

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ



Ознакомление детей с овощами и фруктами

1. Найди, что покажу

Дидактическая задача: найти предмет по сходству.

Игровое действие: поиск предмета, показанного и спрятанного воспитателем.

Правило: под салфетку заглядывать нельзя.

Оборудование: на двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.

Ход игры: воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется».

Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

Примечание: в дальнейшем игру можно усложнить, добавляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окраске. Например: свеклу, репу; лимон, картофель, помидор, яблоко и др.

2. Найди, что назову

№ 1.

Дидактическая задача: найти предмет по слову-названию.

Игровое действие: поиск «спрятанных» овощей и фруктов.

Правила: искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, помидор, яблоко и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.

Оборудование: овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, величина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по величине, но разной окраски (несколько яблок, груш и др.), разной величины с постоянной окраской (морковь, свекла, капуста).

Ход игры: воспитатель предлагает одному из детей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «Покатай яблоко и скажи, какое оно по форме» Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пытается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Например: «Покажи желтую репку (черную редьку)». И т.п.

№ 2.

Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы: шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет.

№ 3.

Игра оборудуется и проводится так же, как и в первых двух вариантах. Здесь решается задача — закрепить в памяти дошкольников окраску предметов.

Овощи и фрукты раскладывают (прячут) в вазы разной окраски в соответствии с окраской предмета.

3. Угадай, что в руке

Дидактическая задача: узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

Игровое действие: бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

Правило: смотреть на то, что лежит в руке, нельзя. Нужно узнать на ощупь.

Ход игры: дети стоят, образуя круг. В руки, отведенные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети, у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.

Примечание: игра рекомендуется для детей 3—4 лет.

4. Чудесный мешочек

№ 1.

Дидактическая задача: узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие: поиск на ощупь спрятанного предмета.

Правила: в мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет всем остальным.

Оборудование: для первых игр подбирают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, деталям, затем более похожие. Небольшой мешочек (непрозрачный).

Ход игры: воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает одному из ребят: «Найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи, что ты взял». Или можно попросить: «Найди то, что я скажу (назову)». По очереди задание выполняют все дети.

Примечание: в последующем варианте при повторении игры мешочек наполняют заранее. Дети не должны видеть, что туда прячут.

Второй вариант (для детей средней группы).

Дидактическая задача: узнать предмет на ощупь по перечисленным признакам.

Ход игры: воспитатель перечисляет признаки, которые можно воспринять на ощупь: форму, ее детали, поверхность, плоскость — и просит: «Найди в мешочке то, что похоже на шарик, но с длинным хвостом, твердое, негладкое». Ребенок по описанию ищет и находит *свеклу*.

Сначала в мешочек опускают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме. При повторении игры предметы можно подбирать похожие по форме, но отличающиеся другими признаками.

5. Угадай, что съел

Дидактическая задача: узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие: угадывание на вкус.

Правила: нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

Оборудование: подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.

Ход игры: приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе»

После того как все дети выполняют задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

Примечание: в дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые

ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения ' вкуса: «Как во рту стало?» (Горько, сладко, кисло.)

6.Найди, о чем расскажу

Дидактическая задача: найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие: угадывание растения по описанию признаков.

Правило: называть узнанные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.

Оборудование: овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

Ход игры: воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

7.Опиши, я отгадаю

Дидактическая задача: выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

Игровое действие: загадывание взрослому загадок.

Правило: нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Оборудование: овощи и фрукты раскладывают на столе. Стул воспитателя ставят так, чтобы растения ему не были видны.

Ход игры: педагог говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его название. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» И т. д.

Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.

8.Опиши, мы отгадаем

№ 1.

Дидактическая задача: описать предметы и найти их по описанию.

Игровые действия: загадывание и отгадывание загадок о растениях.

Правило: дать описание подробно и четко в принятой последовательности.

Ход игры: ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ребят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.

№2.

