



МДОУ детский сад общеразвивающего вида №107
Дидактические игры по экологическому воспитанию
для детей старшей дошкольной группы

Экологические игры



Содержание

Пояснительная записка

1. Дидактические игры о животных.....4
2. Дидактические игры о не живой природе..... 10
3. Дидактические игры о растениях.....18

Пояснительная записка

Игра - ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте.

Дидактическая игра – явление многоплановое, сложное. Это и метод обучения, и форма обучения, и самостоятельная игровая деятельность, и средство всестороннего **воспитания личности**.

Дидактические игры экологического содержания помогают уточнять, закреплять, обобщать и систематизировать знания о природе, а также дают возможность детям оперировать самими предметами природы (семенами, плодами, овощами, фруктами, сравнивать их, отмечать изменения отдельных внешних признаков. Играя, дети лучше усваивают знания об объектах и явлениях природы, учатся устанавливать взаимосвязи между ними и средой.

Такие **игры** помогают увидеть целостность отдельного организма и экосистемы в целом, осознать уникальность и неповторимость каждого объекта природы, понять, что неразумное вмешательство человека может повлечь за собой необратимые процессы в природе.

Сегодня взаимодействие человека и природы превратилось в одну из актуальных тревожных проблем, поэтому важнейшей задачей общества является формирование экологической культуры подрастающего поколения.

Экологическая культура - одна из фундаментальных общечеловеческих ценностей, суть которой состоит в урегулировании научными, нравственными, художественными средствами системы экологических отношений, в превращении негативных проявлений, ведущих к экологическому кризису, в позитивную деятельность.

Дидактические игры о животных

Игра «*Кто поможет малышу?*»

Цель: уточнить знания **детей** о приспособлении животных к среде обитания.

Правила игры: Ведущий выбирает картинку с одним из животных и помещает его в «*чужие условия*». Животное отправляется в путешествие – хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. **Выигрывает тот**, кто нашел большее количество помощников.

Пример: Дети выбрали зайца. Кубик упал в море. Кто поможет бедному зайчику? Помог кит, дельфин, краб. Снова бросаем кубик. Пустыня. Кто поможет? И т. д. Игра может длиться долго, в зависимости от того, каковы познания **детей в этой области**.

Игра «*Волшебный поезд*»

Цель: закрепить и систематизировать представления **детей о зверях**, птицах, насекомых, земноводных.

Материал: Два поезда, вырезанных из картона (*в каждом по 4 вагона с 5 окнами*); два комплекта карточек с изображениями животных.

Ход игры

Играют две команды (в каждой по 4 ребенка-проводника, которые сидят за отдельными столами. На столе перед командой лежит «*поезд*»).

Вос-ль: перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом – зверей, во втором – птиц, в третьем – насекомых, в четвертом – земноводных) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир.

Та команда, которая первой разместит животных по вагонам правильно, станет победителем.

Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных **группах растений** (*леса, сада, луга, огорода*).

Игра «Зоологическая столовая»

Цель: Формировать представление дошкольников о способах питания животных и **группировке** их по этому признаку.

Материал: на каждую команду – лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего), комплект картинок с изображением животных (*15-20 шт.*)

Ход игры

Играют две команды по 3-5 человек.

Воспитатель: как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим. Команда, которая первой разместит животных правильно, станет победителем.

«Чудесный мешочек»

Дид. задача: закрепить знания у детей, чем питаются звери. Развивать познавательный интерес.

Материалы: мешочек.

Ход игры: в мешочке находятся: мед, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т. д.

Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого оно, кто чем питается.

«Животные Африки»

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.

Цель: Закрепить знания **детей** о пищевых связях на лугу.

«Лесные жители»

Цель:

Учить различать и называть характерные особенности диких животных, устанавливать связи между средой обитания и образом жизни и внешним видом животных.

Материал:

Картинки: животных, «домиков», **детенышей**, продуктов питания животных.

Схема для составления описательных рассказов о животных.

Правила игры:

Ребенку предлагаются картинки с изображением животных.

Назови животных. Где они живут?

Выбери и опиши животного по схеме.

Найди каждому животному **детеныша**. Чья семейка гуляет на поляне? (*медвежья, волчья*)

Подбери животным их домики. Кто где живет?

Чем питаются животные? Выбери картинки.

«Экотаблицы»

Цель:

Систематизировать знания о животном мире.

Формировать умение пользоваться графическими символами.

Развивать логическое, образное мышление.

