

Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение
детский сад №25 ст. Павловская

*Сборник
дидактических игр
природоведческого
содержания*

Шевцова Наталья Сергеевна

Воспитатель

2018 г.

Пояснительная записка.

Ты, дружок, смотри не подкачай!
Правдивым будь и добрым обещаешь!
Не обижай ни птахи, ни сверчка,
Не покупай для бабочки сачка.
Люби цветы, леса, простор полей –
Всё, что зовётся Родиной твоей.

И. Мазин

В жизни детей дошкольного возраста игра является ведущей деятельностью.

Дидактические игры экологического содержания помогают уточнять, закреплять, обобщать и систематизировать знания. Играя, дети лучше усваивают знания об объектах и явлениях природы, учатся устанавливать взаимосвязи между ними и средой.

Экологическое воспитание – это направление дошкольного воспитания, которое направлено на формирование экологической культуры, развитие нравственных и интеллектуальных качеств у детей в процессе общения с природой. В данном сборнике, в соответствии с Государственными стандартами дошкольного образования, представлены игры и занятия, основная цель которых – формирование личности дошкольника через развитие психических процессов, сформировать у детей целостный взгляд на природу и места человека в ней, воспитать ответственное отношение к окружающей среде, выработать навыки грамотного и безопасного поведения в природе и быту. Воспитание у детей личностных качеств, таких как, доброжелательность, внимание, сопереживание, отзывчивость, не терпимость к равнодушию.

Задания и упражнения имеют игровой замысел и представлены в интересной форме, что способствует внедрению современных подходов к обучению детей: сочетание практической и игровой деятельности, решение детьми проблемных ситуаций. В ходе выполнения заданий у детей возникает потребность овладеть определенными знаниями, игровые упражнения помогают ребенку адаптироваться в учебном процессе, реализовать творческие способности, обогатить словарь (название объектов живой и неживой природы), развивать коммуникативные умения.

Усвоение данных знаний происходит не изолированно, а во взаимосвязи и в контакте с другими видами деятельности, такими как: изобразительная, конструктивная, развитие речи, музыка, художественная литература.

Усвоение знаний о природе при помощи игры, вызывающей переживания, не может не оказать влияния на формирование у них бережного и внимательного отношения к объектам растительного и

животного мира. А экологические знания, вызывающие эмоциональную реакцию у детей, войдут в их самостоятельную игру.

Цель:

- формирование у детей целостного взгляда на природу и место человека в ней,
ответственного отношения к окружающей среде, основ нравственного и интеллектуального развития личности, характера будущего гражданина.

Задачи:

- развивать умственные и интеллектуальные способности детей;
- развивать наблюдательность и любознательность детей в процессе ознакомления их с явлениями природы;
- формировать обобщенное представление о признаках природных объектов и явлений, устанавливать простейшие связи между ними;
- развивать умение наблюдать характерные и существенные признаки явлений природы, анализировать, сравнивать;
- формировать у детей правильное отношение к тем объектам природы, которые рядом с ним.

Описание сборника игр:

В предложенном сборнике собраны разнообразные игры природоведческого содержания, которые сгруппированы по разделам:

Игры по ознакомлению детей с деревьями и кустарниками;

Игры для ознакомления детей с овощами и фруктами;

Игры для ознакомления детей с растениями;

Игры для ознакомления детей с животными;

В каждом разделе есть варианты проведения игр, в которых меняется содержание или усложняются правила.

Возрастная категория.

Сборник включает в себя дидактические игры по ознакомлению с природой для дошкольников от 3 до 7 лет.

Планируемые результаты:

Экологические игры – это игры с природоведческим содержанием, которые позволяют решать ряд дидактических задач. В сборнике предложены игры, в процессе которых дети усваивают представления о явлениях природы и их закономерностях. Развивают умственные и интеллектуальные способности. Развивают наглядно – образное, наглядно действенное и логическое мышление. Игры способствуют развитию устойчивого внимания, умению сосредоточиться на определенных сторонах и явлениях действительности. Развивают у детей произвольную память, умение ставить перед собой цель, запоминать. Делать теоретические умозаключения, высказывать предложения.

Варианты игр.

ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С ДЕРЕВЬЯМИ И КУСТАРНИКАМИ

НАЙДИ ЛИСТОК, КАКОЙ ПОКАЖУ.

