

**Комплект дидактических игр по формированию предпосылок  
естественнонаучной грамотности у детей старшего дошкольного возраста**

<b>1. Географическое разнообразие</b>
<i>Название игры:</i> «Пять рек».
<i>Оборудование:</i> мультимедийная презентация «Реки, речки и моря на земле текут не зря», схема «Строение реки», восковые карандаши, бумага, карта города Сызрани.
<i>Задача игры (замысел):</i> систематизировать представления детей о природных водоемах, их строении и значении для всего живого на Земле; расширить представления детей о реках города Сызрани, уметь находить их на карте родного города..
<i>Понятийный аппарат:</i> исток, приток, устье.
<i>Игровые правила и содержание (ход игры):</i> Воспитатель читает детям стихотворение Ю.Симбирской «Речка, реченька, река...». Речка, реченька, река Широка и глубока. Ты течёшь между полей, Городов и деревень. Подо льдом бежишь зимой, Разливаешься весной, В осень листья-корабли Тихо плавают все дни. Ты для рыбы-дом родной. Для животных-водопой. Звёздам-зеркало большое. По ночам они не спят. До утра в тебя глядят.  Воспитатель проводит с детьми небольшую беседу: о чем это стихотворение, что такое «река», ее назначение, как она изменяется в разное время года. Чтение стихотворения и беседа сопровождаются мультимедийной презентацией.  Воспитатель предлагает ребятам рассмотреть схему строения реки, на которой выделены: начало реки — <i>исток</i> , маленькие реки, которые впадают в большую реку — <i>притоки</i> (правый, левый), <i>устье</i> - конец реки, <i>берега</i> — границы реки (правый, левый) и <i>течение</i> — движение воды в реке, обращает внимание детей на то, что каждая маленькая река впадает в большую, а большая — в море или океан. Ребятам предлагается самостоятельно зарисовать схему строения реки и объяснить ее составляющие.  Далее ребятам демонстрируется карта города Сызрани. Воспитатель спрашивает, какие реки города Сызрани известны детям. Выслушиваются ответы детей, а потом дополняются воспитателем. В Сызрани - 5 рек: Волга, Крымза, Сызранка, Кубра и Кашпирка. Воспитатель поочередно показывает на карте эти реки и кратко рассказывает о них. Волга — самая длинная река, она -

национальная гордость России, в нее впадает Сызранка, а Крымза является левым притоком Сызранки. Река Кубра впадает в Волгу в южной части города, а Кашпирка — одна из четырех малых рек Сызрани, находится у поселка Кашпир.

После этого дети самостоятельно рассказывают о реках и показывают их на карте города. Воспитатель отмечает, что все реки Сызрани разнообразны и уникальны, а наша задача беречь и ценить дары Земли, приумножать их, оставляя будущим поколениям память о себе и о родных местах!

*Работа с картой:* показывают пять рек на карте города Сызрани.

*Результат:* понимают схематичное строение реки, могут самостоятельно изобразить его; знают пять рек родного города, их особенности, умеют находить на карте Сызрани.

## **2. Природное разнообразие**

*Название игры:* «Такие разные животные».

*Оборудование:* физическая карта России, конверт, картинки и фигурки диких животных (белый медведь, северный олень, морж; лиса, волк, заяц; верблюд, черепаха, варан), мнемосхемы «Расскажи-ка», костюм Зайки, сумка, фотографии (или картинки) с изображением природы севера, смешанного леса (или тайги) и пустыни.

*Задача игры (замысел):* систематизировать представления детей о диких животных, обитающих в разных природных зонах России; формировать умение составлять описательные рассказы по мнемосхемам; создать условия для ориентирования по карте России.

*Понятийный аппарат:* север, смешанный лес (или тайга), пустыня.

*Игровые правила и содержание (ход игры):*

Воспитатель объявляет ребятам, что в детский сад пришло письмо и предлагает посмотреть, что в нем находится. Каждому ребенку раздается картинка дикого животного, затем воспитатель загадывает загадки про этих животных, дети поочередно показывают свои картинки с отгаданным животным всем детям. Далее воспитатель раздает каждому ребенку мнемосхему, с помощью которой они рассказывают о животном (название, размер, цвет, части тела, чем покрыто тело, чем питается, польза для человека).

