

Автор подборки воспитатель:  
С.В. Макеева

## Познавательные игры с детьми 4-5 лет

Игра «Что вырастет?»

**Цель игры.** Знакомство с окружающим миром – закрепление знаний по теме «Деревья», развитие внимания, памяти и мышления.

**Ход игры.** Ведущий раздает каждому игроку карточку с изображением плода какого-либо дерева и предлагает подумать и рассказать, какое растение из него вырастет, если посадить его в землю.

Игра «Листопад»

**Цель игры.** Знакомство с окружающим миром – закрепление знаний по теме «Деревья», развитие внимания, памяти и мышления.

**Ход игры.** Ведущий отбирает все карточки с изображением листьев и раскладывает их на полу. Затем по команде дети подбегают и берут себе по одной картинке.

Ведущий. Начался осенний листопад – листья стали падать с деревьев. Поднимайте по одному листочку. А теперь каждый из вас пусть рассмотрит свой листочек и расскажет, с какого дерева он упал.

Игра «Найди пару!»

**Цель игры.** Знакомство с окружающим миром – закрепление знаний по теме «Деревья», развитие внимания, памяти и мышления.

**Ход игры.** Перед началом игры ведущий отбирает пары карточек «плод – лист» по количеству детей. Затем ведущий раздает детям по одной карточке, предлагает внимательно рассмотреть ее, а затем «перемешаться» - побегать всем вместе по комнате. По команде ведущего дети должны заглянуть в картинки друг друга и разбиться на пары – у кого изображения плода и листа с одного дерева. Побеждает в игре та пара, которая первая найдет друг друга.

Игра «Сортировка»

**Цель игры.** Знакомство с окружающим миром – закрепление знаний по теме «Деревья», развитие внимания, памяти и мышления.

**Ход игры.** Все карточки с изображением плодов и листьев деревьев перемешиваются между собой. По команде взрослого ребенок быстро сортирует картинки – в одну кучку складывает все плоды, в другую кучку – все листья.

В эту игру могут играть двое детей. В этом случае один собирает все листья, а другой – все плоды.

Игра «Послушай и найди!»

**Цель игры.** Знакомство с окружающим миром – закрепление знаний по теме «Деревья», закрепление названий растений, развитие внимания, памяти и мышления.

**Ход игры.** Все карточки с изображением плодов и листьев деревьев перемешиваются на столе. Ведущий дает детям задание по очереди – называет растение и просит найти карточки с изображением его плода и листа.

Игра «Кто скорее соберет»

**Цель игры.** Учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.

**Ход игры.** Ведущий говорит, что сейчас будем соревноваться – чья бригада скорее соберет урожай. Вот в эту корзинку (указывает на корзинку «Яблоко» или модель «Сад») надо собрать фрукты, а в эту (где нарисован огурец – модель «Огурец») овощи. Выигрывает та команда, которая быстрее соберет все предметы в корзину и при этом не ошибется.

Игра «Светофор-растеряшка»

**Цель игры.** Закреплять названия, последовательность и значение цветов светофора.

Оборудование: макет светофора без цветов, 4 красных, 4 желтых, 4 зеленых кружочка, машинки, игрушки.

**Ход игры.** В центре стола стоит макет светофора, кружочки разложены по столу в произвольном порядке. Машинки и игрушки расставлены как на перекрестке.

В: Ребята, посмотрите, что тут происходит! Машины не могут ехать, пешеходы не могут перейти дорогу. Как думаете, почему? (ответы детей).

Верно, посмотрите, светофор растерял свои цвета и на дороге путаница. Нам надо помочь. Скажите, как мы можем помочь? (ответы детей) Правильно, давайте вернем цвета на место. Скажите, какой цвет находится на верху светофора? Верно, - красный. А что он означает (ответы детей) Давайте возьмем кружочки красного цвета и установим их на свое место, (действия детей). Какой цвет находится в середине светофора? Верно, желтый. Что же этот цвет означает? (ответы детей) Давайте возьмем желтые кружочки и установим их на свои места. Какой цвет у нас остался? Правильно, зеленый. Что означает этот цвет? (ответы детей) Верно, зеленый цвет разрешает начать движение. Давайте закрепим его на место. Вот мы и собрали наш светофор и движение восстановлено.

