

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
Новосибирского района Новосибирской области –  
детский сад «Дельфин»



**Картотека дидактических игр  
для развития экологических представлений  
детей дошкольного возраста**

**Составила:** воспитатель – Ксенофонтова Н.Н.

**р.п.Краснообск - 2019-2020 год**

### **Вершки – корешки.**

**Цель:** 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 которых 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!»

### **Чудесный мешочек.**

**Цель:** учить детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

**Материалы:** овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и др.

**Ход игры:** вы знаете игру «Чудесный мешочек»? , играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, ни будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

### **Четвертый лишний.**

**Цель:** 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.

Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю...пчеле...таракану).

**Словарь:** муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, надоедливая, улей, мохнатый,

звенит, река, стрекошет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

### **С какой ветки детки?**

**Цель:** закреплять знания детей о листьях и плодах деревьях и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

**Материалы:** листья и плоды деревьев и кустарников.

**Ход игры:** Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.

### **Большая цепочка.**

**Цель:** уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.

**Оборудование:** картинки с изображением объекта живой или неживой природы.

**Ход игры:** у воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т. д.

### **Знатоки цветов**

**Цель игры:** закрепить знания о комнатных цветах, их строение, правила ухода, какую пользу они приносят человеку. Расширять кругозор детей. Воспитывать любовь и умение любоваться цветами.

**Оборудование:** разноцветные конверты с разрезными карточки (комнатные цветы).

**Ход игры:** Участник игры выбирает себе понравившийся цвет конверта, по сигналу собирает цветок из разрезных карточек, учитывая строение цветка, после говорит, какой комнатный цветок он собрал, рассказывает о правилах ухода за ним, какую пользу он приносит человеку. Игра продолжается пока последний участник не выполнит задание.

### **Воздух, земля, вода.**

**Цель:** закреплять знания детей об объектах природы, развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

**Оборудование:** мяч.

**Ход игры:** Вариант 1. Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т. д.

Вариант 2. Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

### **Прилетели птицы.**

**Цель:** уточнить представление о птицах.

**Ход игры:** воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.

Например. Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи.

Дети топают –

Что не правильно? (мухи)

- А мухи это кто? (насекомые)

- Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.

Дети топают.

- прилетели птицы: голуби, куницы...

Дети топают. Игра продолжается.

Прилетели птицы:

Голуби синицы,

Галки и стрижи,

Чибисы, стрижи,

Аисты, кукушки,

Даже совы – сплюшки,

Лебеди, скворцы.

Все вы молодцы.

**Итог:** воспитатель вместе с детьми уточняет перелетных и зимующих птиц.

### **Сложи животное.**

**Цель:** 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.

### **Грибная корзинка.**

**Цель:** закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

**Оборудование:** корзинка, картинки с изображением съедобных и несъедобных грибов.

**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.

### **Совы и вороны.**

**Цель:** проверить и закрепить представления детей об окружающем мире.

Дети должныделиться 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. 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.

### **Полезные – бесполезные.**

**Цель:** закрепить понятия полезные и вредные продукты.

**Материалы:** карточки с изображением продуктов.

**Ход игры:** на один стол разложить то, что полезно, на другой – что бесполезно.

Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.

Бесполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.д.

### **Найди свое дерево.**

**Цель:** обеспечить возможность познавать окружающую среду, использовать опыт прямого общения с ней (проводится в природе).

Воспитатель завязывает одному ребёнку глаза, несколько раз вращает вокруг себя и ведет к какому-нибудь дереву. Ребенок должен изучить это дерево, ощупав его. Во время изучения воспитатель задаёт наводящие вопросы:

Оно гладкое или нет?

Есть ли на нём листья?

Высоко ли от земли начинаются ветки?

Затем воспитатель отводит ребёнка от дерева, запутывает следы, развязывает глаза и предлагает угадать «свое» дерево, используя опыт,

полученный во время ощупывания дерева. В дальнейшем можно предлагать детям игры попарно.

### **Звуки.**

**Цель:** учить детей «слышать» природу, (проводится в природе).

Воспитатель даёт задание:

«Когда слышите какой-либо звук – загните палец и т. д. Когда все пять пальцев будут загнуты – откройте глаза и помолчите, чтобы другим детям дать возможность «посчитать звуки».

Воспитатель задаёт детям вопросы: Какой звук больше всего понравился? Какой звук издала природа, а какой – человек, какой звук был самый громкий (тихий? Издавал ли ветер какой-либо звук?

В дальнейшем можно «слушать» природу двумя руками (использовать 10 пальцев) .

### **Природа и человек.**

**Цель:** 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.

### **Экологи.**

**Цель:** : закреплять знания детей о природе.

**Ход игры:** Воспитатель напоминает детям, что люди, которые занимаются изучением природы и вопросами ее охраны, называются экологами, и предлагает побыть им в роли экологов. Остальные дети будут задавать им вопросы:

- 1.Если мы будем охранять птиц в лесу, кому мы поможем?
- 2.Для чего природе нужны хищники?
- 3.Что такое красная книга и для чего она нужна?
- 4.Для чего люди создают заповедники?
- 5.Расскажите, как связаны между собой елка, белка, рысь?
- 6.Какую помощь растениям оказывают животные, насекомые? и так далее.