Затем появляется Зайка (взрослый), который рассказывает ребятам, что побывал в путешествии, откуда привез разные фотографии (или картинки) и хочет показать их ребятам. Он поочередно показывает их и кратко рассказывает о природе севера, смешанного леса (или тайги) и пустыни. Затем предлагает ребятам разместить картинки животных рядом с фотографией (или картинкой) с изображением природы. Дети поочередно рассказывают о месте обитания определенного животного, Зайка внимательно слушает и дополняет их рассказы.

Далее воспитатель просит Зайку показать на карте места, где он путешествовал, а ребята помогают ему, прикрепляя фигурки животных к определенному месту на карте, где они обитают.

*Работа с картой:* нахождение на карте севера, смешанного леса (или тайги),

пустыни и размещение на ней фигурок животных, обитающих в этих природных зонах.

*Результат:* рассказывают о животных по мнемосхемам, знают особенности природные зон, где они обитают и могут показать их на карте России.

### **3. Культурное разнообразие**

*Название игры:* «Где живет мой любимый герой?».

*Оборудование:* ламинированная карта мира, узкий бумажный скотч, с нарисованными на нем кружочками (ходами), игральный кубик с точками, фишки по количеству детей, карточки с заданиями, фигурки героев (например: Карлсон, Русалочка, Иван Царевич, Дюймовочка, Золушка, Чипполино, Маугли и т. д.).

*Задача игры (замысел):* конкретизировать представления детей об истории возникновения некоторых героев литературных произведений, их авторах, стране происхождения; создать условия для ориентирования по карте мира.

*Понятийный аппарат:* Швеция, Франция, Дания.

*Игровые правила и содержание (ход игры):*

Воспитатель спрашивает у детей: какие у них любимые герои из литературных произведений, мультфильмов. Ребята перечисляют разных героев, называют произведения или мультфильм, его автора (если знают).

Затем, воспитатель предлагает ребятам узнать: в каких странах живут их любимые герои и отправиться к ним в гости. Дети по очереди берут карточки с заданием, воспитатель читает его, а ребята стараются догадаться, о каком герое идет речь (например: «Тебе нужно отнести пирожки бабушке. Кто тебе сможет в этом помочь?» (Красная Шапочка), «Тебе нужно построить башню из кубиков и мясной тефтели. Кто тебе сможет в этом помочь?» (Карлсон), «Тебе нужно победить браконьеров Антарктики. Кто тебе сможет в этом помочь?» (пингвиненок Лоло)).

Когда герой разгадан, ребята ищут его фигурку на карте мира и прокладывают к ней путь из России узким бумажным скотчем. Далее начинается обсуждение: как называется страна, что в ней интересного (воспитатель кратко рассказывает о происхождении героя, интересные факты о его стране). Если ребята что-то знают о герое, стране, то рассказывают об этом, а воспитатель дополняет их рассказ. Если в стране живут несколько героев, то беседа ведется о всех героях, живущих в этой стране (например в Швеции живут: Карлсон, Пеппи Длинныйчулок, заколдованный мальчик Нильс и т.д.).

Когда маршруты будут проложены, дети поочередно бросают кубик, отсчитывают нужное количество ходов и начинают «собирать» своих любимых героев из разных частей света. Выигрывает тот, кто соберет больше всего персонажей и первым вернется домой.

*Работа с картой:* находят Россию на карте мира, ищут фигурки героев на карте мира, страну их происхождения и прокладывают к ней маршрут.

*Результат:* умеют находить на карте и знают страну происхождения героев литературных произведений, мультфильмов, их авторов, интересные факты об этой стране, истории появления любимых персонажей.

#### **4.Этнографическое разнообразие**

*Название игры:* «Здравствуй, дедушка Мороз».

*Оборудование:* плакат «Дед Мороз», картинки «Деда Морозы разных стран», глобус, карта мира, картинки, разрезанные на 8-12 частей, небольшие флажки разного цвета.

*Задача игры (замысел):* систематизировать представления детей о традициях празднования Нового года в России; познакомить с дедами Морозами из разных стран; развивать умение складывать картинки, разрезанные на 8-12 частей; создать условия для ориентирования на глобусе и карте мира.

