

# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ЭКОЛОГИИ

Дети встают в круг, изображая бурное волнение моря; часть детей изображает рыбок, которые прячутся на дно морское, чаек, которые быстро машут крыльями, стонут и прячутся на берегу.

## *Изобрази*

Попросите детей изобразить: звук ветра, порождаемого бурей; звук облаков, подгоняемых ветром; звук большого пушистого облака. Приведите детям народные приметы:

Кучевые облака - к вечеру дождь будет.

Низкие облака - к дождю.

## *Пластическая игра "Танец бабочек".*

К этой игре вы можете совместно с детьми скроить и раскрасить "одеяние" бабочки, то есть её крылья, из плотной бумаги. Дети, нарядившись бабочками, то медленно и плавно, то порывисто и быстро изображают полёт бабочки.

## *Чья птица улетит дальше?*

Дети выстраиваются по одной линии и по команде запускают свою бумажную птицу. Выигрывает тот, чья птица дальше всех улетела.

## *Журавли-журавли*

Вожак журавлиной стаи, который выбирается считалочкой, поёт или говорит речитативом следующие слова: "Журавли, журавли, выгнитесь дугой". Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп, продолжает: "Журавли, журавли,

сделайтесь верёвочкой". Дети быстро, не отпуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожак, который всё убыстряет шаги по темпу песни. "Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!" - вереница детей делает плавные зигзаги. Вожак поёт дальше "Змея, заворачивайся в кольцо", "Змея выпрямляется" и т. д. Упражнения выполняются во всё возрастающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

### ***Ласточки и мошки***

Играющие - мошки - летают по поляне и напевают:

Мошки летают!

Ласточку не замечают!

Жу-жу! Жу-жу!

Зу-зу! Зу-зу!

Ласточка сидит в своём гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: "Ласточка встанет, мошку поймает!" С последними словами она вылетает из гнезда и ловит мошек. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется. Мошкам следует летать по всей площадке.

### ***Птица без гнезда***

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга. Тот, кто в паре стоит ближе к кругу, - гнездо, второй за ним - птица. В центре круга чертят небольшой кружок - там водящий. Он считает: "Раз..." - игроки, изображающие гнёзда, ставят руки на поле. "Два..." - игрок-птица кладёт руки на плечи впереди стоящему, т.е. птица садится в гнездо. "Три..." - птицы вылетают из гнезда и летают по всей площадке. По сигналу водящего: "Все птицы по до мам!" каждая птица стремится занять свой дом-гнездо, т.е. встать за игроком-гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнёзд. При повторении игры дети меняются ролями. Птицы вылетают



только на счёт "три". Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

### ***Пищевые цепочки на лугу***

**Цель:** Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

**Правила игры:** Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

Растения - гусеница - птица

Злаковые травы - грызуны - змеи

Злаковые травы - мышь - хищные птицы

Трава - кузнечик - луговые птицы

Насекомые и их личинки - крот - хищные птицы

Тля - божья коровка - куропатка - хищные птицы

Травы (клевер) - шмель



### ***Пищевые цепочки водоёма***

**Цель:** Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

**Правила игры:** Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

Комар - лягушка - цапля

Червячок - рыбка - чайка

Водоросли - улитка - рак

Ряска - малёк - хищная рыба

### ***Пищевые цепочки в лесу***

**Цель:** Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

**Правила игры:** Воспитатель раздаёт карточки с изображением растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

Растения - гусеница - птицы

Растения - мышка - сова

Растения - заяц - лиса

Насекомые - ежи

Грибы - белки - куницы

Лесные злаки - лось - медведь

Молодые побеги - лось - медведь

### ***С чем нельзя в лес ходить?***

**Цель:** Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

**Правила игры:** Воспитатель выкладывает на стол предметы или иллюстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

### ***Что было бы, если из леса исчезли...***

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

### ***Какого растения не стало?***

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра



проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

### **Где что зреет?**

**Цель:** учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

**Ход игры:** на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений (например, листья крыжовника и плоды груши). Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

### **Угадай, что в руке?**

Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи фруктов. Затем показывает один из фруктов. Дети, которые определили у себя такой же фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

### **Цветочный магазин**

**Цель:** 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.

### ***Распределение плодов по цвету***

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а на третье – с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

### ***Распределение плодов по форме и вкусу***

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые – на одно блюдо, продолговатые – на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу – на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое – несладкие. Вини-Пух радуется – он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? – говорит воспитательница. – Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех».