Материалы:

Таблицы с графическими символами;

Предметные картинки с изображением представителей животного мира.

Правила игры:

1. Ребенок выбирает таблицу с графическими символами и объясняет, какое животное зашифровано.

2. С помощью таблицы составляет последовательный рассказ о животном.

«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

Дидактические игры о не живой природе

Дидактическая игра «Картина природы»

Цель:

Расширить знания детей о живой природе, средах обитания живых организмов (*вода, земля, воздух*).

Материал:

Объемная четырехгранная пирамида с изображением воды, земли, воздуха; съемные значки с картинками животных, растений, птиц, рыб, насекомых.

Правила игры: Предлагаем детям рассмотреть грани пирамиды и рассказать, какая это среда обитания. Выбрать среди значков картинки живых существ, обитающих в каждой конкретной среде, разместить их на соответствующих гранях пирамиды и объяснить свой выбор.

Пример: «Это море. В море живут рыбы, морские млекопитающие, рачки, разные водоросли. Я выберу картинку с изображением дельфинов, поселю их в море, потому что это морские млекопитающие».

Суша, воздух, вода Вода, воздух, суша

«Лягушка – путешественница»

Цель:

Обобщить знания дошкольников об объектах живой и неживой природы, об их особенностях, свойствах, характерных признаках, взаимосвязях.

Материал:

Игровое поле, карточки с изображением объектов живой и неживой природы на различные виды обобщений (человек, домашние и дикие животные, животные севера и жарких стран, птицы, насекомые; растения: ягоды, деревья, цветы; радуга, облака, снег, дождь, схематические карточки - обозначения с различными признаками природных объектов и явлений (крыло - лапа, лес - дом, когти - копыта, весна – зима, кубик, пуговицы - лягушки, фишки - насекомые).

1 вариант: «Лягушечьи загадки»

Цель:

Учить классифицировать объекты живой и неживой природы по заданному признаку.

Ход игры:

Дети раскладывают изображения, ориентируясь на карточки - обозначения. (Например: на левой стороне игрового поля находится карточка - обозначение «*когти*», на правой - «*копыта*». Дети работают над обобщением понятий «*хищники*» и «*травоядные*»)

2 вариант: «Любопытная лягушка»

Цель:

Выявить взаимодействие между человеком и объектами природы, между объектами живой и неживой природы.

Ход игры:

Вокруг карточки «человек» хаотично выкладываются изображения объектов живой и неживой природы. Ребенок забрасывает лягушку, выявляет положительные и отрицательные связи выпавшего объекта с человеком (Например: Корова дает человеку молоко, но может больно бодаться и т. д.). В центре вместо карточки «человек» можно поместить любую другую (например, «лиса», тогда дети будут выявлять связи между различными природными объектами (Например: лиса может спрятаться за камнем. Лиса ищет под камнем мышку.)

3 вариант: «Маленькие хитрости»

Цель:

Определить способы приспособления живых организмов к условиям окружающей среды.

Ход игры:

Используя кубик, фишки и двигаясь по направлению стрелок, ребенок называет способы приспособления живых организмов к среде обитания (Например: У бабочек длинный хоботок, чтобы добывать нектар из цветов.)

4 вариант «Лягушка ищет друзей»

Цель:

Развивать ассоциативное мышление на основе выделения общих свойств и признаков объектов природы.

Ход игры:

Забрасывая 2 раза пуговицу - лягушку на игровое поле, ребенок определяет связь между выпавшими объектами, ориентируясь на их общие признаки (Например: Лягушка и снег – холодные, щука и тигр – хищники)

5 вариант «Лягушка – болтушка»

Цель:

Развивать связную речь на основе использования имеющейся у детей экологической информации.

Ход игры:

Используя кубик, фишки и двигаясь по направлению стрелок, ребенок составляет сложные предложения о выпавшем объекте (Например: Пчела - это насекомое, которое живет в улье. Слон - это животное, у которого есть хобот) Играя с перевернутыми вниз изображениями карточками, ребенок может описывать выпавший объект, не называя его. Загадывать объект ребенок может используя только средства пантомимы.

Во всех игровых вариантах за правильные ответы дети получают фишки с изображением жучков и червячков. **Выигрывает тот**, у чьей лягушки больше всего насекомых.

Дидактическое пособие «Путешествие капельки Капы»

Цель:

Познакомить детей с круговоротом воды в природе.

Материал:

Пано-схема, карточки с изображением: снежинки, дождя, сосульки, кипящего чайника; лужи, крана с водой, снежного сугроба.

