

## **Картотека игр для детей 4-7 лет на познание признаков объекта, их классификацию и систематизацию**

Основной целью создания данной картотеки игр является упражнение детей в выявлении признаков объектов и описании данного объекта через набор значений этих признаков. Игровые тренинги позволяют формировать навыки классификации объектов окружающего мира по специально заданному или произвольно выбранному признаку. Учат обобщать объекты по принадлежности к определённому классу и биологической классификации; в анализе "полезности" и "вредности" различных объектов живой и неживой природы. Творческие задания позволяют подвести к пониманию природных взаимосвязей на основе диалектических законов, ответственности человека за сохранение природы.

Картотека составлена на основе игр, представленных в сборниках педагогов-ТРИЗовцев, а также собственных интерпретаций.

### **«Я знаю»**

Материал: мяч.

Ход игры: подбрасывают мяч и говорят «Я знаю пять названий птиц, зверей и т.д. Произносят 5 названий птиц, зверей, растений или других объектов природы.

Второй вариант: воспитатель бросает ребенку мяч и называет класс объектов природы - "Звери". Ребёнок ловит мяч и называет пять зверей и пр.

### **«Рыбы - птицы - звери»**

Материал: мяч.

Ход игры: воспитатель бросает мяч ребенку и произносит слово «птица». Ребенок, поймав мяч, должен подобрать видовое понятие, например, «воробей» и бросить мяч обратно.

### **«Колпачок»**

Материал: колпачок, надеваемый ребенку на голову.

Ход игры: дети стоят в кругу В центре - водящий с колпачком на голове. Колпачок надевается так, чтобы прикрывать глаза водящему. Дети идут по кругу со словами:

Мы по лесу шли,

Колпачок нашли.

Насекомое,

Птица,

Зверь,

Небылица.

Чем похвалиться?

На последнем слове дети останавливаются. Водящий открывает глаза и указывает перед собой. Тот, на кого указали, должен быстро сказать одно из перечисленных в тексте видовых понятий. Например: «Птица!». Водящий называет птицу.

Если сказано понятие "небылица", водящий должен быстро придумать название несуществующего животного или растения и рассказать о нем.

### **«Теремок»**

Материал: набор предметных картинок.

Ход игры: разыгрывается ситуация – в чистом поле теремок, в котором поселяются объекты окружающего мира. Объект (картинку) можно поселить только тогда, когда ребёнок найдёт не менее пяти схожих признаков между своей картинкой и картинкой "хозяина" теремка. Например: в теремке первым поселился зонтик. У ребёнка картинка с вишенкой. Общие признаки - округлые формы, косточка в вишенке и костяная ручка у зонтика, общий цвет и т.д.

Усложнение: нужно назвать схожие признаки не только с "хозяином" теремка, но и с каждым из его обитателей, которые уже там поселились.

### **«Кто где живет»**

Материал: картинки с животными у воспитателя, картинки с изображениями разных мест обитания — у детей (дерево, река, нора и т.д.).

Ход игры: воспитатель показывает картинку с изображением животного, а ребенок должен определить, где он обитает, и «поселить» у себя на нужной карточке.

### **«Цепочка»**

Материал: мяч, картинки объектов.

Ход игры: воспитатель сначала показывает картинку с изображением объекта, зачем передает мяч. У кого в руках мяч, тот называет один из признаков объекта и передает мяч другому. Нужно назвать как можно больше признаков объекта и не повториться. Например: морковь сладкая, сочная, оранжевая, хрустящая, растущая на грядке, твёрдая, удлиненной формы.

Усложнение первого уровня: воспитатель (В) называет признак, а дети (Д) - его значение. Например:

В. По цвету...

Д. Оранжевая.

В. По форме...

Д. Удлиненная.

В. На вкус...

Д. Сладкая.

Усложнение второго уровня: воспитатель называет объект и передаёт мяч. Первый ребёнок (Р) называет объект. Второй - его свойство. Третий - объект с названным свойством. Четвёртый - другое свойство нового объекта и т.д.

