

Картотека Дидактических игр по экологии для детей дошкольного возраста

Младший дошкольный возраст

«Найди листочек»

Цель: различать и называть листья знакомых деревьев, вспоминать названия деревьев, развивать речь детей; воспитывать у них внимание и эстетические чувства.

Материал: у каждого ребенка одинаковые букеты из 3-4 листочков (клена, дуба, ясеня, березы), один букет у воспитателя.

Ход игры: Воспитатель раздает детям букеты, а один оставляет себе. Затем показывает какой-то листочек, например, кленовый и говорит: «Раз, два, три - такой же листочек покажи!» Дети поднимают руки и показывают кленовые листочки.

«Отгадайте что в руке»

Цель: учить детей различать и называть овощи, фрукты по цвету, форме; воспитывать интерес к природе.

Материал: овощи и фрукты.

Ход игры: Дети образуют круг, закладывая руки за спину. Воспитатель кладет в их руки овощи и фрукты, затем показывает что-то из овощей или фруктов, а дети должны определить на ощупь, какой овощ или фрукт лежит в руке. Те, кто имеют такой же предмет, подбегают к воспитателю.

«Деревья и их плоды»

Цель: учить детей подбирать плоды деревьев, развивать зрительную память, внимание.

Материал: иллюстрации деревьев (ель, рябина, каштан, липа, клен) картинки (шишка, рябина, каштан, липовое семя, кленовая крылатка).

Ход игры: Воспитатель предлагает назвать выставленные деревья, а затем найти их плоды.

«Назвать птицу»

Цель: учить детей узнавать и называть птиц; развивать зрительную память, мышление; воспитывать любовь к природе.

Материал: картинки птиц (воробей, голубь, ворона, ласточка, скворец, синица).

Ход игры: перед детьми выставлены птицы, а воспитатель предлагает им назвать их. Ребенок называет птицу, показывает ее, остальные дети знаками показывают согласны они или нет.

«Какого цветка не стало»

Цель: учить детей называть цветы «уголка природы» (традесканция, фиалка, амазонская лилия, бегония) развивать зрительную память, воспитывать желание заботиться о растениях.

Материал: цветы «уголка природы».

Ход игры: Воспитатель выставляет на стол растения из «уголка природы», дети называют их. Воспитатель предлагает детям закрыть глаза и прячет одно растение.

Дети открывают глаза, они должны отгадать: какой цветка не стало, назвать его.

«Ухаживать за цветами»

Цель: закреплять умение детей ухаживать за растениями «уголка природы»; выбирать нужные вещи для ухода; развивать память, внимательность, воспитывать желание заботиться о растениях.

Материал: лейка; тряпка; палка для рыхления; пульверизатор и ненужные для ухода вещи (игрушка, камень, книга и т.д.).

Ход игры: на столе лежат вещи, воспитатель предлагает детям выбрать только те вещи, которые нужны для ухода растений. Дети выбирают вещи и называют, что ими делают.

«Магазин цветов»

Цель: закреплять названия и внешние признаки цветов, растущих в «уголке природы»; учить описывать растения двумя-тремя предложениями развивать связную речь, память.

Материал: растения «уголка природы».

Ход игры: Воспитатель «продавец» предлагает детям «купить» цветы, но «купить» растения можно лишь тогда, когда будет назван и описан цветок. Например: «Это фиалка, у нее круглые, небольшие, пушистые листья. Ее цветы маленькие, красивые, нежные, фиолетового цвета».

«Кто в лесу живет»

Цель: закреплять знания детей о диких животных; развивать память, речь; воспитывать любовь к животным.

Материал: наборы игрушек: «Дикие животные» и «Домашние животные».

Ход игры: Воспитатель предлагает детям выбрать среди игрушечных животных только тех, которые живут в лесу.

«Найти цветок»

Цель: закреплять умение детей находить и называть цветы «уголка природы».

Материал: цветы «уголка природы».