(игра для детей 3-4-лет)

Дидактическая задача: найти предметы по сходству.

Игровое действие: бег детей с определенными листочками.

Правило: бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

Ход игры: во время прогулки воспитатель показывает детям какой – либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (тополь, дуб, береза и др.). Затем педагог поднимает, например, кленовый лист и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются. Игра повторяется с разными листьями.

НАЙДИ В БУКЕТЕ ТАКОЙ ЖЕ ЛИСТОК.

(игра для детей 3-4-лет)

Дидактическая задача: найти предмет по сходству.

Игровое действие: поиск похожего предмета.

Правило: листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

Оборудование: подобрать одинаковые букеты из 3 – 4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.

Ход игры: воспитатель раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой –нибудь лист, например, кленовый, и предлагает: «Раз, два, три – такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кленовым листом.

Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

Вариант 2.

Ребенок (ведущий) описывает лист из букета по внешним признакам, дети находят в своем букете такой же лист.

ТАКОЙ ЛИСТОК, ЛЕТИ КО МНЕ!

(игра для детей 4-5лет)

Дидактическая задача: найти предметы по сходству.

Игровое действие: подбежать к воспитателю по его сигналу.

Правило: бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

Оборудование: подобрать резко отличающиеся форме листья клена, рябины, березы (или других, распространенных в данной местности деревьев).

Ход игры: воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок – ко мне!»

Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.

Вариант 2.

Ребенок (ведущий) называет дерево или куст, дети находят у себя лист и бегут к ведущему.

НАЙДИ ЛИСТОК.

(игра для детей 5-6 лет)

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.

КТО БЫСТРЕЕ НАЙДЕТ БЕРЕЗУ, ЕЛЬ, ДУБ.

(игра для детей 5-6 лет)

Дидактическая задача: найти дерево по названию.

Игровое действие: бег к названному (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 или к картинке, с изображением нужного дерева.

Вариант 2.

Дидактическая задача: найти предмет по описанию.

Игровое действие: угадывание растений 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.

ДЕРЕВЬЯ И КУСТАРНИКИ.

(игра для детей 6-7 лет)

Цель: Формировать умение детей по представлению составлять силуэты деревьев и кустарников при помощи специально заготовленных деталей. Правильно располагать ветви согласно размеру и ширине.

Материал: Дидактическая картина, разрезные части деревьев и кустарников, вырезанные зеленые листья.

Задания.

1. Составить дерево или кустарник.
2. Найти три признака, по которым можно отличить дерево от кустарника. (Дерево от кустарника отличают, как правило, по трем признакам:
 - а) по высоте;
 - б) по толщине ствола;
 - в) по количеству стволов, отходящих от корневой системы (у дерева ствол один, а у кустарника - несколько).
3. Выбрать самый главный из отличительных признаков.

Правила:

1. Количество играющих 6- 7 человек.
2. Побеждает тот, кто смог быстро и правильно составить дерево и кустарник и ответить на поставленные вопросы.

Алгоритм проведения.

1. Педагог ставит игровую задачу:
— Сегодня нам с вами предстоит посадить лес. На картине (заранее заготовленной) для каждого вашего дерева и кустарника найдется место. На столе лежат необходимые для этого детали. Ваша задача заключается в том, чтобы правильно подобрать части деревьев и кустарников и выполнить задание.
2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.
3. Дети начинают выполнять игровые действия.
4. Выявляется победитель.
5. В конце игры подводится итог.

ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОВОЩАМИ И ФРУКТАМИ

ВЕРШКИ И КОРЕШКИ

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактическая задача: составить целое из частей.

Игровые действия: поиски своей пары.

Правило: искать свой «вершок» или «корешок» можно только по сигналу. С одним и тем же ребенком вставить в пару все время нельзя, надо искать и другую пару.

Ход игры: воспитатель делит детей на две группы. Одной из них он дает корешки (лук, репа, морковь, картофель и др.), другой – вершки – ботву. Все

«вершки» и «корешки» перепутались. Раз, два, три – свою пару найди!» По этому сигналу все дети подбирают себе пару.

Второй вариант.

«Вершки» (или «корешки») стоят на месте. По площадке бегает только одна подгруппа ребят. Воспитатель дает команду: «Корешки», найдите свои «вершки!» Дети должны стать так, чтобы ботва и корень составили одно целое.

