

Экологические игры для детей среднего и старшего дошкольного возраста

Экологические игры могут быть использованы в работе с детьми среднего и старшего дошкольного возраста. Экологические игры способствуют получению знаний о предметах и явлениях природы, формируют навыки бережного обращения с окружающей природой.

Предлагаемые **игры по экологии** содержат интересные факты о жизни растений, в том числе лекарственных, и животных, вопросы о природе, способствующие развитию любознательности. Большинство экологических игр направлено на закрепление знаний детей о различных видах животных и растений, условиях, среде их обитания, особенностях питания, а также на развитие слухового и зрительного внимания, мышления и памяти.

Посредством экологических игр дети знакомятся с понятием «пищевая цепь», получают представление о цепях питания в лесу.

Игры по экологии для дошкольников

Экологическая игра «ЗЕЛЕНЫЕ КАРТЫ»

Цель: упражнять детей в соответствии простейших цепей питания животных в природе.

Материал: набор игровых карточек из 36 штук, каждая окрашена с обратной стороны зеленым цветом, а на лицевой — иллюстрации различных растений и животных, которые составляют таким образом, чтобы в итоге сложилось 18 пар (животное — корм для него).

Ход игры: в игре принимают участие от двух до шести детей. Каждому ребенку раздается по 6 карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них такие, которые можно составить в пары. При правильном ходе ребёнка карточки откладываются. Количество карт постоянно пополняется до шести, пока они не закончатся. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек.

Экологическая игра «Зоологический стадион»

Цель игры: закрепить знания детей о различных видах животных, их питании, месте обитания в природе.

Материал: планшет, на котором по кругу изображены две беговые дорожки, старт, финиш и девять ходов; в центре стадиона шесть секторов с иллюстрациями животных: один — белка, две — пчела, 3 — ласточки, 4 — медведь, 5 — муравей, 6 — скворец.

На отдельных карточках изображены иллюстрации корма для данных животных и их убежищ (дупло, улей, берлога, муравейник, скворечник и др.). В наборе имеется также кубик для определения хода.

Ход игры: в игре участвуют два ребенка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по три хода: первый — назвать животное, второй — определить корм для данного животного, третий — назвать его убежище в природе. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

Экологическое лукошко

Аптека Айболита"

Цель игры: продолжать формировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

Материал: плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (зверобой, подорожник, крапива, шиповник, ромашка и др.).

Ход игры: воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке иллюстрацию, называет растение и объясняет, почему его называют "Зеленым доктором".

Аналогичные игры можно проводить на такие темы как:» Грибы", "Съедобные-несъедобные грибы", "Ягоды", "Цветы луговые" и др.

Экологическая игра «ЛЕСНИК»

Цель: закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

Материал: набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (муравейник, ягоды, ландыш, гриб съедобный и несъедобный, паутина, бабочка, скворечник, птичье гнездо, костер, еж и др.).

Ход игры: дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

Экологическая игра «ПРОГУЛКА В ЛЕС»

Цель: сформировать правильное отношение к лесным обитателям, расширить знания детей о правилах поведения в лесу, упражнять в распознавании предупреждающих и запрещающих экологических знаков.

Материал: планшет с изображением лесной поляны с несколькими тропинками, на которых размещены предупреждающие знаки; набор запрещающих экологических знаков в конверте (например, не рвать ландыши; не топтать грибы, ягоды; не ломать ветви деревьев; не разрушать муравейники; не разводить костры; не ловить бабочек; не кричать; не включать громкую музыку; не разорять птичьи гнезда и др.; силуэты детей, которых можно перемещать по тропинкам).

Ход игры: в игре может участвовать группа детей, которые отправляются в лес на прогулку. На первом этапе следует провести ребят по тропинке, рассказать, что на ней находится, выставить соответствующие экологические знаки, помогающие соблюдать правила поведения в лесу.

На втором этапе дети самостоятельно путешествуют по лесным тропинкам, где расставлены различные экологические знаки. Игроки должны объяснить по ним правила поведения в лесу. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество фишек.