Ход игры: Воспитатель предлагает детям найти цветок, который он называет. Дети находят его, повторяют его название.

«Волшебный мешочек»

Цель: закреплять умение детей называть овощи и их цвет; развивать зрительную память, внимание.

Материал: «волшебный мешочек», овощи.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям по очереди извлечь из «волшебного мешочка» овощ, назвать его и цвет. Воспитатель может предложить, не глядя в мешочек, найти то, что он скажет. Поочередно играют все дети.

«Узнайте животное»

Цель: закреплять умение детей узнавать домашних животных по их звукам; развивать фонематический слух, внимание.

Ход игры:

Вариант 1

Воспитатель издает звуки животных, а дети их отгадывают.

Вариант 2

Воспитатель вызывает к себе ребенка, на ушко называет ему животное.

Ребенок издает звуки животного, а дети отгадывают.

«Овощи и фрукты»

Цель: закреплять умение детей находить названные овощи или фрукты; развивать внимание, память.

Материал: муляжи овощей и фруктов.

Ход игры: На столе перед детьми на тарелочках лежат овощи и фрукты, воспитатель поочередно вызывает детей и просит найти тот или иной овощ или фрукт. Ребенок находит его. Дети знаками показывают, согласны ли они с выбором или нет.

«Назвать дерево»

Цель: учить детей узнавать и называть деревья на уличной площадке; развивать зрительную память, воспитывать любовь к природе.

Материал: деревья на уличной площадке.

Ход игры: Воспитатель подводит детей к деревьям и просит напомнить название этого дерева.

Воспитатель: Кто быстрее найдет березу? Один, два, три - к березе беги!

Дети должны найти дерево и подбежать к определенной березе.

Игра продолжается, пока дети не устанут.

«С какого дерева листочек»

Цель: учить детей узнавать и называть листья с деревьев, развивать зрительную память, внимание.

Материал: засушенные листочки с деревьев, колокольчик.

Ход игры: на коврик по кругу разложены листочки с деревьев. Дети бегают вокруг листьев, пока звенит звонок. Как только звонок замолкает - дети останавливаются и по очереди называют, с какого дерева листочек, у которого они остановились.

«Узнаете по описанию»

Цель: учить детей узнавать деревья и кусты по описанию; развивать внимательность, память.

Ход игры: Воспитатель описывает деревья, кусты, а дети должны угадать дерево или куст. Например: высокое, стройное; все его веточки направлены со стволом вверх; летом с него летит пух и так, и далее.

«Кто лишний»

Цель: учить детей выбирать из ряда животных лишнее, объяснять, почему оно лишнее; развивать логическое мышление, внимательность.

Материал: картинки с дикими животными и одним домашним животным, птичка, цветок, насекомое, наборное полотно.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть на наборном полотне картинки, найти лишнее из ряда диких животных и объяснить, почему тот или иной предмет лишний. Например: «Лишняя кошка, потому что она - домашнее животное».

«Кто как кричит»

Цель: закреплять умение детей издавать звуки птиц; развивать внимательность воспитывать любовь к природе.

Материал: картинки с изображением вороны, синицы, воробья, дятла, совы.

Ход игры: Воспитатель показывает детям поочередно карточки с птицами, дети их озвучивают, а потом называют.

«Какой птицы не стало»

Цель: продолжать учить детей узнать и называть птиц; развивать зрительную память, внимательность воспитывать исполнительность.

Материал: карточки с изображением птиц, наборное полотно.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям посмотреть на наборное полотно, назвать всех птиц, закрыть глаза. Он прячет одну птичку, а дети должны угадать: кого спрятал воспитатель.

«Название птицы»

Цель: продолжать учить детей узнавать и называть перелетных птиц; развивать память, внимание; воспитывать любовь к птицам.

Материал: карточки с изображением птиц (ласточка, скворец, журавль).