Правильность выполнения задания могут проверить «волшебные ворота» (воспитатель и кто –нибудь из детей), через которые проходят все пары. Чтобы интерес к игре не угас, и дети получили знания о разных растениях, надо предложить им поменяться несколько раз вершками и корешками.

СОЗРЕЛО – НЕ СОЗРЕЛО

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактическая задача: определить спелость овощей и фруктов по внешним признакам.

Игровое действие: поиск пары

Правило: искать спелое или неспелое можно только по сигналу воспитателя.

Оборудование: вначале нужно подбирать овощи и фрукты с яркими признаками спелости, выраженными в окраске. Например, помидоры, сливы, абрикосы и др. При повторении игры можно предлагать фрукты (овощи) с менее заметными признаками спелости. Например, яблоко, грушу и др.

Ход игры: игру можно провести как подвижную. Половине группы детей воспитатель раздает спелые овощи и фрукты, а остальным – неспелые. По сигналу дети ищут свою пару, т.е. товарища, у которого в руках такой же предмет, но другой степени зрелости.

В ходе игры дети несколько раз меняются овощами и фруктами, чтобы лучше узнать признаки спелых и не спелых овощей и фруктов.

СЪЕДОБНОЕ – НЕСЪЕДОБНОЕ

(игра для детей 6-7 лет)

Содержание знаний: напомнить детям о том, что овощные культуры выращивают для питания. У одних в пищу идет надземная часть – вершки, у других – подземная – корешки. Накануне прочитать ребятам сказку «Мужик и медведь», а затем предложить детям вспомнить ее содержание: мужик и медведь решили вместе пахать и сеять, а урожай делить пополам. Хитрый мужик все время выбирал съедобную часть (вершки или корешки) в зависимости от того, какой овощ посеян, а остальное отдавал медведю.

Дидактическая задача: выбрать растения, используемые в питании.

Правило: нельзя называть фрукты и ягоды, так как они сеются не на один год, и медведю легко будет узнать, какая часть съедобная. Мужик должен выбирать для посева такие овощи, чтобы ему доставалось съедобная часть.

Оборудование: на столе лежит овощи и фрукты со съедобными корешками (морковь, свекла, репа, редька, лук и др.) и со съедобными вершками (капуста, помидоры, горох, огурцы и др.).

Ход игры: воспитатель вызывает двух ребят. Один из них будет исполнять роль мужика, другой – медведя. Мужик предлагает такие овощи для посева, чтобы ему достался плод, а медведю – ботва или корни, которые не едят. Например, он говорит: «Будем сеять редис. Осенью я возьму себе корешки». Медведь же выбирает себе другую часть растения, не употребляемую в пищу: «Я уже брал раньше корешки, они невкусные (в прошлый раз «сеяли», например, капусту). Возьму сейчас вершки». При повторении игры на эти же роли выбирают новых детей.

ЧТО СНАЧАЛА, ЧТО ПОТОМ!

(игра для детей 5-6 лет)

Дидактическая задача: определить степень зрелости овощей и фруктов по внешним признакам.

Игровые действия: поиск своей группы.

Правило: искать свое место среди товарищей можно только по сигналу.

Оборудование: овощи и фрукты (4 – 5 названий) разной степени спелости.

Например, помидор зеленый, начинающий краснеть – бурый и красный.

Ход игры: овощи и фрукты воспитатель раздает детям и предлагает их «перепутать». По сигналу: «Найди свой овощ!» - дети, в руках у которых овощи и фрукты одного названия, собираются в группки. Причем внутри каждой группки они должны стать так, чтобы было видно, что сначала, что потом, то есть соблюсти последовательность созревания – от неспелого к спелому. Выигрывает то звено, которое соберется быстро и встанет в правильной последовательности.

В ходе игры дети несколько раз меняются предметами.

ВОЛШЕБНЫЕ ЭКРАНЧИКИ.

(игра для детей 6-7 лет)

Цель: развитие у детей умений упорядочивать предметы по свойству, понимать условность обозначений, анализировать, сравнивать предметы.

Материал: «Экран» с тремя «окнами прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств. Ленты – полоски с изображением предметов с разной степенью выраженности свойств (например, яблоко большое, среднее и маленькое).