Воспитатель предлагает одному ребенку загадать загадку — описать какой-либо овощ, например свеклу, так, чтобы дети узнали, о чем он говорит. Воспитатель

предупреждает водящего, что на загаданный предмет не надо долго смотреть, так как дети могут увидеть, на что он смотрит, и сразу угадают. Следует напомнить последовательность описания: сначала надо рассказать о форме, ее деталях, затем о плотности, окраске, вкусе.

Примечание: последние две игры рекомендуется проводить с детьми 4—5 лет.

Ознакомление детей с комнатными растениями

1. Что изменилось?

Дидактическая задача: найти предметы по сходству.

Игровое действие: поиск похожего предмета.

Правило: показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

Оборудование: одинаковые растения (по 3—4) расставлены на двух столах.

Ход игры: воспитатель показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.)

Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.

2. Найди такой же

Дидактическая задача: найти предметы по сходству.

Игровое действие: дети находят изменения в расположении предметов.

Правило: смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

Оборудование: на двух столах ставят 3—4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

Ход игры: воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

3. Угадай растение по описанию

Дидактическая задача: найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие: поиск предмета по загадке-описанию.

Правило: показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.

Оборудование: для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение.

Ход игры: воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже («на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его. Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное.

4. Где спряталась матрешка!

№ 1.

Дидактическая задача: найти предмет по перечисленным признакам.

Игровое действие: поиск спрятанной игрушки.

Правило: смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.

Оборудование: на столе расставляют 4—5 растений.

Ход игры: детям показывают маленькую матрешку, которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспитатель. — Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность), цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

№ 2.

Матрешка «прячется» за любое растение, находящееся в групповой комнате.

5. Найди растение по названию

№ 1.

Дидактическая задача: найти растение по слову-названию.

Игровые действия: поиски названного растения.

Правило: смотреть, куда прячут растение, нельзя.

Ход игры: воспитатель называет комнатное растение, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей выполнить задание. Если детям трудно будет найти названное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с предыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.

№ 2.

Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей спрячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо описания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название.

6. Чего не стало!

Дидактическая задача: назвать растение по памяти (без зрительного контроля).

Игровое действие: отгадать, какого растения не стало.

Правило: смотреть, какое растение убирают, нельзя.

Оборудование: на стол ставят 2—3 хорошо знакомых детям по прежним играм растения.

Ход игры: воспитатель предлагает малышам посмотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого растения не стало?» Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим

предметом.

Примечание: приведенные выше игры рекомендуются для детей 3—4 лет.

7.Опишите, я отгадаю

Дидактическая задача: найти растение по описанию взрослого.

Игровое действие: отгадывание растений по загадке-описанию.

Правило: сначала надо найти растение, о котором расскажут, а потом назвать его.

Ход игры: воспитатель описывает одно из растений, находящихся в групповой комнате. Дети должны найти его по описанию, а если оно им знакомо, то назвать. Те растения, названия которых дети еще не знают, воспитатель называет сам. При описании следует использовать общепринятые термины: «форма листа», «окраска цветов» и т. д. Это поможет детям выделить отличительные и общие признаки растения.

8.Найди, о чем расскажу

Дидактическая задача: описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы взрослого.

Игровое действие: оставление «загадки» для взрослого.

Правило: называть загадываемое растение нельзя. Отвечать на вопросы правильно.

Ход игры: педагог сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребенка воспитатель просит выбрать и показать детям растение, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Педагог задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске листьев (называет оттенки зеленого цвета), о поверхности листа (гладкий, негладкий), о том, есть ли цветы, сколько их на ветке, какой они окраски. Например: «На что похоже — на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие?» Узнав растение, воспитатель называет и показывает его. Игру можно повторить.

9.Загадай, мы отгадаем

№1.

Дидактическая задача: описать предметы и найти по описанию.

Оборудование: на стол ставят 3—4 растения.

Игровое действие: загадывание и отгадывание загадок о растениях.

Правило: описывать растение нужно, не называя его.

Ход игры: один ребенок выходит за дверь. Он — водящий. Дети договариваются, о каком растении и что будут говорить. Водящий возвращается, и дети описывают ему задуманное. Внимательно прослушав рассказ, водящий должен назвать и показать растение.