Ход игры: перед детьми на наборном полотне - птицы. Воспитатель предлагает детям назвать птиц. Кто правильно называет птицу, тот получает фишку.

«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. 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.

Распределение плодов по цвету

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а 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.

«Кто где живёт»

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река,

дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

«Летает, плавает, бежит»

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

Игра "Собери снеговика"

Цель: развитие умения выполнять действия с предметами разной величины, тренировка мелкой моторики руки.

Ход игры:

В игре используются шары разной величины (можно заменить плоскостными изображениями). Воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть выложенные перед ними детали, потрогать их, прижать друг к другу. Затем показать малышу готового снеговика. Обращает внимание на то, что снеговик состоит из шаров разных размеров: внизу – большой, дальше – средний, наверху – самый маленький. Предлагает ребёнку собрать из шаров такого же снеговика. Малыш действует самостоятельно, взрослый при необходимости помогает советом. Аналогично можно собрать неваляшку, зайчика, птичку и т.д.

СРЕДНЯЯ ГРУППА

Игра «Журавли – журавли.»

Вожак журавлиной стаи говорит следующие слова: журавли, журавли выгнитесь дугой. Все играющие в процессе ходьбы выстраиваются дугой, держа руки как крылья. Вожак, убыстряет темп, продолжает: журавли, журавли сделайте веревочкой. Дети быстро не отпуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все убыстряет шаги. Журавли, журавли извивайтесь как змея – вереница детей делает плавные зигзаги. Вожак говорит дальше «змея» заворачивайся в кольцо, «змея» выпрямляйся игра выполняется во все возрастающем темпе.

Игра «Пищевые цепочки на лугу».

Цель: закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

Материалы: карточки с силуэтами обитателей луга.

Правила игры: Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга, дети раскладывают кто кем питается.

Растения – гусеница – птица

Злаковые травы – грызуны – змеи

Злаковые растения – мышь – хищные птицы

Трава – кузнечик – луговые птицы

Насекомые их личинки – крот – хищные птицы
Тля – божья коровка – куропатка – хищные птицы.

Игра «С чем нельзя в лес ходить?».

Цель: уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

Материалы: картинки – ружьё, топор, сачок, магнитофон, спички, велосипед.

Воспитатель выкладывает на стол картинки с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда и просит объяснить почему нельзя эти предметы брать в лес.

Игра «Зоопарк».

Цель: активизация речевой деятельности, расширение словаря и понятий по теме животные.

Материалы: обручи или мел

Дети выбирают себе роль какого – либо животного. Каждый зверь садится в свою клетку – в обруч или в круг, нарисованный на земле. Незанятые дети становятся за воспитателем, кладут руки на пояс впереди стоящего т.е. садятся в поезд и едут на прогулку в зоопарк. Подходят к «клетке», воспитатель спрашивает: Какой зверь живет в этой клетке? Сидящие там «звери» должны показать движениями, мимикой, звуками кого они изображают, а приехавшие экскурсанты угадывают зверей. Затем экскурсанты и бывшие «звери» вместе с воспитателем, взяв друг друга за пояс изображая поезд едут домой.

Игра «Чей силуэт?»

Цель: уточнить и закрепить знания детей об особенностях внешнего вида; учить классифицировать животных.

Материалы: Карточки с силуэтами животных (диких, домашних).

Воспитатель показывает карточку, а дети называют кто это. Если дети затрудняются, то воспитатель задает подсказывающие вопросы.

Игра «Чей след?»

Цель: расширить представления детей о животном мире, воспитывать бережное отношение к природе.

Материалы: Карточки со следами разных животных.

Воспитатель показывает картинки с изображением следов животных (можно подсказать какое это животное домашнее или дикое), а ребята должны угадать чей это след.

Игра «Чей хвост?»

Цель: уточнить и закрепить знания детей об особенностях внешнего вида; учить классифицировать животных.

Материалы: Карточки с изображением хвостов разных животных, птиц, рептилий.

