**КОМПЛЕКС ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ С ОКРУЖАЮЩИМ МИРОМ**

**Подготовила воспитатель: Миничева Л.В.**

**«Назови три предмета»**

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Называть три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Игровые действия. Разыгрывание фантов. Бросание и ловля мяча.

Ход игры.

— Дети,— говорит воспитатель,— мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовет три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать одним словом мебель?

— Стол, стул, кровать, диван.

— Правильно,— говорит воспитатель,— но в игре нужно назвать только три слова.

«Цветы!» — произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды».

Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

**«Похож – не похож»**

**Дидактическая задача.** Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровые действия. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

— Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

— Сегодня мы будем находить предметы, которые похожи друг на друга. Они могут быть похожими по цвету, форме, величине, материалу. Послушайте правила игры. Нужно пройти по комнате, выбрать два похожих предмета и сесть на место. Тот, на кого укажет стрелочка, расскажет, почему он взял эти два предмета, чем они похожи.

— Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

— Чем похожи ложечка и самосвал? — недоумевают дети и смеются.— Конечно, они не похожи.

— Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

— Дети играя, постепенно учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия.

**«Магазин игрушек»**

**Дидактическая задача.** Учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки; узнавать предмет по описанию.

Игровые правила. Продавец продает игрушку, если о ней хорошо рассказал покупатель.

Игровые действия. Считалочкой выбирают продавца. Игра с купленными игрушками.

Ход игры. Дети садятся полукругом перед столом и полочкой с различными игрушками. Воспитатель, обращаясь к ним, говорит:

— У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек! Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить одно условие: не называть ее, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает ее и продаст вам.

Короткой считалочкой выбирают продавца. Первым покупает игрушку воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры:

— Товарищ продавец, я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть все дети.

Продавец подает покупателю мяч.

— Спасибо, какой красивый мяч! — говорит воспитатель и с мячом садится на стул.

Продавец называет имя любого из играющих. Тот подходит и описывает игрушку, которую он выбрал для покупки:

— А мне продайте, пожалуйста, такую игрушку: она пушистая, оранжевая, у нее длинный красивый хвост, узенькая мордочка и хитренькие глазки.

Продавец подает игрушку лису. Покупатель благодарит и садится на место.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки.

Роль продавца могут выполнять несколько ребят поочередно.

Дети, «купившие» игрушки, играют затем с ними в комнате или на прогулке. Воспитатель приносит в магазин и такие игрушки, с которыми дети давно не играли, чтобы пробудить интерес к ним, напомнить, какие они интересные, красивые.

**«Мой адрес»**

**Дидактическая задача:** формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес: улицу, номер дома, квартиры, этаж.

Игровые правила: передавать мяч другому играющему можно только после того, как ответил на вопрос.

Игровые действия: передача мяча.

Ход игры. Все встают в круг, воспитатель передаёт мяч ребёнку и говорит: «Я живу на … этаже (улице)»; «Я живу в доме (квартире) №…») -ребёнок продолжает, называя свой этаж (улицу, номер дома, квартиры), и передаёт мяч соседу.

**«Кто защищает наши границы?»**

**Дидактическая задача:** Закреплять знания детей о военном воздушном, сухопутном, морском транспорте; развивать познавательную активность; воспитывать патриотов своей страны.

Ход игры. На карте России воспитатель показывает границы нашей страны. Обращает внимание детей на то, что границы проходят не только по суше, но и по воде. Уточняет, что по воздуху пересекать границу тоже нельзя. Дети отвечают на вопросы воспитателя относительно того, на каком виде военного транспорта охраняют границы. Обосновывают свой ответ. Например, если враг нападёт с моря, границу защитят военные корабли, катера. Если угроза на суше, то на страже стоят танки, пушки, военная техника.

**«Путешествие по городу»**

**Дидактическая задача.** Закрепление знаний о родном городе: кто в нем живет, трудится, какой транспорт, как украшен.

Игровые правила. Отбирать только те картинки, которые соответствуют заданию для своей группы: люди, транспорт, труд, украшение города.

Игровые действия. Поиск картинок. Действия по сигналу.

Ход игры. Воспитатель заранее подбирает разные картинки: на одних изображены жители города (школьники, мама с детьми, бабушка с корзинкой, студенты и т.д.); на других — труд людей (строителей, почтальонов, водителей, маляров и т. д.); транспорт (трамвай, автобус, троллейбус, велосипед, мотоцикл); здания и украшения города (почта, магазин — посудный, книжный, продовольственный, фонтан, сквер, скульптура).

Картинки раскладываются на столах в разных местах групповой комнаты.

При помощи, считалочки дети делятся на четыре группы по два-три человека. Каждой группе дается задание: одной — посмотреть, кто живет в городе, и собрать картинки с изображением людей; другой — на чем люди ездят, собрать картинки с изображением транспортных средств; третьей — картинки, на которых воспроизведен разнообразный труд людей; четвертой — рассмотреть и отобрать картинки с рисунками красивых зданий города, его украшениями.

