



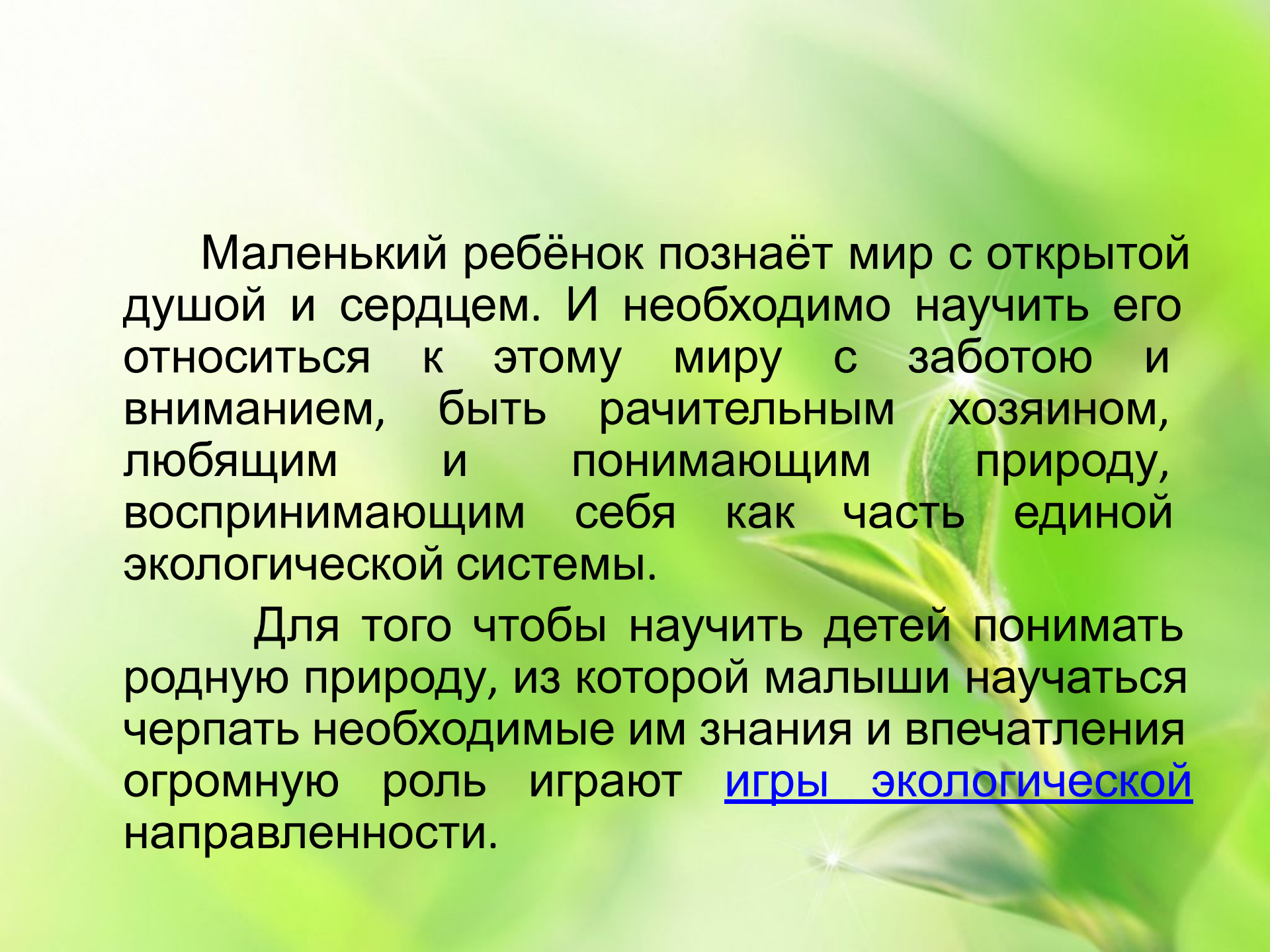
Экологического игры на учебно-опытном участке ДОУ

Воспитатель МБДОУ д/с № 6 п.

Сафоново

Синякова Елена Владимировна





Маленький ребёнок познаёт мир с открытой душой и сердцем. И необходимо научить его относиться к этому миру с заботой и вниманием, быть рачительным хозяином, любящим и понимающим природу, воспринимающим себя как часть единой экологической системы.