Экологическая игра «ПИРАМИДА «ПТИЦЫ»

Цель: продолжать формировать у детей знания о простейших цепях питания птиц в природе, закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

Материал:

Первый вариант — плоскостной: набор карточек разного цвета (синих, желтых, черных, красных), моделирующих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с различными иллюстрациями растений и птиц (например, сосна — сосновая шишка — дятел).

Второй вариант — объемный: набор из семи кубиков, где первый-четвертый кубики разного цвета, обозначающие условия, необходимые для жизни растений и животных; пятый — растения; шестой — корм птиц; седьмой — птицы (например: ель — еловая шишка — клест; рябина — ягоды рябины — снегирь; водоросли — улитка — утка; дуб — желуди — сойка; трава — кузнечик — аист).

Ход игры: по аналогии с «Экологической башней «Лес». Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разноцветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с

иллюстрациями растений и животных выставляются на эту горизонталь вертикально, один на один, с целью показа пищевых цепей в природе.

«ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БАШНЯ «ЛЕС»

Цель: познакомить детей с понятием «пищевая цепь» и дать представление о цепях питания в лесу.

Первый вариант - плоскостной: набор карточек с иллюстрациям по четыре в каждом (например, лес — растение — травоядное животное — хищник);

Второй вариант - объемный: четыре разных по величине кубика, на каждой грани которых — иллюстрации леса (лес — гриб — белка — куница; лес — ягоды — еж — лиса; лес — цветок — пчела — медведь; лес — желуди — дикий кабан — волк; лес — береза — майский жук — еж; лес — сосновая шишка — дятел — филин и т.д.)

Ход игры: на первом этапе дети играют совместно с воспитателем, начинают игру с любого кубика.

Воспитатель: «Это гриб, где он растет?» (В лесу.) «Кто из зверей питается в лесу грибами?» (Белка.) «Есть ли у нее враги?» (Куница.) Далее ребенку предлагается составить пищевую цепь из названных объектов и объяснить свой выбор. Показать, что если убрать один из компонентов пищевой цепи (например, гриб), то вся цепочка распадается.

На втором этапе дети играют самостоятельно. Им предлагается составить свою экологическую башню.

На третьем этапе организуются игры-соревнования: кто быстрее составит башню, в которой есть, например, еж или волк.

Игра «Солнышко»

Цель: продолжить закреплять знания детей о животных и среде их обитания.

Материал: набор карточек-заданий и деревянные прищепки разного цвета.

Карточка-задание — это круг, разделенный на 6–8 секторов. В каждом секторе — картинка (например: крот, осьминог, рыба, кит, корова, собака). В центре круга находится основной символ, который определяет тему игры (например: капля, символизирующая воду). Символ помогает детям понять задание без помощи взрослого.

Ход игры. В центре круга изображена капля, ребенок должен найти животных, для которых вода является «домом», местом обитания (блок занятий «Волшебница-вода»).

Содержание нескольких картинок в секторах связано с темой игры, остальные картинки не имеют к ней отношения. Выполняя задания, ребенок отмечает нужные (то есть относящиеся к данной теме) сектора, к примеру, синими прищепками, а не относящиеся к ней — красными. Карточка с выполненным заданием благодаря прищепкам становится похожей на солнышко.

Дидактическая игра "Найди, что покажу"

Тема: Фрукты.

Оборудование: На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.

Ход игры: Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется». Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

Примечание. В дальнейшем игру можно усложнить, добавляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окраске. Например: свеклу, репу; лимон, картофель; помидор, яблоко и др.

Дидактическая игра "Найди, что назову"

Тема: Фрукты.

Первый вариант.

Оборудование: Овощи и фрукты разложить по столу, чтобы хорошо была видна их величина, форма. Для игры лучше взять фрукты и овощи одинаковые по величине, но разной окраски (несколько яблок), разной величины с постоянной окраской.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному из детей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «Покатай яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пытается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого фрукта или овоща. Например: «Покажи желтую репку».

Второй вариант.

Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет. Во все вазы заглядывать нельзя.

Третий вариант.

Игра оборудуется и проводится так же, как и в первых двух вариантах. Здесь решается задача — закрепить в памяти дошкольников окраску предметов. Фрукты и овощи раскладывают (прячут) в вазы разной окраски в соответствии с окраской предмета.

Дидактическая игра "Угадай, что съел"

Тема: Фрукты.