Правила и ход игры: воспитатель или кто-либо из детей вставляет изображение предмета в первом «окне». Предлагает подобрать «семейку» - построить упорядоченный ряд.

Например: большой круг, затем средний, маленький; тёмное пятно – светлое, совсем светлое и т.д.

В начале освоения игры содержание конструируется специально: выбирается свойство, подбираются картинки с ярким проявлением данного свойства. В дальнейшем можно использовать изображения с несколькими свойствами. Например, в первом «окне» красное яблоко, во втором и третьем «окнах» - разные по форме, цвету, размеру яблоки. Дети обсуждают, как построить ряд, какое свойство выбрать.

ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С РАСТЕНИЯМИ

ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН

(игра для детей 5-7 лет)

Цель: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

Наглядный материал: картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает: - Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочередно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышатся такие же звуки, что и в моём помидоре».

- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?

Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горох, морковь, картофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору. Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся? Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.

- Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.

- Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско? Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышатся одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и

сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель.

БУКЕТЫ ИЗ ЦВЕТОВ

(игра для детей 5-7 лет)

Ход игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

Вариант 1. На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы.

Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету, и по форме.

Вариант 2. Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

Игра-сказка «Фрукты и овощи»

НАЙДИ, ЧТО ОПИШУ

(игра для детей 5 - 6 лет)

Дидактическая задача: найти растение по описанию.

Игровое действие: поиск растения по описанию отличительных признаков.

Правило: назвать растение можно только после его описания.

Оборудование: 5-6 растений, из них несколько названий одного семейства, но разных видов, например: пеларгония душистая и зональная, бегония пестролистная и королевская, традесканция зебровидная и зеленая и т.д.

Ход игры: воспитатель расставляет растения так, чтобы дети хорошо видели особенности каждого из них. Затем описывает общие признаки растений одного и того же названия (скажем, традесканции), после чего называет отличительный признак каждого растения.

Дети внимательно слушают рассказ воспитателя. Затем он предлагает кому – либо из ребят показать растение и назвать его. Ребенок становится ведущим.

ГДЕ СПРЯТАНО РАСТЕНИЕ?

(игра для детей 4-5 лет)

Дидактическая задача: запомнить расположение предметов, найти изменения в их расположении.

Игровые действия: поиски изменений в расположении растений.

Правило: смотреть, что убирает воспитатель, нельзя.

Оборудование: для первой игры нужно 4-5 растений, для последующих – до 7-8.

Ход игры: комнатные растения ставят на столе в один ряд. Всех детей, сидящих полукругом, воспитатель просит хорошо рассмотреть и запомнить растения и их расположение, а затем закрыть глаза. В это время педагог

меняет растения местами (вначале два растения, а затем два – три). «А теперь откройте глаза и скажите, что изменилось, - предлагает он. – Какие растения переставлены? Покажите, где они стояли раньше». (Дети показывают.)

Вариант 2.

Одно растение можно убрать, а остальные сдвинуть так, чтобы не было видно, какого растения не стало. Дети должны назвать спрятанное растение.

СОБЕРИ РАСТЕНИЕ

(игра для детей 4-5 лет)

Цель. Закреплять знания детей о строении растения, его частях и их значении для жизни растений.

Материал. Большая картина с изображением лужайки (без цветов, травы и т.д.) и прорезями для растений, разрезные части растения (корень, стебель, листья, цветок, плод).

Задание:

1. Вспомнить, каково строение растения.
2. Выбрать из предложенного материала то, что может являться частью растения.
3. Собирать из частей целое растение, назвать его и посадить на лужайку.

Правило:

1. Количество играющих от 4 до 6 человек.
2. Выигрывает тот, кто быстро и правильно собрал свое растение и посадил его на лужайку.

Алгоритм проведения:

1. Педагог:

— Ребята, на этой полянке когда-то росли прекрасные цветы. Но однажды здесь пронесся страшный ураган. После него осталось вот что... (Воспитатель показывает детям пустую желто-коричневую лужайку под синим небом.)

— Нравится ли вам эта лужайка? Можно ли ее так назвать? (Нет.)

— Как сделать ее красивой? (Нужно посадить растения.)

— Давайте оживим эту лужайку. Посадим цветы, сделаем ее красивой. Будут на ней расти цветы, прилетят и нарядные бабочки, и стрекозы, и пчелы. Будет она как прежде, и даже лучше. Будет радовать своей красотой не только нас, но и всех людей.