Воспитатель показывает карточки с изображением разных хвостов, а дети называют чей это хвост.

Игра «Отдели зимующих птиц от перелетных».

Цель: расширить знания детей об особенностях внешнего вида зимующих и перелетных птиц; учить классифицировать птиц.

Воспитатель в разброс показывает карточки с изображением зимующих и перелетных птиц, а дети называют всех зимующих и всех перелетных птиц. Или воспитатель раздает картинки с зимующими и перелетными птицами и по сигналу перелетные (или зимующие) птицы ко мне дети должны с соответствующими картинками подбежать к воспитателю.

Игра «Отдели домашних птиц от зимующих»

Эта игра проводится точно также как (игра отдели зимующих птиц от перелетных).

Игра «Кто где живет?».

Цель: уточнить место обитания разных животных; учить классифицировать животных.

Материалы: картинки с изображением берега водоема, леса, хозяйственного двора, леса, пустыни, луга, дупла, берлоги, норы.

Раздаточный материал: Картинки с изображением разных животных по одной на каждого ребенка.

Воспитатель раскладывает на полу картинки с изображением мест обитания, дети под звуки бубна свободно передвигаются по сигналу к своей картинке беги дети должны выбрать соответствующую картинку своему животному, если ребенок ошибся воспитатель спрашивает у всех ребят как они думают где обитает это животное?

Игра «К названному дереву беги».

Цель: закрепить знания детей о деревьях, учить точно называть указанное дерево.

Материалы: Картинка с изображением разных деревьев. Или настоящие деревья на участке, когда игра проводится на улице.

Воспитатель (если игра проводится в группе) раскладывает картинки с изображением деревьев в групповой комнате и по сигналу к названному дереву беги дети должны правильно выбрать названное дерево и прибежать к нему, если игра проводится на площадке воспитатель стучит в бубен потом подает сигнал и дети бегут к названному дереву.

Игра «Такой листок лети ко мне».

Цель: учить детей различать листья разных деревьев. Сформировать у детей представления о разнообразии формы листьев.

Материалы: Большие картинки с изображением листьев (для воспитателя) и маленькие картинки с изображением листочков у детей.

Воспитатель раздает картинки с маленькими листочками, дети разбегаются по площадке (или групповой комнате) по сигналу воспитателя такой листок лети ко мне (воспитатель показывает на своей карточке листок) а дети у кого такой же листочек должны прибежать к воспитателю.

Игра «С какой ветки детки?».

Цель: учить детей различать с какого дерева плоды или семена.

Сформировать у детей представления какие плоды дают деревья.

Материалы: Картинки с разными фруктами и семенами деревьев.

Воспитатель показывает, например яблоко и спрашивает Таня с какой ветки детки? Ит.

Игра «Бывает – не бывает».

Дети становятся в круг, воспитатель – посередине. Воспитатель называет время года, например «Осень», затем называет явления природы, например, иней, - бросает мяч, а ребенок должен сказать, бывает или не бывает. Мяч бросают по кругу.

Явления природы и сезонные изменения: иней, снег, ледоход, капель, листопад, метель, заморозки, дождь, гроза, молния, радуга и т.д.

Игра «Живая и неживая природа».

Цель: продолжать учить детей различать объекты живой и неживой природы. Воспитатель называет объекты живой природы – дети двигаются, неживой – стоят на месте.

Или игра проводится с мячом по аналогии с известной игрой «съедобное – несъедобное». Педагог называет объекты живой и неживой природы и бросает по очереди детям мяч. Если назван объект живой природы, ребенок ловит мяч, если – неживой бросает.

Игра «Угадай что в мешочке?».

У воспитателя «чудесный» мешочек в нем лежат шишки, камешки, сухие ветки, кусочки кирпича, семена деревьев. Предложить каждому ребенку на ощупь определить, что относится к природе, а что к «не природе».

Игра «Кто где живет».