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Оборудование. Подобрать фрукты и овощи, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для сравнения и контроля.

Правила игры. Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

Ход игры. Приготовив овощи и фрукты (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе».

После того как все дети выполняют задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

Примечание. В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения вкуса: "Как во рту стало?" (Сладко, кисло, горько).

Дидактическая игра "Что изменилось?"

Тема: Комнатные растения

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Оборудование. Одинаковые растения (по 3 - 4) расставлены на двух столах.

Правила игры. Показывать узнаваемое растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

Ход игры. Воспитатель показывает растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.).

Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.

Дидактическая игра "Найди растение по названию"

Тема: Комнатные растения.

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти растение по слову-названию.

Правило. Смотреть, куда прячут растение, нельзя.

Ход игры. Воспитатель называет комнатное растение, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей выполнить задание. Если детям трудно будет найти названное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с предыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.

Второй вариант.

Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей спрячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо описания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название.

Дидактическая игра "Найди такой же"

Тема: Комнатные растения.

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Правило. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

Оборудование. На двух столах ставят 3 - 4 одинаковых растения в определенной последовательности, например цветущая герань, фикус, душистая герань, аспарагус.

Ход игры. Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А за тем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

Дидактическая игра "Найди листок, какой покажу"

Тема: Деревья.

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Правило. Бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же ли сток, какой показал воспитатель.

Ход игры. Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, напри мер, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они по летели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.

Дидактическая игра "Найди в букете такой же листок"

Тема: Деревья.

Дидактическая задача. Найти предмет по сходству.

Правило. Листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

Оборудование. Подобрать одинаковые букеты из 3 - 4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.

Ход игры. Воспитатель раздает детям букеты, та кой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три - такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кле новым листом.

Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

Дидактическая игра "Такой листок, лети ко мне"

Тема: Деревья.

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Правило. Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

Оборудование. Подобрать резко отличающиеся по форме листья дуба, клена, рябины (или других, распространенных в данной местности деревьев).

Ход игры. Воспитатель поднимает, например, лист клена и говорит: «У кого такой же листок - ко мне!»

Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках

такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.

Дидактическая игра "Найди листок"

Тема: Деревья.

Дидактическая задача. Найти часть по целому.

Правило. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

Ход игры. Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь попробуйте найти такие же на земле, - говорит педагог. - Раз, два, три - ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.

Дидактическая игра "Кто быстрее найдет березу, ель, дуб"

Тема: Деревья.

Дидактическая задача. Найти дерево по названию.

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

Ход игры. Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три - к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.

Дидактическая игра "Найди листок, как на дереве"

Тема: Деревья.

Дидактическая задача. Найти часть по целому.

Правило. Искать на земле нужно только такие же листья, как на дереве, указанном педагогом.

Ход игры. Игру проводят осенью на участке. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле.

Воспитатель говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Затем члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой.

Дидактическая игра "Все по домам!"

Тема: Деревья.

Дидактическая игра. Найти целое по его части.

Правило. Бежать к своему «домику» можно только по сигналу воспитателя.

Оборудование. Листья 3 - 5 деревьев (по количеству детей).

Ход игры. Педагог раздает детям листья и говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваши палатки. Мы гуляем. Но вдруг пошел дождь. «Все по домам!» Дети по этому сигналу бегут к своим палаткам, становятся рядом с тем деревом, от которого лист.

Чтобы проверить, правильно ли выполнено задание, ребенку предлагают сравнить свой лист с листьями на дереве, к которому он подбежал.

Примечание. Игру можно провести с листьями, плодами и семенами или только с семенами и плодами.

Дидактическая игра "Найди дерево по описанию"

Тема: Деревья.

Дидактическая задача. Найти предмет по описанию.

Правило. Искать дерево можно только после рассказа воспитателя.

Ход игры. Воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, рябина и акация).

Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог.

Чтобы ребятам было интересно искать по описанию, можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что-либо спрятать.

Дидактическая игра "Беги в дом, какой назову"

Тема: Деревья.

Дидактическая задача. Найти предмет по названию.

Правило. Около одного и того же дерева долго стоять нельзя.