2. Детям предоставляются наборы не только разрезных частей растений, но и ненужные предметы.

3. Дети выбирают, что им нужно, а затем составляют растение, называют его и сажают на лужайку

4. В процессе общей работы получается красочная картина с изображением прекрасной лужайки.

5. Детям, которые отличились при выполнении задания, предоставляется возможность поместить «прилетевших» бабочек, стрекоз и пчел на цветы лужайки.

6. В конце игры подводится итог.

ЧУДО ЦВЕТОВ

(игра для детей 4-5 лет)

Цель. Закреплять знания детей о внешнем виде цветка, его строении (корень, стебель, листья, цветок, плод). Знакомить с потребностями растения в определенных условиях (вода, почва, солнечный свет, воздух, тепло) для нормального роста и развития. Познакомить с этапами развития живого существа, со свойствами, с качествами живого. Формировать общепринятые эстетические эталоны. Развивать мышление, воображение, речь. Прививать любовь к природе, потребность заботиться о живых существах (в данном случае — о растении).

Материал. Дидактическая картина, поделенная на две половины: на одной половине изображен слой почвы и воздух, на другой - карточки с изображением благоприятных условий для роста и развития растения, этапов жизни растения, которые возможно вставлять на первую половину дидактической картины в определенной последовательности, иллюстрируя тем самым цикл жизни растения.

Задания

1. Подобрать только те карточки, на которых изображены условия для благополучного развития растения, и вставить на первую половину картины.
2. Внимательно рассмотреть этапы жизни растения, последовательно рассказать о них и расставить их на дидактической картине.

Правило:

1. Количество играющих не более 5 человек.
2. Играть по очереди.
3. Тот, кто правильно справился с заданием, считается знатоком.

Алгоритм проведения:

1. Педагог проводит краткую беседу с детьми, настраивает их на будущую игру.
 - Все мы любим цветы — и взрослые, и дети. За что мы их любим? (За красоту.)
 - Хорошо, когда цветов много. Они украшают наше жилье, поднимают нам настроение. А как вы думаете, цветы живые, они что-нибудь чувствуют? Оказывается, цветам, как и любому живому существу, требуется забота, любовь, определенные условия проживания. У вас дома есть цветы? Как вы о них заботитесь? Что им необходимо каждый день?
2. Педагог предлагает детям рассмотреть наглядный материал и догадаться, о чем будет игра.
3. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.
4. В конце игры подводится итог.

КОМУ НУЖНА ВОДА, А КОМУ ПОЛЯНКА

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Знакомить детей с любимым местожительством различных растений (солнечная полянка или затененная опушка леса, рядом с водой или в воде). Знакомить с научной терминологией, характеризующей растения по условиям проживания (влаголюбивое, засухоустойчивое, светолюбивое,

теневыносливое). Рассказать о способах приспособления растения к обилию или недостатку влаги, выявить связь между средой обитания растений и их внешним видом. Закреплять знания детей о строении растений, разнообразии внешнего вида, об особенностях строения корня, листьев и т.д.

Материал. Дидактическая картина с изображением лесного массива, в котором присутствует водоем, лесная полянка; вырезанные изображения цветов лесов, полей, водоемов.

Задания:

1. Выбрать одно из растений, которое понравилось больше остальных, назвать его. Рассказать, чем оно понравилось, составить рассказ о его внешнем виде.
2. Подумать и сказать, на какое место прекрасной картины хотел бы посадить цветок.
3. «Посадить» цветок и объяснить, почему именно это место выбрал для цветка.

Правило:

1. В игру могут играть от 2 до 5 человек.
2. Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей, сможет связно объяснить свои действия.

Алгоритм проведения:

1. Педагог рассказывает детям о разнообразии растений и их потребностях в тех или иных условиях. Предлагает вспомнить, какие растения дети встречали в лесу, в поле, а какие - в водоемах или близко к воде. В каких местах любит расти одуванчик - на солнечной полянке или на затененной опушке леса? Где бы понравилось расти желтой калужнице - рядом с водой или в воде?
2. Педагог знакомит детей с игровой задачей и правилами игры.
3. В конце игры подводится итог

ПРИГОТОВЬ ЛЕКАРСТВО

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Знакомить детей с лекарственными травами, закреплять знания о строении растения. Формировать умение правильно использовать полезные травы (знать, с какого растения какую часть надо взять для приготовления лекарства и в какое время года — это сделать, чтобы не нанести ущерб природе). Обратить внимание детей на то, что от природы мы получаем не только красоту, но и пользу. Формировать доброжелательность, чуткое отношение к окружающему нас миру.