Вариант сказки:

Дети садятся вокруг пано. **Воспитатель** рассказывает сказку о путешествии маленькой капельке «Капе».

Жила – была маленькая капелька. Звали ее Капа. Вот она! (показ карточки с изображением капельки). Однажды капельке стало грустно, и она решила отправиться в путешествие. В это время по небу проплывала дождевая тучка, и капелька быстро прыгнула на нее. Посидела чуть – чуть, посмотрела вокруг и внизу увидела цветочки. Они были такие яркие, такие красивые, что

капельке обязательно захотелось к ним. Она превратилась в дождик и попала на цветочек. Капельке очень понравилось дружить с цветочками.

Но Капа была очень любопытной, ей хотелось дальше путешествовать, и она решила прыгнуть в озеро. Поплавала там немножко, поиграла с рыбками, а рядом с озером росло большое – пребольшое дерево. Корни этого дерева любили пить воду из этого озера, и наша капелька вместе с водичкой по

корешкам и по стволу попала на самую верхушку. Она сидела и раскачивалась и пела свою любимую песенку. Но выглянуло солнышко, и капелька превратилась в белое облачко. Вот так с тех пор и путешествует наша капелька Капа.

По ходу рассказывания сказки **воспитатель** перемещает капельку по кругу с объекта на объект.

• Где мы можем встретить капельку Капу? (*в кране, в луже, в сугробе и т. д.*) – выставляются карточки.

• Какая может быть капелька? (*жидкая, газообразная, твердая*) – выставляются карточки.

• Какая бывает вода в кране? (*холодная и горячая*)

• Какую пользу приносит капелька?

• Что будет, если капелька исчезнет?

«*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.

«*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.

Дидактические игры о растениях

Игра «*Волшебный цветок*»

Цель:

Закрепить знания **детей** о значении растений в жизни человека; развивать навыки чтения готовых символов, **воспитывать** у ребенка потребность в заботе о растениях и о своем здоровье.

Материал:

Вырезанные из бумаги лепестки ромашки, на каждом из которых нарисован символ-шифр; кубик.

Правила игры:

Ребенку предлагается прочитать выбрать лепесток с символами значений растений в жизни человека (№ 1 – очищение воздуха, № 2 – определение времени, № 3 – предсказание погоды, № 4 – украшение окружающего мира, № 5 – создание настроения, № 6 – применение как лекарства); из **игры выбывает тот**, кто не сумеет расшифровать символ на лепестке.

Вариант:

У каждого игрока свой «*цветок*». Ведущий загадывает загадки по символам. Ребенок отгадывает и выкладывает лепестки. Побеждает тот, кто выполнил задание правильно и быстро.

Игра «*Чудо-дерево*».

Цель:

Закрепить знания **детей** об отличительных признаках растений, их составляющих частях.

Материал:

Игровое поле состоит из десяти коробочек, соединенных на одной плоскости. В коробочках - береста, желуди, ягоды рябины, еловые и сосновые шишки, спил дерева, листья, мох, иголки ели и сосны. Каждая коробочка закрывается крышечкой с цифрами от одного до шести.

Правила игры:

Дети по очереди достают цифры из «мешочка», открывают соответствующую коробочку и угадывают растение по его части, объясняют функциональное значение данной части для всего растения. За правильный ответ ребенок получает фишку. **Выигрывает тот, у кого к концу игры больше фишек.**

Игра «Кто дружит с деревом?»

Цель:

Закрепить представления о том, что лес – это сообщество растений и животных, которые живут рядом и зависят друг от друга.

Материал:

Пано с изображением леса. Карточки с картинками животных, птиц, насекомых. Кубик с кружками красного, зеленого, синего и желтого цветов или мешочек с разноцветными пуговицами.

Правила игры:

На столе стоит пано и разложены карточки с картинками. Дети поочередно бросают кубик. Если выпадает сторона кубика с зеленым кружком, ребенок берет карточку с изображением любого животного, размещает ее на панно и рассказывает почему это животное дружит с деревом.

Например:

Это белка. Она живет на дереве в дупле, иногда сама строит гнездо. Ещё белка собирает еловые и сосновые шишки, на ветках развешивает грибы – делает запасы на зиму.

Если выпадает синий цвет – выбирает птицу; красный цвет – насекомое; желтый – птицу, насекомое, животное, которые не живут в лесу и мотивирует свой выбор.

