



**Картотека
дидактических игр
по экологическому
воспитанию**

Игра “Пищевые цепочки на лугу”

Цель: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

Правила игры: Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения - гусеница - птица

злаковые травы - грызуны - змеи

злаковые травы - мышь -

хищные птицы

трава - кузнечик - луговые

птицы

насекомые и их личинки - крот -

хищные птицы

ля - божья коровка - куропатка

- хищные птицы

травы (клевер) - шмель

Игра “Пищевые цепочки водоёма”

Цель: Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

Правила игры: Ведущий предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар - лягушка - цапля

червячок - рыбка - чайка

водоросли - улитка - рак

ряска - малёк - хищная рыба

Игра “Пищевые цепочки в лесу”

Цель: Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

Правила игры: Ведущий раздаёт карточки с изображением растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения - гусеница - птицы

растения - мышка - сова

растения - заяц - лиса

насекомые - ежи

грибы - белки - куницы

лесные знаки - лось - медведь
молодые побеги - лось - медведь

Игра “С чем нельзя в лес ходить?”

Цель: Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

Правила игры: Ведущий выкладывает на стол предметы или иллюстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

Что в корзинку мы берем.

Цель: закрепить у детей знание том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу.

Научить различать плоды по месту их выращивания.

Сформировать представление о роли людей сохранения природы.

Материалы: Картинки с изображением овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзинок.

Ход игры. У одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзинок.

Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.

Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.

Угадай, что в мешочке?

Цель: учить детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

Материалы: овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и д.р.

Ход игры: вы знаете игру «Чудесный мешочек»? , играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, ни будет его сразу вытаскивать, а ощутив, сначала назовет его характерные признаки.

Выбери нужное.

Цель: закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

Материалы: предметные картинки.

Ход игры: на столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.

Где снежинки?

Цель: закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

Материалы: карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Ход игры:

Вариант № 1. Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки и объясняется выбор.

Вариант № 2. Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии? (Зима, ранняя весна, поздняя осень).

С какой ветки детки?

Цель: закреплять знания детей о листьях и плодах деревьев и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

Материалы: листья и плоды деревьев и кустарников.

Ход игры: Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.

Сложи животное.

Цель: закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичных признакам.

Материалы: картинки с изображением разных животных. (каждое в двух экземплярах).

Ход игры: один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.

Что из чего сделано?

Цель: учить детей определять материал, из которого сделан предмет.

Материалы: деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик., ключ и т.д.

Ход игры: дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

Угадай - ка.

Цель: развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить знание детей о ягодах.

Материалы: картинки на каждого ребенка с изображением ягод. Книга загадок.

Ход игры: на столе перед каждым ребенком лежат картинки-отгадки. Ведущий загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку.

Съедобное – несъедобное.

Цель: закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

Материалы: корзинка, предметные картинки с изображением съедобных и несъедобных грибов.

Ход игры: на столе перед каждым ребенком лежат картинки-отгадки. Ведущий загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинку.

Цветочный магазин.

Цель: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

Материалы: лепестки, цветные картинки.

Ход игры: Вариант 1. На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету по форме.

Вариант 2. Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался о каком цветке идет речь.

Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

Полезные – неполезные.

Цель: закрепить понятия полезные и вредные продукты.

Материалы: карточки с изображением продуктов.

Ход игры: на один стол разложить то, что полезно, на другой – что бесполезно.

Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.

Неполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.д.

Узнай и назови.

Цель: закрепить знания лекарственных растений.

Ход игры: ведущий берет из корзинки растения и показывает их детям, уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нем все, что знаете. Назовите место, где растет (болото, луг, овраг).

Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).

Назовите растение

Цель: уточнять знания о комнатных растениях.

Ход игры: ведущий предлагает назвать растения (третье справа или четвертое слева и т.д.). Затем

условие игры меняется («На каком месте бальзамин?» и т.д.)

Ведущий обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стеблей. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина фикуса и т.д.?

Кто где живёт

Цель: закреплять знания о животных и местах их обитания.

Ход игры: у ведущего картинка изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Ведущий показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

Береги природу.

Цель: закреплять знания об охране объектов природы.

Ход игры: на столе или наборном полотне картинка, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Ведущий убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

Цепочка.

Цель: уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.

Ход игры: у ведущего в руках предметная картинка с изображением объекта живой или 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.

