

## КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ЭКОЛОГИИ

### МИР ПРИРОДЫ

Подготовила воспитатель: Зубрилина О.Г.

#### Чудесный мешочек

Для ознакомления детей с овощами и фруктами.

Первый вариант.

Дидактическая задача. Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Поиск на ощупь спрятанного предмета.

Правила. В мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет всем остальным.

Оборудование Красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.

. Для первых игр подбирают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, деталям, затем более похожие. Небольшой мешочек (непрозрачный).

Ход игры. Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, и назовет характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам

Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает одному из ребят: «Найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи,

что ты взял». Или можно попросить: «Найди то, что я скажу (назову)». По очереди задание выполняют все дети.

Примечание. В последующем варианте при повторении игры мешочек наполняют заранее. Дети не должны видеть, что туда прячут.

Второй вариант (для детей средней группы).

Дидактическая задача. Узнать предмет на ощупь по перечисленным признакам.

Ход игры. Воспитатель перечисляет признаки, которые можно воспринять на ощупь: форму, ее детали, поверхность, плоскость — и просит: «Найди в мешочке то, что похоже на шарик, но с длинным хвостом, твердое, негладкое». Ребенок по описанию ищет и находит свеклу.

Сначала в мешочек опускают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме. При повторении игры предметы можно подбирать похожие по форме, но отличающиеся другими признаками.

Угадай, что в руке

Дидактическая задача. Узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

Игровое действие. Бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

Правило. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя. Нужно узнать на ощупь.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. В руки, отведенные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети, у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.

Примечание. Игра рекомендуется для детей 3—4 лет.

## Угадай на вкус

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Угадывание на вкус.

Правила. Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

Оборудование. Подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.

Ход игры. Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе»

После того как все дети выполнят задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

Примечание. В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения ' вкуса: «Как во рту стало?» (Горько, сладко, сочно, кисло.)

Найди и покажи, о чем расскажу

Дидактическая задача. Найти и показать предметы или их изображение по перечисленным признакам.

Игровое действие. Угадывание растения или фруктов по описанию признаков.

Правило. Называть известные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

Ход игры. Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказывала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор,

Опиши, мы отгадаем

Первый вариант.

Дидактическая задача. Описать предметы и найти их по описанию.

Игровые действия. Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

Правила. Дать описание подробно и четко в принятой последовательности.

Ход игры. Ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ребят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.

Второй вариант.

Воспитатель предлагает одному ребенку загадать загадку — описать какой-либо овощ, например свеклу, так, чтобы дети узнали, о чем он говорит. Воспитатель предупреждает водящего, что на загаданный предмет не надо долго смотреть, так как дети могут увидеть, на что он смотрит, и сразу угадают. Следует напомнить последовательность описания: сначала надо рассказать о форме, ее деталях, затем о плотности, окраске, вкусе.

Угадай растение по описанию.

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск предмета по загадке-описанию.

Правило. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.

Оборудование. Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение.

Ход игры. Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже («на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его.

Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное.

Найди листок.

Дидактическая задача. Найти часть по целому.

Игровые действия. Поиски предмета. Правило. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

Ход игры. Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь попробуйте найти такие же

на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три—ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.

Найди такой же.

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Дети находят изменения в расположении предметов.

Правило. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

Оборудование. На двух столах ставят 3—4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

Ход игры. Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

Найди свой дом Подвижная игра

Дидактическая задача. Найти целый предмет по части.

Игровое действие. Поиск «домика» по определенному признаку.

Правило. Бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.

Ход игры. В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись,

«мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу: «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «переезжать в новый дом».

С детьми среднего возраста подобным образом можно провести игру с плодами и семенами деревьев.

Найди, о чем расскажу.

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск предмета по описанию.

Правило. Бежать к узанному дереву можно только по сигналу воспитателя.

Ход игры. Игра проводится на воздухе. Воспитатель описывает дерево (величину и окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя: «Раз, два, три — беги!»

Кто быстрее найдет березу, ель, дуб Подвижная игра

Дидактическая задача. Найти дерево по названию.