Цель: закрепить знания детей о среде обитания животных. Уточнить и закрепить знания детей об особенностях внешнего вида, повадках, приспособленности животных к окружающей среде; учить классифицировать животных.

На ковролине – путаница; бурый медведь на льдине, белый медведь в лесу, заяц сидит на дереве, белка под водой, рыбы на дереве. Воспитатель предлагает разобраться, дети рассматривают изображения и объясняют кто где живет.

Материалы: Картинки с изображением крота, лисы, волка, зайца, белки, кошки, собаки и. т.д.

Воспитатель начинает описание какого – либо животного, а дети должны догадаться о ком идет речь (после того как дети догадаются воспитатель показывает картинку). Например, у него черная блестящая шерстка, он плохо видит, потому что живет под землей. За него мышь хотела выдать замуж Дюймовочку.

Старший дошкольный возраст

«Что в корзинку мы берем».

Дидактическая задача: закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу.

Научить различать плоды по месту их выращивания.

Сформировать представление о роли людей сохранения природы.

Материалы: Картинки с изображением овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а также корзиночек.

Ход игры. У одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзиночек.

Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.

Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.

«Вершки – корешки».

Дид. задача: учить детей составлять целое из частей.

Материалы: два обруча, картинки овощей.

Ход игры. Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у 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!», нужно найти свою пару.

Игра с мячом «Воздух, земля, вода».

Дидактическая задача: закреплять знания детей об объектах природы.

Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

Материалы: 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.

«Угадай, что в мешочке?».

Дид. задача: 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.

«Природа и человек»

Дид. задача: закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.

Материалы: мяч.

Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.

«Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

«Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.

Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.

«Выбери нужное».

Дид. задача: закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

Материалы: предметные картинки.

Ход игры: на столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

«Где снежинки?»

Дид. задача: закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

Материалы: карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Ход игры:

Вариант № 1. Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек.

На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.
Стало жарче припекать,
Где снежинку нам искать?
С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается
нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение
продолжается со словами:
Наконец, пришла зима:
Стужа, вьюга, холода.
Выходите погулять.
Где снежинку нам искать?
Вновь выбирают нужные картинки и объясняется выбор.

Вариант № 2. Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети
должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор.

Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии?
(Зима, ранняя весна, поздняя осень).

«С какой ветки детки?»

Дидактическая задача: закреплять знания детей о листьях и плодах
деревьев 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.

«Прилетели птицы».

Дидактическая задача: 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 неправильно? (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.

«Когда это бывает?»

Дидактическая задача: учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

Материалы: на каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы.

Ход игры: воспитатель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится в стихотворении.

Весна.

На полянке, у тропинки пробиваются травинки.
С бугорка ручей бежит, а под елкой снег лежит.

Лето.

И светла, и широка
Наша тихая река.
Побежим купаться, с рыбками плескаться...

Осень.

Вянет и желтеет, травка на лугах,
Только зеленеет озимь на полях.
Туча небо кроет, солнце не блестит,
Ветер в поле воет,
Дождик моросит.

Зима.

Под голубыми небесами
Великолепными коврами,
Блестя на солнце, снег лежит;
Прозрачный лес один чернеет,
И ель сквозь иней зеленеет,
И речка подо льдом блестит.

Звери, птицы, рыбы.

Дид. задача: закреплять умение, классифицировать животных,, птиц, рыб.

Материалы: мяч.

Ход игры: дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: « Вот птица. Что за птица?»

Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).
Затем он передает вещь другому ребенку, с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.

Так же играют, называя рыб, зверей. (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя)

«Угадай, что где растет».

Дид. задача: уточнить знание детей о названиях и местах произрастания растений; развивать внимание, сообразительность, память.

Материалы: мяч.

Ход игры: дети сидят на стульчиках или стоят в кругу. Воспитатель или ребенок кидает кому-нибудь из детей мяч, называя при этом место, где растет данное растение: сад, огород, луг, поле, лес.

«Весной, летом, осенью».

