?»

Задача игры (замысел): проанализировать изображения диких животных, нарисовать рисунки диких животных.

Игровые правила: быть внимательным.

Содержание (ход игры): Воспитатель показывает сороку, которая прилетела с вестью к детям и читает текст.

- Жили разные животные в лесу. Однажды сорока разнесла по лесу весть, что на поляне хвосты зверям раздают. Угадайте, какой хвост выбрало себе каждое животное? Возьмите свои картинки с изображениями диких животных и найдите тот хвост, который подходит вашему животному, и назовите, чей это хвост.

У лисы – (лисий хвост); у волка – (волчий хвост);

У зайца – (заячий хвост); у медведя – (медвежий хвост);

У белки – (беличий хвост); у оленя – (олений хвост);

У рыси – (рысий хвост); у лося – (лосиный хвост).

Игры - эксперименты, направленные на познание объектов неживой природы

Цель игр:

Познакомить детей со свойствами песка, воздуха, воды; планомерно и последовательно рассматривать объекты, умение подмечать малозаметные компоненты; развивать наблюдательность детей, умение сравнивать, анализировать, обобщать, устанавливать причинно-следственные зависимости и делать выводы. Познакомить с правилами безопасности при проведении экспериментов

Игры - эксперименты с песком

Материалы и оборудование: Сухой чистый песок, большой плоский лоток, маленькие лотки (тарелочки), сито, вода, песочные часы, лупы, глина, дощечки, палочки, изделия из керамики, мерные стаканчики, прозрачные емкости, полиэтиленовые бутылки, трубочки из бумаги, карандаш.

Игра «песчаный конус»

Возьмите горсть песка и выпускайте его струйкой так, чтобы он падал в одно место. Постепенно в месте падения образуется конус, растущий в высоту и занимающий все большую площадь в основании. Если долго сыпать песок, на поверхности конуса то в одном месте, то в другом возникают сплывы, движения песка, похожее на течение. Дети делают вывод: песок сыпучий и может двигаться (напомнить детям о пустыне, о том, что именно там пески могут передвигаться, быть похожими на волны моря).

Игра «Где вода?»

Предложить детям выяснить свойства песка и глины, пробуя их на ощупь (сыпучие, сухие). Дети наливают стаканчики одновременно одинаковым количеством воды (воды наливают ровно столько, чтобы полностью ушла в песок). Выяснить, что произошло в емкостях с песком и глиной (вся вода ушла в песок, но стоит на поверхности глины); почему (у глины частички ближе друг к другу, не пропускают воду); где больше луж после дождя (на асфальте, на глинистой почве, т.к. они не пропускают воду внутрь; на земле, в песочнице луж нет); почему дорожки в огороде посыпают песком (для впитывания воды).

Игра «ветер и песок»

Предложить детям выяснить, почему при сильном ветре неудобно играть с песком. Дети рассматривают заготовленную "песочницу" (банку с насыпанным тонким слоем песка). Вместе со взрослым создают ураган - резко с силой сжимают банку и выясняют, что происходит и почему (т.к. песчинки маленькие, легкие, не прилипают друг к другу, они не могут удержаться ни друг за друга, ни за землю при сильной струе воздуха). Предложить детям поразмышлять, как сделать, чтобы с песком можно было играть и при сильном ветре (хорошо смочить его водой).

Игра «своды и тоннели»

Предложить детям вставить карандаш в трубочку из бумаги. Затем осторожно засыпать ее песком так, чтобы концы трубочки выступали наружу. Вытаскиваем карандаш и видим, что трубочка остается не смятой. Не имеет значения, была ли она закопана в вертикальном, наклонном или горизонтальном положении. Дети делают вывод: песчинки образуют предохранительные своды. Объяснить, почему насекомые, попавшие в песок, выбираются из-под толстого слоя целыми и невредимыми.

игры – эксперименты с воздухом

Материалы и оборудование: Воздушные шары, целлофановые пакеты, трубочки, прозрачные пластиковые стаканы, вертушки, ленточки, емкость с водой, салфетки, свеча, банка.

