**Картотека дидактических игр по экологическому воспитанию**

Игры этой группы помогают в живой доступной форме понять природные процессы и взаимосвязи, содействуют достижению физической и эмоциональной гармонии с окружающим миром, помогают создать спокойный, созерцательный настрой.

**«Волшебный поезд»**

***Цель:*** закрепить и систематизировать представления детей о зверях, птицах, насекомых, земноводных; умение классифицировать по группам.

Материал: Два поезда, вырезанных из картона (в каждом по 4 вагона с 5 окнами); два комплекта карточек с изображениями животных.

***Ход игры:***

Играют две команды (в каждой по 4 ребенка-проводника), которые сидят за отдельными столами. На столе перед командой лежит «поезд».

Воспитатель: перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом – зверей, во втором – птиц, в третьем – насекомых, в четвертом – земноводных) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир.

Та команда, которая первой разместит животных по вагонам правильно, станет победителем. Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных группах растений (леса, сада, луга, огорода).

**«Зоологическая столовая»**

***Цель:*** формировать представление дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку.

Материал: на каждую команду – лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего), комплект картинок с изображением животных (15-20 шт.)

***Ход игры:***

Играют две команды по 3-5 человек.

Воспитатель: как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим.

Команда, которая первой разместит животных правильно, станет победителем.

**«Лесной многоэтажный дом»**

***Цель:*** углубить знания детей о лесе как природном сообществе; закрепить представления об «этажах» (ярусах) смешанного леса.

***Материал:*** модель с изображением 4 ярусов смешанного леса (почвенного, травянистого, кустарникового, древесного); силуэтные изображения животных; фишки.

***Ход игры:***

I вариант. Воспитатель дает детям задания расселить животных на 4 ярусах смешанного леса.

II вариант. Воспитатель помещает животных в несвойственные для их обитания ярусы. Дети должны найти ошибки, исправить их и объяснить, почему они так считают. Кто первый находит ошибку и исправляет ее, получает фишку. Победителем становится тот, у кого в конце игры окажется больше фишек.

**«Кто рядом живет»**

***Цель:*** обобщить представления детей о луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

***Материал:*** Маски (шапочки) растений, грибов, животных леса, луга, водоема (например, волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчела, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш) – по количеству детей; обручи красного, синего, зеленого цветов.

Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что они обитают в воде, другие – возле воды, в лесу или на лугу. Лес, луг, водоем – это их дома. Там они находят себе еду, растят потомство.

***Ход игры:***

В разных уголках площадки раскладывают обручи красного, синего и зеленого цветов. Дети надевают маски (шапочки).

Воспитатель: определите, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде «Занять свои дома!» обитатели леса должны занять место в зеленом обруче, обитатели луга – в красном, обитатели водоема – в синем.

После того как дети займут места в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз.

**«Живые цепочки»**

***Цель:*** расширять представления детей о природных сообществах, их целостности и уникальности, о цепях питания.

***Материал:*** Маски (шапочки) животных и растений.

Примечание: могут использоваться следующие объекты природы, образующие цепи питания: дуб, дикий кабан, волк; осина, заяц, лиса (лес); подорожник, гусеница, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, стрекоза (луг); водоросли, карась, щука; кувшинка, улитка, утка (водоем) рожь, мышь, аист (поле).

Игра проводится на примере лесного сообщества. В ходе предварительной беседы воспитатель уточняет представления детей о том, что лес – это дом многих растений и животных, которые тесно связаны друг с другом. Растения являются пищей для растительноядных животных, которыми, в свою очередь, питаются хищники. Так образуются цепи питания.

***Ход игры:***

Играют две команды (по 3 ребенка в каждой). Дети надевают маски (шапочки): один ребенок – растения, второй – растительноядного животного, третий – хищника. Игра проводится в несколько этапов.

Воспитатель: по команде «Цепочка стройся!» вы должны построиться так, чтобы образовалась цепочка: растение, растительноядное животное, хищник. Затем каждый должен будет представиться и объяснить, почему он занял то или иное место в цепочке. Команда, которая первой правильно построится, а также объяснит последовательность построения, станет победителем.

