Дидактические игры и упражнения на тему «Деревья»

 Упражнять детей в нахождении листьев по сходству, активизировать словарь детей (названия деревьев; клен, дуб, рябина, береза), воспитывать слуховое внимание.

 Игровые правила.

Бежать можно только после того, как правильно назовешь дерево, от которого лист, после слов воспитателя: «Такой листок — лети ко мне».

 Игровые действия.

 Сравнение листьев, нахождение одинаковых листьев и деревьев, бег по сигналу воспитателя, определение победителей (кто ни разу не ошибся).

 Ход игры.

Воспитатель на прогулке вместе с детьми собирает листья (по количеству детей) деревьев, растущих на участке. Оставляет для себя по одному листу от каждого дерева. Дети стоят полукругом возле воспитателя. Обращаясь к ним, педагог говорит:

-  Дети, вы знаете, какие деревья растут на нашем участке? Давайте назовем их и подойдем к ним (называет, дети рассматривают дерево, листья.)  Посмотрите, ребята, какие листья  у   клёна. Большие, с зубцами, а вот лист рябины. У листа есть небольшие листики. Сам лист похож на перышко.

 Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что знают дети о деревьях, чем отличаются их листья.

-  А сейчас мы поиграем. У меня в руках листья от разных деревьев. (Показывает.) Повторим их названия.

-  Я раздам вам всем по листику. И у себя оставлю несколько штук. Когда я покажу листик и скажу: «У кого такой же лист, лети ко мне! — вы побежите ко мне. Будьте внимательны! Старайтесь не ошибаться.

 Отойдя в сторону, дает сигнал: «У кого такой же лист, лети ко мне!»

Воспитатель следит за тем, чтобы дети бежали только после сигнала. Хвалит тех, кто этого правила не нарушает.

 Эта игра может быть усложнена другим заданием: по сигналу воспитателя подбежать с листиком к соответствующему дереву. Дети разбегаются к разным деревьям, сравнивают свой листик с листьями дерева. Для закрепления знаний можно поменяться листьями и возобновить игру.

«Найди листок».

 Дидактическая задача.

 Найти часть по целому.

 Игровые   действия.

Поиски предмета.

 Правило.

 Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

 Ход игры.

Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь попробуйте найти такие же на земле»,-говорит педагог.

-«Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне».

Дети с листьями бегут к воспитателю.

«Найди дерево по описанию».

 Дидактическая задача.

 Найти предмет по описанию.

 Игровое действие.

 Угадывание растений по описанию.

 Правило.

 Искать дерево можно только после рассказа воспитателя.

 Ход игры.

 Воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, рябина и акация).

Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог,

Чтобы ребятам было интересно искать по описанию» можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что-либо спрятать.

«Кто где живет».

 Дидактическая задача.

 Группировка растений по их строению (деревья, кустарники).

 Игровые   действия.

Убежать от лисы.

 Правила.

 Искать дом после сигнала. Правильно найти дом.

 Оборудование.

 Маски лисы, зайцев, белок.

 Ход игры.

 Игра проводится вo время экскурсии в лес, парк. Воспитатель говорит детям: «Сейчас поиграем. Вы будете белочками и зайчиками, а кто-то один из вас — лисой. Белочки ищут растение, на котором могут укрыться, а зайчики—под которыми могут спрятаться».

 В ходе игры воспитатель помогает детям уточнить, что белки живут и прячутся на деревьях, а у зайцев дома нет, они прячутся в кустах. Выбирают водящего— лису, дают ему шапочку-маску лисы, всем остальным детям — шапочки-маски зайцев и белок.   Зайчики и белочки бегают по поляне. По сигналу: «Опасность — лиса!» — белочки бегут к дереву, зайцы — к кустам. Кто неправильно выполнил задание, лиса тех ловит.

Примечание. Желательно, чтобы у всех были соответствующие маски, они будут служить контролем для подсчета, сколько белочек и сколько зайчиков оказалось у лисы.

«К названному дереву — беги!»

 Дидактическая задача.

 Тренировка в быстром нахождении названного дерева.

 Игровые действия.

Убегать от водящего к названному дереву.

 Правила.

 Воспитатель часто меняет название растении. Около названного растения долго стоять нельзя. Можно перебегать к разным деревьям одного названия.

 Ход игры.

Игра организуется как подвижная, типа «Салок». Воспитатель объясняет, что водящий может ловить только тех детей, которые не стоят у названного дерева. Педагог называет сначала те деревья, которые имеют яркие отличительные признаки, затем те, которые похожи по внешнему виду, Например, тополь и осину, желтую акацию и рябину и др. Все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо и в соответствии с этим перебегать по сигналу «Раз-два-три — беги!».

«Путешествие».

Первый вариант.

Дидактическая задача.

Найти дорогу по названиям знакомых растений.

Правила.

Направление пути рукой не показывать, ориентиры называть точно.

Ход игры.

Игру проводят во время прогулки в парке или лесу. Воспитатель предлагает одному или двум детям быть ведущим. Им дают задание подобрать новое место для прогулок, наметить к нему путь и выбрать заметные ориентиры (крупные деревья, кустарники). Затем, когда это задание выполнено, ведущие должны объяснить всей группе детей дорогу. Надо называть два-три знакомых всем дерева или кустарника, их хорошо заметные признаки. Например, ведущий говорит; «Надо дойти до очень большой ели, от нее повернуть направо, оттуда направиться к двум большим березам, поравнявшись с ними, опять повернуть направо. За орешником будет полянка для прогулки».

Второй вариант.

Игру проводят так же, только дорогу к любимой полянке найти самую короткую, объяснить ее всем детям.

Третий вариант.

Дидактическая задача.

Знать внешний вид и названия некоторых деревьев и кустарников, их характерные отличительные признаки. Описать внешний вид растений и найти их по описанию.

Правило.

Описывать растения-ориентиры, не говоря, как они называются.

Ход игры.

Игру проводят в парке, лесу. Выбирают одного ведущего, который намечает маршрут прогулки и объясняет, куда все пойдут и как найти дорогу. Ведущий выбирает ориентиры: 3-4 хорошо знакомых детям растения, описывает их, не называя, объясняет, где и куда надо свернуть. Все остальные по описанию определяют ориентиры, называют их и ищут по ним дорогу.

Можно выбрать двух ведущих, проделать два путешествия, а все дети сравнят, кто из них выбрал лучшее место для прогулки.

Игру проводят как поход за грибами. Ведущий объясняет, в  какой  лес пойдут,  как  найти туда  дорогу.