

«Байкальские рыбы»

Приложение 1

Цель игры: Закрепление представлений детей о многообразии рыбного богатства озера Байкал. Развитие внимания, памяти, речи.

Стимульный материал: подготовить набор картинок (Фотографий) с изображением рыб. В набор обязательно входят рыбы озера Байкал, и рыбы других водоемов (рек, озер, морей, океанов).

Ход игры: Воспитатель предлагает детям выбрать из всего количества картинок только те, которые водятся в озере Байкал. Дети усаживаются в круг, набор картинок лежит в центре круга тыльной стороной. Дети по часовой стрелки берут картинку, показывают её ребятам, говорят название (если знают), и говорят водится такая рыбка в озере Байкал или нет, воспитатель помогает, если ребенок затрудняется. На первом этапе можно взять все рыбы озера Байкал и разбавить их картинками с изображением КИТА, ДЕЛЬФИНА, АКУЛЫ. На последующих этапах разнообразить другими рыбам

Приложение 2

«Найди озеро Байкал среди других (по контуру)»

Дидактическая задача: развивать память, образное мышление.

Материал: картинки с контурами озер.

Ход игры: Детям показывают разные контуры озер, необходимо найти контур озера Байкал. Игра проводится с подгруппой детей.

«Угадай, какие это ягоды?»

Приложение 3

Дидактическая задача: продолжать учить детей узнавать и называть ягоды, растущие на берегах Байкала (голубика, брусника, жимолость и т.д.).

Ход игры: Детям показывают картинки с ягодами, необходимо отобрать только те, которые растут на берегах озера Байкал.

«Летает, плавает, бегают».

Дидактическая задача: закреплять знания об объектах живой природы.

Ход игры: 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, нерпа- показать как плавает.

«Льдинки для нерпы»

Цель игры: Закрепление представлений детей о ластоногом животном, живущем в озере Байкал. Развитие внимания, памяти, воображения. Закрепление цвета, формы, величины.

Ход игры: воспитатель предлагает детям взять большие фигурки и разложить их по кругу, а маленькие льдинки разложить внутри большого круга. Получился маленький круг в большом кругу. Далее воспитатель предлагает посадить нерпенка на льдину круглой формы, потом на маленький квадрат и так далее. После того как ребенок пересаживает нерпу, фигуру убирает в нижний прямой ряд. Выстраивается линейка геометрических фигур. После того, как игра заканчивается, можно попросить детей назвать все геометрические фигуры, на которых плавала нерпа. А потом предложить из этих фигур построить для нерпы домик.

Оборудование: Набор игрушечных нерп (5-8 шт.) и наборы маленьких (5x5) и больших (12x12) геометрических фигур (круг, квадрат, прямоугольник, трапеция, ромб, пяти, шести -угольники и т.д. Геометрические фигуры - это льдинки. Они могут быть белыми, или цветными. На каждого ребенка по одному большому и одному маленькому набору.

«Звери, птицы, рыбы».

Дидактическая задача: закреплять умение, классифицировать животных,, птиц, рыб Прибайкалья.

Материалы: мяч.

Ход игры: дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: «Вот птица. Что за птица?»

Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).

Затем он передает вещь другому ребенку, с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.

Так же играют, называя рыб, зверей. (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя).

«Что было бы, если из леса исчезли...»

Дидактическая задача: закреплять знания о взаимосвязи в природе.

Ход игры: 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.

Насекомые Прибайкалья «Четвертый лишний».

Дидактическая задача: закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры: воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

- 1) заяц, еж, лиса, шмель;
- 2) трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 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, мотылек, шмель, воробей.

Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю...пчеле...таракану).

Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, 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

«С какого дерева листок и плод?»

Дидактическая задача: закреплять знания детей о листьях и плодах деревьев и кустарников растущих на Байкале, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

Материалы: листья и плоды деревьев и кустарников Байкала.

Ход игры: Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их.

По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» - ребята

подбирают к каждому кустарнику соответствующий плод, а дереву его листок.

Дидактическая игра «Путешествие по Байкалу».

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о флоре и фауне озера Байкал. Развивать память, мышление. Воспитывать любовь и бережное отношение к природе родного края.

Материал: макет (пазлы) о. Байкал, макеты животных жарких стран и животных Сибири., макеты деревьев жарких стран и деревьев Сибири, макеты птиц и рыб.

1 вариант:

Ход игры: Игра проводится со всеми детьми, дети по желанию поднимают руку и отвечают на вопросы. Каждый игрок получает за правильный ответ фишку. У кого фишек окажется больше тот побеждает.

Воспитатель дает задание:

1. Правильно собрать макет озера, дать название озеру.
2. Правильно выбрать среди макетов животных и назвать, проживающих на Байкале.
3. Правильно выбрать среди макетов деревья и назвать, растущие на Байкале.
4. Правильно выбрать макеты птиц и назвать, которые живут на Байкале.
5. Правильно выбрать рыб и назвать, которые живут на Байкале

2 вариант:

Ход игры: Дети делятся на две команды. За каждый правильный ответ получают фишки. У какой команды окажется больше фишек, та команда побеждает.

Воспитатель дает задание:

1.Собрать макет озера, рассказать о происхождении. Чья команда правильно соберет макет и быстрее, та команда рассказывает о происхождении Байкала и получает фишку.

2. Правильно выбрать среди макетов животных и назвать, проживающих на Байкале. Чья команда правильно сделает задание, та получает фишку.

3. Правильно выбрать среди макетов деревья и назвать, растущие на Байкале. Чья команда правильно сделает задание, та получает фишку.

4. Правильно выбрать птиц и назвать их, которые живут на Байкале. Чья команда правильно сделает задание, та получает фишку.

5. Правильно выбрать рыб и назвать, которые живут на Байкале. Чья команда правильно сделает задание, та получает фишку.

Омуль



Приложение 1

Осетр



Голец



Таймень



Ленок



Дельфин



Хариус



Щука обыкновенная



Акула



Приложение 2



1.



4.



5.



2.



3.



Приложение 3



Брусника

Голубика

Клюква

Княженика

Черника

Жимолость