На втором этапе игры дети меняются ролями; на третьем этапе используются другие объекты природы. На заключительном этапе проведения игры из цепочки убирается какой-либо объект. При построении дети должны обнаружить его отсутствие и рассказать, к чему это может привести. Если дети легко справляются с выполнением игровых заданий, цепи можно удлинить.

**«Путешествие в лес»**

***Цель:*** способствовать осознанию дошкольниками взаимосвязи всех компонентов природы, закреплению навыков экологически грамотного поведения.

***Материал:*** Старичок- лесовичок (кукла); 3 коробки с одинаковыми комплектами картинок с изображением растений и животных леса, луга, водоема (наклеенные на плотный картон и с подставками); эмблемы.

***Ход игры:***

Игра может проводиться на свежем воздухе или в помещении. Воспитатель сообщает детям, что они отправляются в лес. При входе в лес их встречает Старичок - лесовичок (за него говорит взрослый).

Старичок - лесовичок: Здравствуйте ребята! Лес гостям рад. Но прежде чем вас пропустить, я должен узнать, с добром ли вы пожаловали, помните ли вы правила поведения в лесу? Вы должны выбрать из каждой пары фраз, которые я произнесу, правильную.

Ветки не ломайте, деревья не калечьте, ни травинку, ни лист зря не рвите.

В лесу можно поиграть: ветки ломать, листьями бросаться, цветы рвать, венки плести – зелень не жалко, еще вырастет!

Пучеглазую лягушку, ползучего ужа, неповоротливую жабу, противных гусениц можно прогнать, а лучше бы их совсем не было.

Животные всякие нужны. Каждое из них необходимо природе.

Дети отвечают. Старичок-лесовичок благодарит их за правильные ответы и пропускает в лес. Воспитатель приглашает лесовичка пойти с ними. На привале он загадывает детям загадки. За каждый правильный ответ Старичок-лесовичок дает эмблему «Знаток леса».

Старичок-лесовичок. Однажды несколько волшебников поспорили, каким должен быть лес. Долго они спорили, но никак не могли друг с другом согласиться. Решили, что каждый из них создаст такой лес, какой ему нравится. А что у них получилось, я вам сейчас расскажу.

Первый волшебник решил, что в его лесу никаких животных, даже самых крошечных, не будет, только деревья, кустарники, трава и грибы. Скоро лес превратился в непроходимую чащу, а потом и вовсе погиб. Волшебник не мог понять, почему. Помогите ему разобраться.

Второго волшебника раздражал всякий шум, и он создал лес, в котором не было птиц. И этот лес постигла та же участь. Как вы думаете, что случилось?

Третий волшебник был очень добрым и хотел, чтобы все дружили. Он поселил в своем лесу только мирных животных – зайцев, лосей, косуль, оленей. И они чуть не съели весь лес. Очень огорчился добрый волшебник. В чем была его ошибка?

Четвертый волшебник поселил в созданном лесу только волков и лисиц. Но они вскоре покинули этот лес. Почему это произошло?

Пятый волшебник сотворил обычный лес, но никто этот лес не покинул. Почему?

Дети отвечают на вопросы. Затем, все выходят на пустую площадку. Старичок-лесовичок сетует, что здесь ничего не растет. Воспитатель предлагает детям создать лес, луг и озеро.

В разных местах площадки стоит три коробки, в которых находятся картинки с изображением растений и животных леса, луга и озера. Дети делятся на три команды. С помощью жребия определяют, какое из природных сообществ каждая команда будет создавать. Дошкольники отбирают картинки с природными объектами выбранного ими сообщества и выставляют их. Старичок-лесовичок проверяет выполнение задания и награждает призами ту команду, которая первой правильно справилась с работой.