Ход игры. Игру проводят по типу «Ловишек». Кого-либо из детей назначают ловишкой, все остальные убегают от него и спасаются около названного воспитателем дерева, например около березы. Детям можно перебегать от одной березы к другой. Тот, кого поймает ловишка, становится водящим.

При повторении игры название дерева («домика») каждый раз меняют.

Дидактическая игра "Кто где живет?"

Тема: Жилища

Цель: закрепить знания детей о жилищах в природе различных видов животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей).

Материал: планшет, на котором с одной стороны изображены различные животные, а с другой — их жилища, например: берлога, нора, улей, скворечник, гнездо. В конверте с обратной стороны планшета находятся стрелки-указатели по количеству животных. Вместо стрелок можно нарисовать лабиринты из разноцветных линий.

Ход игры: В игре принимают участие двое и более детей. Они поочередно на ходят предлагаемое животное и стрелкой или с помощью лабиринта определяют его жилище. При правильном выполнении игровых действий ребенок получает фишку. Если ответ неправильный — ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, у кого к концу игры соберется большее количество фишек.

Дидактическая игра "Кто чем питается?"

Тема: Питание.

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей) в природе.

Материал: планшет, на котором по кругу размещены разные виды корма для различных животных. В его центре укреплена движущая стрелка, с обратной стороны в конверте помещены карточки с иллюстрациями необходимых животных.

Ход игры: В игре участвуют двое и более детей. Поочередно по загадке воспитателя ребята находят соответствующую картинку с изображением животного и с помощью стрелки указывают вид корма, которым оно питается. За правильный ответ - фишка. Выигрывает тот, у кого к концу игры будет большее количество фишек.

Дидактическая игра "Найди свой домик"

Тема: Питание.

Цель: упражнять детей в группировке животных по способам питания (растительные, хищные, всеядные, паразиты).

Материал: набор карточек с иллюстрациями животных разного вида; четыре разноцветных поля для размещения карточек (зеленая — для травоядных, красная — для хищников, зелено-красная — для всеядных животных и черная - для животных-паразитов).

Ход игры:

Вариант 1. Дети играют по одному. Ребенок группирует карточки с животными по цветным полям в зависимости от того, чем они питаются. После выполнения задания воспитатель проверяет правильность решения и за каждую ошибку выдает игроку штрафную фишку. Выигрывает тот, кто наберет их меньше.

Вариант 2. Дети поочередно берут по одной карточке с изображением животного и находят для нее домик, опираясь на собственные знания об особенностях питания разных видов животных. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек за правильность выполнения задания.

Дидактическая игра "Что сначала, что потом?"

Тема: Рост.

Цель: закрепить знания детей об основных стадиях роста и развития живых организмов (растений, животных, человека).

Материал: набор карточек, на которых зафиксированы стадии роста и развития растений или животного (гороха, одуванчика, земляники, лягушки, бабочки и др.), а также человека (младенчество, детство, отрочество, юность, зрелость, старость).

Ход игры:

Вариант 1. Ребенку предлагается разложить карточки в порядке роста и развития живого существа (например, бабочка-капустница: яйцо - гусеница - куколка - бабочка) и рассказать, что было сначала, а что потом.

Вариант 2. Воспитатель раскладывает карточки, преднамеренно делая ошибку в их порядке. Дети должны ее исправить и объяснить правильность своего решения.

Дидактическая игра "Поможем растению"

Тема: Рост.

Цель: закрепить знания детей об условиях, необходимых для роста растений (вода, свет, тепло, питательная почва); упражнять в определении недостатка тех или иных условий по внешнему виду растения.

Материал: набор карточек с изображением одного из комнатных растений (например, бальзамина) в хорошем и плохом состоянии (увядшие, пожелтевшие листья, светлая почва в вазоне, подмерзшее растение и др.); четыре цветные карточки-модели, изображающие необходимые для растений условия (желтая—свет, красная—тепло, синяя — вода, черная — питательная почва); четыре карточки с изображением здорового растения и моделированием четырех условий, необходимых ему.

Ход игры:

Вариант 1. В начале игры детей знакомят с карточками-моделями условий, необходимых для роста и развития растения. Затем рассматриваются четыре карточки с изображением одного и того же растения в хорошем состоянии с указанием этих же моделей. Детям необходимо объяснить причину нормального состояния растения.

