

Картотека
игр по экологии
для детей старшего
дошкольного возраста



«ЧТО БЫЛО БЫ, ЕСЛИ ИЗ ЛЕСА ИСЧЕЗЛИ...»

Дид. задача: закреплять знания о взаимосвязи в природе.

Ход игры: воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

«ЧТО ЭТО ТАКОЕ?»

Дид. задача: закреплять знания о живой и неживой природе. Развивать мышление.

Ход игры: воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается. Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

«Я ЗНАЮ».

Дид. задача: закреплять знания о природе. Развивать познавательный интерес.

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.

«УЗНАЙ ПТИЦУ ПО СИЛУЭТУ».

Дид. задача: закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.

Ход игры: детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают птиц и называют перелетная или зимующая птица.

«ЖИВОЕ – НЕЖИВОЕ.»

Дид. задача: закреплять знания о живой и неживой природе.

Ход игры: воспитатель называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети - машут руками, если предмет неживой природы - приседают.

«ВЫБЕРИ НУЖНОЕ».

Дид. задача: 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, роса, облако, туман, иней и т.д.

«ПРИЛЕТЕЛИ ПТИЦЫ».

Дид. задача: уточнить представление о птицах.

Ход игры: воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.

Например. Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи.

Дети топают –

Что не правильно? (мухи)

- А мухи это кто? (насекомые)

- Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.

Дети топают.

- прилетели птицы: голуби, куницы...

Дети топают. Игра продолжается.

Прилетели птицы:

Голуби синицы,

Галки и стрижи,

Чибисы, стрижи,

Аисты, кукушки,

Даже совы – сплюшки,

Лебеди, скворцы.

ЗВЕРИ, ПТИЦЫ, РЫБЫ.

Дид. задача: закреплять умение, классифицировать животных,, птиц, рыб.

Материалы: мяч.

Ход игры: дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: « Вот птица. Что за птица?»

Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).

Затем он передает вещь другому ребенку, с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.

Так же играют, называя рыб, зверей. (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя)

«СЛОЖИ ЖИВОТНОЕ».

Дид. задача: закрепить знания детей о домашних животных.

Учить описывать по наиболее типичных признаках.

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.

КТО ГДЕ ЖИВЁТ

Дид. задача: закреплять знания о животных и местах их обитания.

Ход игры: у воспитателя картинка 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.

«БЕРЕГИ ПРИРОДУ».

Дид. задача: закреплять знания об охране объектов природы.

Ход игры: на столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель 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.

«ЛЕТАЕТ, ПЛАВАЕТ, БЕГАЕТ»

Дид. задача: закреплять знания об объектах живой природы.

Ход игры: воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

«ЦЕПОЧКА».

Дид. задача: уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.

Ход игры: у воспитателя 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.

«ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН».

Дид. задача: 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 выбраным лепесткам и по цвету и 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».

Дид. задача: 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».

Дид. задача: закрепить знания лекарственных растений.

Ход игры: воспитатель 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).

«ЧТО Я ЗА ЗВЕРЬ?»

Дид. задача: закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

Ход игры: в игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или 2-й вариант: отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается. Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.

«ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН».

Дид. задача: 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 выбраным лепесткам и по цвету и 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».

Дид. задача: 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».

Дид. задача: закрепить знания лекарственных растений.

Ход игры: воспитатель 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).

«ЧТО Я ЗА ЗВЕРЬ?»

Дид. задача: закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

Ход игры: в игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или 2-й вариант: отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается. Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.