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ВОСПИТАНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО - ЦЕННОСТНОГО ОТНОШЕНИЯ К ПРИРОДЕ**

В ходе игр дети учатся выявлять и оценивать факты бережного отношения людей к природе; при непосредственном контакте с природными объектами, дошкольники рассказывают нечто интересное о них (описание внешнего вида, различных признаков и т.д.).

**«Встреча с растением»**

***Цель:*** формировать эмоциональное отно­шение к природе.

***Материал:*** картинки с изображением из­вестных детям деревьев и цветов - на каж­дого ребенка.

***Ход игры:***

Воспитатель раздает детям картинки.

Воспитатель: посмотрите внимательно на свою картинку. Вам знакомо это растение? *(*Ответы детей*.)*Подумайте, что вы можете рассказать о нем.

Педагог задает наводящие вопросы, по­могает на них отвечать (как бы дает обра­зец рассказа).

**"Что такое хорошо и что такое плохо"**

***Цель:*** уточнить представления детей об экологически правильном поведении.

***Материал:*** сюжетные картинки (дети са­жают деревья, поливают цветы; дети ломают ветки деревьев, рвут цветы; дети делают скворечник; дети разрушают птичье гнездо; мальчик стреляет в птиц из рогатки). Кар­точки темного и яркого цвета - на каждого ребенка.

***Ход игры:***

Воспитатель показывает картинку. Дети рассказывают, что на ней изображено, за­тем по просьбе воспитателя оценивают дей­ствия персонажей - поднимают карточку светлого (если оценка положительная) или темного цвета.

**"Путешествие"**

***Цель:*** воспитывать бережное отношение к природе.

***Материал:*** картинки с изображением зайцев, кошки, цветов; фишки.

***Ход игры:***

В разных местах групповой комнаты оборудованы остановки: расставлены картинки с изображением зайцев, кошки, цветов, воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие. На каждой остановке рассказывает об изображенном на картинке.

Остановка – «Дед Мазай и зайцы»

Однажды во время весеннего половодья речка вышла из берегов и затопила лес. Мазай поехал на лодке за дровами, и вот он рассказывает:

"Вижу один островок небольшой – Зайцы на нем собрались гурьбой.

Каждой минутой вода подбиралась к бедным зверькам; уж под ними осталось. Меньше аршина земли в ширину меньше сажени в длину. Тут я подъехал: лопочут ушами, сами ни с места; я взял одного, Прочим скомандовал: прыгайте сами- прыгнули зайцы мои, - ничего!"

Воспитатель задает детям вопросы пример: что мы узнали о деде Мазае? Как люди могут помогать животным, попавшим в беду? Дети отвечают.

Остановка - "Кошка".

На улице мяукала кошка. Мальчик (попросил маму дать для нее еды. Он вышел на улицу, дал кошке молока и смотрел, она ест. Кошка была рада, и Саша рад...

Что можно сказать о Саше?

Остановка-"Цветы".

Весной вместе с мамой Лена посадила цветы на клумбе. Летом они выросли и зацвели. Однажды Лена подошла к клумбе чтобы нарвать цветов, но потом подумала и решила: "Пусть лучше цветы растут здесь, дома все равно скоро завянут, и их придет­ся выбросить".

Что можно сказать о Лене?

Как бы поступили вы?

Примечание. Игра разработана А. И. Со­рокиной и адаптирована в целях воспита­ния у детей нравственного отношения к природе.

**"Экологический светофор"**

***Цель:*** продолжать уточнять представле­ния детей об экологически правильном по­ведении. Материал. Вырезанные из картона круги красного и зеленого цвета.

***Ход игры:***

Воспитатель дает каждому ребенку два картонных круга (зеленый и красный).

Воспитатель: я расскажу вам несколько историй. Если вы считаете, что герои рас­сказа ведут себя правильно, "зажигайте" зе­леный свет, а если неправильно, - красный.

