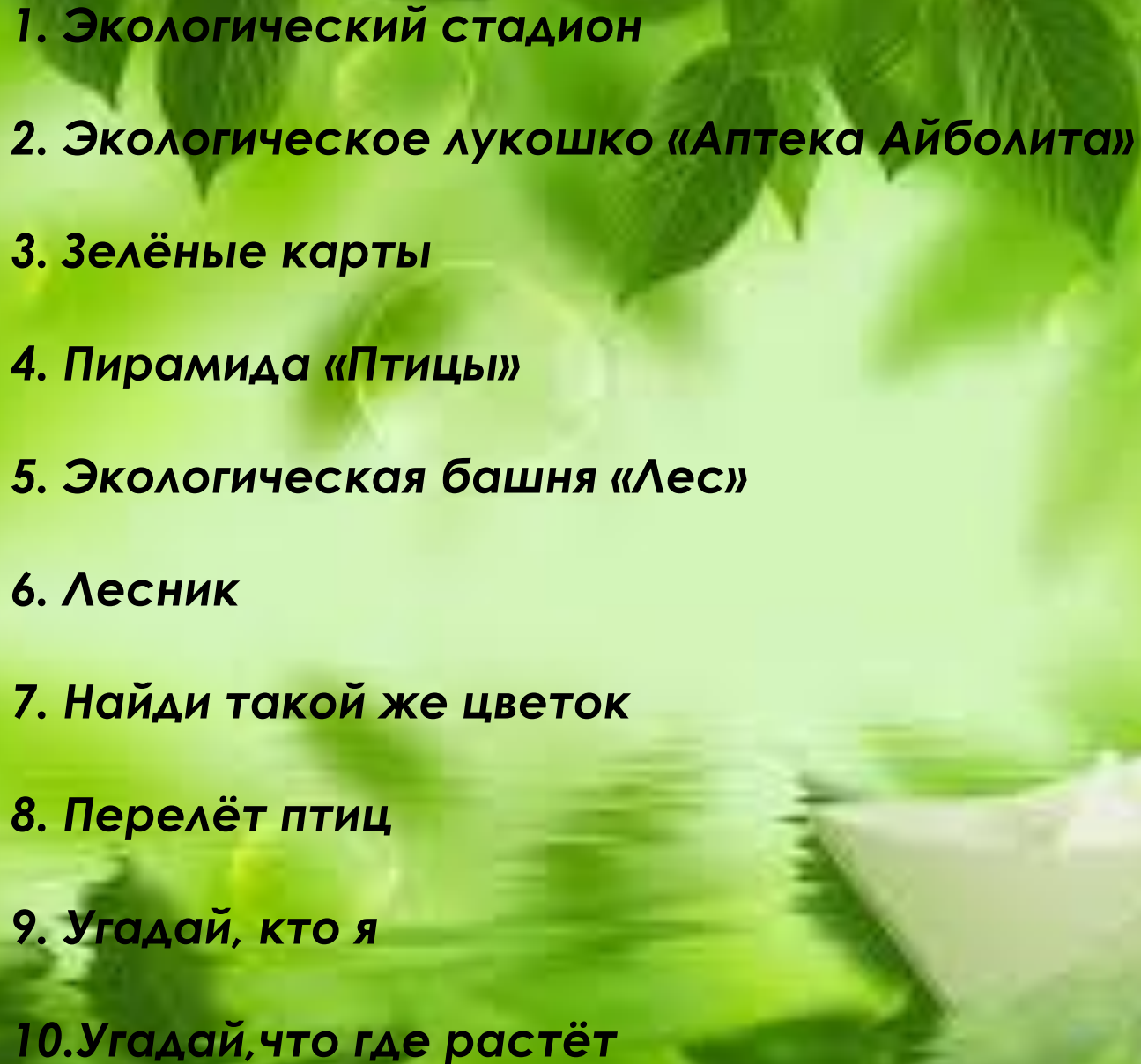


Картотека дидактических игр

**для развития экологических
представлений детей
дошкольного возраста**



- 
- 1. Экологический стадион**
 - 2. Экологическое лукошко «Аптека Айболита»**
 - 3. Зелёные карты**
 - 4. Пирамида «Птицы»**
 - 5. Экологическая башня «Лес»**
 - 6. Лесник**
 - 7. Найди такой же цветок**
 - 8. Перелёт птиц**
 - 9. Угадай, кто я**
 - 10. Угадай, что где растёт**

1. «Экологический стадион»

Цель:

Закрепить знания детей о различных видах животных, их питании и месте обитания в природе.

Материал:

Планшет(изображение 2-ух беговых дорожек, старта, финиша, 9 ходов); в центре стадиона-6 секторов с иллюстрациями животных: 1-скворец, 2 – ласточка, 3-пчела, 4-муравей, 5-медведь, 6-белка. На отдельных карточках-иллюстрации корма для животных и их убежищ(скворечник, муравейник, и др.). В наборе-кубик для определения хода.

Ход игры:

В игре участвуют 2 ребёнка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по 3 хода:

- назвать животное,
- определить корм для данного животного,
- назвать его убежище в природе.

Выигрывает тот, кто 1-ым придёт к финишу.

2. Экологическое лукошко «Аптека Айболита»

Цель:

Сформировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком. Упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

Материал:

Плоскостное лукошко с красно-зелёным крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных – растений (подорожник, зверобой, ромашка, шиповник, крапива, др.).

Ход игры:

Воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребёнок находит в лукошке иллюстрацию, называет растение и объясняет, почему его называют «зелёным доктором». (Аналогично можно провести игры с экологическими лукошками на темы: «Цветы луговые», «Первоцветы», «Ягоды», «Грибы»)

3. «Зелёные карты»

Цель:

Упражнять детей в соответствии простейших цепей питания животных в природе.