Например:

В. Морковь.

Р.1. Морковь сладкая.

Р.2. Сладким бывает сахар.

Р.3. Сахар белый.

Р.4. Белым бывает снег и т.д.

### **«Летает, плавает, бегают»**

Материал: мяч.

Ход игры: водящий по очереди бросает детям мяч, называя объект живой природы. Ребенок ловит мяч и бросает его водящему, называя способ передвижения этого объекта.

Например: зайчик - бегают, ворона - летает, карась - плавают.

Усложнение: называются не только природные, но и рукотворные объекты. Тогда ребёнок должен назвать происхождение: щука - природный мир, плавают; самолет - рукотворный мир, летает.

Примечание: следует называть объекты, а не целый класс. Например, следует говорить "воробей", "сойка", "стриж", а не "птичка".

### **«Обгонялки»**

Ход игры: Каждый ребенок придумывает себе образ. Дети становятся в круг и по очереди себя называют. Затем так же по очереди называют свои функции (для рукотворных) или действия (для природных), но не глаголом, а существительным, образованным от глагола при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов: "скакунчик", "поливалка" и т.д.

Кто не может быстро назвать свое прозвище, выходит из игры на один круг. Количество участников должно быть не менее 6-ти человек, тогда у каждого ребёнка будет возможность подумать, пока до него дойдет очередь.

Игра проходит в 5-6 кругов, поэтому каждый из детей должен будет найти не менее 5-ти разных "дразнилок" для своего образа.

### **«Неумейка»**

Материал: предметные картинки.

Ход игры: дети берут по одной картинке, принимая на себя данный образ. Ведущий начинает игру, называя свой предмет и несвойственную ему функцию или действие. Следующий ребёнок называет тот, объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию или действие.

Например: "Я воробей, я не умею танцевать". "А я - балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы". И т.д.

### **«Репка»**

Ход игры: задается объект. Воспитатель предлагает "потянуть репку" Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадии развития этого объекта. Например: икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок за головастика, лягушка за лягушонка, тянем-потянем... вытащили репку.

Если все названо правильно, то взрослый объявляет, что репка вытянута, а если дети ошиблись, то репка "остаётся" на грядке.

### **«Я еду в деревню»**

Материал: набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз.

Ход игры: ребенок объявляет: "Я еду в деревню и беру с собой..." и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. Например: "Я еду в деревню и беру с собой (ромашку). Если я поеду в деревню зимой, то там ромашек уже нет на лугу. Можно из засушенной ромашки сделать лечебный настой."

В игре участвуют до 5-ти детей.

Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдохнуть и т.д.

### **«Повторяйка»**

Ход игры: дети выбирают себе образы или получают их от ведущего.

Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию или действие, а остальные дети "примеряют" их на себя:

Я - лягушка. Я умею прыгать.

Я - машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.

Я - карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки. И т.д.

Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции или действия.

### **«Ромашка»**

Материал: волчок со стрелкой, предметные картинки.

Ход игры: в игре используется волчок. Вокруг него раскладываются предметные картинки. Волчок раскручивается. Когда стрелка укажет на один из объектов, кто-то из детей (или в коллективном процессе) должен рассказать о стадиях развития того объекта, чем он станет и скором и далёком будущем. Игра адресована старшим дошкольникам.

### **«Был. Есть. Будет»**

Ход игры: воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем, будущем.

Например, яблоко:

сейчас - сладкое, сочное, красное...

было - зелёное, кислое, терпкое...

будет - сухое, сморщенное, червивое.

Аналогично можно поиграть с функциями (для рукотворного мира) и действиями (для природного) объекта.

### **«Что было? Что будет?»**

Материал: картинки к хорошо знакомым сказкам природоведческого содержания. Можно использовать не только иллюстрации, но и схематические "кадрики" к сюжету, нарисованные вместе с детьми.