Дид. задача: уточнить знание детей о времени цветения отдельных растений (например, нарцисс, тюльпан - весной); золотой шар, астры – осенью и т.д.; учить классифицировать по этому признаку, развивать их память, сообразительность.

Материалы: мяч.

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель или ребенок кидает мяч, называя при этом время года, когда растет растение: весна, лето, осень. Ребенок называет растение.

«Сложи животное».

Дид. задача: закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичных признакам.

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.

«Что из чего сделано?»

Дид. задача: учить детей определять материал, из которого сделан предмет.

Материалы: деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик., ключ и т.д.

Ход игры: дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

«Угадай – ка».

Дид. задача: развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить знание детей о ягодах.

Материалы: картинки на каждого ребенка с изображением ягод. Книга загадок.

Ход игры: на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку.

«Съедобное – несъедобное».

Дид. задача: закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

Материалы: корзинка, предметные 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.

«Назови три предмета».

Дид. задача: упражнять детей в классификации предметов.

Материалы: мяч.

Ход игры: воспитатель называет одно слово, например цветы, а тот, кому воспитатель бросит мяч, должен назвать три слова, которые можно назвать одним словом. Например: цветы

- Ромашка, роза, василек.

«Цветочный магазин».

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

Материалы: лепестки, цветные картинки.

Ход игры: 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 идет речь.

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

«Четвертый лишний».

Дид. задача: 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, пасека, 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.

«Чудесный мешочек».

Дид. задача: закрепить знания у детей, чем питаются звери. Развивать познавательный интерес.

Материалы: мешочек.

Ход игры: в мешочке находятся: мед, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д.

Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого оно, кто чем питается.

«Полезные – неполезные».

Дид. задача: 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.

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

«Узнай и назови».

Дид. задача: закрепить знания лекарственных растений.

Ход игры: воспитатель берет 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 нем все, что знаете. Назовите место, где растет (болото, луг, овраг).

Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).

«Что я за зверь?»

Дид. задача: закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

Ход игры: в игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.

Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или 2-й вариант: отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается.

Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.

«Назовите растение».

Дид. задача: уточнять знания о комнатных растениях.

Ход игры: воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвертое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?») и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?
-

Кто где живёт

Дид. задача: закреплять знания о животных и местах их обитания.

Ход игры: у воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

«Летает, плавает, бежит».

Дид. задача: закреплять знания об объектах живой природы.

Ход игры: воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

«Береги природу».

Дид. задача: закреплять знания об охране объектов природы.

Ход игры: на столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

«Цепочка».

Дид. задача: уточнять знания детей об объектах живой и 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.

«Что было бы, если из леса исчезли...»

Дид. задача: закреплять знания о взаимосвязи в природе.

Ход игры: воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

«Ходят капельки по кругу».

Цель: закреплять знания о круговороте воды в природе.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова, и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю. Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало поодиночке, прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плынут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу).

Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, проходим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

«Я знаю».

Дид. задача: закреплять знания о природе. Развивать познавательный и интерес.

Ход игры: дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом.

Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

«Что это такое?»

Дид. задача: закреплять знания о живой и неживой природе. Развивать мышление.

Ход игры: воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается. Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

«Узнай птицу по силуэту».

Дид. задача: закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.

Ход игры: детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают птиц и называют перелетная или зимующая птица.

Подготовительная к школе группа

1. Природная аптека.

Цель игры: закреплять умение различать и называть лекарственные растения, находить нужное растение по описанию, среди других. Научить детей группировать лекарственные растения по их применению в обычной жизни.

Оборудование: карточки с лекарственными растениями (обратная сторона карточки окрашена в однотонный цвет).

Ход игры:

Вариант 1. Дети исполняют роли фармацевтов и покупателей. Чтобы сделать покупку, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, его применение. Фармацевт должен догадаться, что это за растение, назвать его, затем выдать покупку.

