Картотека дидактических игр

по экологии

Составила воспитатель:

Набиева Р. М.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***«Где спрятался зайчик!»***  Цель: описать, назвать, растения по характерным признакам и из связи с окружающей средой. Составлять описательные загадки и отгадывать загадки о растениях.  Правила игры: назвать растение можно только после описания какого-либо признака поочередно.  Ход игры:  Игру проводят в парке, в лесу, в сквере. Из  группы детей выбирают водящего, остальные делятся на две подгруппы. Водящий прячет зайчика под какое-либо растение (Дерево, кустарник) так, чтобы остальные дети не видели, куда спрятана игрушка. Затем водящий описывает растение (если затрудняется, то воспитатель помогает). Какая группа догадается быстрее, под каким растением зайчик, та идет его искать. Например, игрушка спрятана под дубом. Ведущий задает 1-й подгруппе загадку: «Это дерево, у него крепкий, могучий ствол» (Ответы детей 1-й подгруппы), 2-й подгруппе: «Листья у этого дерева осенью становятся коричневыми» (Отвечают дети 2-й подгруппы). И т.д.  Загадки-описания идут, пока не догадается одна из подгрупп. | | ***«Где растет?»***  Цель:  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. |
| ***«Съедобное – не съедобное»***  Цель: формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.  Материал: Мяч.  Ход игры:  Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет,  бросает мяч одному из участников, если предмет относится к  заданным, то он ловит.  Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным)  ***«Наши друзья»***  Цель: 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, перевернутые 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 корточки, не относящиеся к этим животным. | ***«Угадай по описанию»***  Цель: Развивать и закреплять знания о внешнем виде природных объектов (животных, растений, рыб, насекомых и пр.). Развивать память, речь.  Материал: Карточки с разнообразными видами животных, рыб, птиц, насекомых, по числу участников или больше.  Ход игры:  Карточки раздаются детям. Их задача не показывая, описать объект так, чтобы другие смогли угадать, кто изображен у них на карточке. Можно использовать загадки.    ***«Цветочный магазин»***  Цель: 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. | |
| ***«Почтальон принес посылку»***  Цель: Формировать и расширять представления детей об овощах, фруктах, грибах и т.д., учить описывать и узнавать предметы по описанию.  Материал: предметы (муляжи). Каждый отдельно упакован в бумажный пакетик. Можно использовать загадки.  Ход игры:  Посылку приносят в группу. Ведущий (воспитатель) раздает посылки каждому ребенку. Дети заглядывают в них и по очереди рассказывают, что они получили по почте.  Детям предлагается описать, что находиться в их пакетике по описанию или с помощью загадки  ***«Чудесный мешочек»***  Цель: Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.  Материал: Красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.  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. | ***«Что сначала, что потом?»***  Цель: Формировать и закреплять знания детей о степени зрелости овощей, фруктов, о порядке роста разных растений, живых существ (рыб, птиц, земноводных).  Материал: 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.  ***«Все по домам!»***  Цель: Формировать и закреплять знания детей разных растений (деревьев, кустов), по  форме их листьев (по плодам, семенам). 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 проводиться желательно осенью (когда уже есть семена и плоды), можно летом (только по форме листьев). Воспитатель предлагает отправиться в поход. Детям раздаются листья (плоды, семена) разных растений (кустов, деревьев). Дети делятся на отряды.  Воспитатель предлагает представить, что у каждого отряда стоит палатка под каким-либо деревом или кустом. Дети гуляют по лесу (парку), по сигналу воспитателя «Пошел дождь. Все по домам!», дети бегут к своим «палаткам». Дети сравнивают свои листья и т.д. с теми, что растут на дереве или кусте, к которому они подбежали. | |
| ***«Четвертый лишний»***  Цель: Уточнять и закреплять знания детей о  классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.  Материал: карточки с разнообразными объектами.  Ход игры:  Выставляются карточки: три – одного вида, а четвертая другого. Задача детей определить лишнюю карточку, и объяснить свой выбор.  Можно усложнить задачу и проводить игру словесно. Называя предметы и объекты.  ***Магазин «Семена»***  Цель: 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). | ***«Соберем урожай»***  Цель: Развивать и закреплять знания детей об овощах, фруктах и ягодах. Их месте произрастания (сад, огород, грядка, дерево, куст, в земле, на земле).  Материал: Корзинки с моделями: овощи, фрукты и ягоды (одна корзинка). Муляжи овощей, фруктов и   ягод, или карточки от лото с овощами и фруктами.  Ход игры:  В определенных местах группы ставятся картинки с огородом и садом, где расположены муляжи или карточки. Детей можно разделить на две команды огородники и садоводы. По сигналу ведущего команды собирают урожай в свою корзинку с моделью. Условие: можно переносить только по одному предмету.  ***«Овощехранилище»***  Цель: Развивать и закреплять знания детей о внешних признаках и особенностях овощей и фруктов, их внешних признака для хранения и заготовок, способах их заготовления.  Материал: Плоскостное изображение банки для засолки и компотов, бочки для закваски, ящики для хранения, морозильная камера. Наборы маленьких карточек с овощами, фруктами и ягодами.  Ход игры:  У каждого ребенка набор маленьких карточек с овощами, фруктами и ягодами. Детей разделить на команды (в зависимости от количества детей). Каждая команда делает свои «заготовки», из своих овощей, фруктов и ягод.  Или из общего количества маленьких карточек команды (солит, квасит, складывают для хранения) выбирают, для каких заготовок нужны те или иные овощи, фрукты и ягоды | |