Вариант 2. Карточки-модели раскладываются на столе перед ребенком, а на наборном полотне воспитатель составляет рассказ о растении, например: «Рос бальзамин в горшке на окошке и радовался первому весеннему солнцу. Солнечные лучи пригревали все сильнее, а запасов воды в почве становились все меньше. В понедельник утром дети заметили, что листья бальзамина пожелтели и поникли. Что же делать?» Предложить детям помочь растению: отобрать карточки-модели с изображением необходимых для растения условий. За правильный ответ - фишка. Побеждает тот, кто наберет большее их количество.

Дидактическая игра "Лес — дом для животных"

Тема: Природное сообщество.

Цель: закрепить знания детей о лесе как природном сообществе; сформировать представления об экологических ярусах (этажах) смешанного леса и месте животных в них.

Материал: плоскостная модель с изображением четырех ярусов смешанного леса: 1 - травянистый покров, 2 - кустарники, 3 - лиственные деревья, 4 - хвойные деревья. На каждом из ярусов сделаны специальные прорези для прикрепления фигурок животных. В конверте с обратной стороны планшета находятся фигуры-силуэты различных животных: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.

Ход игры:

Вариант 1. Дети играют по одному, а остальные проверяют правильность выполнения задания — расселить всех животных по «этажам» в зависимости от места их обитания. Выигрывает тот, кто меньше всего допустит ошибок.

Вариант 2. Силуэты животных раскладываются на столе оборотной стороной вверх. Дети поочередно берут по одному силуэту, называют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить правильность собственного выбора. За верный ответ - фишка. Если задание выполнено неправильно, то фигурка-силуэт животного кладется на стол и действие повторяется другим ребенком.

Дидактическая игра "Экологическая пирамида «Птицы»"

Тема: Птицы.

Цель: формировать знания о простейших цепях питания птиц в природе; закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

Материал:

1 вариант, плоскостной: набор карточек разного цвета (желтая, синяя, красная, черная), отображающих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с различными иллюстрациями растений и птиц, например — сосна — сосновая шишка — дятел.

2 вариант, объемный: наборы из семи кубиков, где четыре кубика разного цвета, исходя из условий, необходимых для жизни растений и животных; на пятом изображены растения; на шестом — корм птиц; седьмом — птицы. Например: рябина — ягоды рябины — снегирь; ель — еловая шишка — клест; дуб — желуди — сойка; водоросли — улитка — утка; трава — кузнечик — аист.

Ход игры: Аналогично предыдущим играм. Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разноцветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с иллюстрациями растений и животных выставляются на данную горизонталь вертикально, один на один, чтобы показать пищевые цепи в природе.

Дидактическая игра "Прогулка в лес"

Тема: Поведение в лесу.

Цель: формировать правильное отношение к лесным обитателям; расширить знания детей о правилах поведения в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих и запрещающих экологических знаков.

Материал: планшет с изображением лесной поляны с несколькими тропинками, на которых размещены предупреждающие знаки; силуэты

детей, которых можно перемещать по тропинкам; набор запрещающих экологических знаков в конверте («Не рвать ландыши»; «Не топтать грибы, ягоды»; «Не ломать ветви деревьев»; «Не разрушать муравейники»; «Не разводить костры»; «Не ловить бабочек»; «Не кричать»; «Не включать громкую музыку»; «Не разорять птичьи гнезда» и др.).

Ход игры:

В игре может участвовать группа детей, которые отправляются в «лес» на прогулку. На первом этапе следует провести ребят по «тропинке», рассказать, что на ней находится, выставить соответствующие экологические знаки, помогающие соблюдать правила поведения в лесу.

На втором этапе дети самостоятельно путешествуют по «лесным тропинкам», где расставлены различные экологические знаки. Ребята должны объяснить по ним правила поведения в лесу. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество фишек.

Дидактическая игра "Цепочки питания в природе"

Цель: формировать представления детей о пищевых цепях и месте в них разных видов животных.

Материал:

1 вариант: картинки, разрезанные на две части, при составлении которых образуется цепочка питания: животное и корм, которым оно питается, как растительный, так и животный.