Ход игры: каждый получает одну картинку и по сигналу должен быстро занять свое место в общей шеренге. Затем идет обсуждение: каждый ребёнок называет, что изображено на картинке, было это по сюжету или еще будет (по отношению к предыдущему выступлению).

Например: Колобок встретился с зайцем и поет ему песенку. Это сейчас. Колобок убегает из дома. Это было. Колобок сидит на носу у лисы. Это будет.

### **«Ты мой кусочек»**

Ход игры: дети сидят в кругу. Один из них называет образ, а остальные - его части: я - озеро, а ты мой кусочек. Я - твой берег, дно, вода и т.д.

В качестве усложнения предлагается выстроить целую подсистемную цепочку: "Я - озеро, а ты - мой кусочек. Я - твой берег, а ты мой кусочек. Я - песочек на берегу, а ты - мой кусочек..."

### **«Выбери нужное»**

Материал: серия предметных картинок различного содержания.

Ход игры: на стол попеременно высыпаются предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство по любому признаку, а дети должны выбрать максимум предметов, у которых это свойство наблюдается.

### **«Волшебная дорожка»**

Материал: серия предметных картинок различного содержания.

Ход игры: игра начинается с тренинга на сортировку объектов по классу. Желательно брать не более 4-х классов на одну игру: например, по 5-6 картинок из классов посуды, мебели, одежды, растений. Затем в один ряд выкладывается 4-5 произвольно выбранных картинок по одной из каждого класса. Дети должны найти общий для выложенных предметов признак.

### **«Разведчики»**

Материал: серия предметных картинок различного содержания и большая сюжетная или пейзажная картина.

Ход игры: по команде "Разведчики, вперед!" дети должны выбрать из множества предметных изображений те, которые характерны для места, изображённого на большой картине: что можно встретить на лугу, в лесу, в комнате и т.д.

Если ребёнок ошибается, то вместе с остальными участниками игры нужно придумать ситуацию, оправдывающую ошибочный выбор. Например, ребёнок не может объяснить, почему к картине с изображением фермы он выбрал автобус: "В автобусе могли приехать доярки, привели корм для скота" и т.д.

### **«Купец» (модификация народной игры "Краски")**

Ход игры: выбираются купец и продавец. Остальные участники игры - товар. Каждому "товару" продавец называет его образ, но так, чтобы слышал купец. Затем купец обращается к продавцу: "Продавец, продавец, продай мне товар". "А что тебе продать?" Купец описывает свойства товара: "Продай мне круглое, пушистое, тёпленькое..."

Тот ребёнок, образу которого соответствуют данные свойства, убегает, а купец его догоняет. Если догнал, то забирает в условленное место и выбирает следующий товар. Если нет, то товар становится купцом, купец - продавцом, а продавец занимает место товара. В подвижной части игры возможны варианты.

### **«Что забрать с собой?»**

(В): Волшебница решила забрать с собой в волшебную страну всех овец.

-Почему только овец? - возмутились остальные природные объекты.

-Потому что овечки мягкие, - ответила волшебница.

-Но мы тоже мягкие, - закричали природные объекты.

(В): Ребята, какие ещё мягкие объекты в природе вы знаете?

Дети называют объекты и объясняют наличие заданного признака (громкий, яркий, тёплый, тяжёлый, устойчивый и т.д.). Воспитатель может сам предлагать детям объект для обсуждения.

### **«Поможем Золушке»**

Материал: муляжи овощей и фруктов (различные по цвету, материалу, фактуре, размеру), корзины.

Воспитатель (В): Разозлилась на Золушку мачеха, не разрешила ехать на бал и строго-настрого наказала, чтобы Золушка посуду вымыла, пол вымела, фрукты да овощи по корзинам разложила и в подвал снесла. Воспитатель высыпает перед детьми все муляжи.

(В): Мачеха дала Золушке несколько корзин и сказала, что по приезду обязательно проверит, правильно ли девочка разложила овощи и фрукты и корзины. Дети, поможем Золушке?