№ 2.

Воспитатель предлагает одному из детей описать какое-нибудь растение, стоящее на столе. Остальные должны узнать растение по рассказу и назвать его.

10.Продайте то, что назову

Дидактическая задача: найти предмет по названию.

Игровые действия: выполнение ролей покупателя и продавца.

Правило: покупатель должен назвать растение, но не показывать его. Продавец находит растение по названию.

Оборудование: подобрать комнатные растения, полевые и садовые цветы.

Разложить и расставить их на столе

Ход игры: один ребенок — продавец, остальные — покупатели. Покупатели называют растения, которые хотят купить, продавец находит их и выдает покупку.

В случае затруднения покупатель может назвать признаки растения.

Примечание. Последние три игры рекомендуются для детей средней группы

Ознакомление детей с деревьями и кустарниками

1. Найди листок, какой покажу

Дидактическая задача: найти предметы по сходству. Игровое действие. Бег детей с определенными листочками.

Правило: бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

Ход игры: во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, например, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки.

Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.

2. Найди в букете такой же листок

Дидактическая задача: найти предмет по сходству.

Игровое действие: поиск похожего предмета.

Правило: листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

Оборудование: подобрать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.

Ход игры: воспитатель раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три — такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кленовым листом.

Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

3. Такой листок, лети ко мне!

Дидактическая задача: найти предметы по сходству.

Игровое действие: подбежать к воспитателю по его сигналу.

Правило: бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

Оборудование: подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, распространенных в данной местности деревьев).

Ход игры: воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок — ко мне!»

Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.

4. 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.

5.Найди, о чем расскажу

Дидактическая задача: найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие: поиск предмета по описанию.

Правило: бежать к узанному дереву можно только по сигналу воспитателя.

Ход игры: игра проводится на воздухе. Воспитатель описывает дерево (величину и окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя: «Раз, два, три — беги!»

По ознакомлению детей с деревьями и кустарниками

1. Найди свой дом

Дидактическая задача: найти целый предмет по части.

Игровое действие: поиск «домика» по определенному признаку.

Правило: бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.

Ход игры: в парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу: «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «переезжать в новый дом».

С детьми среднего возраста подобным образом можно провести игру с плодами и семенами деревьев.

2. Кто быстрее найдет березу, ель, дуб

Дидактическая задача: найти дерево по названию.

Игровое действие: бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).

Правило: бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

Ход игры: воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три — к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.

Примечание: далее игры рекомендуются для детей средней группы.

3. Найди пару!

Дидактическая задача: найти предмет по сходству.

Игровые действия: поиски похожего предмета.

Правило: искать пару только по сигналу. Пару составляют дети, у которых одинаковые листья.

Оборудование: листья 3—4 деревьев в соответствии с количеством детей.

Ход игры: воспитатель раздает детям по одному листику и говорит: «Подул ветер, все листочки полетели». Услышав эти слова, дети начинают бегать по площадке с листьями в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три — пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем, у кого такой же лист в руках.

4. Найди листок, как на дереве

Дидактическая задача: найти часть по целому.

Правило: искать на земле нужно только такие же листья, как на дереве, указанном педагогом.

Ход игры: игру проводят осенью на участке. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Затем

члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой.

5. Все по домам!

Дидактическая игра: найти целое по его части.

Игровые действия: поиски своего «дома» по определенному признаку.

Правило: бежать к своему «домику» можно только по сигналу воспитателя.

Оборудование: листья 3—4 деревьев (по количеству детей).

Ход игры: педагог раздает детям листья и говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваши палатки. Мы гуляем. Но вдруг пошел дождь. «Все по домам!» Дети по этому сигналу бегут к своим палаткам, становятся рядом с тем деревом, от которого лист.

Чтобы проверить, правильно ли выполнено задание, ребенку предлагают сравнить свой лист с листьями на дереве, к которому он подбежал.

Примечание. Игру можно провести с листьями, плодами и семенами или только с плодами и семенами.

6. 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.

7. Загадайте, я отгадаю

Дидактическая задача: описать предмет по вопросам взрослого.