Игра «Светофор»

**Цель игры.** Совершенствовать знания детей о назначении светофора, о его сигналах.

Уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспорта.

Воспитывать чувство ответственности, самостоятельности, дисциплинированности. Материал: цветные картонные кружки (желтые, зеленые, красные, макет светофора).

**Ход игры.** Ведущий раздает кружки желтого, зеленого, красного цвета. Последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

Игра «Где спряталась рыбка»

**Цель игры.** Развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

Материал: голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, ракушка, палочка, коряга.

**Ход игры.** Детям показывают маленькую рыбку (игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет.

Дети открывают глаза.

«Как же найти рыбку?» - спрашивает воспитатель. – Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась. Воспитатель рассказывает, на что похож тот предмет, за которым «спряталась рыбка. Дети отгадывают.

Игра «Цветочный магазин»

**Цель игры.** Закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

**Ход игры.** Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

Вариант 1. На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

Вариант 2. Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

Игра «Овощи, фрукты и ягоды»

**Цель игры.** Закреплять знания детей об овощах, фруктах и ягодах.

**Ход игры.** Детям предлагается рассмотреть игру, вспомнить названия овощей, фруктов и ягод, выделить основные особенности внешнего вида, где они растут.

Показать детям три баночки и предложить положить в баночку с зеленой крышкой овощи, с красной - фрукты, с оранжевой - ягоды.

Игра «Назови меня»

**Цель игры.** Уточнить знания детей о характерных особенностях и повадках животных, научиться создавать образ животного.

Игровое действие. Имитация повадок животных.

**Ход игры.** Воспитатель загадывает детям любое животное и изображает его. Дети повторяют за воспитателем имитируя этого животного, его повадки. И стараются как можно точнее передать характерные особенности его поведения. И угадать что это за животное. Игру можно усложнить, предложив двум-трем детям изобразить одно и то же животное.

Игра «Угадай, какой ты зверь»

**Цель игры.** Уточнить и закрепить знания детей об особенностях внешнего вида, повадках, приспособленности животных к окружающей среде, учить классифицировать животных.

**Материал.** Картинки с изображением животных.

**Игровое правило:** Отвечать на вопросы, которые помогают ребенку выяснить, "какой он зверь", можно только "да", "нет", "может быть".

**Ход игры.** Воспитатель прикрепляет на спину ребенку картинку с изображением животного. Затем предлагает всем детям посмотреть, что это за зверь. Каким зверем он стал, а зверь пытается показать особенности животного, издает звуки животного.

Игру можно варьировать, предлагая детям картинки с изображением птиц, рыб.

## Познавательные игры с детьми 5-7 лет

Игровое упражнение «Где что зреет»

**Цель игры.** Учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

**Ход игры.** На фланелеграф выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений (например, листья крыжовника, а плоды груши).

Игровое упражнение «Собери урожай»

**Цель игры.** Учить различать дары полей, садов. Помочь собрать урожай труженикам полей.

**Ход игры.** Детям предлагается собрать отдельно овощи, фрукты, колоски, выставляя их перед соответствующими сюжетными картинками. Рассматривая картинки, дети составляют рассказ о том, как выращивают тот или иной урожай.

Игра «Похожи – не похожи»

**Цель игры.** Развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы, сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

Материал: игровой лист (экран) с тремя «окнами-прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты-полоски с обозначением свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

Вариант 1. Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором окне. На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое окно – яблоко, второе окно – круг, третье окно – мяч.

Вариант 2. Один ребёнок устанавливает первое окно, второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму окну. За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

Вариант 3. Используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.