Сидит Золушка и думает, как ей задание мачехи выполнить, по какому признаку фрукты-овощи в корзины разложить? Посмотрела глазками, и какие признаки заметила? (Цвет, форму, величину)

Дети раскладывают муляжи в корзины, ориентируясь на форму, цвет, размер.

(В): Подумала Золушка, можно ли по запаху раскладывать? Вспомните, как пахнет яблочко? Какой запах у перца? А у лимона?

Дети раскладывают муляжи в корзины согласно запахам реальных овощей и фруктов.

(В): Задумалась Золушка: а по слуху можно ли разложить? Издают ли фрукты и овощи звуки сами? А что сделать надо, чтобы они зазвучали? Что может трещать, хрустеть? (Арбуз, орехи, морковь...) Дети объясняют, в каких условиях какой фрукт или овощ какой звук может издавать. Зачем выбирают основание для классификации.

Дети классифицируют объекты по издаваемому звуку.

(В): Развеселилась Золушка, поиграть решила. Глаза закрыла, и стала на ощупь фрукты да овощи на группы делить. Аккуратно потрогайте их, пощупайте, погладьте.

Дети раскладывают предметы согласно их форме, фактуре, плотности, температурным показателям.

### **«Соты»**

Материал: медальоны с изображением объектов, маска пчелы.

Первый раз ведущим-пчелой является воспитатель, затем это может быть ребёнок. Детям раздаются медальоны.

(В): Гуляли предметы по лесу и заблудились. Темно стало, страшно. Пошёл дождь. Вышли они на опушку и увидели вдруг пчелиные соты. Решили бедолаги у пчёл переночевать. Только подошли они к пчелиному домику, а на встречу вылетает пчёлка-часовой. Попросились скитальцы на ночлег: "Мы устали. Ночь пришла. На ночлег пусти, пчела".

А пчеле не хочется их пускать. Решила она хитростью не пустить их: "Под дождем держать не буду, В соты я пущу посуду".

Каждый из вас поможет своему предмету. Посуда - это то, из чего едят. Может ли быть каждый из вас посудой?

Дети должны доказать, что их предмет является посудой.

- "Не теряйте вы надежду. В соты я пущу одежду".

- "Холод, грех вас здесь держать. Кто умеет рисовать?"

- "Заходите все игрушки для моей дочурки Мушки".

### **«Кто делает так же?»**

Воспитатель и дети становятся в круг.

(В): Я вам буду загадывать движение, а вы будете говорить, какие представители живой природы делает так же. Сели на корточки, как... (поползли, побежали, полезли, прыгнули и т.д.).

Дети называют того, кто делает так же. Ответы не должны повторяться. После каждого действия последний ребенок становится на место первого.

### **«Волшебники»**

Материал: предметные картинки, коробки.

(В): Пришли к нам в гости волшебники и сказали, что им нужно выполнить очень ответственное задание - забрать с собой определенные предметы. Первый – все, на чём можно передвигаться. Второй - все, чем можно накрываться. Третий - всё, что можно кушать. Четвёртый

- всё, что можно послушать. Каждый волшебник принес с собой коробочку, в которую мы будем раскладывать предметы.

Дети раскладывают картинки в четыре коробки, в соответствии с заданным признаком.

(В): Потерялось две коробки. Сколько осталось? И задание наших волшебников изменилось. Теперь в первую нужно положить то, на чем можно передвигаться и в тоже время накрываться. Во вторую то, что можно послушать и в тоже время скушать.

Усложнение, Задание может усложниться до сочетания сразу четырёх признаков в одном объекте. Признаки могут меняться.

### **«Отзвучалка»**

Материал: кассета с записью различных звуков, карточки с изображением звучащих объектов, магнитофон.

1 этап.

В: В мире объектов переполох. Все звуки перепутались и потеряли своих хозяев. Воспитатель раздает детям картинки. Игрет магнитофон. Дети, слушая запись, должны выбрать из всех картинок «хозяев» звуков.

2 этап.

В: Звуки нашли хозяев и хотят поехать домой в свои города: город музыкальных инструментов, город животных, город птиц и т.д.

