


**Картотека дидактических игр
экологического образования
для детей 6-7 лет**



The background features a vibrant, cartoonish landscape. On the right, a cluster of houses with colorful roofs (green, pink, purple, orange) and windows is visible. A large, multi-colored rainbow arches over the houses. In the foreground, there are rolling green hills, a white picket fence, and several stylized trees with colorful foliage (pink, blue, green). The sky is bright yellow with scattered colorful dots.

Игра: «Найди свое дерево»

Цель: Дифференцировать отличительные признаки деревьев.

Дидактический материал: карточки с изображением листьев дерева рябины, березы, осины, ивы и т.д.; карточки деревьев.

Ход игры: В групповой комнате, в разных местах выставляются карточки с изображением разных деревьев. Детям раздаются карточки с изображением листьев. По команде «раз, два, три, листик к дереву беги» дети разбегаются по своим местам, затем карточки меняются. Игру проводить можно так же и на прогулке.



Игра: «Чем питаются животные?»

Цель: формировать представление о питании домашних и лесных животных.

Дидактический материал: карточки с изображением животных и едой для них.

Ход игры: Воспитатель проводит беседу про домашних и лесных животных, показывает картинки к ним. Выбирает две команды и раздаёт карточки с животными и едой для них. Например, картинки с белкой, зайцем, лисой, собакой, попугаем, орехами, морковью, куропаткой, косточкой, зерном. Все эти карточки должны быть перемешаны. Дети как можно быстрее должны найти подходящие картинки. Например, белка с орехами, заяц с морковью и т. д.

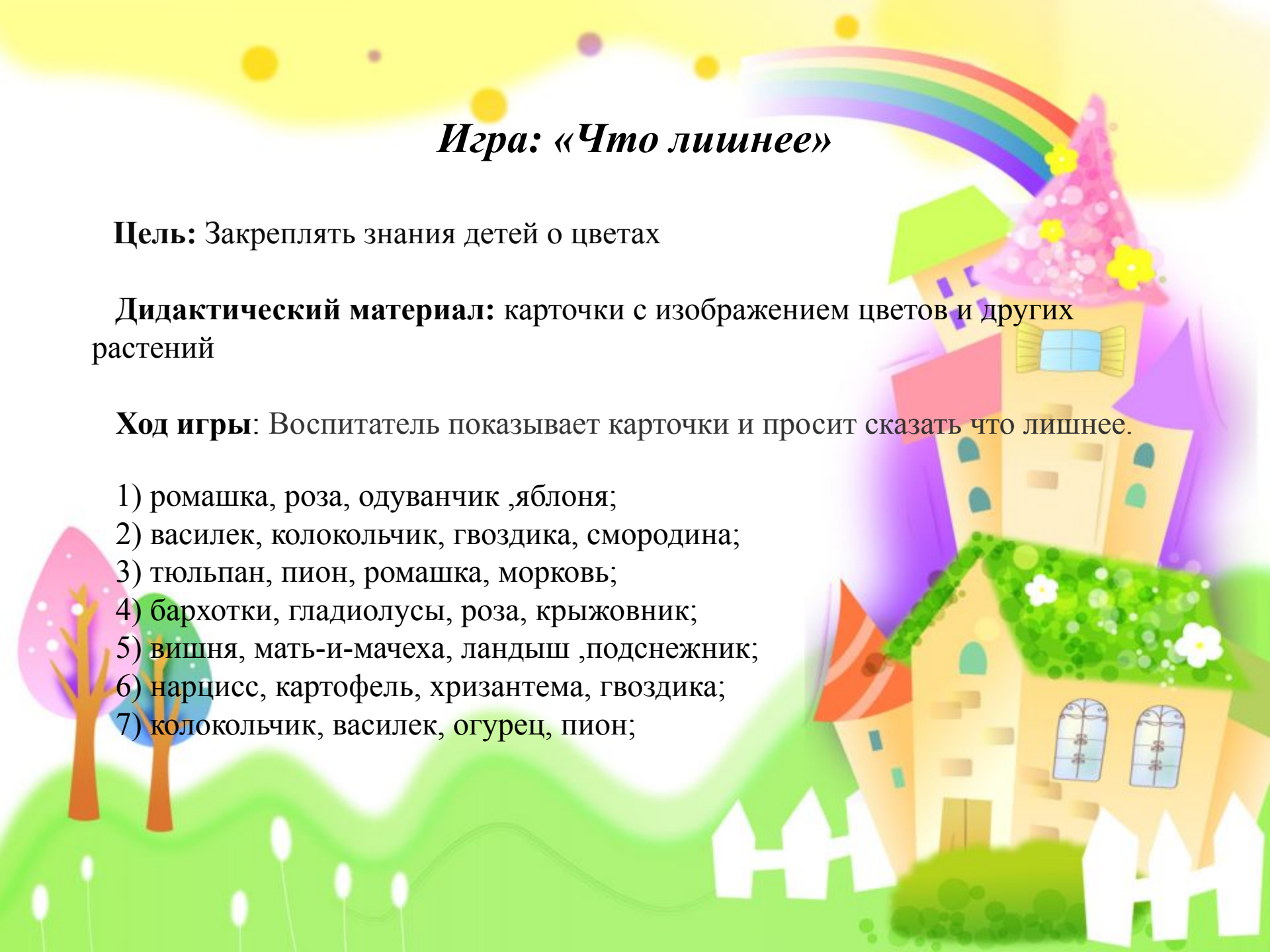
Игра: «Что лишнее»