Для того чтобы научить детей понимать родную природу, из которой малыши научатся черпать необходимые им знания и впечатления огромную роль играют [игры экологической направленности](#).

Экологические игры

- помогают систематизировать знания о растениях, явлениях неживой природы, животных.

Игры настольно-печатного происхождения

- помогают закреплять свойства и признаки предметов окружающего мира.

Игры словесного содержания

Творческие игры

- учат отражать впечатления, полученные в процессе ознакомления с миром природы.

Подвижные игры

- помогают закрепить знания о животных, подражать их повадкам и образу жизни; отражают явления живой и неживой природы.

Игры настольно-печатного происхождения

«Какую кашу варит мама?»

Методическая разработка для детей старшего возраста:

Цель игры: Расширять и уточнять знания детей о растениях, из которых получают крупы. Учить определять крупу зрительно и тактильно, учить правильно образовывать от существительных прилагательные.

Первый вариант игры

- Выбираем одного ведущего – «маму», она по очереди даёт детям пакетики с крупой, и спрашивает, какую кашу она будет варить сегодня на завтрак. Ребёнок получивший крупу перебирает её, разглядывает и говорит, какая у него крупа и какая каша из неё получится.

Усложнение:

Ведущий просит назвать из какого злака получили крупу.

Второй вариант игры

- Играющих 4/5 человек. Они получают пакетики с различными крупами. Ведущий предлагает представить, что они съели эту кашу и выбрать карточку с мимикой, которая соответствует выражению лица после того, как каша съедена.

Усложнение:

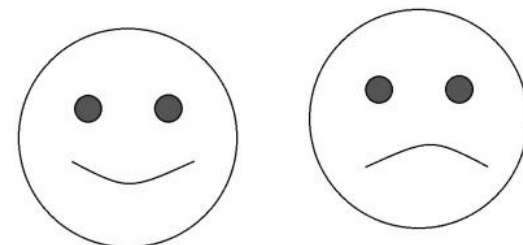
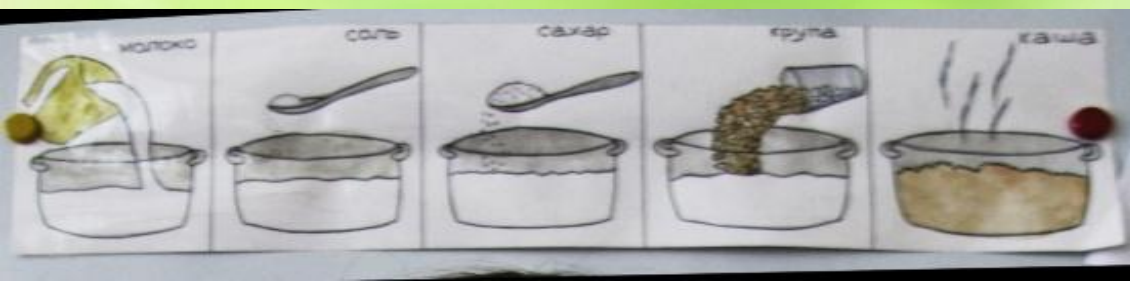
Ведущий просит описать кашу на вкус (алгоритм приготовления).

Когда каша будет сварена - выбрать смайлик: понравилась каша или нет.

Из картинок дети составляют алгоритм: в какой последовательности необходимо брать продукты, чтобы сварить кашу.

Усложнение:

Также подбираются картинки злаков каш, а к ним тарелка с кашей. (для второго варианта игры). Картинки злаков и тарелка с кашей соответственно оформляются в виде пазлов, чтобы прорези совпадали.



Игры словесного содержания

«РЕПОРТАЖ»

Цель: развивать мнение детей, выражая свои противоречия от общения с природой в словесной форме (проводится после экскурсии) .

Ход игры:

Педагог применяет прием «по кругу» для составления репортажей на различные темы (самый красивый цветок, увиденный на экскурсии). Ребёнок должен придумать название своему репортажу и коротко рассказать о цветке. Например: как он называется, какой он, почему понравился и т. д. Можно использовать тему: «репортаж лесной газеты», когда дети составляют репортажи на любые темы.

Используется также задание на дом:

- составить репортаж о комнатных растениях, которые есть дома;
- составить репортаж о любимом животном;
- составить репортаж о живых обитателях твоей квартиры.

«ПОЛЬЗА – ВРЕД»

Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных ни вредных, одни только необходимые.