*Понятийный аппарат:* традиции, праздник, глобус.

*Игровые правила и содержание (ход игры):*

Воспитатель читает стихотворение:

Что за дедушка седой  
С длинной белой бородой,  
За спиной мешок тяжелый,  
Сам с усами и веселый?  
Он танцует и поет,  
Всем подарки раздает.  
Как зовут его? - вопрос.  
Ну, конечно, Дед Мороз!

Воспитатель демонстрирует плакат с изображением деда Мороза, спрашивает у ребят, что они знают о нашем главном волшебнике, после чего, воспитатель дополняет рассказы детей. Проводится небольшая беседа о его внешних особенностях и месте проживания (город Великий Устюг, Вологодская область, Россия).

Затем воспитатель рассказывает детям, что в других странах деда Морозы совсем другие (во время рассказа поочередно показывает ребятам картинки с изображением Санта Клауса из Америки, Пьер-Ноэля из Франции, Йоулупукки из Финляндии, Томте из Швеции и других, обращает внимание детей на их отличительные особенности и кратко рассказывает о традициях празднования Нового года и Рождества в этих странах). В ходе каждого рассказа педагог находит названную страну на глобусе, начиная с России и отмечает ее флажком.

Далее детям демонстрируются картинки с изображением разных дедов Морозов, разрезанные на 8 или 12 частей и предлагается сложить их, чтобы помочь ребятам из разных стран встретиться со своими добрыми волшебниками.

*Работа с картой:* в заключении игры ребята самостоятельно находят страны, отмеченные воспитателем на глобусе и выделяют флажками эти страны на карте мира.

*Результат:* знают традиции празднования Нового года и Рождества в некоторых странах; умеют складывать картинки, разрезанные на 8-12 частей; находят определенные страны на карте мира.

#### **5.Социально-экономическое разнообразие**

*Название игры:* «Открываем магазин».

*Оборудование:* иллюстрация «Весна», открытка к 8 марта, большая карта России, небольшие флажки и большие картинки с изображением цветов, посуды, игрушек, конфет, фруктов, грузовой машины, игрушки «Грузовые машины», искусственные цветы, детская посудка, небольшие игрушки, пустая коробка конфет, муляжи фруктов, самодельные бумажные деньги.

*Задача игры (замысел):* обобщить представления детей о праздновании Женского дня 8 марта; познакомить их с товарно-денежными отношениями при покупке и продаже; расширить представления о городах и областях нашей страны; создать условия для ориентирования по карте России.

*Понятийный аппарат:* товар, деньги.

*Игровые правила и содержание (ход игры):*

Воспитатель показывает ребятам иллюстрацию с изображением весны, уточняет у детей: время года, месяц. Затем демонстрирует поздравительную открытку с первым весенним праздником - Женским днем 8 марта. Интересуется, какие подарки ребята хотели бы подарить своим мамам. Выясняется, что мамы хотят получить цветы, посуду, игрушки, конфеты, фрукты. Ребята размышляют, где можно найти такие подарки. А чтобы выбрать самые лучшие товары, решают открыть свой магазин и привезти их из других городов России.

Воспитатель рекомендует, где можно приобрести хорошие подарки и показывает детям большие картинки этих товаров (цветы можно приобрести в городе Москве, посуду в городе Гусь-Хрустальный, Владимирской области, дымковские игрушки народных мастеров в городе Кирове, конфеты в городе Самаре, фрукты в Краснодарском крае).

Ребята, на карте России, расположенной на столе, поочередно находят флажки с изображением приобретаемого товара, в названных городах и областях. Также находят на карте город Сызрань, на флажке которого изображена грузовая машина.

Оставляя воспитателю самодельные деньги, ребята по очереди забирают приобретенные товары и загружают их в свои грузовые машины. Привезя все товары в город Сызрань, дети начинают их раскладывать на полках магазина. Потом каждый ребенок выбирает подарок для своей мамы, объясняет свой выбор.

*Работа с картой:* находят на карте России названные города и области, ориентируясь по флажкам с небольшими картинками.

*Результат:* знают и правильно называют текущее время года, месяц, первый весенний праздник; понимают товарно-денежные отношения при приобретении определенной продукции; умеют ориентироваться по карте России.