Игровое действие. Бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).

Правило. Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

Ход игры. Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три — к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.

Найди пару! Подвижная игра

Дидактическая задача. Найти предмет по сходству.

Игровые действия. Поиски похожего предмета.

Правила. Искать пару только по сигналу. Пару составляют дети, у которых одинаковые листья.

Оборудование. Листья 3—4 деревьев в соответствии с количеством детей.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по одному листику и говорит: «Подул ветер, все листочки полетели». Услышав эти слова, дети начинают бегать по площадке с листьями в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три — пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем, у кого такой же лист в руках.

«Что сначала, что потом?»

Дидактическая задача. Формировать и закреплять знания детей о степени зрелости овощей, фруктов, о порядке роста разных растений, живых существ (рыб, птиц, земноводных).

Оборудование: Карточки с разным порядком степени зрелости 3 – 4 – 5 карточек на

каждый предмет (например: зеленый, маленький помидор, бурый и красный),

порядком роста (семечко, росток, росток более высокий, взрослое растение).

Ход игры: Детям раздаются карточки с разными порядками. По сигналу ведущего они должны быстро найти и построиться по порядку с нужными картинками по порядку.

Найди листок, как на дереве. Подвижная игра

Дидактическая задача. Найти часть по целому.

Правило. Искать на земле нужно только такие же листья, как на дереве, указанном педагогом.



Ход игры. Игру проводят осенью на участке. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Затем члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой.

Кто где живет? Что где растет?

Дидактическая задача. Закрепить знания о месте произрастания или месте обитания растений или животных, птиц, насекомых.

Ход игры. Играть можно один на один с ребенком или с группой детей. Взрослый называет любого зверя, птицу, рыбу, насекомое. Ребенок как можно быстрее называет место обитания этого существа (если играет группа детей, вопросы задают каждому по очереди). Принимаются ответы как общие: лес, луг, озеро, море, река или норка, дупло, улей, так и более конкретные: в лесу в дупле на дереве и так далее.

Так же можно играть и загадывая растения, хотя это может оказаться сложнее для детей. В этом случае попробуйте совместить обе игры в одну, то есть загадывайте по очереди то животное, то растение.

Сложность задания, естественно, определяется возрастом детей.

### «РАЗНОЦВЕТНЫЕ ПЛОДЫ»

Дидактическая задача: показать детям разнообразность и разноцветность всего живого.

Ход игры.

Воспитатель выкладывает на фланелеграфе изображение разнообразных плодов и задаёт детям вопросы типа:

Какой плод больше (меньше) и почему, какой тоньше (толще?)

Какой самый красивый (некрасивый, какой самый тёмный (светлый?)

Почему этот плод полезен (вреден? )

Что случилось бы, если бы все плоды исчезли?

В конце беседы воспитатель делает вывод, что плоды у растений разнообразные и разноцветные и все они, даже самые невзрачные на вид, очень нужны человеку.

«СОВЫ И ВОРОНЫ» или «Бывает-не бывает»

Дидактическая задача: проверить и закрепить представления детей об окружающем мире.

Правило. Дети должны разделиться на две команды: «Совы» и «Вороны». Те и другие становятся в шеренгу друг напротив друга на расстоянии 3 метра, за их спинами их дома, также на расстоянии 3 метра.

Ход игры. Воспитатель дает задание: «Совы» любят правду, «Вороны» - ложь, поэтому, если я говорю правду, «Совы» должны ловить «Ворон». «Вороны» убегают в свои дома и наоборот.

Затем воспитатель произносит фразы природоведческого содержания:

медведи любят есть тигров

у березы весной бывают сережки

слоны не умеют плавать

дельфин – это животное, а не рыба

дети должны осознать правильность или неправильность фразы, основываясь на своих знаниях по этой теме и сами отреагировать своим поведением (убегать или догонять) на эту фразу.

Целесообразно после каждого раза спрашивать детей о том,

почему они так или иначе поступили, а после 2-3 фраз поменять игроков местами.