Цель: Закреплять знания детей о цветах

Дидактический материал: карточки с изображением цветов и других растений

Ход игры: Воспитатель показывает карточки и просит сказать что лишнее.

- 1) ромашка, роза, одуванчик ,яблоня;
- 2) василек, колокольчик, гвоздика, смородина;
- 3) тюльпан, пион, ромашка, морковь;
- 4) бархотки, гладиолусы, роза, крыжовник;
- 5) вишня, мать-и-мачеха, ландыш ,подснежник;
- 6) нарцисс, картофель, хризантема, гвоздика;
- 7) колокольчик, василек, огурец, пион;

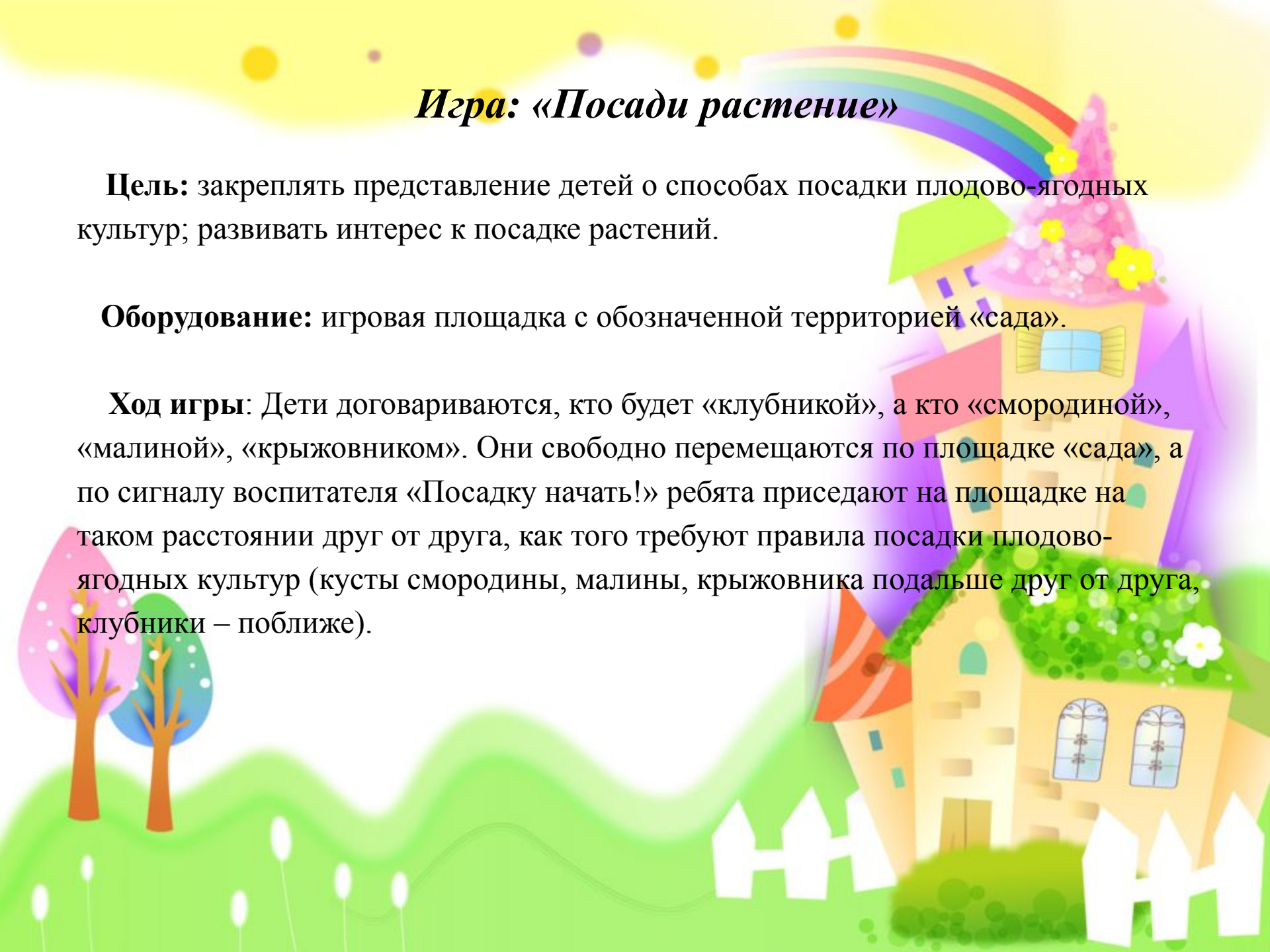


Игра: «Посади растение»

Цель: закреплять представление детей о способах посадки плодово-ягодных культур; развивать интерес к посадке растений.

Оборудование: игровая площадка с обозначенной территорией «сада».

Ход игры: Дети договариваются, кто будет «клубничкой», а кто «смородиной», «малиной», «крыжовником». Они свободно перемещаются по площадке «сада», а по сигналу воспитателя «Посадку начать!» ребята приседают на площадке на таком расстоянии друг от друга, как того требуют правила посадки плодово-ягодных культур (кусты смородины, малины, крыжовника подалеже друг от друга, клубники – поближе).



Игра: «Семицветик»

Цель: заинтересовать детей деятельностью природоохранного характера.

Дидактический материал: семицветик, изготовленный из бумаги; на обратной стороне белых лепестков написаны задания детям (например: «Собрать мусор», «Подмести дорожки», «Вскопать землю возле деревьев и кустов», «Прополоть клумбу», «Посадить цветы»).

Ход игры: Игра может проводиться во время трудового десанта, рейда или во время обычной прогулки. Воспитатель сообщает детям, что им необходимо навести порядок на участке или на территории детского сада. Распределить задания между детьми помогает цветок, на лепестках которого написаны задания. Дети делятся на небольшие группы по 2—3 человека, подходят к семицветику, отрывают лепестки, и воспитатель читает им то задание, которое написано на лепестке. После этого рассказывают, как они будут выполнять то или иное поручение (какие орудия труда им понадобятся, с чего начнут работы).