Классификация проходит на основе картинок, но дети могут раскладывать только изображения тех «хозяев» по порядку, чьи звуки звучат.

### **«Что это такое?»**

В: Загадали мне однажды очень сложную загадку. А я до сих пор не могу её отгадать. Это предмет. Он разноцветный, деревянный, глубокий, круглый. Что это такое? (Например: тарелка - разноцветная роспись, сделана из дерева и т.д.)

Дети по очереди называют любые признаки (признак цвета, формы, размера и т.д.). Последний называет объект, сочетающий в себе все перечисленные характеристики, и объясняет, почему он считает, что загадан именно этот объект.

Усложнение: количество признаков со временем увеличивается от двух до пяти-семи. Можно вводить ограничение: загадываются объекты только из мира неживой природы, только из класса зверей, только живущие в реке и т.д.

### **«Новогодняя елочка»**

Воспитатель предлагает проблемную ситуацию: «Пришёл новый год. Дети решили украсить пушистую елочку, а ёлочных игрушек нет. Чем украсить лесную красавицу?» Дети в ближайшем окружении находят предметы, которые можно использовать в новом качестве. Сначала они выделяют признаки объекта, затем присваивают новое качество.

### **«Кто я такой?»**

В тёмной комнате покой.

Слышны всхлипы: «АЙ!» да «ОЙ!».

- Что случилось? Что за вой?

Кто здесь плачет? Что с тобой?

Может быть, включить свет?

Может зуб болит?

- Нет.

- Может, случилась беда?

- Да.

Ну ничего, ерунда.

Отвечал мне кто-то:

- О, ужас!!!

Никому в этом мире не нужен.

Потерял я и сон, и покой.

Я не знаю, кто я такой.

- Ребята, бедняжке поможем?

Все свойства на место положим.

И узнаем, кто плачет в избушке,

В самой тёмной её комнатушке.

Воспитатель даёт рифмованный набор признаков, но которым дети должны определить загаданный объект. Воспитатель выслушивает все предложенные варианты и соглашается быть самым оригинальным ответом. Дети должны обосновать свой ответ. Однозначных отгадок в этих загадках нет.

Он красный, если все же спел. А кто успел, сорвал и съел.

У него ноги четыре,

Он стоит у вас в квартире.

Если хочешь, обойди,

Встань, приляг иль посиди.

Удивительный вопрос: Он - охранник, будто пёс.

Есть высоко и низко. По форме как сосиска.

Ящик белый без окон. Но в него не влезет слон.

### **«Исправь ошибку»**

Вата легкая, а гиря черная.

Холодильник белый, а ковер мягкий.

У гуся шея длинная, а цыпленок маленький.

### **«Что лишнее?»**

Снег, одуванчик, халат врача, вата.

Сосулька, мороженое, только что сваренный суп, снег.

Вата, гиря, перышко, снежинка.

### **«Превращалки»**

Был стул – появилась табуретка

Чашка – ...

Окно – ...

Кофта – ...

Диван – ...

1. Выбрать из 3 объектов один лишний, с учетом выделенного признака, и подробно объяснить свой выбор. 1 вариант с использованием наглядности. 2 вариант - на вербальном уровне.

- По цвету: Цыпленок, лимон, василек.  
Огурец, морковь, трава Халат врача, помидор, снег.
- По форме: Телевизор, книга, колесо.  
Косынка, арбуз, палатка.
- По величине: Бегемот, муравей, слон.  
Дом, карандаш, ложка.
- По материалу: Банка, кастрюля, рюмка.  
Альбом, тетрадь, ручка.
- По вкусу: Конфета, картошка, варенье.  
Торт, селедка, мороженое.
- По весу: Вата, гиря, штанга  
Мясорубка, перышко, гантели.

(«Человечек» из какой квартиры помог нам найти лишний объект? Выставляется значок имени признака: цвет, форма и др.)

2. Закончи мысль в каждом высказывании. «Человечек» из какой квартирки помог нам сделать умозаключение?

