

**Познавательные природоведческие пословицы, поговорки, пальчиковые игры, физкультминутки и игры.**

**Пословицы и поговорки о временах года.**

**Зима.**

Не велик мороз - да краснеет нос.  
Зимой солнце, что мачеха: светит, да не греет.  
Снега надует - хлеба прибудет.  
Береги нос в большой мороз.  
Мороз невелик, да стоять не велит.  
Снег земле-кормилице – что тёплый кожух.

**Весна.**

Весна водой богата.  
Кто весной трудиться рад, будет осенью богат.  
Весенний день целый год кормит.  
Посеешь впору – соберёшь зерна гору.  
Весна красна цветами, а осень - пирогами.  
Весна да осень – на дню погод восемь.

**Лето.**

Худо лето, когда солнца нету.  
Жатва время дорогое: никому тут нет покоя.  
Лето собирает, а зима поедает.  
*Пришел июнь-разноцвет – отбою от работы нет.*  
Что в августе соберёшь, с тем и зиму проведёшь.

**Осень.**

В осеннее ненастье семь погод на дворе.  
Весна красна, да голодна, осень дождлива, да сытна.  
Осенний день прозевал – урожай потерял.  
Осенняя пора – птица со двора.  
Гром в сентябре – тёплая осень.  
Октябрьский гром - к белоснежной зиме.  
Поздний листопад – к суровой продолжительной зиме.  
Когда гусь улетает, снег выпадает.

**Пословицы о лесе:**

Растение - земли украшение.  
Рощи да леса – всему свету краса.  
По лесу ходи – под ноги гляди.  
Лес не школа, а всех учит.  
Лес и вода – брат и сестра.  
Много леса – не губи,  
Мало леса – береги,  
Нет леса – посади.  
И лес шумит дружней, когда деревьев много.  
Враг природы тот, кто лес не бережёт.

**Пословицы о природе :**

Птиц, зверей оберегайте и всегда им помогайте!  
Кто природу губит, тот свой народ не любит.  
Кто умеет добрым быть, тот сможет природу беречь и любить.

**Пальчиковые игры:**

**«Посадим цветы»**

Мы ямку раскопаем, семечко посадим.

Дождичек польёт, оно подрастёт.  
Сначала стебелёк, а затем цветок.  
Наши красные цветки расправляют лепестки.  
Ветерок чуть дышит, лепестки колышет.  
Наши красные цветки закрывают лепестки,  
Головой качают, тихо засыпают.

#### «Растение»

Много всяких растений повсюду:  
Возле речки, на пруду, на поляне и в саду.  
Утром весенним раскрывают они лепестки.  
Всем лепесткам красоту и питание  
Дружно дают под землёй корешки.

Пальцы сжаты в кулак, плотно прижаты друг к другу, медленно поднимаются вверх до высоты большого пальца - прорастает растение. Тыльные стороны ладоней соединены, пальцы опущены вниз – корень растения.

#### Физкультминутки:

##### «Прогулка по лесу»

Дети по лесу гуляли,  
За природой наблюдали,  
Вверх на солнце посмотрели,  
И их лучики согрели.  
Бабочки летали,  
Крыльями махали.  
На нос села пчела.  
Посмотрите вниз друзья.  
Мы листочки приподняли,  
В ладошку ягоды набрали.  
Хорошо мы погуляли!  
И немножечко устали.

##### «Лягушки»

На болоте две подружки,  
Две зелёные лягушки.  
Утром рано умывались,  
Полотенцем растирались,  
Лапками топали,  
Вправо, влево наклонялись  
И обратно возвращались.  
Вот здоровья в чём секрет.  
Всем друзьям - физкультпривет!

##### Лесные правила.

Если в лес пришёл гулять, свежим воздухом дышать,  
Бегай, прыгай и играй, только, чур, не забывай,  
Что в лесу нельзя шуметь, даже очень громко петь.  
Испугаются зверушки – убегут с лесной опушки.  
Ветки дуба не ломай. Никогда не забывай  
Мусор с травки убирать. Зря цветы не надо рвать.  
Из рогатки не стрелять: в лес приходят отдыхать.  
Бабочки пускай летают, ну кому они мешают?  
Здесь не нужно всех ловить, топать, хлопать, палкой бить.

##### Природоведческие игры.

### «Летает, плавает, бегает»

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

### «Я знаю» (игра с мячом)

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 5 названий зверей» и перечисляет (*например: лось, лиса, волк, заяц, олень*) и возвращает мяч воспитателю. Второму ребёнку воспитатель бросает мяч и говорит: «Птицы». Ребёнок ловит и называет 5 птиц и т.д.

### «Воздух, земля, вода» (игра с мячом)

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, «сорока». Ребёнок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребёнок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.

Возможен другой вариант этой игры: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей и океанов.

### «Цепочка»

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой и 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.

### «Выбери нужное»

На столе рассыпаны предметные карточки. 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 и т.д. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

### «Что это такое?»

Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывает следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается. Например: «яйцо» - овальное, белое, хрупкое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, из него вылупляются птенцы.

### «У меня в огороде»

Дети по кругу называют овощи, которые могут расти в огороде на грядке (*помидор, огурец, баклажан, морковь и т.д.*).

Возможен и другой вариант этой игры: у детей картинки, на которых могут быть изображены как овощи, растущие на огороде, так и другие предметы живой и неживой природы. Например: подорожник, воробей и др. Ребёнок должен обосновать, что эти объекты делают у него в огороде. Например: воробей – клюёт гусениц с нашей капусты, подорожник я оставил, чтобы лечиться и т.д.