Игра «поиск воздуха»

Предложить детям доказать с помощью предметов, что вокруг нас есть воздух. Дети выбирают любые предметы, показывают опыт самостоятельно, объясняют происходящие процессы на основе результата своих действий (например, дует в трубочку, конец которой опущен в воду; надувают воздушный шарик и т.д.).

Игра «Реактивный шарик»

Предложить детям надуть воздушный шар и отпустить его, обратить внимание на траекторию и длительность его полета. Дети делают вывод, что для того, чтобы шарик летел дальше, надо его больше надуть, т.к. воздух, вырываясь из шарика, заставляет его двигаться в противоположную сторону. Рассказать детям, что такой же принцип используется в реактивных двигателях.

Игра «свеча в банке»

Предложить детям выяснить, как можно погасить свечу (пламя), не прикасаясь ни к свече, ни к пламени и не задувая ее. Вместе с детьми проделать следующее: зажечь свечу, накрыть ее банкой и понаблюдать до тех пор, пока она не погаснет. Подвести детей к выводу о том, что для горения нужен кислород, который при этом превращается в другой газ. Поэтому, когда доступ кислорода к огню затруднен, огонь гаснет. Люди используют это для тушения огня при пожарах.

Игра «ветер в комнате»

Цель игры: Выявить, как образуется ветер, что ветер – поток воздуха, что горячий воздух поднимается вверх, а холодный - опускается вниз.

Игровой материал: Две свечи, «змейка» (круг, прорезанный по спирали и подвешенный на нить).

Ход игры: Взрослый зажигает свечу и дует на нее. Дети выясняют, почему отклоняется пламя (воздействует поток воздуха). Взрослый предлагает рассмотреть «змейку», ее спиральную конструкцию и демонстрирует детям вращение «змейки» над свечой (воздух теплее, над ней «змейка» вращается, но не опускается вниз, потому что ее поднимает теплый воздух). Дети выясняют, что воздух заставляет вращаться «змейку», и с помощью обогревательных приборов опыт

выполняют самостоятельно. Взрослый предлагает детям определить направление движения ветра сверху и снизу дверного проема. Дети объясняют, почему направление ветра разное (теплый воздух в квартире поднимается и выходит через щель вверху, а холодный тяжелее, и он входит в помещение снизу; через некоторое время холодный воздух нагреется в помещении, поднимается вверх и выйдет на улицу через щель вверху, а на его место снова и снова будет приходить холодный воздух). Именно так возникает ветер в природе. Зарисовывают результаты опыта.

Игра «подводная лодка»

Игровой материал: Изогнутая трубочка для коктейля, прозрачные пластиковые стаканы, емкость с водой.

Ход игры: Дети выясняют, что произойдет со стаканом, если его опустить в воду, сможет ли он сам подняться со дна. Они выполняют действия: погружают стакан в воду, переворачивают его вверх дном, подводят под него изогнутую трубочку, вдывают под него воздух. В конце опыта делают выводы: стакан постепенно наполняется водой, пузыри воздуха выходят в него; воздух легче воды – попадая в стакан через трубочку, он вытесняет воду из-под стакана и поднимает вверх, выталкивает из воды стакан.

Игра «самодельный термометр»

Цель игры: Продемонстрировать, как воздух расширяется при нагревании и выталкивает воду из сосуда.

Игровой материал: Стеклянная трубка или стержень (прозрачный) от шариковой ручки, бутылочка 50-100мл, немного подкрашенной воды.

Ход игры: Дети рассматривают «термометр»: как он работает, его устройство (бутылочка, трубочка и пробка); с помощью взрослого изготавливают модель термометра. Прodelывают шилом отверстие в пробке, вставляют ее в бутылочку. Затем набирают каплю подкрашенной воды в трубочку и втыкают трубку в пробку так, чтобы капля воды не выскочила. Бутылочка нагревается в руках, капелька воды поднимается вверх.

Игра «что быстрее?»

Цель игры: Обнаружить атмосферное давление.

Игровой материал: Два листа писчей бумаги.