Игра «Волшебные экранчики»

**Цель игры.** Развитие у детей умений упорядочивать предметы по свойству, понимать условность обозначений, анализировать, сравнивать предметы.

Материал: «Экран» с тремя «окнами прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств. Ленты – полоски с изображением предметов с разной степенью выраженности свойств (например, яблоко большое, среднее и маленькое),

**Ход игры.** Воспитатель или кто-либо из детей вставляет изображение предмета в первом «окне». Предлагает подобрать «семейку» - построить упорядоченный ряд.

Например: большой круг, затем средний, маленький; тёмное пятно – светлое, совсем светлое. В начале освоения игры содержание конструируется специально: выбирается свойство, подбираются картинки с ярким проявлением данного свойства. В дальнейшем можно использовать изображения с несколькими свойствами. Например, в первом «окне» красное яблоко, во втором и третьем «окнах» - разные по форме, цвету, размеру яблоки. Дети обсуждают, как построить ряд, какое свойство выбрать.

Игра «Где снежинки?»

**Цель игры.** Уточнить и расширить представления детей о снеге. Помочь детям понять, почему при изменении температуры снег изменяет свои свойства. Развивать мышление интерес к зимним явлениям к неживой природе.

**Материал.** Карточки с изображением различных состояний воды: водопад, река, лужа, лёд, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка, капля, град; четыре карточки с изображением четырёх времён года.

**Ход игры.** Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лёд, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка, капля и т.д.

Во время движения по кругу произносятся следующие слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки и объясняются выбор.

Усложнение: Лежат 4 обруча с изображением четырёх времён года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор.

Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

Игра «Угадай птичку»

**Цель игры.** Расширять представления детей о зимующих птицах. Учить различать зимующих птиц по внешнему виду. Развивать способность сравнивать, обобщать, логически мыслить. Воспитывать эмоциональную отзывчивость и доброжелательность.

**Материал:** карточки с изображением зимующих птиц, карточки с изображением кормушек с вырезанным окошком.

**Ход игры.**(Воспитатель заранее вставляет карточки с изображением птиц в кормушки).

Мы кормушки смастерили,

Мы столовую открыли

Прилетайте, кто захочет!

Мы вас любим очень-очень!

Воспитатель говорит детям, что к ним на кормушки прилетели птички. Но они очень пугливы и спрятались. Педагог предлагает детям отгадать, кто прилетел на кормушку по фрагменту изображения птицы, объяснив свой выбор.

Затем дети проверяют себя, вытаскивая карточку с изображением птицы.

Игра «Уголок природы России»

**Цель игры.** Закрепить названия и знания у детей деревьев, птиц и животных, населяющих природную территорию России. Воспитывать гордость за природное многообразие родной страны. Воспитывать желание бережно относиться к природному богатству своей Родины.

**Ход игры.** Ребенку предлагается картина (магнитная доска или фланель, чтобы закреплять картинки): фон неба - голубой, фон земли - зеленый. В трех конвертах находится набор животных, птиц, деревьев. Ребенок должен из предложенного набора выбрать птиц, животных и деревья, которые присущи природе России. Остаться в конвертах должны картинки с изображением деревьев, животных и птиц, населяющих территории других стран. Птиц дети располагают на небе, деревьях. Деревья располагают на зеленом фоне, так же животных. Располагая элементы природы на картине, ребята называют птиц, деревья, животных.

Игра «Чьи следы»

**Цель игры.** Развитие у детей зрительного анализа изображений предметов.

**Материал.** Рисунки, фотографии с изображением следов животных.

**Ход игры.** В игре могут принимать участие от двух до четырех детей. Педагог предлагает подобрать две карточки (следы животного и животное целиком). Детям раздают карточки с изображением животного, необходимо найти следы этого животного. Выполнив задание, дети могут проверить себя. Для этого необходимо повернуть карточки обратной стороной: если цвет и форма фигур на обратной стороне совпадают, значит, комбинация карточек собрана правильно. Побеждает тот, кто правильно соберет наибольшее количество комбинаций.