«Волшебный поезд»

Цель. Закрепить и систематизировать представления детей о зверях, птицах, насекомых, земноводных.

Материал. Два поезда вырезанных из картона (в каждом поезде по 4 с 5 окнами); два комплекта карточек с изображением животных.

Ход игры

Играют две команды (в каждой по 4 ребенка «проводника»), которые сидят за отдельными столами. На столе перед каждой командой лежит «поезд» и карточки с изображением животных.

Ведущий. Перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом- зверей, во втором – птиц, в третьем- насекомых, в четвертом- земноводных) так, чтобы окне был один пассажир.

Та команда, которая первой разместит животных по вагонам правильно, станет победителем.

Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных

группах растений (леса, сада, луга огорода).

«Зоологическая столовая»

Цель. Формировать представления дошкольников о способах питания животных и способах группировки их по этому признаку.

Материал. На каждую команду- лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего) комплект картинок с изображением животных (15-20 штук).

Ход игры

Играют две команды по 3-5 человек.

Ведущий. Как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные- за зеленым, всеядные -за синим. Команда которая первая разместит животных правильно, станет победителем.

«Лесной многоэтажный дом»

Цель. Углубить знания детей о лесе как природном сообществе; закрепить представления об «этажах» (ярусах) смешанного леса.

Материал. Модель с изображением 4 ярусов смешанного леса (почвенного, травянистого, кустарникового, древесного); силуэтные изображения животных, фишки.

Ход игры

1 вариант. Ведущий дает детям задание расселить животных на 4 ярусах смешанного леса.

2 вариант. Ведущий помещает животных в несвойственные для и

обитания ярусы. Дети должны найти ошибки, исправить их и объяснить, почему они так считают. Кто первый находит ошибку и исправляет ее, получает фишку.

Победителем становится тот, у кого в конце игры окажется больше фишек.

«Кто рядом живет»

Цель. Обобщить представления детей о лесе, луге, водоеме как природных сообществах.

Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно- следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

Материал. Маски (шапочки) растений, грибов, животных леса, луга, водоема (например, волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчела, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш)- по количеству детей; обручи красного, зеленого, синего цвета.

Перед игрой Ведущий напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что одни обитают в воде, другие - возле воды, в лесу или на лугу. Лес, луг, водоем это их дома. Там они находят себе еду, растят потомство.

Ход игры

В разных уголках площадки раскладывают обручи красного,

синего и зеленого цвета. Дети надевают маски (шапочки).

Ведущий. Определите, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде «Занять свои дома!»

обитатели леса должны занять место в зеленом обруче, обитатели луга – в красном, обитатели водоема- в синем.

После того как дети займут места обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз.

«Живые цепочки»

Цель. Расширять представления детей о природных сообществах, их целостности и уникальности, о цепях питания.

Материал. Маски (шапочки) животных и растений.

Примечание. Могут использоваться следующие объекты природы, образующие цепи питания: дуб, дикий кабан, волк; осина, заяц, лиса (лес); подорожник, гусеница, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, стрекоза (луг); водоросли, карась, щука; кувшинка, улитка, утка (водоем); рожь, мышь, аист (поле) Игра проводится на примере лесного сообщества. В ходе предварительной беседы воспитатель уточняет представления детей о том, что лес это дом для многих растений и животных, которые тесно связаны друг с другом. Растения являются пищей для растительоядных животных, которыми, в свою

очередь, питаются хищники. Так образуются цепи питания.

Ход игры

Играют две команды (по 3 ребенка в каждой). Дети надевают маски (шапочки): один ребенок- растения, второй- растительного животного, третий- хищника. Игра проводится в несколько этапов.

Ведущий. По команде «Цепочка, стройся!» вы должны построиться так, чтобы образовалась цепочка: растение, растительное животное, хищник. Затем каждый должен будет представиться и объяснить, почему он занял то или иное место в цепочке.

Команда, которая первой правильно построится, а также объяснит последовательность построения, станет победителем.

На втором этапе игры дети меняются ролями; на третьем этапе используются другие объекты природы.

На заключительном этапе проведения игры из цепочки убирается, какой либо объект. При построении дети должны обнаружить его отсутствие и рассказать, к чему это может привести.

Если дети легко справляются с выполнением игровых заданий, цепи можно удлинять.