

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ
ИГРЫ



Экологическая культура – одна из острейших проблем современности. Сегодня экология – не только наука о взаимоотношениях живых организмов друг с другом и с окружающей средой, это – мировоззрение. Знание о природных объектах, явлениях и причинно-следственных зависимостях между ними постепенно формирующиеся у детей дошкольного возраста служит базой для развития их представления о мире в целом и отношения к нему. На целенаправленном расширении и углублении этих знаний, развитии умений и навыков практического взаимодействия с природой и строится экологическое просвещение и воспитание детей.

Цель экологического образования: формирование экологической культуры, экологических чувств и экологической деятельности.

Задачи экологического образования:

Воспитание любви к природе через прямое общение с ней, восприятие её красоты и многообразия.

Формирование знаний о природе.

Развитие сопереживания к бедам природы, желания бороться за её сохранение.



«Игра в экологическом воспитании детей» важна по целому ряду причин:

Игра – это ведущая деятельность детей в период дошкольного детства, она обогащает и развивает личность, поэтому она должна, так же широко использована в экологическом воспитании, как и в других сферах воспитания.

Игра доставляет радость ребенку, поэтому познание природы, общение с ней, проходящие на фоне, будут особенно эффективны: игра создает оптимальные условия для воспитания и обучения.

Игра – это способ осмысления окружающего мира и своего места в нём, освоения соответствующих различным ситуациям моделей поведения.



«ЛЕСНИК»

Цель: Закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу, упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаний.

Материал: набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов.

Методика проведения:

Дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомят участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данным объектом



ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ ЛУКОШКО

«АПТЕКА АЙБОЛИТА»

Цель: сформировать представление детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

Материал: плоскостное лукошко с красным и зеленым крестиком по одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений.

Методика проведения

Воспитатель загадывает загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке иллюстрацию, показывает и объясняет, почему его называют «зеленым доктором». Аналогично можно проводить игры на темы «Цветы луговые», «Первоцветы», «Ягоды», «Птицы».



«ПРОГУЛКА В ЛЕС»

Цель: сформировать правильное отношение к лесным обитателям, расширять знания детей о правилах поведения в лесу, упражнять в распознавании предупреждающих и запрещающих знаков.

Материал: планшет с изображением лесной поляны с несколькими тропинками, на которых размещены предупреждающие знаки, силуэты детей, которых можно перемещать по тропинкам; набор запрещающих экологических знаков в конверте.

Методика проведения

В игре может участвовать группа детей, которые отправляются в лес на прогулку. Детям следует рассказать что находится на тропинке и выставить соответствующие экологические знаки, помогающие соблюдать правила поведения в лесу. За правильный ответ-фишка. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество фишек.



«ЗООЛОГИЧЕСКИЙ СТАДИОН»

Цель: закрепить знания детей о различных видах животных, их питании и месте обитания в природе.

Материал: планшет, на котором по кругу изображены две беговые дорожки, старт, финиш и десять ходов в центре стадиона шесть секторов с иллюстрациями животных. На отдельных карточках- иллюстрации корма для данных животных и их убежище. В наборе имеется кубик для определения количество ходов.

Методика проведения.

В игре участвуют два ребенка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по три хода: первый - назвать животное, второй- определить корм для данного животного, третий – назвать его убежище в природе.

Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.



ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БАШНЯ «ЛЕС»

Цель: познакомить детей с понятием «пищевая цепочка» и дать представление о целях питания в лесу.

Материал: четыре объемных разных по величине кубика, на каждой грани которых изображены иллюстрации леса (лес – гриб – белка; лес – ягоды – еж – лис; лес – цветок – пчела – медведь; и т.д.)

Методика проведения.

Дети играют совместно с воспитателем, начинают игру с любого кубика.

Воспитатель: «Это гриб, где он растет? /В лесу/»
«Кто из зверей в лесу питается грибами?» /Белка/
Ест ли враги у белки? /Куница/. Далее ребенок выполняет самостоятельно, объясняя свой выбор. Показать, что если убрать один из компонентов, то вся пищевая цепочка распадется



ПИРАМИДА «ПТИЦЫ»

Цель: сформировать знания о простейших цепях питания птиц в природе, закрепить знания об условиях необходимых для роста растений и жизни животных.

Материал: плоскостной: набор карточек разного цвета, моделирующих условий, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с различными иллюстрациями растений и птиц (сосна - сосновая шишка - дятел).

Методика проведения.

По аналогии с Экологической башней «Лес». Однако при составлении цепочки необходимо обратить внимание на следующие правила. Карточки выставляем одну за одной, с целью показа пищевых цепей в природе.



«ЗЕЛЕННЫЕ КАРТЫ»

Цель: упражнять детей в составлении простейших цепей питания животных в природе.

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

Методика проведения:

В игре принимают участие от двух до шести детей. Каждому ребенку раздается по 6 карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них такие, из которых можно составить пары. При правильном ходе ребенка карточки откладываются. Количество карт постоянно пополняется до шести, пока они не закончатся. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньше количество карточек.



Автор работы:
Воспитатель ДОУ
Кокорина Наталья Юрьевна.