2 вариант: картинки, разрезанные на три части, цепочка питания включает растение, травоядное или всеядное животное, хищника.

Ход игры:

На первом этапе разрезные картинки представлены таким образом, что каждая имеет свой специфический подрез, отличающийся от других. По нему дети находят части соответствующей картинки, правильно их составляют, знакомятся с цепочкой питания, определяют место в ней животного, например: гриб - белка - куница.

На втором этапе разрезные картинки могут иметь одинаковые подрезы. При составлении таких картинок дети проявляют большую самостоятельность в определении места животного в цепочке питания.

Дидактическая игра "Времена года"

Тема: Природное сообщество.

Цель: формировать представления о моделях времен года в соответствии с продолжительностью светового дня; показать взаимосвязь светового дня и явлений, происходящих в природе в разные сезоны.

Материал: четыре планшета разного цвета, соответствующего временам года (белый, красный, зеленый, желтый), на которых представлены модели продолжительности светового дня каждого сезона; кармашки для иллюстраций явлений природы, характерных для данного сезона.

Ход игры:

Дети рассматривают планшеты, определяют сезон каждого в соответствии с цветом и траекторией солнца на небосводе: летом - самая большая траектория, зимой - маленькая; осенью и весной - равноденствие. Определив время года, дети должны разложить в кармашки иллюстрации явлений природы данного сезона и рассказать о них.

Дидактическая игра "Экологическая ромашка"

Тема: Природное сообщество.

Цель: закрепить представления детей о характерных явлениях в живой и неживой природе в разные сезоны, их взаимосвязи и взаимозависимости.

Материал: четыре кружочка (сердинки ромашки) разного цвета (белый, зеленый, желтый, красный) в соответствии с моделями времен года и набор лепестков с изображением различных явлений в живой и неживой природе в каждое время года, например: весной в ручейке плавают кораблики, расцвел ландыш, птицы вьют гнезда и др.

Ход игры:

Играют четыре ребенка, каждому необходимо собрать лепестки ромашки соответствующего сезона и рассказать о характерных явлениях как в неживой, так и в живой природе.

Дидактическая игра "Заколдованное письмо"

Тема: Фрукты и овощи.

Цель: закрепить представления детей о характерных признаках овощей и фруктов, их роли в поддержании здоровья человека; познакомить с моделированием как способом формирования обобщенного представления об овощах и фруктах.

Материал: пять планшетов с моделями характерных признаков овощей и фруктов (окраска, форма, величина, способ употребления в пищу, место

произрастания); набор предметно-схематических рисунков-загадок овощей и фруктов.

Ход игры:

Дети рассматривают предметно-схематические модели, раскрывающие характерные признаки овощей и фруктов.

Вариант 1. По образцам-моделям характерных признаков овощей и фруктов дети разгадывают загадки-рисунки доктора Айболита, что бы помочь ему определить, какие овощи и фрукты полезны для здоровья человека.

Вариант 2. По образцам-моделям один ребенок составляет загадку-описание определенного овоща или фрукта, остальные дети отгадывают и рассказывают, какую роль они играют в поддержании здоровья человека.

Дидактическая игра "ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК"

Тема: Природное сообщество

Цель: развивать мышление; воспитывать положительные нравственные качества личности; формировать навыки общения детей с родными взрослыми; актуализировать совместные потребности; развивать чувство взаимной эмпатии.

Ход игры:

Каждая семейная команда получает цветик-семицветик. Участники игры задумывают семь желаний (родители помогают записывать желания дошкольников): три желания задумывает ребенок для родителей, три - взрослый для ребенка, одно желание будет совместным.

Родители и дети меняются лепестками и отбирают лепестки-желания, которые им действительно приятны. Побеждает команда, которая имеет больше всего желанных лепестков, где предполагаемые желания совпали с реальными.

Дидактическая игра "РАЗГОВОР С ЛЕСОМ"

Цель: развивать творческое воображение детей, обогащать речь определениями; учить расслабляться.

Ход игры:

Вас ожидает необычное путешествие. Мы перенесемся мысленно в лес. (Дети закрывают глаза, облокотившись на спинки стульев, расслабленные руки

лежат на коленях.) Вокруг вас в лесу разнообразные цветы, кустарники, деревья, травы.