Материал:

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

Ход игры:

В игре принимают участие от 2-ух до 6-ти детей. Каждому ребёнку раздаётся 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 6-ти, пока они не закончатся. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек.

4. Пирамида «Птицы»

Цель:

Сформировать знания о простейших цепях питания птиц в природе. Закрепить знания об условиях, необходимых для роста и жизни растений.

Материал:

Плоскостной вариант: набор карточек разного цвета (жёлтых, синих, красных, чёрных), моделирующих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из 3-х карточек с различными иллюстрациями растений и птиц (например, сосна-сосновая шишка-дятел).

Ход игры:

По аналогии с «Экологической башней «Лес». Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разноцветные кубики расставляются горизонтально, а 3 кубика с иллюстрациями растений и животных выставляются на эту горизонталь вертикально, один на один, с целью показа пищевых цепей в природе.

5. Экологическая башня «Лес»

Цель:

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

Материал:

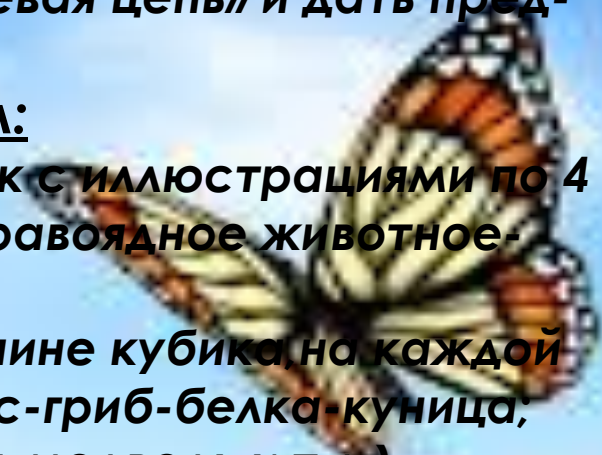
Плоскостной вариант: набор карточек с иллюстрациями по 4 в каждом (например, лес-растение-травоядное животное-хищник);

Объёмный вариант: 4 разных по величине кубика, на каждой грани которых - иллюстрации леса (лес-гриб-белка-куница; лес-ягоды-ёж-лиса; лес-цветок-пчела-медведь, и т.д.)

Ход игры:

На 1-ом этапе дети играют совместно с воспитателем, начинают игру с любого кубика. Воспитатель: «Этот гриб, где он растёт?» (В лесу.) «Кто из зверей питается в лесу грибами?» (Белка.) «Есть ли у неё враги?» (Куница.)

Далее ребёнку предлагается составить пищевую цепь из названных объектов и объяснить свой выбор. Показать, что если убрать 1 из компонентов пищевой цепи, то вся цепочка распадётся. На 2-ом - дети играют самостоятельно. Им предлагают составить свою экологическую башню. На 3-ем-организуются игры-соревнования: кто быстрее оставит башню, в которой есть, например, ёж или волк.



6 .«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(ландыш,муравейник,гриб съедобный и несъедобный,ягоды,бабочка,паутина,птичье гнездо, ёж,костёр,скворечник и др.)

Ход игры:

Дети поочерёдно 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.

7. «Найди такой же цветок»

Цель:

Упражнять детей в нахождении предметов аналогичных изображению на картинке. Воспитывать внимательность, сосредоточенность. Формировать речь детей.

Материал:

Настоящие комнатные цветы; к ним-соответствующие карточки.

Ход игры:

Детям раздают карточки с изображением комнатных цветов. Ребята должны найти такой же цветок в групповой комнате. А также показать и , по возможности, назвать этот цветок.

8. «Перелёт птиц»

Цель:

Узнавать и называть зимующих и перелётных птиц. Закреплять понятия «зимующие», «перелётные»

Материал:

Предметные картинки с изображением зимующих и перелётных птиц, условные знаки с изображением весеннего и зимнего пейзажей.

Ход игры:

На столе разложены предметные картинки птиц. Каждый участник берёт картинку и «превращается» в определённую птицу. Ребёнок говорит: «Я-ворона!», «Я-воробей!», «Я-журавль!», и т.д. По сигналу ведущего: «Раз, 2, 3-на своё место лети!», дети, у которых картинки с изображением зимующих птиц, бегут к условному изображению (зимний пейзаж); другие дети, у которых картинки с изображением перелётных птиц, бегут к другому условному знаку (весенний пейзаж). Играть можно несколько раз. Дети должны брать разные картинки.

9. «Угадай, кто я»

Цель:

Развивать творческие, подражательные способности у детей. Закреплять представления детей об окружающем мире.

Материал:

Планшет с изображением того или иного животного, которого загадывает воспитатель(ребёнок).

Ход игры:

Воспитатель выбирает одного ребёнка, говорит ему ухом название какого-либо животного и предлагает изобразить его так, чтобы другие дети догадались, кто это, но при этом водящий не должен издавать ни звука. Если дети отгадывают неправильно, на планшете слышен «странный звук». Если отгадывают верно-появляется картинка с изображением загаданного животного. Можно использовать вариант, когда группа детей изображает представителя животного мира, а ребёнок-водящий должен отгадать-кого.

10. «Угадай, что где растёт»

Цель:

Уточнить знания детей о названии и месте произрастания растения.

Материал:

Мяч.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. Воспитатель(ребёнок) бросает кому-нибудь из детей мяч, называя при этом место, где растёт данное растение: сад, огород, луг, поле, лес. Отвечает тот, кому брошен мяч. За быстрый и правильный ответ ребёнок получает фишки. Выигрывает тот, кто больше всех наберёт фишек.

Автор: *Леонова Наталия Петровна*