Материал. Гербарии лекарственных растений, карточки с изображением лекарственных растений, разрезные карточки, использующиеся для выполнения таких заданий, как: собери растение, найди нужные части растения для приготовления лекарства; «посуда» для отваров и настоев.

Задания

1. Выбрать лекарственные растения, которые помогут избавиться от простуды, или от кашля, или от боли в животе, или от зубной боли и т.д.

2. Отобрать нужные части растения для приготовления лекарства (отвара или настоя).
3. Подобрать «посуду» (чайник для заваривания чая из зверобоя, мяты, липы и т.д.; тазик для варенья из малины, черники и т.д.) для приготовления лекарства.
4. Рассказать о своем лекарстве.

Правило:

1. Играть по командам (3 команды по 2- 3 человека в каждой).
2. Выигрывает тот ребенок, который правильно приготовит лекарство, расскажет, для чего нужно его лекарство, и объяснит технологию приготовления.

Алгоритм проведения:

Педагог говорит:

- Ребята, давайте рассмотрим гербарии лекарственных растений. Назовите знакомые вам растения, расскажите об их лечебных свойствах. (Одни дети рассказывают, другие - слушают, воспитатель уточняет высказывания детей.)

Педагог объясняет правила игры и задание.

Сегодня вы будете выступать в роли фармацевтов. Это люди, которые работают в аптеках и готовят лекарства.

В конце игры подводится итог.

ДОМИК ДЛЯ ЛИСТОЧКОВ

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о строении деревьев и кустарников.

Формировать умение угадывать названия деревьев, кустарников по стволам, направлениям веток, плодам, оставшимся с осени. Формировать умение правильно подбирать листочки к деревьям и кустарникам.

Материал. Большая картина, изображающая лес в середине весеннего периода, наборы разнообразных вырезанных из бумаги весенних листочков для деревьев и кустарников, которые находятся на картине.

Задания:

1. Определить, какое дерево или кустарник вы хотите нарядить в весенний наряд.
2. Выбрать весенние листочки, соответствующие данному дереву или кустарнику.
3. Нарядить в весенний наряд деревья и кустарники в нашем лесу.

Правило:

1. Количество играющих 5- 6 человек; если игра идет по командам, то 3 команды по 2- 3 человека.
2. Победителями считаются те дети, которые быстро, правильно и аккуратно выполнили задание.

Алгоритм проведения:

1. Педагог настраивает детей на игру.

- Перед вами лес, проснувшийся весной. Солнышко разбудило его своими теплыми лучами, растопило снег, побежали веселые ручейки и напоили

землю. Лес начинает оживать. Как вы думаете, как узнать, что деревья и кустарники проснулись? (У них появляются почки, которые начинают потихонечку расти, набухать.)

- Кто спрятался в этих почках, в этих домиках?

2. Педагог объясняет детям правила игры и задание.

- Давайте подберем каждому дереву и кустарнику соответствующую одежду.

Кого вы хотели бы нарядить?

3. Дети высказываются и начинают наряжать выбранные ими деревья и кустарники.

Примечание. На картине есть ориентиры, позволяющие детям правильно узнать названия деревьев и кустарников (березу дети определяют по белому стволу; дуб - по могучему, богатырскому строению; липу, клен - по плодам, оставшимся с осени, и т.д.).

4. В конце игры подводится итог.

ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С ЖИВОТНЫМИ

ОТГАДАЙ КТО ЭТО?

(игра для детей 3-4 лет)

Цель: Закреплять знания детей о животных, учить подражать их голосам.

Ход игры: Дети изображают знакомых животных, сидящих в домиках.

Воспитатель по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит: "Тук-тук-тук, кто в этом домике живет?" Дети отвечают: "Му-му-му!", "Бе-е-е", "Мяу-мяу!" и т.д. Воспитатель отгадывает, кто живет в домике.

Вариант 2.

Цель: Закреплять представления детей о характерных признаках диких и домашних животных.