Игра «Вершки - корешки»

Цель. Обогащать сенсорный опыт, учить анализировать изображение растения, выделяя его части. Развивать умение сравнивать. Учить составлять изображение из двух частей, образующих единое целое. Закреплять названия растений, развивать чувство формы, цвета.

Правило **игры**. Сложить карточку из двух частей по принципу «вершки-корешки».

Игра «Лесной многоэтажный дом»

Цель: углубить знания **детей** о лесе как природном сообществе; закрепить представления об «этажах» (ярусах) смешанного леса.

Материал: модель с изображением 4 ярусов смешанного леса (*почвенного, травянистого, кустарникового, древесного*); силуэтные изображения животных; фишки.

Ход игры

I вариант. **Воспитатель** дает детям задания расселить животных на 4 ярусах смешанного леса.

II вариант. **Воспитатель** помещает животных в несвойственные для их обитания ярусы. Дети должны найти ошибки, исправить их и объяснить, почему они так считают. Кто первый находит ошибку и исправляет ее, получает фишку.

Победителем становится тот, у кого в конце **игры** окажется больше фишек.

Игра «Кто рядом живет»

Цель: обобщить представления **детей** о луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

Материал: Маски (*шапочки*) растений, грибов, животных леса, луга, водоема (например волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчела, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш) – по количеству **детей**; обручи красного, синего, зеленого цветов.

Перед игрой **воспитатель** напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что они обитают в воде, другие – возле воды, в лесу или на лугу. Лес, луг, водоем – это их дома. Там они находят себе еду, растят потомство.

Ход игры

В разных уголках площадки раскладывают обручи красного, синего и зеленого цветов. Дети надевают маски (*шапочки*).

Вос-ль: определите, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы **будете гулять по площадке**. По команде «*Занять свои дома!*» обитатели леса должны занять место в зеленом обруче, обитатели луга – в красном, обитатели водоема – в синем.

После того как дети займут места в обручах, **воспитатель проверяет**, правильно ли выполнено **задание**: «*животные*» и «*растения*» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз.

Игра «*Живые цепочки*»

Цель: расширять представления **детей** о природных сообществах, их целостности и уникальности, о цепях питания.

Материал: Маски (*шапочки*) животных и растений.

Примечание: могут использоваться следующие объекты природы, образующие цепи **питания**: дуб, дикий кабан, волк; осина, заяц, лиса (*лес*); подорожник, гусеница, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, стрекоза (*луг*); водоросли, карась, щука; кувшинка, улитка, утка (*водоем*) рожь, мышь, аист (*поле*).

Игра проводится на примере лесного сообщества. В ходе предварительной беседы **воспитатель** уточняет представления **детей о том**, что лес – это дом для многих растений и животных, которые тесно связаны друг с другом. Растения являются пищей для растительноядных животных, которыми, в свою очередь, питаются хищники. Так образуются цепи питания.

Ход игры

Играют две команды (*по 3 ребенка в каждой*). Дети надевают маски (*шапочки*): один ребенок – растения, второй – растительноядного животного, третий – хищника. Игра проводится в несколько этапов.

Воспитатель: по команде «*Цепочка стройся!*» вы должны построиться так, чтобы образовалась **цепочка**: растение, растительноядное животное, хищник. Затем каждый должен будет представиться и объяснить, почему он занял то или иное место в цепочке.

Команда, которая первой правильно построится, а также объяснит последовательность построения, станет победителем. На втором этапе **игры** дети меняются ролями; на третьем этапе используются другие объекты природы. На заключительном этапе проведения **игры** из цепочки убирается какой-либо объект. При построении дети должны обнаружить его отсутствие и рассказать, к чему это может привести.

Если дети легко справляются с выполнением игровых заданий, цепи можно удлинить.

«*Назовите растение*»

Дид. задача: уточнять знания о комнатных растениях.

Ход **игры:** **воспитатель** предлагает назвать растения (*третье справа или четвёртое слева и т. д.*). Затем условие **игры** **меняется** («*На каком месте бальзамин?*» и т. д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т. д.?

«*Назови три предмета*»

Дид. задача: упражнять **детей** в классификации предметов.

Материалы: мяч.

Ход **игры:** **воспитатель называет одно слово**, например, цветы, а тот, кому **воспитатель бросит мяч**, должен назвать три слова, кото

Весной, летом, осенью.

Ход **игры:** дети стоят в кругу. **Воспитатель** или ребенок кидает мяч, называя при этом время года, когда растёт **растение**: весна, лето, осень. Ребенок называет растение.