Вова с Ирой гуляли в саду. Вдруг они увидели: мальчики залезли на рябину и стали рвать зеленые ягоды. Под весом детей одна ветка сломалась. "Слезайте и уходите!" - сказали Вова с Ирой. В них полетела горсть зеленых ягод, но они снова повторили свои слова. Мальчики убежали. А вечером Вова с Ирой посове­товались с папой, как помочь сломанной рябине.

Как вы считаете, Ира с Вовой вели себя правильно?

Ане нравились разноцветные мотыль­ки. Она взяла сачок, поймала несколько на­секомых, положила их в банку и закрыла банку крышкой. Утром она увидела на дне банки погибших мотыльков. Они были уже  
не такие красивые, как тогда, когда порхали на лугу. Аня выбросила банку с мотыльками в мусорное ведро.

Как вы оцените действия девочки?

Юля с папой шли через луг и увидели птичку, которая беспокойно перелетала с места на место.

"Она так волнуется, потому что где-то рядом ее гнездо", - сказал папа.  
"Давай поищем ее гнездо", - попросила Юля. "Птичке это не понравится, - сказал папа. - Когда придем домой, я тебе покажу книгу о птицах. Там есть фотографии их гнезд".

Как вы считаете, папа правильно посту­пил?

Лена с родителями поехала за город на машине. Когда они подъехали к лесу, папа спросил: "Где остановимся?" Можно было свернуть с дороги и проехать между деревь­ями в глубь леса. Кто-то уже так поступал, и следы от машин остались надолго. Поэтому здесь почти не росла трава. Родители Лены решили в лес не въезжать. Они оставили ма­шину на дороге и отправились в лес пешком.

Как вы думаете, правильно поступили ро­дители Лены?

Затем проводится игра "Фанты". Вос­питатель подчеркивает, что задания, предлагаемые для выполнения, должны иметь отношение к теме игры: загадать загадку, спеть песенку, рассказать стихо­творение о природе и т.п.

**"Необычное путешествие"**

***Цель:*** продолжать учить дошкольников экологически правильно оценивать дейст­вия людей в природе.

***Материал:*** картинки (20-30 штук) с изо­бражением бережного отношения к природе (люди сажают деревья, подкармли­вают животных и т. п.) и жестокого (сло­манные ветки деревьев, разоренные гнезда и т. п.); полоса обоев.

***Ход игры:***

I вариант.

Воспитатель раскладывает на ковре в произвольном порядке картинки.  
Дети переходят от одной картинки к другой(очередность определяется с помощью жре­бия), рассказывают, что на них нарисовано, оценивают поступки людей.

II вариант.

Все картинки выложены в ряд на полосе обоев. Две пары детей по ко­манде идут навстречу друг другу и быстро собирают картинки с изображением, напри­мер, бережного отношения к природе. Выиг­рывает та пара, которая соберет больше картинок.

III вариант*.*

Дети рассматривают и анализируют картинки, изображающие бе­режное отношение к природе. Затем вмес­те с воспитателем обсуждают, в каких де­лах по охране природы они могли бы уча­ствовать.

***Цель:*** учить детей правильно оценивать действия людей по отношению к природе.

***Материал:*** фишки (яркие и темные). Дедушка - Природовед (кукла).

***Ход игры:***

Игра проводится во время прогулки в лес, парк, сквер. Дедушка - Природовед просит детей ответить на два вопроса:

За что природа могла бы сказать "спасибо"?

За что природа могла бы рассердить вас?

Дошкольники получают фишки: за ответ на первой вопрос - яркие (красного, зеленого, желтого цвета) и темные (серого, коричневого цвета) - за ответы на второй вопрос.

В конце игры можно предложить темные фишки отдать воспитателю, а яркие оставить себе, подчеркивая, что природа никогда не рассердится, если к ней относиться бережно.

**"Выбери правильно дорогу"**

***Цель:*** уточнить представления детей о взаимосвязи между объектами природы и между человеком и природой на основе конкретных правил поведения. Игровые правила. Ребенок должен определить для себя, по какой из предложенных тропинок он пойдет и обосновать свой выбор.

