****

**Социо-игры с предметным содержанием по разделу «Окружающий мир»**

**(памятка для педагогов)**

**Превращение в животных**

Дети стоят в кругу, делятся на две компании.

После зачина подготовившихся: «Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем». Дети одной группы начинают совершать определённые действия, по которым другая группа детей должна отгадать, что было детьми задумано, (готовиться к «превращению» в животных можно по одному, по двое и большой группой), которая договаривается о месте действия, например: лес, поляна, река и т. д

**Летает, не летает**

Дети стоят в кругу. Воспитатель называет существительные, а дети выполняют соответственно, задание движения: на летающий предмет, например синица – хлопают в ладоши; на слова «не летающие» - рук не поднимать, кто ошибается, тот выходит из игры.

Игру можно проводить на одушевлённые и неодушевлённые предметы. Другие варианты:

* съедобное – не съедобное;
* живое – не живое;
* растет – не растет;
* большое – маленькое
* высокий – низкий.

**Воробьи – вороны**

Дети стоят в кругу. Воспитатель предлагает детям поделиться на две компании и встать напротив друг друга. Одна команда называется **вороны**, другая **воробьи.** Ведущий – воспитатель называет первую команду, она ловит другую, которая убегает. Команды ловят и убегают до определённой черты. Ведущий говорит медленно: «Во-роо-о» - в этот момент готовы обе команды и убегать, и ловить. Именно этот момент противоречивой готовности очень важен. После паузы воспитатель заканчивает: «ны». **«Вороны»** бросаются ловить **«воробьев»** и наоборот **«воробьи»** ловят **«ворон».**

В конце игры подводится итог.

**Эхо**

Дети стоят в кругу. Воспитатель предлагает детям

путешествие в лес, послушать эхо, поиграть в эхо.

**Правило:** отзвуки эха дети должны воспроизводить дружно и одновременно. Другие варианты:

* повторить пение кукушки;
* послушать, как скачет зайчик, изобразить его отзвуки прыжков;
* повторить, как каркнула ворона;
* повторить, как кричат заблудившие дети в лесу;
* повторить, как ревет медведь и т.д.

**Рассматривание картинок, иллюстраций**

Дети делятся по парам или тройкам выбирают себе картинку, рассматривают ее. По просьбе воспитателя дети находят:

* предметы, которые тонут;
* предметы, которые не тонут;
* назвать только корнеплоды;
* насекомых, которые ползают;
* насекомых, которые летают;
* животных, которые дают молоко;
* животных, которые откладывают яйца;
* птиц, которые не могут летать и т.п.

**Шумы**

Дети стоят в кругу. Воспитатель предлагает им отправиться в лес (птичий двор, зоопарк, деревню, пруд и т.д.), чтобы послушать его шумы и определить «что или кто это?».

Первый раз в роли ведущего выступает воспитатель, далее – считалочкой выбираем ребенка-ведущего.

**Ход игры:**

Дети отворачиваются, чтобы не стеснять ведущего, который воспроизводит какой-то шум (крик животного, шорох листьев, шум водопада и т.д.). Ребята слушают и пытаются определить, что это было?

В конце игры подводится итог.

**Ловить зверюшку**

Дети стоят в кругу. Дается задание, в котором указано, кого они должны поймать:

* кузнечика;
* бабочку;
* вылетевшего попугайчика,
* курицу и т.д.

А дети имитируют движения при ловле того или другого персонажа, в ходе упражнения выявляются значения особенностей и деталей в поведении, (нагибаются, при ловле курицы, или выставляют руки вперед при ловле попугая и т.д.)

**Нить Ариадны**

Дети стоят в кругу. У воспитателя в руках клубок ниток. Воспитатель говорит: «Сейчас мы с вами поиграем, вы должны назвать насекомое и бросить клубочек своему другу. Дети называют насекомых и бросают друг другу клубок. Когда все дети выполнят это задание, воспитатель обращает внимание детей на то, что получилось (паутина). А кто плетёт паутину? Другие варианты:

* составление рассказа о животном;
* назвать сказку, в котором присутствует то или иное животное и т.п.

**След в след**

Дети стоят в кругу. Воспитатель предлагает детям отправиться в лес и отыскать (например, дупло белочки). Чтобы дупло найти нужно передвигаться точно след в след. Приготовились , пошли. Дети передвигаются друг за другом, ставя свою ногу в освободившийся след. (Так идет цепочка).

**Правило:** идущему сзади нужно не наступать на пятки впереди идущему.

**Так и не так**

Игра состоит из парных карточек: на одной - правильная ситуация (зимой идет снег, летом деревья зеленый, осенью птицы улетают на юг и т.д.), на другой – неправильная (зимой растет трава, летом идет снег, осенью делаем посадки и т.д.) Дети делятся на пары или тройки. Каждая компания выбирает карточку из волшебного мешочка.

Воспитатель просит рассмотреть карточки и просит одну из компаний начать ИГРУ: рассказать о чем его картинка и объяснить - «правильная» она или нет. Затем выступает компания, у которой парная карточка.

В конце все карточки сдаются и еще раз подводится итог: воспитатель вместе с детьми делит карточки на «правильные» и «неправильные».

Карточки могут быть на различные темы.

**Мяч бросаем**

Дети стоят в кругу. Воспитатель предлагает бросать друг другу мяч, называя при этом:

* назвать насекомых;
* назвать птиц перелетных;
* назвать птиц зимующих;
* д/игра «Тонет – не тонет» и т.п.

**Кузовок**

Дети садятся в круг играть. Один из них (выбираем считалочкой) ставит на стол корзинку и говорит соседу:

— Вот тебе кузовок, клади в него, что есть … (домашних животных, птиц, название деревьев и т.д.), ошибешься — отдаёшь свой фант.

Дети по очереди говорят слова по заданной теме: «Я положу в кузовок кошку, я — собачку, я — кролика, хомяка, корову, барана» и пр.

По окончании разыгрываются фанты: покрывают корзинку, один из детей спрашивает:

— Чей фант вынется, что тому делать?

Дети по очереди назначают каждому фанту выкуп, например: попрыгать по комнате на одной ножке, или в четырех углах проделать: в одном постоять, в другом поплясать, в третьем поплакать, в четвертом посмеяться; или песенку спеть.