### ***Вершки-корешки***

Дети сидят в кругу. Воспитатель называет овощи, дети делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле – кисти рук опускают вниз.



## ***Узнай и назови***

Педагог берёт из корзинки растения и показывает их детям. Уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей)

## ***Да – нет***

На все вопросы ведущего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное (растение) мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только двумя словами.

## ***Чудесный мешочек***

В мешочке находятся: мёд, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д. Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого она, кто чем питается. Подходят к игрушкам и угощают их.

## ***Где спряталась рыбка***

**Цель:** развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

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

**Описание:** 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.

### ***Где снежинки?***

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 располагаются 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 объясняется 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.

### ***Назовите растение***

Воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвёртое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?») и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?
- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?



## **Волшебные экранчики**

**Цель:** 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),

**Правила и 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 и т.д.

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.

## **Четвёртый лишний**

Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвёртый лишний»

1. заяц, ёж, лиса, шмель;
2. трясогузка, паук, скворец, сойка;
3. бабочка, стрекоза, енот, пчела;
4. кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
5. пчела, стрекоза, енот, пчела;
6. кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
7. таракан, муха, пчела, майский жук;
8. стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
9. лягушка, комар, жук, бабочка;
10. стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

## **Игра в слова**

Я прочитаю вам слова, а вы подумайте, какие из них подходят муравью (шмелю, пчеле, таракану).

**Словарь:** муравейник, зелёный, порхает, мёд, увёртливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река.

Стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

**Вариант игры:** какие слова подходят к овощу (фрукту и т.д.)

### **Земля, вода, огонь, воздух**

Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.

### **Ходят капельки по кругу**

Воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю... Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало поодиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плынут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала



им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, проходим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

### ***Угадай растение***

Сейчас каждый из вас загадает комнатное растение, расскажет нам о нём, не называя его. А мы по рассказу отгадаем растение и назовём его.

### ***Игра с мячом «Я знаю»***

Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

### ***Птицы, рыбы, звери***

Воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит слово «птица». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться.

Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

### ***Воздух, земля, вода***

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребёнок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д. Возможен и другой вариант игры: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле: на слово «вода» - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

## ***Цепочка***

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

## ***Кто, где живёт***

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

## ***Летает, плавает, бежит***

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

## ***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.

### **Выбери нужное**

На Столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают. Например: «зелёный» - это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы и т.д. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

### **Игра-сказка «Фрукты и овощи»**

**Наглядный материал:** картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает:

- Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к нему горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочередно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышатся такие же звуки, что и в моём названии - помидор».
- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?



Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горох, морковь, картофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.

Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём названии».

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.

- Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.

- Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?

Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышатся одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель.

### ***Береги природу***

На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

### ***Две корзины***



На столе муляжи или картинки овощей и фруктов. Дети должны их разложить на две корзины. При этом предметы могут делиться не только по принадлежности к фруктам или овощам, но и по цвету, по форме, твёрдости – мягкости, вкусу или даже запаху.

### ***Беги в дом, какой назову***

**Цель:** Найти дерево по описанию.

**Игровое правило:** Около одного и того же дерева долго стоять нельзя.

**Описание:** Игру проводят по типу «ловишки». Кого-либо из детей назначают ловишкой, все остальные убегают от него и спасаются около названного воспитателем дерева, например, около берёзы. Детям можно перебегать от одной берёзы к другой. Тот, кого поймают ловишка, становится водящим.

При повторении игры название дерева каждый раз меняют.

### ***Опиши, я отгадаю***

**Цель:** Учить детей классифицировать овощи и фрукты по их признакам.

**Игровые правила:** Нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя следует чётко и определённо.

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

**Описание:** Воспитатель 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, он начинает задавать вопросы в определённой последовательности: «Какой он формы? 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 загадку.

### ***Знаешь ли ты?***

**Цель:** Обогащать словарный запас детей названиями животных, закреплять знания моделей, умение принимать участие в совместной игре.

**Описание:** Приготовить фишки: в первом ряду – звери, во втором ряду – птицы, в третьем ряду – рыбы, в четвёртом ряду – насекомые.

Играющие поочерёдно называют сначала зверей, затем птиц и т.д. и выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает игрок, выложивший правильно большее количество фишек.