«Слепая курица» Подвижная игра

Дидактическая задача: обеспечить получение опыта прямого общения с природой (проводится в природе) .

Ход игры. Дети должны встать «гуськом», держась за пояс впереди стоящего. Воспитатель завязывает им глаза и ведёт по определенному маршруту, преодолевая «полосу препятствий» (перешагивая через камни, обходит деревья, проходя низко под опущенной веткой и т. д.) . Маршрут намечается воспитателем заранее и лучше, если он будет проходить по кругу. Дойдя до начала, воспитатель развязывает глаза детям и предлагает пройти этот же маршрут с открытыми глазами, не держась за пояс, чтобы иметь возможность посмотреть и потрогать то, что им говорил воспитатель во время прохождения полосы препятствий, но чего они сами не видели. Пусть дети сами попробуют отгадать, где они нагибались, где обходили камень.

«Что возьмем с собой»

Дидактическая задача: расширить понятия детей о различных средах обитания.

Ход игры. Педагог предлагает детям отправиться в путешествие (на луг, в лес, на озеро). Дети должны выбрать из предложенных карточек с изображением предметов, необходимых человеку для данного путешествия, объяснив свой выбор или дать ответ словесно.

«Тень»

Дидактическая задача: расширить понятие детей о правилах поведения в природе, о полезной деятельности людей в природе, развивать подражательные способности детей (проводится в природе) .

Ход игры. Суть игры заключается в том, что у каждого человека есть тень, но наша тень особенная, она точно повторяет движения человека лишь в том случае, если он делает что-то хорошее. В противном же случае она говорит: «Не буду, не буду повторять» и даже объясняет почему.

Воспитатель делит детей на пары, в которых первый ребенок – ребенок, а второй – его тень: «Ребенок может делать в природе всё, что считает нужным, т. е. гулять, нюхать цветы, собирать сухие веточки и т. д. , а «тень» оценивает его поступки. В конце игры выбирается ребёнок, у которого самая послушная тень

«ПРИРОДА – НЕ ПРИРОДА»

Дидактическая задача: выделить различия в природных и не природных объектах, а так же их связь и взаимодействие, показать детям роль человека в преображении природы.

Ход игры Используется набор карточек или открыток с изображением природных объектов, созданных руками человека. Дети должны выбрать изображения природных объектов из общего числа карточек, после чего воспитатель проводит беседу:

-Чем отличаются объекты природы от всего, что нас окружает?

-Что использует человек для создания не природных объектов?

-Как вы считаете, можно ли предметы, созданные руками человека, назвать природными?

По этому же принципу можно сыграть в «живое – неживое», используя набор карточек с изображением живых и неживых объектов природы и вопросы беседы.

«Бывает - не бывает» (с мячом).

Дидактическая задача: Развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: снегопад летом (не бывает); мороз летом (не бывает); капель летом (не бывает).

«Что лишнее?»

Дидактическая задача: Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён . Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

«Какое время года»

Дидактическая задача: Учить воспринимать текст стихотворения; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания основных признаках времён года.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

«Четвертый лишний»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры. Воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

- 1) заяц, еж, лиса, шмель; 2) трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;
- 4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
- 5) пчела, стрекоза, енот, пчела;
- 6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
- 7) таракан, муха, пчела, майский жук;
- 8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;

9) лягушка, комар, жук, бабочка;

10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

«Собери картинку»

Дидактическая задача: Упражнять в составлении целой картинки из отдельных частей. Через содержание картинок закрепит знания о деревьях.

Ход игры. Воспитатель раздает разрезные картинки с изображенными на них деревьями. Дети должны собрать и рассказать о дереве.

«Съедобное – несъедобное»

Дидактическая задача: Закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

Ход игры. На столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинку

«Цветочный магазин»

Дидактическая задача: закреплять знания детей о растениях (луга, комнатных, садовых), закреплять умение находить нужный цветок по описанию. Научить группировать растения по виду.