Ход игры: Взрослый предлагает подумать, если одновременно выпустить из рук два листа: один горизонтально, другой вертикально (показывает, как держать в руках), то какой быстрее упадет. Слушает ответы, предлагает проверить. Сам

демонстрирует опыт. Почему первый лист падает медленно, что его задерживает (воздух давит на него снизу). Почему второй лист падает быстрее (он падает ребром, и поэтому воздуха под ним меньше).

Дети делают вывод: вокруг нас воздух, он давит на все предметы (это атмосферное давление).

Фокус «Почему не выливается»?

Цель игры: Обнаружить атмосферное давление.

Игровой материал: стакан с водой, почтовые открытки.

Взрослый предлагает детям перевернуть стакан, не пролив из него воды.

Дети высказывают предположения, пробуют. Затем взрослый наполняет стакан водой до краев, покрывает ее постовой открыткой и, слегка придерживая ее пальцами, переворачивает стакан вверх дном. Убирает руку – открытка не падает, вода не выливается (если только бумага совершенно горизонтальна и прижата к краям). Почему вода не выливается из стакана, когда под ним лист бумаги (на лист бумаги давит воздух, он прижимает лист к краям стакана и не дает воде вылиться, т. е. причина – воздушное давление).

Игра «Сухой из воды»

1 вариант – салфетка в стакане

Цель игры: Определить, что воздух занимает место.

Игровой материал: Емкость с водой, стакан с прикрепленной на дне салфеткой.

Ход игры: взрослый предлагает детям объяснить, что значит «выйти из воды сухим», возможно ли это, и выяснить, можно ли опустить стакан в воду и не намочить салфетку на дне стакана. Дети убеждаются, что салфетка на дне сухая. Затем переворачивают стакан вверх дном, осторожно погружают в воду, не наклоняя стакан до самого дна емкости, далее поднимают его из воды, дают воде стечь, не переворачивая стакан. Взрослый предлагает определить, намочила ли салфетка (не намочила), и объяснить. Что помешало воде намочить ее (воздух в стакане) и что произойдет с салфеткой, если наклонить стакан (пузырьки воздуха выйдут, а его место займет вода, салфетка намочит).

Дети самостоятельно повторяют опыт.

2 вариант – флажок на бруске

Цель игры: Определить, что воздух занимает место.

Игровой материал: Емкость с водой, деревянные бруски с флажками, банки (в них должен свободно входить брусок с флажком)

Ход игры: Взрослый предлагает детям опустить брусок в воду, понаблюдать, как он плавает. Выясняют, почему он не тонет (дерево легче воды), как можно его утопить (опустить на дно), не намочить (опускать в воду, накрыв банкой). Дети самостоятельно выполняют действия. Обсуждают, почему брусок не намок (потому что в банке находится воздух).

Игра «Могут ли животные жить в земле?»

Цель игры: Выяснить, что есть в почве для жизни живых организмов (воздух, вода, органические остатки).

Игровой материал: Почва, спиртовка, металлическая тарелка, стекло или зеркало; емкость с водой.

Ход игры: Дети выясняют, что нужно животным для жизни (воздух для дыхания, влага), есть ли в почве воздух, влага, питание. Дошкольники выполняют следующие действия: погружают почву в воду (наблюдают выделение пузырьков воздуха); нагревают почву в тарелке спиртовкой, держа над почвой охлажденное стекло (на нем появляются капельки воды); нагревают почву (по запаху выясняют наличие органических остатков).

Дети делают вывод, что животные могут жить в земле, потому что в ней есть воздух для дыхания, питание, влага.

Игра «Наверх!»

Цель игры: Выяснить, что в почве находятся вещества, необходимые для жизни живых организмов (воздух, вода, органические остатки).

Игровые материалы: Земляные черви, земля, камушки, стаканы.

Ход игры: Дети выполняют один стакан камушками, в другой

Помещают червей и засыпают землей. Выясняют, что произойдет в первом стакане, если залить водой камушки (выделяются пузырьки, вода вытесняет из почвы воздух), что произойдет во втором стакане, если залить водой землю с червями (черви выползают на поверхность, в большом количестве воды они жить не могут, не хватает воздуха для дыхания). Дети составляют алгоритмы двух опытов.