Например, все планеты похожи на шар, Земля - это планета. Из этого следует, что Земля — похожа на шар. (Нам помог «человечек» формы).

- Всеми игрушками можно играть, мяч - это игрушка, значит....
  - Все птицы имеют перья, петух - птица, значит...
  - Все цветы - красивые, роза - цветок, значит...
  - У всех деревьев есть ствол, береза - это дерево. Значит...
  - Все ученики любят получать пятерки, Петя - ученик, значит...
  - Все коты любят пить молоко, Васька - кот, значит...
  - У всех рыб есть чешуя, щука - рыба, значит...
  - У всех автомобилей есть колеса, «Волга» - автомобиль, значит...
  - Все зимние месяцы холодные, январь - зимний месяц, значит...
  - Все ученики художественной школы умеют рисовать, Саша - ученик художественной школы, значит, ...
  - Все повара отлично готовят, Андрей Иванович - повар, значит... Все фрукты полезные, яблоко - фрукт, значит...
3. Рассуждения. Закончи предложение. «Человечек» из какой квартиры помогал нам рассуждать?
- Если стол выше стула, то стул (ниже стола)
  - Если дерево выше пня, то пень...
  - Если камень тяжелее ваты, то вата...
  - Если ручеек уже реки, то река...
  - Если тетрадь тоньше книги, то книга...
  - Если береза тоньше дуба, то дуб...
  - Если черепаха передвигается медленно, то заяц...
4. Проанализировав 3 логически связанных понятия, выделить одно, отличающееся от других каким-либо признаком. Объяснить ход рассуждений. «Человечек» из какой квартиры помог нам?
- Ночник, торшер, свеча.
  - Глаза, нос брови.
  - Книга, альбом, тетрадь.
  - Коза, свинья, корова.
  - Картошка, морковь, огурец.
  - Елка, береза, сосна.
  - Трамвай, электричка, троллейбус.
  - Сковородка, чашка, кастрюля.
  - Петух, гусь, воробей.
5. Проанализировав признаки изображенных предметов, назвать, а затем рассказать о том общем, что их всех объединяет.
- Самолет, теннисный мяч, стрела, бабочка (все может двигаться по воздуху).
  - Земляника, орехи, морковь, яблоко (съедобно в сыром виде)
  - Мальчик, гриб, дерево, цыпленок (растет)
  - Телевизор, книга, компьютер, радиоприемник (дает людям знания).
6. Выбрать из ряда слов, некоторые части основного объекта, одно - два главных, без которых указанное понятие не может существовать. Объяснить свой выбор. Лучше этот вид заданий начинать с поэтапного разбора каждого понятия (словарная работа воспитателя)
- ОГОРОД: пугало, теплица, грядки, забор, участок, сорняки.
  - САД: забор, фруктовые деревья, собака, скамейки.
  - УЛИЦА: дорога, дома, фонари, люди, магазины.
  - ЛЕС: ягоды, грибы, звери, цветы, деревья, птицы.
  - МОРЕ: пляж, соленая вода, песок, отдыхающие, рыбы.
  - РЕКА: лодки, течение, берег, вода, рыбак, рыба.
7. Из группы предметов выбрать один, который по какому - либо признаку отличается от всех остальных. Подробно рассказать, в чем суть отличия. «Человечек» из какой квартиры помог нам в этом?
- Муравейник - нора - скворечник - дупло.





вопросы на основе УОТ.

17. «1-2-3- нужную картинку подними». Ведущий называет значение любого из признаков ключевого объекта, дети поднимают модель имени заданного признака.
18. «1-2-3- по картинке об объекте скажи». Ведущий показывает модель имени признака и называет объект, дети строят предложение.
19. «В какой квартирке живут противоположности?» Например, высокий - низкий (Размер).
20. «Ассоциации». («На что похоже?» Разведчики») На картинку в центре посмотри, похожести найди.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЧУВСТВЕННОГО ВОСПРИЯТИЯ (РАБОТА АНАЛИЗАТОРОВ)**

**Цель этого блока игр:** развивать чувственное восприятие, упражнять в восприятии и описании многообразия ощущений, выделять отдельные, определять анализатор, задействованный в этом виде восприятия, формировать навыки сенсорного обследования объектов материального мира.