***Ход игры:***

Детям предлагается картина с лесными тропинками, по краям тропинок расположены этикетки с правилами поведения в лесу. Дети делают свой выбор и объясняют, по какой тропинке можно идти, а по какой нельзя. Рассказать о мерах предосторожности в лесу.

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ПРИОБЩЕНИЯ ДЕТЕЙ К ЭКОЛОГИЧЕСКИ - ОРИЕНТИРОВАННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.**

Игры сочетаются с трудовой деятельностью, включающей в себя систематический уход за растениями и животными уголка природы, экологической комнаты.

**"Скорая помощь"**

***Цель:*** развивать и поддерживать у детей желание ухаживать за комнатными растениями; формировать навыки правильного ухода за «зелеными» друзьями; приобщать к труду экологического содержания.

***Игровые правила:*** приступает к «лечению» тот ребенок, который правильно поставил «диагноз».

***Ход игры:***

Воспитатель показывает детям растения, нуждающиеся в комплексном уходе и предлагает им определить в каком уходе нуждается цветок (поставить «диагноз» и назначить «лечение»).

**"Корм для животных"**

***Цель:*** формировать у детей чувство ответственности к тем животным, которые зависят от человека.

***Игровые правила:*** показывать карточку с изображением корма, необходимого животному, которого определяет воспитатель. За неправильный ответ ребенок дает фант.

***Ход игры:***

Воспитатель предлагает детям выбрать из карточек с изображением корма для различных животных. Та, которая подходит, например, для канарейке, черепахи (животные которые содержатся в живом уголке).

*«Что было бы, если из леса исчезли…»*

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.

*«Какого растения не стало?»*

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

*«Где что зреет?»*

***Цель:*** учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

***Ход игры:*** на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

**«Угадай, что в руке?»**

Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи фруктов. Затем показывает один из фруктов. Затем показывает один из фруктов. Дети, которые определили у себя такой же фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

***«Цветочный магазин»***

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

***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.

**«Распределение плодов по цвету»**

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а на третье – с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

**«Распределение плодов по форме и вкусу»**

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые – на одно блюдо, продолговатые – на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу – на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое – несладкие. Вини-Пух радуется – он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? – говорит воспитательница. – Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех».

**«Вершки-корешки»**

Дети сидят в кругу. Воспитатель называет овощи, дети делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле – кисти рук опускают вниз.

**«Узнай и назови»**

Педагог берёт из корзинки растения и показывает их детям. Уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей)

*«Да – нет»*

На все вопросы ведущего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное (растение) мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только двумя словами.

**«Чудесный мешочек»**

В мешочке находятся: мёд, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д. Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого она, кто чем питается. Подходят к игрушкам и угощают их.

**«Где спряталась рыбка»**

***Цель:*** развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

***Материал:*** голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, ракушка, палочка, коряга.

***Описание:*** детям показывают маленькую рыбку (игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза. «Как же найти рыбку?» - спрашивает воспитатель. – Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась. Воспитатель рассказывает, на что похож тот предмет, за которым «спряталась рыбка. Дети отгадывают.

**ИГРЫ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ С ДЕРЕВЬЯМИ И КУСТАРНИКАМИ**

**«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.

**«Кто Быстрее Найдет Березу, Ель, Дуб»**

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.

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»**

***Цель:*** формировать умение детей по представлению составлятьсилуэты 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»**

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:*** во время прогулки после уборки урожая на огороде 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 – ни будь 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»**

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»**

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!»**

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»**

***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»**

***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 поочерёдно 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 слышаться 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 слышаться 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.

***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»**

***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 пестролистая 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.

**«Кому нужна вода, а кому полянка»**

***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»***

***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 и аптеках и готовят лекарства.

В конце игры подводится итог.

**«Домик для листочков»**

***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 определят 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**

**«Построй домик для животного»**

***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»**

***Цель:*** познакомить детей с разнообразием видов гнездовий 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 соотнесении 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, коротко 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»**

***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 приготовиться 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?»**

***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.