Игровое действие: загадывание загадки воспитателю.

Правило: называть задуманное дерево нельзя.

Ход игры: воспитатель становится спиной к деревьям. Дети должны загадать ему загадку — описать дерево, отвечая на вопросы педагога. Он спрашивает: «Какой у дерева ствол? (Высокий, толстый.) Какого он цвета?» Затем интересуется формой, плотностью, окраской листьев и, наконец, тем, есть ли у дерева плоды и семена, как они называются, какой они формы, величины. По ответам ребят воспитатель угадывает, что за дерево они загадали.

Примечание: вопросами воспитатель привлекает внимание дошкольников к конкретным признакам растения, помогает их увидеть. Желательно поэтому задавать вопросы в одной и той же последовательности, не торопиться с отгадыванием загадки, чтобы у детей было время выделить как можно больше отличительных признаков дерева.

8.Загадайте, мы отгадаем

Дидактическая задача: описать дерево и узнать его по описанию.

Игровые действия: загадывание и отгадывание загадок.

Правило: описывать дерево нужно, не называя его.

Ход игры: воспитатель делит всех детей на две подгруппы. Ребята из первой команды выбирают какое-нибудь дерево и договариваются, что будут о нем рассказывать. Затем они описывают дерево другой подгруппе, которая должна узнать и назвать его. Когда задание выполнено, подгруппы меняются ролями: теперь отгадавшие загадывают загадку.

9.Беги в дом, какой назову

Дидактическая задача: найти предмет по названию.

Игровое действие: бег (с увертыванием) к определенному предмету.

Правило: около одного и того же дерева долго стоять нельзя.

Ход игры: игру проводят по типу «Ловишек». Кого-либо из детей назначают ловишкой, все остальные убегают от него и спасаются около названного воспитателем дерева, например около березы. Детям можно перебегать от одной березы к другой. Тот, кого поймает ловишка, становится водящим.

При повторении игры название дерева («домика») каждый раз меняют.

Возраст 2–5 лет

По ознакомлению с животными

1. Я кормлю животных

Игру можно проводить с одним ребенком или с группой детей.

Взрослый встает с одной стороны комнаты или площадки. Ребенок или дети – с другой стороны. Взрослый говорит: «Сейчас я буду кормить животных. Сначала ко мне будут прыгать зайчики!»

Дети, изображая зайчиков, прыгают ко взрослому. Детям двух-трех лет ведущий говорит: «Зайчиков я буду кормить морковкой!» Дети изображают, что берут из рук взрослого еду, а потом бегут обратно. Затем ведущий объявляет следующих животных, которых он собирается кормить.

Дети четырех-пяти лет, подходя ко взрослому, сами называют ту еду, которую нужно дать изображаемому животному.

В процессе игры можно спрашивать у детей, как говорит то или иное животное. А дети, приближаясь ко взрослому, будут изображать нужные звуки.

Возраст 3–6 лет

2. Кто где живет? Что где растет?

Играть можно один на один с ребенком или с группой детей. Взрослый называет любого зверя, птицу, рыбу, насекомое. Ребенок как можно быстрее называет место обитания этого существа (если играет группа детей, вопросы задают каждому по очереди). Принимаются ответы как общие: лес, луг, озеро, море, река или норка, дупло, улей, так и более конкретные: в лесу в дупле на дереве и так далее.

Так же можно играть и загадывая растения, хотя это может оказаться сложнее для детей. В этом случае попробуйте совместить обе игры в одну, то есть загадывайте по очереди то животное, то растение.

Сложность задания, естественно, определяется возрастом детей.

3. Угадай, кто это?

Взрослый называет характерную особенность какого-либо животного, а ребенок пытается угадать, кто это. Если загадка не разгадана, взрослый называет еще одну особенность (до пяти подсказок). Если ребенок угадал с первого раза, получает пять очков, со второго – четыре и так далее.

Если игра проводится в группе, каждому ребенку достается свой вопрос.

Подсказывать не разрешается.

Если игра идет один на один с ребенком, вы можете меняться ролями, пусть ребенок тоже попробует загадывать вам животных.