По сигналу водящего путешественники идут по комнате и отбирают нужные им картинки, остальные ждут их возвращения, наблюдают за ними.

Возвратившись на свои места, путешественники ставят на подставку картинки (каждая группа отдельно от другой). Участники каждой группы рассказывают, почему они взяли именно эти картинки, что на них изображено. Выигрывает та группа, игроки которой не ошиблись и быстро поставили свои картинки. Игра повторяется, при этом необходимо заменить некоторые картинки.

**«Чья одежда?»**

**Дидактическая задача.** Воспитывать у детей интерес к людям разных профессий; уточнять знания о рабочей одежде; учить по рабочей одежде отличать людей разных профессий: почтальона, шахтера, строителя, врача, водолаза, летчика, электросварщика и др.

Игровые правила. По рабочей одежде определять профессию, находить нужную картинку и показывать ее детям. За правильный ответ игрок получает фишку.

Игровые действия. Одевание кукол в рабочую одежду.

Ход игры. Прежде чем начать игру, воспитатель уточняет знания детей о рабочей одежде, выясняет, замечали ли они, что люди работают в особой одежде и что по их одежде можно узнать, кем они работают. Показывает картинки:

— Посмотрите, дети (на картинке летчик гражданского аэрофлота), можно ли по одежде узнать, кто изображен на картинке? Да. Это летчик. Как вы догадались?

Дети рассказывают о фуражке, костюме, погонах. Затем воспитатель читает стихотворения из книги «Кто как одет».

Рабочий работает быстро и ловко.

Рабочая форма зовется спецовкой.

Для каждой работы одежда своя —

Об этом расскажет вам книжка моя.

Воспитатель показывает картинки, где изображены модели одежды людей разных профессий, а дети узнают: шахтер, строитель, врач, почтальон, водолаз, летчик, электросварщик и др.

Затем воспитатель предлагает одеть кукол в одежду, заранее сшитую и приготовленную для этой игры. Все куклы потом используются в самостоятельных творческих играх. Воспитатель советует детям, как можно с ними поиграть (в зависимости от полученных впечатлений и знаний о разных профессиях).

**«Кому что нужно?»**

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Игровые правила и игровые действия. Те же, что и в предыдущей игре.

Ход игры. Воспитатель напоминает детям игру «Кто больше назовет действий?». И говорит:

— В этой игре вы называли, какие действия выполняет человек той или иной профессии. А сегодня мы вспомним, что же нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть человека по профессии, а вы скажете, что нужно ему для работы. «Сапожник!» — говорит воспитатель.

— Гвозди, молоток, кожа, сапоги, ботинки, машинка, лапа,— отвечают дети.

Воспитатель называет профессии, знакомые детям данной группы: врач, медсестра, воспитатель, няня, дворник, шофер, летчик, повар и др.

Если интерес к игре у детей не пропадает, можно предложить обратный вариант. Воспитатель называет предметы для труда людей определенной профессии, а дети называют профессию.

— Читает, рассказывает, учит рисовать, лепить, танцует и поет, играет,— говорит воспитатель и бросает мяч кому-либо из играющих.

— Воспитательница,— отвечает тот и бросает мяч ей.

В этой игре, как и в других играх, где правилами предусматривается умение быстро отвечать, необходимо помнить об индивидуальных особенностях детей. Есть медлительные дети. Их надо приучать думать быстрее, но делать это следует осторожно. Такого ребенка лучше вызвать отвечать первым, так как в начале игры большой выбор слов. Воспитатель подбадривает ребенка словами: «Витя быстро нашел нужное слово. Молодец!» Подчеркивается именно быстрота ответа.

**«Где мы были, не скажем»**

**Дидактическая задача.** Развивать у детей находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

Игровые правила. Имитировать действия людей разных профессий так, чтобы дети узнали и назвали профессию.

Игровые действия. Имитация трудовых действий, отгадывание, жеребьевка.

Ход игры. Дети делятся на две группы. Группы расходятся в разные стороны и договариваются, какую деятельность они будут изображать. Одна группа показывает движения, а вторая по движениям должна догадаться, что дети делают. Они изобра­жают хорошо знакомую им деятельность, которую часто наблюда­ли, например стирку белья, чистку ботинок, чтение книги и д. д.

Более интересно, если дети будут выполнять не одинаковые движения, а разные, например одни «стирают», другие «вешают белье», третьи «гладят».

При помощи жеребьевки определяют, какая группа будет загадывать. Эта группа детей подходит ко второй и говорит: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»,— и показывает действия. Вторая группа отгадывает. Когда дети отгадают, те, кто загадывал, убегают, а те, кто отгадывал, их догоняют. Игра повторяется: те, кто отгадывал, теперь загадывают.

Эта игра хорошо проходит на прогулке, вне занятий.