Протяните правую руку вперед и «потрогайте» ствол дерева: какой он? Теперь поднимите руку и коснитесь листы: какая она? Опустите руки вниз и проведите по травинкам: какие они? Понюхайте цветочки, воз дух втяните полной грудью и задержите эту свежесть в себе!

Подставьте лицо свежему ветер ку. Прислушайтесь к лесным звукам - что вы слышали?

Дети молча слушают. Каждый ребёнок на ушко называет педагогу представленный им звук или шорох.

Дидактическая игра "КАКИЕ ПЛОДЫ, НА КАКОМ ДЕРЕВЕ РАСТУТ"

Цель: активизировать в речи детей названия растений и их плодов; упражнять в практическом усвоении конструкций предложного падежа и согласования существительных с глаголом и прилагательным в роде, числе, падеже.

Задание 1. Узнать растение по его плодам и закончить предложение.

Желуди растут на... (дубе).
Яблоки растут на... (яблоне).
Шишки растут на... (ели и сосне).
Гроздья рябины растут на... (рябине).
Орехи растут на... (орешнике).

Задание 2. Вспомнить название плодов растений и закончить предложение.

На дубе созрело много... (желудей).
Дети снимали с яблони спелые... (яблоки).
Верхушки елейгнулись под тяжестью множества... (шишек).
На облетевшей рябине яркими огоньками горели... (гроздья ягод).

Задание 3. Провести линию от растения к его плодам и составить предложение (проводится с предметными картинками).

- желудь шишка гроздья ягод
- орешник яблоко дуб
- орех яблоня

Задание 4. То же с картинками растений и их листьев.

Дидактическая игра "ГНОМЫ В ЛЕСУ"

Цель: средствами пантомимы изображать характерные движения в определенной ситуации, ориентируясь только на слова педагога и собственные представления.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям надеть колпачки гномов: «Сегодня мы с вами познакомимся с маленькими волшебными человечками - гномами, и будем с ними играть!»

Живут гномы в лесу. Деревья кругом густо растут, все с колючими ветками. Пробираются гномы с трудом через чащобу, ветки поднимают, раздвигают с большим усилием. Показался в лесу про свет: деревья растут потоньше и дальше друг от друга (гномы смотрят по сторонам, выбирают себе дорогу).

Теперь гномы легко между деревьями проскальзывают (они гибкие, ловкие): где бочком пройдут, где спинкой... А вот и наклониться надо и под колоду пролезть. Где-то надо и на цыпочках пройти по узенькой тропинке.

Вышли гномы на полянку, а там спит мышка. Гномы тихонечко через нее переступают, осторожно, чтобы не наступить. Потом они увидели зайчика - и давай с ним прыгать! Вдруг из-за кустов выскочил серый волк и как зарычит!

Гномы бросились прятаться под кустики (под столы) и сидят там тихо-тихо!

Волк ушел своей дорогой, а гномы пошли домой: на цыпочках пройти по узенькой тропинке; теперь наклониться надо и под колоду пролезть; где бочком пройдут, где спинкой. Уже дом близко: пробираются гномы с трудом через чащобу, ветки поднимают, раздвигают с большим усилием.

Ох, устали! Надо на своих стульчиках отдохнуть! (Дети рассаживаются по местам.)

Дидактическая игра "ЦВЕТЕТ - НЕ ЦВЕТЕТ"

Цель: развивать у детей слуховое внимание, выдержку.

Правило: поднимать руки только в том случае, если будет назван цветущий предмет (растение, цветок).

Ход игры: Дети садятся полукругом и кладут руки на колени.

Воспитатель: Я буду называть предметы, и спрашивать: цветет?
Например: «Яблоня цветет?», «Мак цветет?» и т. д.

Если это на самом деле так, то дети должны поднять руки вверх.

Если я назову нецветущий предмет (елка, сосна, дом и т. д.), то руки поднимать не следует.

Вам нужно быть внимательными, так как я буду поднимать руки и правильно, и неверно. Кто ошибется, заплатит фишку.

Воспитатель начинает игру:

«Роза цветет?» — и поднимает руки.

Дети отвечают: «Цветет!» - и тоже поднимают руки.

«Сосна цветет?» - и поднимает руки, а дети должны молчать.