| ***«Рассели животных по домам»***  Цель: 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 зона на фланелеграф.  ***«Собери грибы в лукошко»***  Цель: 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). | ***«Зоопарк»***  Цель: Формировать и расширять представления детей о питании домашних и диких животных (птицы, животные), воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.  Материал: карточки разных животных, птиц, насекомых, продукты питания, овощи и фрукты.  Ход игры:  Детям предлагается покормить животных в зоопарке. Игра проходит по типу лото. Ведущий показывает карточки с продуктами питания, насекомыми. Игрок, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного или птицы.  ***«Когда это бывает?»***  Цель: Уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.  Материал: Большие карты-лото с картинкой какого-либо времени года. Маленькие карточки с моделями признаков разных сезонов.  Ход игры:  Игра проводится по типу лото. У ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий показывает карточку с моделью, игроки называют, что это и когда это бывает. Ребенок объясняет, почему эта карточка нужна именно для него. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту. Но игра продолжается до того пока все участники не закроют свои карты. | |
| ***«С какой ветки детки»***  Цель: 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 проводиться  желательно осенью (когда уже есть семена и плоды), можно летом (только по 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.    **Игра** «**Пищевые цепочки в лесу».**  Цель: Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.  Правила игры: Воспитатель раздаёт карточки с изображением рас­тений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:  растения — гусеница — птицы  растения — мышка — сова  растения — заяц — лиса  насекомые — ежи  грибы — белки — куницы  лесные злаки — лось — медведь  молодые побеги — лось — медведь | ***«Путешествие под водой»***  Цель: Развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.  Материал: Большие карты-лото с картинкой какого-либо водоема. Маленькие карточки с рыбами, водными животными, растениями и т.д.  Ход игры:  Воспитатель предлагает отправиться в водное путешествие по разным водоемам. Можно разделить детей на команды. Каждая команда отправляется в путешествие к определенному водоему. Далее дети подбирают живые объекты для своих водоемов из общего количества маленьких карточек. Выигрывает та команда, которая лучше знает обитателей и растения своего водоема.  Или игра проводится по типу лото.    **Игра «Пищевые цепочки водоёма».**  Цель: Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.  Правила игры: Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:  комар — лягушка — цапля  червячок — рыбка — чайка  водоросли — улитка — рак  ряска — малёк — хищная рыба | |
| **Игра «Пищевые цепочки на лугу».**  Цель: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.  Правила игры: Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.  растения — гусеница — птица  злаковые травы — грызуны — змеи  злаковые травы — мышь — хищные птицы  трава — кузнечик — луговые птицы  насекомые и их личинки — крот — хищные птицы  тля — божья коровка — куропатка — хищные птицы  травы (клевер) — шмель | **Игра «Рыбки плавают в пруду»**  Цель: Развивать эстетическое восприятие, воображение, учить анализировать изображения по цвету.  Правило игры:Подбирать рыбок по окраске, аналогичной цвету пруда, располагать рыбок одинакового цвета в определенной последовательности: от светлых оттенков к темным и наоборот.  **Игра «Ягоды, овощи и фрукты»**  Цель:Развивать умение анализировать, сравнивать («выбери такой же»), учить классифицировать («подбери все овощи, фрукты, ягоды по цвету»).  Правило игры:Выкладывать ряды, состоящие из одинаковых изображений. | |
| **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.  **Природа и человек.**  **Дид. задача:** закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек 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. | **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, которые можно назвать одним словом. Например: цветы  - Ромашка, роза, василек.  **Вершки – корешки.**  **Дид. 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 вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.  Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегают врассыпную. На сигнал « Раз, два, три – свою пару найди!», нужно | |
| **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. | **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). | |