ИГРЫ - ЭКСПЕРИМЕНТЫ С ВОДОЙ

Игра «Помощница вода»

Цель игры: Использовать знания о повышении уровня воды для решения познавательной задачи.

Игровой материал: Банка с мелкими легкими предметами на поверхности, емкость с водой, стаканчики.

Ход игры: Перед детьми ставится задача: достать из банки предметы, не прикасаясь к ним руками (вливать воду, пока она не польется через край). Взрослый предлагает проделать эти действия.

Делают вывод: вода, заполняя емкость, выталкивает находящиеся внутри нее предметы.

Игра «Умная галка»

Цель игры: Познакомить с тем, что уровень воды повышается, если в воду класть предметы.

Игровой материал: Мерная емкость с водой, камешки, предмет в емкости.

Ход игры: Перед детьми ставится задача: достать предметы не опуская руку в воду. Дети предлагают варианты (например, класть камешки в сосуд до тех пор, пока уровень воды не дойдет до краев), выполняют его.

Делают вывод: камешки, заполняя емкость, выталкивают из нее воду.

Игра «Откуда берется вода»

Цель игры: Познакомиться с процессом конденсации.

Игровой материал: Емкость с горячей водой, охлажденная металлическая крышка.

Ход игры: Взрослый предлагает детям накрыть емкость с горячей водой холодной крышкой. Через некоторое время дети рассматривают внутреннюю сторону крышки, трогают рукой. Выясняют, откуда взялась вода (это частицы воды поднялись с поверхности, они не смогли испариться из банки и осели на крышке). Взрослый предлагает повторить опыт, но с теплой крышкой. Дети наблюдают, что на теплой крышке воды нет.

Делают вывод: процесс превращения пара в воду происходит при охлаждении пара.

Игра «Водяная мельница»

Цель игры: Познакомить с силой воды.

Игровой материал: Вертушка, емкость с водой, алгоритм деятельности.

Ход игры: Дети по схеме изготавливают вертушку, которая работает по принципу мельницы. Согласно алгоритму деятельности, выполняют действия: льют воду на вертушку, наблюдают за ее вращением.

Выясняют, почему вертушка вращается (лопасть вертушки сделана под углом, вода толкает ее и перемещает, под струю попадает другая лопасть, она вращается).

Дети делают вывод: что падающая вода обладает силой и надо увеличить поток воды, чтобы вращение было быстрее

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ЯВЛЕНИЯХ НЕЖИВОЙ ПРИРОДЫ

Игра «Найди такую же»

Дидактическая задача: Учить детей сравнивать картинки с изображением времен года, явлений природы; находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

Ход игры. Для данной игры подбирают разные картинки, среди которых обязательно должны быть одинаковые. В процессе игры можно добавлять или убирать картинки, чтобы усложнить задание.

Игра «Отвечай быстро»

Дидактическая задача. Закреплять умения классифицировать явления природы и приметы времен года, приучать их быстро думать и отвечать.

Ход игры. Воспитатель, держа мяч в руке, становится в круг вместе с детьми и говорит: - Сейчас, я назову примету любого времени года или любое явление природы и брошу кому-нибудь мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать примету любую другую того же времени года или явление природы. Одно и то же явление природы или примету можно назвать дважды. Игру при повторении можно усложнить, называя не одну примету или явление, а два.

Игра «Что изменилось?»

Дидактическая задача. Воспитывать у детей наблюдательность, умения замечать незначительные, малозаметные изменения, происшедшие на картинках, объяснять связно, что изменилось.

Ход игры. Воспитатель обращается к детям, говорит: - Игра вам знакома, но в этой игре надо быть особенно внимательным, изменения будут очень незаметные, вы все постарайтесь их все заметить и назвать.