Ход игры: ведущий (воспитатель или ребенок) описывает животное (его внешний вид, повадки, среду обитания...) дети должны отгадать про кого идет речь и голосом изобразить данное животное.

ЧТО СНАЧАЛО, ЧТО ПОТОМ.

(игра для детей 4-5 лет)

Цель: Закреплять знания детей о развитии и росте животных.

Ход игры: Детям предъявляются предметы: яйцо, цыпленок, макет курицы; котенок, кошка; щенок, собака. Детям необходимо расположить эти предметы в правильном порядке.

ПОСТРОЙ ДОМИК ДЛЯ ЖИВОТНОГО

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей об особенностях жизни различных диких животных, их жилье, стройматериалах, которые они используют.

Формировать умение подбирать правильный материал для постройки дома любому из животных.

Материал. Большая дидактическая картина, карточки с изображениями домов животных (муравейник, улей, гнездо птицы и т.п.), строй материалов (веточки, травинки, пух, листья и т.д.), самих животных.

Задания:

1. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь,
2. Выбрать из предложенного стройматериала только то, что нужно для вашего животного.
3. Подобрать домик для животного.
4. Рассказать о своем выборе.

Правило:

1. В игру играют в командах (3 команды по 2—3 человека в каждой),
2. Кто быстро и правильно справился с заданием и сумел объяснить свой выбор, выиграл.

Алгоритм проведения:

1. Педагог объявляет ребятам о том, что в детский сад пришил телеграмма.
- Звери зеленого леса прислали нам телеграмму, в которой просят нас о помощи, построить им жилье. Поможем построить домики зверям
- Выберите тех животных, кому вы хотели бы помочь, назовите их по имени. Чтобы у нас все хорошо получилось, нужно знать, как правильно это сделать.
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Дети делятся на команды и начинают совместно играть.
3. В конце игры подводится итог.

ГНЕЗДОВЬЯ ПТИЦ (игра для детей 5-6 лет)

Цель. Познакомить детей с разнообразием видов гнездовых птиц. Закреплять знания детей о строительных материалах, используемых птицами при строительстве гнезд, процессе строительства птицами гнезд, природных приспособлениях птиц-строителей. Развивать умение соотносить размер гнезда с величиной птиц, типы природных материалов с птицей-строителем, особенностями образа жизни птиц в зависимости от места, где она вьет гнездо.

Материал. Два полотна с гнездами птиц, карточки с изображением птиц — строителей этих гнезд, наборы строительных материалов для различного типа гнезд.

Задание. Рассадить птиц по гнездам согласно их предпочтениям (у воды, высоко над землей и т.д.).

Правило:

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам и наборам).
3. При соотношении птицы и ее гнезда, предполагаемого строительного материала надо руководствоваться своими знаниями.

4. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи рассказать о своем выборе, своих умозаключениях.

Алгоритм проведения:

1. В начале игры педагог знакомит детей с птицами - участниками игры, кратко рассказывает об особенностях каждой птицы.
2. Педагог предлагает детям выбрать каждому по одной птице, внимательно ее рассмотреть.
3. В конце игры подводится итог.

ЗИМНИЕ ЗАПАСЫ

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о жителях леса, их образе жизни.

Формировать умение детей правильно дифференцировать пищу зверей.

Учить действиям анализа и синтеза, умению выделять части целого, из частей составлять целое.

Материал. Изображения лесных зверей, различных продуктов питания и лесных даров, разрезные картинки с изображением продуктов и даров.

Задания:

1. Продумать, в каком месте можно устроить склад продуктов на зиму (у одних зверей склад в норке, у других—в дупле, третьи закапывают его под сухие листья, корни деревьев и т.д.).
2. Выбрать из предложенной еды только то, что любит зверек.
3. Разместить вместе со своим зверьком запасы еды на зиму.

Правило:

1. В игру играют от 4 до 6 человек.
2. Каждый ребенок выбирает зверька, которому он хотел бы помочь заготовить запасы на зиму.
3. Выигрывает тот ребенок, который быстро и правильно помог своему зверьку и смог набрать большее количество карточек.