Материал: можно использовать карточки от ботанического лото, комнатные растения

можно брать настоящие, но не очень крупные.

Ход игры: Выбирается ведущий, он продавец (вначале ведущий – взрослый. А за тем можно по считалке), остальные дети покупатели. Покупатель должен так описать растение, чтобы продавец сразу догадался о каком растении идет речь.

«Собери грибы в лукошко»

Дидактическая задача: Развивать и закреплять знания детей о съедобных и несъедобных грибах, о месте их произрастания; о правилах сбора в лесу.

Материал: Плоскостные лукошки, модель, обозначающая лес, фланелеграф, карточки

С грибами (съедобными, не съедобными).

Ход игры: Детям раздаются карточки с грибами. Задача детей назвать свой гриб, описать его, где его можно найти (под березой, в еловом лесу, на поляне, на пеньке и т.д.), какой он: съедобный положить в «лукошко», не съедобный оставить в лесу (объяснить почему).

«С какой ветки детки»

Дидактическая задача: Развивать и закреплять знания детей о деревьях, их семенах и листьях. Закреплять правила поведения в лесу, в парке.

Материал: Засушенные листья разных деревьев (семена, плоды).

Ход игры: Перед прогулкой с детьми закрепляют правила поведения в лесу (парке). Игра проводится желательно осенью (когда уже есть семена и плоды), можно летом (толькоо форме листьев). Дети гуляют по лесу (парку), по сигналу воспитателя «Все детки на ветки!», дети бегут к своим деревьям или кустам. Дети сравнивают свои листья и т.д. с теми, что растут на дереве или кусте, к которому они подбежали.

«Рассели животных по домам»

Дидактическая задача: Развивать и закреплять знания детей о местах проживания животных, названиях их жилищ. Развивать речь.

Материал: Фланелеграф, разные природные зоны земли (иллюстрации). Маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д.

Ход игры: На фланелеграфе расположены разные природные зоны земли. У детей маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д. Задача детей назвать свое животное, где оно живет, и поставить около нужной природной зоны на фланелеграф.

«Наши друзья»

Дидактическая задача: Расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

Материал: карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

Ход игры: Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернуты вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного. Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

Магазин «Семена»

Дидактическая задача: Развивать и закреплять знания детей о семенах разных растений. Учить группировать растения по виду, по месту произрастания.

Материал: Вывеска «Семена». На прилавке, в разных коробках с моделями: дерево, цветок, овощ, фрукт, в прозрачных мешочках, находятся разные семена с картинкой этого растения.



Ход игры: Воспитатель предлагает открыть магазин по продаже семян. В магазине оборудуют четыре отдела. Выбирают продавцов в каждый отдел семян. По ходу игры дети-покупатели подходят к продавцам и называют свою профессию: цветовод, огородник, овощевод, лесник. За тем просят продать семена описанного ими растения и способа их выращивания (по одному в ямку, по одному в бороздку, «щепотью», рассадой).

«Где растет?»

Дидактическая задача: учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.

Правила игры: разобрать овощи и фрукты, и разложить одни в огород другие в сад (имитация – картинки сада и огорода).

Выигрывает та команда, которая быстро разберет все предметы по местам.

Ход игры: Среди детей делятся на две команды-бригады: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим с картинкам. Та бригада, которая первой закончила работу, выигрывает. Дети не участвующие в бригадах проверяют правильность отбора. После этого объявляется команда-победительница. Игра продолжается с другими командами.

«Вершки – корешки».

Дидактическая задача: учить детей составлять целое из частей.

Материалы: два обруча, картинки овощей.

Ход игры. Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у который используются вершки.

Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ именно сюда. (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и верхки, и корешки: лук, петрушка и т.д.

Вариант 2. На столе лежат верхки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: верхки и корешки. Дети первой группы берут верхки, вторая – корешки. По сигналу все бегают в рассыпную. На сигнал « Раз, два, три – свою пару найди!»

«Природа и человек».

Дидактическая задача: закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа.

Материалы: мяч.

Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.

«Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

«Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.