Первого ведущего выберем считалкой, а потом ведущим будет тот, кто правильно отгадал, что изменилось. Отгадывает тот, кому бросили мяч. Поэтому будьте готовы быстро и правильно отвечать. Выбранный ведущий предлагает внимательно посмотреть на стол с картинками и запомнить их. Затем, закрыв ширмой стол изменяет что – то, затем убирает ширму и дает возможность детям внимательно посмотреть на картинки и бросает мяч кому-нибудь. Тот ловит и отвечает. Если ответ правильный, он становится водящим.

Игра «Собери картинку»

Дидактическая задача. Упражнять детей в составлении целой картинки из отдельных частей; через содержание картинок закреплять знания детей о

солнечной системе, о временах года; воспитывать интерес к окружающему их миру, любовь к природе.

Ход игры. Воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки с изображением времени года или солнечной системы и др., объясняя правила игры, педагог напоминает, как из отдельных частей сложить целую картинку.

- Но сейчас у нас еще одно правило: сложить картинку быстро. Начнете складывать картинку и закончите по сигналу: удар кубиком по столу, - уточняет правила игры воспитатель. Раздав картинки по числу игроков, воспитатель говорит, «Начали!» и ударяет кубиком по столу. Дети выбирают из стоящей на столе коробки нужные части своей картинки.

Кто первым сложил картинку, получает фишку. Затем можно обменяться картинками и повторить игру.

Игра «Кто скорее соберет»

Дидактическая задача. Учить детей группировать объекты неживой природы, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

Ход игры. Обращаясь к детям, воспитатель напоминает им о том, что они уже знают многие объекты неживой природы. - А сейчас будем соревноваться – чья команда скорее соберет картинки с объектами неживой природы в эту коробку (дождь) надо собирать объекты неживой природы, а в эту коробку (человек) – предметы, которые сделал человек. Кто считает, что они собрали все, поднимает вот так коробку.

Все мы потом проверим, не забыли ли они что-нибудь. Картинки воспитатель с детьми раскладывает на полу. Выбираются две команды по 2-3 человека. По сигналу воспитателя (хлопок) дети собирают предметы в соответствующие коробки. Чья команда первой подняла коробку, та и выигрывает.

Игра «Домино»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о явлениях природы, о приметах времен года, отмечать их особенности, продолжать воспитывать умения вместе играть, подчинять правилам игры.

Ход игры. Для этой игры необходимо изготовить карточки, как в любой игре типа «Домино». Карточка разделена на две половинки. На каждой из них изображены разные явления природы или приметы любого времени года.

Игра рассчитана на 4-6 человек. Карточек должно быть 24. если играют четверо, раздают по 6 карточек. Игра проходит по типу игры «Домино».

Кто положит последнюю карточку, а у других они еще есть, тот и выигрывает, получает фишку. При повторении игры карточки перемешиваются. Дети не глядя отсчитывают 4-6 карточек, и игра продолжается.

Игра «Догони свою тень»

Цель: Познакомить детей с понятиями света и тени.

Ход игры: в солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появляется темное пятно.

Это ваше отражение, называется тенью. Откуда это темное пятно? Как образуется тень?

(Солнышко посылает на Землю свои лучи, они распространяются во все стороны. Стоя на свету, вы закрываете путь лучам, они освещают вас, но на землю падает ваша тень). Где еще есть такие темные пятна? На что они похожи? Попробуйте догнать свою тень. Почему это невозможно? А можно ли догнать чужую тень? Как это можно сделать? (Дети пытаются догнать свою тень, чужую тень). Тень образуется не только от тела человека, но и от любого непрозрачного предмета, который встречается на пути солнечных лучей. Тень может двигаться, танцевать, прыгать, стоять – делать все то, что делает тот, кому она принадлежит, но она всегда молчит. Дети по сигналу или под музыку изображают тень.

Игра «Кто больше запомнит?»

Дидактическая задача. Развивать умения называть объекты неживой природы по месту положения на игровом поле, которые должен запомнить за определенное время.

Ход игры. Перед ребенком игровое поле, разделенное на квадраты, на каждый квадрат кладется картинка с изображением предметов неживой природы и явлений природы. Ребенок смотрит на картинки, запоминает их, а когда воспитатель их закрывает, ребенок должен их назвать