Ход игры:

1 этап

Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы? », дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы? »

2 этап

Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? » (пчела перестала бы жалить и от своей беззащитности может погибнуть, тогда некому бы стало делать мед и опылять цветы, как следствие растения перестали бы плодоносить и вымерли) .

Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.

Подвижные игры

«Ходят капельки по кругу»

Воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю... Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало по одиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, проходим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

«Где спряталась игрушка?».

Цель: Закрепить названия растений, воспитывать любознательность, находчивость.

Пояснения: Данную игру хорошо организовывать при ознакомлении с новым растением на учебно-опытном участке или когда изучены все растения – для закрепления их названия.. Растения или группы растений на участке располагаются так, чтобы к ним можно было легко подойти. В качестве игрушки хорошо использовать дидактические игрушки, которые будут постоянно сопровождать детей на учебно-опытном участке – Пугало огородное, Пчелку Маю, Капитошку и т.п.

Ход игры: Воспитатель перед занятием или экскурсией прячет матрёшку под одним из растений на учебно-опытном участке. Детям (подгруппе из 5 – 8 человек) воспитатель предлагает найти матрешку. Ребенок нашедший матрешку называет растение под которым она спряталась. Или воспитатель строит свою беседу по ознакомлению с новым растением.

«Узнай и назови»

Цель учить детей узнавать и называть растения, рассказывать о нем, ориентироваться на учебно-опытном участке.

Пособия: карточки с заданиями.

Ход игры.

1 вариант.

Педагог берёт 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 нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом. Подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей).

2 вариант.

Детям предлагается карточка с изображением растений и предметов учебно-опытного участка. Они должны найти где находится данное растение или предмет. После чего составить небольшой рассказ по схеме:

Назовите предмет или растение.

Определите место, где растёт.

Как используют данное растение или предмет.





«Узнай и назови»

Цель учить детей ориентироваться на учебно-опытном участке, узнавать и называть растения или предмет, рассказывать о нем.

Пособия: карточки с заданиями.

Пояснения: Данную игру хорошо организовывать при ознакомлении с новым растением на учебно-опытном участке

Ход игры.

Детям предлагается карточка с планом, на котором изображено, как найти растение или предмет учебно-опытного участка. Они должны найти данное растение или предмет. После чего составить небольшой рассказ по схеме:

Назовите предмет или растение.

Определите место, где растёт.

Как используют данное растение или предмет.

Творческие игры

«ОВОЩИ – «ХУДЫШКИ» И ОВОЩИ – «ТОЛСТЯЧКИ»

Цель: развивать творческие способности детей и умение объяснять и отстаивать свою точку зрения.

Ход игры:

Воспитатель дает детям задание вспомнить, какие овощи растут на УОУ, и разделить их по желанию на овощи – «худышки» и овощи – «толстячки». Затем изобразить эти овощи так, чтобы всем стало понятно, что этот плод тоненький, а тот – толстенький (можно втянуть или надуть щёки, прижать руки к туловищу или округлить их). Ребенок должен сам выбрать способ изображения. Воспитатель задает детям вопросы типа:

Какой овощ ты изображаешь?

Почему ты выбрал именно этот овощ?

Почему ты считаешь этот овощ «худышкой» («толстячком»)? И т.п.

«РАМОЧКА»

Цель: расширить опыт прямого общения с природой, учить замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.

Ход игры:

Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей (альбомный лист сложить пополам с одной стороны вырезать окошко). В эту рамочку дети могут помещать самые красивые места из природного материала (лист дерева, травинку, кору, только не надо срывать). Воспитатель даёт задание:

Составь портрет осени и назови его.

Сделай картину сегодняшнего дня.

Игровые упражнения

«С чем нельзя на огород ходить?»

Задача:

уточнение и закрепление правил поведения на огороде.

Ход игры:

Воспитатель выкладывает на стол предметы (фланелеграфе или магнитной доске иллюстрации с изображением) ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда. Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы на огород.

«Найди, о чем расскажу»

Задача:

найти растение, которое растет на учебно-опытном участке по перечисленным признакам.

Ход игры.

Воспитатель подробно описывает одно из растений произрастающих на учебно-опытном участке, то есть называет форму листочков, цветов или плодов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи где растет на участке, а потом назови то, о чем я рассказала» Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другое растение, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают растения, произрастающие на участке по описанию.

Можно также описывать предметы ухода за растениями или орудия труда на участке