

КАРТотеКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Составила: воспитатель
Тимиргалиева Светлана Николаевна

Экологические игры могут быть использованы в работе с детьми старшего дошкольного возраста. Они способствуют получению знаний о предметах и явлениях природы, формируют навыки бережного обращения с окружающей природой.

Предлагаемые игры по экологии содержат интересные факты о жизни растений, и животных, вопросы о природе, способствующие развитию любознательности. Большинство экологических игр направлено на закрепление знаний детей о различных видах животных и растений, условиях, среде их обитания, особенностях питания, а также на развитие слухового и зрительного внимания, мышления и памяти.

Посредством экологических игр дети знакомятся с понятием «пищевая цепь», получают представление о цепях питания в лесу.

1. ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «ЗЕЛЕННЫЕ КАРТЫ»

Цель: упражнять детей в соответствии 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 растений и животных, которые составляются таким образом, чтобы в итоге сложилось 18 пар (животное — корм для него).

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

2. ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА "ЗООЛОГИЧЕСКИЙ СТАДИОН"

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

Материал: планшет, на котором по кругу изображены две беговые дорожки, старт, финиш и девять ходов; в центре стадиона

шесть секторов с иллюстрациями животных: один — белка, две — пчела, 3 — ласточки, 4 — медведь, 5 — муравей, 6 — скворец.

На отдельных карточках изображены иллюстрации корма для данных животных и их убежищ (дупло, улей, берлога, муравейник, скворечник и др.). В наборе имеется также кубик для определения хода.

Ход игры: 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.

3. ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «ЛЕСНИК»

Цель: закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

Материал: набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (муравейник, ягоды, ландыш, гриб съедобный и несъедобный, паутина, бабочка, скворечник, птичье гнездо, костер, еж и др.).

Ход игры: дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

4. «ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БАШНЯ «ЛЕС»

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

Первый вариант - плоскостной: набор карточек с иллюстрациям по четыре в каждом (например, лес — растение — травоядное животное — хищник);

Второй вариант - объемный: четыре разных по величине кубика, на каждой грани которых — иллюстрации леса (лес — гриб — белка — куница; лес — ягоды — еж — лиса; лес — цветок — пчела — медведь; лес — желуди — дикий кабан — волк; лес — береза — майский жук — еж; лес — сосновая шишка — дятел — филин и т.д.)

Ход игры: на первом этапе дети играют совместно с воспитателем, начинают игру с любого кубика.

Воспитатель: «Это гриб, где он растет?» (В лесу.) «Кто из зверей питается в лесу грибами?» (Белка.) «Есть ли у нее враги?» (Куница.) Далее ребенку предлагается составить пищевую цепь из названных объектов и объяснить свой выбор. Показать, что если убрать один из

компонентов пищевой цепи (например, гриб), то вся цепочка распадается.

На втором этапе дети играют самостоятельно. Им предлагается составить свою экологическую башню.

На третьем этапе организуются игры-соревнования: кто быстрее составит башню, в которой есть, например, еж или волк.

5. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА "НАЙДИ, ЧТО НАЗОВУ"

Тема: Фрукты.

Первый вариант.

Оборудование: Овощи и фрукты разложить по столу, чтобы хорошо была видна их величина, форма. Для игры лучше взять фрукты и овощи одинаковые по величине, но разной окраски (несколько яблок), разной величины с постоянной окраской.

Ход игры: Воспитатель предлагает одному из детей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «Покатай яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пытается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого фрукта или овоща. Например: «Покажи желтую репку».

Второй вариант.

Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы шарообразной, овальной, удлинённой. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет. Во все вазы заглядывать нельзя.

Третий вариант.

Игра оборудуется и проводится так же, как и в первых двух вариантах. Здесь решается задача — закрепить в памяти дошкольников окраску предметов.

Фрукты и овощи раскладывают (прячут) в вазы разной окраски в соответствии с окраской предмета.

6. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА "НАЙДИ РАСТЕНИЕ ПО НАЗВАНИЮ"

Тема: Комнатные растения.

Первый вариант.

Дидактическая задача: Найти растение по слову-названию.

Правило: Смотреть, куда прячут растение, нельзя.

Ход игры: Воспитатель называет комнатное растение, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей выполнить задание. Если детям трудно будет найти названное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно

провести по аналогии с предыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.

Второй вариант.

Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей спрячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо описания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название.

7. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА "НАЙДИ ДЕРЕВО ПО ОПИСАНИЮ"

Тема: Деревья.

Дидактическая задача: Найти предмет по описанию.

Правило: Искать дерево можно только после рассказа воспитателя.

Ход игры: Воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, рябина и акация).

Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог.

Чтобы ребятам было интересно искать по описанию, можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что-либо спрятать.

8. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА "ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА «ПТИЦЫ»"

Тема: Птицы.

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

Материал:

1 вариант, плоскостной: набор карточек разного цвета (желтая, синяя, красная, черная), отображающих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с различными иллюстрациями растений и птиц, например: сосна — сосновая шишка — дятел.

2 вариант, объемный: наборы из семи кубиков, где четыре кубика разного цвета, исходя из условий, необходимых для жизни растений и животных; на пятом изображены растения; на шестом — корм птиц; седьмом — птицы. Например: рябина — ягоды рябины — снегирь; ель — еловая шишка — клест; дуб — желуди — сойка; водоросли — улитка — утка; трава — кузнечик — аист.

Ход игры: Аналогично предыдущим играм. Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разно цветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с иллюстрациями растений и животных

выставляются на данную горизонталь вертикально, один на один, чтобы показать пищевые цепи в природе.

9. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА "КАКИЕ ПЛОДЫ, НА КАКОМ ДЕРЕВЕ РАСТУТ"

Цель: активизировать в речи детей названия растений и их плодов; упражнять в практическом усвоении конструкций предложного падежа и согласования существительных с глаголом и прилагательным в роде, числе, падеже.

Задание 1. Узнать растение по его плодам и закончить предложение.

Желуди растут на... (дубе).

Яблоки растут на... (яблоне).

Шишки растут на... (ели и сосне).

Гроздья рябины растут на... (рябине).

Орехи растут на... (орешнике).

Задание 2. Вспомнить название плодов растений и закончить предложение.

На дубе созрело много... (желудей).

Дети снимали с яблони спелые... (яблоки).

Верхушки елей гнулись под тяжестью множества... (шишек).

На облетевшей рябине яркими огоньками горели... (гроздья ягод).

Задание 3. Провести линию от растения к его плодам и составить предложение (проводится с предметными картинками).

- желудь шишка гроздья ягод
- орешник яблоко дуб
- орех яблоня

Задание 4. То же с картинками растений и их листьев.

10. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА "ЦВЕТЕТ - НЕ ЦВЕТЕТ"

Цель: развивать у детей слуховое внимание, выдержку.

Правило: поднимать руки только в том случае, если будет назван цветущий предмет (растение, цветок).

Ход игры: Дети садятся полукругом и кладут руки на колени.

Воспитатель: Я буду называть предметы, и спрашивать: цветет? Например: «Яблоня цветет?», «Мак цветет?» и т. д.

Если это на самом деле так, то дети должны поднять руки вверх.

Если я назову нецветущий предмет (елка, сосна, дом и т. д.), то руки поднимать не следует.

Вам нужно быть внимательными, так как я буду поднимать руки и правильно, и неверно. Кто ошибется, заплатит фишку.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 68 «Яблонька»

Воспитатель начинает игру:

«Роза цветет?» — и поднимает руки.

Дети отвечают: «Цветет!» - и тоже поднимают руки.

«Сосна цветет?» - и поднимает руки, а дети должны молчать.