### **«Мир звуков»**

Материал: магнитофонная запись шума моря, леса и т.д.

Ход игры: предложить детям послушать запись. Дети вслушиваются в звуки, только затем высказываются о том, что они услышали, что почувствовали (вой ветра, шум листьев, пение птиц, жужжание пчел и т.д.).

Усложнение первого уровня - определить место, где можно услышать эти звуки.

Усложнение второго уровня - вычленить в многообразии звуков, какие воспроизводятся объектами живой природы, какие - неживой. Есть ли там звуки "рукотворного происхождения".

### **«Узнай по запаху»**

Материал: объекты материального мира с ярко выраженным запахом (предметы парфюмерии, пряности, овощи, фрукты и т.д.), шарфик или платок из непрозрачной ткани.

Ход игры: ребёнку завязывают глаза и предлагают по запаху определить, какой объект ему дали в руки. Затем описать характер своих обонятельных ощущений и положить этот объект на один из подносов по признаку "съедобное" или "несъедобное".

### **«Угадай, кто позвал»**

Ход игры: водящий ребёнок становится спиной к группе детей. Один из детей окликает его по имени. Водящий должен отгадать, кто его окликнул.

Усложнение: игра "Колобок". Правила те же, но водящий принимает на себя роль Колобка, а тот, кто его окликает, может изменять тембр голоса. Разыгрывается следующий диалог: "Колобок, Колобок, я тебя съем!" "Не ешь, меня, Саша (Петя и т.д.), я тебе песенку спою".

### **«Волшебный мешочек»**

Материал: мешочек из непрозрачного материала и некоторое количество предметов или игрушек.

Ход игры: игрушки складываются в мешочек. Вызванный ребёнок опускает руку в мешочек, ощупывает предмет и вслух перечисляет те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения. Остальные дети по перечисленным свойствам отгадывают этот объект.

Желательно брать одновременно не более 5-6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, т.к. вместо свойств ребенок называет части, и ответ становится очевидным.

### **«Волшебные звуки»**

Материал: предметы, изготовленные из различных материалов (металл, стекло, дерево и т.д.), непрозрачная ширма.

Ход игры: воспитатель за ширмой постукивает по одному из предметов деревянной палочкой, а дети должны определить материал, который издает подобный звук.

Усложнение первого уровня: не только определить материал, но и назвать как можно больше предметов из этого материала.

Усложнение второго уровня: назвать явления или объекты природного мира, которые издают звуки, схожие по звучанию с рукотворными материалами. Например, звон стекла — звон капли...

### **«Какой овощ, фрукт ты съел»**

Материал: тарелочка с нарезанными кусочками фруктов и овощей. Ход игры: ребёнок закрывает глаза. Взрослый кладёт ему в рот кусочек фрукта или овоща. Ребёнок должен определить по вкусу, чем его угостили.

## **ИГРЫ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ ФОРМИРОВАНИЮ ОСНОВ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО САМОСОЗНАНИЯ.**

**Цель данного блока игр:** формирование основ экологического самосознания, способности устанавливать причинно-следственные связи между поступками человека и изменением природной картины мира, прогнозировать процессы, которые влечёт за собой деятельность людей в будущем, развитие способности к эмпатии (принимать точку зрения другого объекта, сопереживать ему).

### **«Берегите природу»**

Материал: игровое поле, картинки (сектора) со схемами.