### «Береги природу»

На столе лежат 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: убираем птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

## Дидактические игры

### ИГРА "ПРИГОТОВЬ ЛЕКАРСТВО"

Цель. Познакомить детей с лекарственными травами, закреплять знания о строении растения, формировать умение правильно использовать полезные травы (знать, у какого растения какую часть надо использовать для приготовления лекарства, и в какое время года, чтобы не нанести ущерб природе), формировать доброжелательность, чуткое отношение к окружающему нас миру.

Материал. Гербарии лекарственных растений, карточки с изображением лекарственных растений, разрезные карточки для выполнения таких заданий, как собери растение, найди нужные части растения для приготовления лекарства; "посуда" для отваров и настоев.

Правила игры заключены в задании: кто правильно все сделает, то и выиграл.

Ход игры.

Воспитатель. Давайте рассмотрим гербарии лекарственных растений. Назовите знакомые вам растения, расскажите об их лечебных свойствах. (Одни дети рассказывают, другие слушают, воспитатель уточняет высказывания детей.) А теперь поиграем. Сегодня вы будете фармацевтами - это люди, которые работают в аптеках и готовят лекарство. Задание даю ребенку или группе детей (двум - трем):

- выбери лекарственные растения, которые помогут избавиться от простуды, или от кашля, или от боли в животе и т.д.:

- отбери нужные части растения для приготовления лекарства (отвара или настоя);

- подбери "посуду" для приготовления лекарства;

- расскажи о своем лекарстве.

### ИГРА "ПОСТРОЙ ДОМИК ЖИВОТНОМУ"

Цель. Закреплять знания об особенностях жизни разных диких животных, об их жилье, о "стройматериалах"; формировать умение подбирать правильный материал для постройки "дома" любому из животных.

Материал. Большая картина, карточки с изображениями "домов" животных, "стройматериалов", самих животных.

Правила. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь. Выбрать из предложенного "стройматериала" только те, что нужны для вашего животного. Выбрать "домик" для животного.

Кто быстрее справится с заданием и сумеет объяснить свой выбор, тот и выиграл.

Ход игры.

Воспитатель. Сегодня к нам в детский сад пришла телеграмма от зверей, в которой они просят нас о помощи, - просят построить им дома. Давайте возьмем шефство над ними, позаботимся о них. Поможем построить домик зверям? (Да.) Выберите из этих животных, кому вы хотели бы помочь.

Далее воспитатель знакомит детей с правилами игры.

## Подвижные имитационно-подражательные игры

### Игра "Лягушки" (прыжки)

На земле или на асфальте начертить небольшой квадратик - дом. Вокруг дома - четыре листика попеременно с четырьмя кочками - пруд.

Играть могут двое, четверо, шестеро ребят. Один из играющих - Лягушка-квакушка, остальные - лягушата.

Лягушка-квакушка учит лягушат прыгать, она стоит справа от пруда, а лягушата - слева. Каждый лягушонок становится на квадратик - дом и, внимательно слушая команды Лягушки-квакушки, прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь тоже на обе ноги.

Лягушка четко и громко командует, один лягушонок прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Например, команда может быть такая: "Кочка!.. Листик!.. Листик!.. Дом!.. Листик!.. Кочка!.. Кочка!.." - или любая другая, где дом, листик и кочка чередуются так, как захочет Лягушка-квакушка. Если лягушонок прыгал высоко и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с Лягушкой, а если ошибся - к лягушатам и должен будет после всех учиться прыгать снова.

### Игра "Лиса и куры" (бег, прыжки, лазание)

Дети изображают кур. Один из играющих - петух, другой - лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: "КУ-КА-РЕ-КУ!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку, гимнастическую стенку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух-трех кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.

### Игра "Заяц" (метание)

Дети становятся кругом, в центре круга - "заяц". Игроки начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он задел "зайца". "Заяц" пытается увернуться от мяча. Игрок, сумевший задеть мячом зайчика, становится на его место, и игра продолжается.

Правила:

1. При броске нельзя заходить за границы круга и приближаться к зайчику.
2. Надо назвать имя игрока, который будет ловить мяч.
3. Мяч нельзя задерживать в руках, надо перебрасывать его другому игроку как можно быстрее.

### **Игра "Змейка" (бег с препятствиями, координация движений)**

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку "змейкой", описать круг и т.д.

Правила:

1. Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы "цепочка" не порвалась.
2. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать "след в след".
3. Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбежать по склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать "полосу препятствий" из больших кубиков или спортивных предметов (обручей, кеглей, гимнастических скамеечек).
4. Игру можно остановить, если "цепочка" порвалась, и выбрать нового ведущего.

### **Игровое упражнение**

#### **«Кто быстрее найдет березу, ель, клён»**

**Цель.** Найти дерево по названию.

**Правило.** Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

**Описание** Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит детей подбежать к нему. Например:

- Кто быстрее найдет березу?

- Раз, два, три - к березе беги!

Дети должны найти дерево и подбежать к любой из берез, растущих на участке, где проводится игра.

### **Игра «Найди пару»**

**Цель**

Развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сообразительность.

**Задание.** «Найти предмет по сходству»

**Игровое действие**

Поиски похожего предмета.

**Правила**

Искать пару только по сигналу.

Пару составляют дети, у которых одинаковые листья.

**Оборудование**

Листья трех-четырех 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 деревом, от которого держит лист в руках.

**Игра «Кто скорее соберет» (Модели - грядка, сад)**

**Цель**

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

**Игровое правило**

Собирать овощи и фрукты только в соответствии с пометкой - значком на корзине (на одной приклеена картинка «яблоко», на другой - «огурец»). Выигрывает та команда, которая быстрее соберет все предметы в корзину и при этом не ошибется.

**Игровые действия**

Поиск предметов, соревнование команд.