Игра: «Лечебные растения»

Цель: Познакомить детей с лекарственными растениями.

Дидактический материал: Карточки с растениями.

Ход игры: Воспитатель берет карточки 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).





Игра: «Веселый поезд»

Цель: закреплять и систематизировать знание детей про зверей, птиц и насекомых.

Дидактический материал: карточки с животными, птицами и насекомыми; картонный поезд с 3-мя вагонами.

Ход игры: Воспитатель раздает детям карточки с изображением животных, птиц и насекомых. Дети должны в первый вагон посадить насекомых, во второй – лесных зверей, в третий – птиц.

Игра: «Найди домик для животного»

Цель: Закреплять знания о животных и местах их обитания.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных и места их обитания.

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



Игра: «Я знаю»

Цель: Закреплять знания детей о птицах, животных, насекомых, растениях, цветах, деревьях.

Оборудование: мяч

Ход игры: Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.



Игра: «Подводное путешествие»

Цель: Развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.

Дидактический материал: Большие картинки с изображением какого-либо водоема. Маленькие карточки с рыбами, водными животными, растениями и т.д.

Ход игры: Воспитатель предлагает отправиться в подводное путешествие по разным водоемам. Можно разделить детей на команды. Каждая команда отправляется в путешествие к определенному водоему. Далее дети подбирают живые объекты для своих водоемов из общего количества маленьких карточек. Выигрывает та команда, которая лучше знает обитателей и растения своего водоема. Или игра проводится по типу лото.