Алгоритм проведения:

1. Педагог говорит:

- Природа осенью очень добра: она одаривает не только людей, но и всех живых существ - в лесах, полях, во всех уголках. Но звери знают, что после щедрой осени придет суровая зима, принесет морозы и снега, которые укроют землю. Звери готовятся к приходу зимы. Они не только утепляют свои домики, но и запасают еду, чтобы прожить долгую холодную зиму. Давайте, ребята, поможем им подготовиться к зиме. Кого из лесных жителей вы знаете? Кто из них делает запасы на зиму? Кому из них вы хотели бы помочь? (Дети высказываются)

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети помогают своим зверям подготовить запасы на зиму.

4. Кто хорошо помог своему зверьку, имеет право совершить еще одно доброе дело. Доброе дело заключается в том, что ребенку дается возможность помочь своему товарищу или еще одному зверьку

5. За каждое выполненное доброе дело ребенок получает карточку.

6. В конце игры подводится итог.

Примечание: воспитатель предлагает детям изменить правила (например, выбрать пищу и угостить тех животных, которые употребляют данную пищу, прокомментировать свое решение).

ЧЕЙ СЛЕД?

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Уточнять и закреплять знания детей о диких животных, о образе жизни в зимнем лесу. Познакомить с понятием «следы», выяснить, каким образом следы появляются зимой и почему их не видно летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

Материал. Дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине.

Задания:

1. Внимательно рассмотреть дидактическую картину зимнего леса.
2. Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить.
3. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и поставить рядом с его следами).

Правило:

количество играющих не должно превышать 6 человек.

Выигрывает тот ребенок, который правильно расставит зверей в зимнем лесу.

Алгоритм проведения:

1. Педагог говорит:

- Тихо в зимнем лесу, снег искрится на солнце разноцветными красками. Все спит. Кажется, никого нет. Но зимний лес таит в себе множество загадок. Только самым внимательным он расскажет, что здесь происходит, кто сегодня от нас спрятался и наблюдает за нами.

- Посмотрите на наш зимний лес. Вы ничего не замечаете? Был ли здесь кто-нибудь из зверей до нашего появления. (Дети замечают множество следов.)

- Чьи они? Почему их не видно летом? Оказывается, все живые существа всегда оставляют свои следы. Просто мы их можем увидеть только на снегу - зимой или на мокром песке - в другое время года. Следы невозможно увидеть на траве, асфальте. Давайте попробуем рассмотреть следы и догадаться, кому они принадлежат.

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети начинают играть.

4. В конце игры подводится итог.

ДОМ ДЛЯ ПОРОСЕНКА

(игра для детей 4-5 лет)

Цель. Дать первоначальные сведения о процессе постройки дома (выбор места, подготовка к строительству, заготовка стройматериалов и т.д.).

Формировать умение планировать свою деятельность, работать сообща.

Воспитывать умение слушать товарища, считаться с его мнением, помогать.

Материал. Сказка С. Михалкова «Три поросенка», карточки с изображением героев сказки, большая картина леса, «стройматериалы» (нарисованные и вырезанные из бумаги камни, солома, ветки), контуры домов, на которые будут наклеиваться «стройматериалы», клей-карандаш.

Задание. Построить дом каждому поросенку, рассказать о процессе строительства.

Правило:

1. Принимать участие в игре могут 3- 6 человек.
2. Работать по командам дружно, те, кто мешает продуктивной деятельности команды, приносит своей команде отрицательный балл.
3. Если команда самостоятельно, без напоминания педагога украсила свою постройку, территорию около нее, то ей даются дополнительные баллы.
4. Выигрывает та команда, у которой нет отрицательных баллов, которая справилась с заданием (аккуратно и красиво построила дом и смогла рассказать о процессе строительства).

Алгоритм проведения:

1. Дети делятся на три команды по 2- 3 человека.
2. Каждая команда выбирает одного из трех поросят: Ниф - Нифа, Нуф - Нуфа или Наф - Нафа. Того, кому они хотели бы помочь построить дом.
3. дети в командах советуются, где лучше расположить дом своего героя, планируют совместную деятельность.
4. Происходит процесс строительства.
5. В конце игры подводится итог.

Литература.

1. Дрызгунова В.А. «Дидактические игры для ознакомления дошкольников с растениями». М.:1981.
2. Павлова Л.Ю. «Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром» Мозаика – Синтез 2011.
3. Воронкевич О.А. «Добро пожаловать в экологию» - современная технология экологического образования дошкольников // Дошкольная педагогика. - 2006. - № 3.