Ход игры: воспитатель показывает детям круг, разделенный на сектора - «квартиры». И предлагает в каждую «квартиру» заселить из природного мира какую-либо часть: растения, животных (звери, птицы, рыбы), человека. Дети распределяют картинки с указанными изображениями по секторам. Далее воспитатель убирает одно из изображений и уточняет у детей, что произойдет с оставшимися живыми объектами на Земле при отсутствии спрятанного объекта. Например: если убрать растения, что произойдет с птицами, зверями и т.д. (доходят до человека). Изображение человека убирают из круга в последнюю очередь. Детей подводят к выводу о том, что если человек исчезнет с Земли, то природа не погибнет, но если хотя бы один из других элементов живой природы исчезнет, может погибнуть и оставшийся мир, в том числе и человек. Все взаимосвязано в природе, и человек должен бережно относиться к окружающему миру.

### **«Эмпатия»**

Ход игры: детям предлагается взять на себя образ природного или рукотворного объекта и представить себя в ситуации, когда у этого образа есть проблемы.

Пример: ты - уставший кузнечик, заблудился на лугу. Что ты чувствуешь? (Что ощущают твои ножки? Усики?) Или: ты - цветочек на солнечной поляне. Очень хочешь пить. Давно не было дождя. Что ты чувствуешь? Расскажи.

Или Я - злой мальчишка, а ты - красивая ромашка. Я хочу тебя сорвать. Уговори меня этого не делать.

### **«Что будет, если...»**

Ход игры: взрослый задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в которой показывает необходимость соблюдения меры и действие закона перехода количества в качество.

Например: "Что будет, если в речку капнуть одну капельку мазута? А две капельки? А если туда целый завод сольёт отработанное топливо?" "Что будет, если один ребёнок сорвет просто так лист с дерева? А если это сделают двое детей? А если сто человек? А если это станет делать каждый?" "Что будет, если один день прожить в местности с загрязнённым воздухом? А если неделю, месяц? А если человек там живёт постоянно?"

Примечание: важно не только показать зависимость количественных и качественных

характеристик, но и в последующей работе вывести детей на осознание способов предотвращения вредных результатов.

#### **«Один – хорошо, много – плохо»**

Ход игры: взрослый называет природный объект, обладающий ярко выраженными полезными свойствами. Дети должны доказать, что большое количество таких объектов или свойств даст противоположный результат. Пример: солнце, это хорошо, так как тепло, всё расцветает, можно загорать и купаться и т.д. Но когда солнца очень много, это плохо, потому что можно обгореть, получить солнечный или тепловой удар, начинается засуха и т.д.

#### **«Хорошо – плохо»**

Ход игры: воспитатель называет природное явление или объект, а дети сначала перечисляют его полезные свойства, а потом - вредные. Например: мороз - это хорошо, потому что легко дышится; снег не тает, можно на санках кататься; речка замерзает, каток не надо заливать и т.д. Но мороз - это плохо, потому что руки мёрзнут, нельзя долго гулять и т.д.

Усложнение: задать детям "точку зрения", с позиции которой они будут обосновывать свои доводы. Например, когда дождь — это хорошо или плохо для дерева, кошки и т.д.

#### **«Точка зрения»**

Ход игры: задаётся ситуация, на основе которой дети разыгрывают сценку, а затем изменяется в этой ситуации характер героя.

Примеры: мальчик увидел гнездо. Его действия.

Мальчик может быть добрым, жестоким, любопытным, глупым, рассеянным.

Или же: в одной и той же ситуации предлагаем ребёнку сыграть разные образы: муха попала в сети к пауку. Что чувствует муха? А паук? А теперь поменяйтесь ролями.

Или: вы изображаете двух собак. Одна - большая, сидит около своей конуры и гложет кость. Другая - маленькая, бездомная, голодная.

Примечание: ценность этого приёма в том, что ребёнок учится чувствовать ситуацию с разных точек зрения, может проанализировать, ее плюсы и минусы.

Эта способность лежит в основе природоохранной деятельности. Сорвать цветок для человека хорошо. Он будет стоять в вазе, им можно любоваться. Но, когда ребёнок почувствует себя этим цветком - он задумается. По крайней мере, не станет рвать цветы от нечего делать, чтобы тут же выбросить. Речь идёт опять же о чувстве ответственности.