Вариант 2. На столе поднос с карточками лекарственных растений. Дети выбирают понравившийся цвет карточки, называют лекарственное растение, изображенное на карточке, а другой ребёнок должен назвать применение растения в обычной жизни.

2. Юные экологи

Цель игры: закреплять знания детей о природе, о необходимости сбережения природных ресурсов, развивать познавательный интерес.

Оборудование: значки юного эколога.

Ход игры: Воспитатель уточняет с детьми, что люди, которые занимаются изучением природы и вопросами ее охраны, называются экологами, и предлагает побыть им в роли экологов. Дети с помощью считалки, выбирают юных экологов, а остальные дети задают им вопросы. Вопросы заранее не готовятся, можно пользоваться примерными.

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.

3. Путаница

Цель игры: закреплять знания детей о взаимосвязи в природе, условиях необходимых для роста и питания (животные, птицы, растения, насекомые), местах их обитания. Воспитывать бережное отношение к природе.

Оборудование: предметные карточки с магнитами, картина леса (формат ватмана).

Ход игры:

Вариант 1 Воспитатель обращает внимание детей на картинку леса, и говорит, что в лесу произошла путаница и теперь лес может исчезнуть вместе с жителями леса и растениями, давайте исправим с вами путаницу и наведём порядок. Дети внимательно рассматривают картину леса и исправляют ошибки, делая пояснения своего выбора.

Вариант 2 Воспитатель на картине леса убирает всех птиц, и спрашивает детей, что произойдёт если, исчезнут птицы? (растения, животные, насекомые, деревья). Дети делают выводы.

4.Полезные дела

Цель игры: развивать у детей интерес к природоохранной деятельности, осознанное её выполнение. Воспитывать гуманное отношение к природе.

Оборудование: природные объекты детского сада, парка.

Ход игры: на прогулке воспитатель предлагает детям внимательно понаблюдать за состоянием природных объектов, обратить внимание на состояние игровой площадки. Задача детей заметить недостатки в состоянии природных объектов и рассказать, как их можно устранить. Побуждать детей к рассказыванию того, как они будут выполнять свою работу. В заключении прогулки подводится итог о полезных делах.

5.Какая я птичка?

Цель игры: уточнить знания детей о птицах Московской области, закреплять знания о зимующих и перелётных птицах, развивать подражательные способности, фантазию и познавательный интерес.

Оборудование: предметные карточки с птицами региона

Ход игры: В начале игры выбирают ведущего, ему воспитатель на ухо называет птицу, ребёнок без слов показывает птицу, её особенности, а все остальные должны угадать птицу, рассказать об особенностях этой птицы, если дети отгадали, то ведущий показывает картинку с птицей. Далее ведущий меняется и игра продолжается.

6.Игра в слова

Цель игры: развивать внимание, память, умение детей классифицировать по признакам.

Оборудование: мяч

Ход игры:

Вариант 1 Дети стоят полукругом, воспитатель называет одно слово, например дерево, а тот, кому бросает мяч, должен сказать три слова, которые можно назвать одним словом. Игра продолжается.

Вариант 2 Ребёнок с мячом называет три слова и бросает мяч, тот, кому брошен мяч, называет одно слово, к какому классу объекту природы относится.

7.Юные экологи

Цель игры: закреплять знания об охране природных объектов, правила поведения в окружающей среде. Развивать познавательный интерес и память.

Оборудование: мнемотаблицы, карточки с экологическими правилами поведения, 2 значка юного эколога.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две подгруппы, одна подгруппа работает по таблицам, составляя рассказ об охране природных объектов, другая с карточками выбирая только правильные правила поведения в окружающей среде. В конце игры дети выбирают от своей подгруппы юного эколога, который будет рассказывать.

8.Большой Ух

Цель игры: учить детей слышать звуки природы, развивать умение слышать природные явления в музыке. Способствовать развитию интереса к познанию явлений окружающего мира через музыку.

Оборудование: музыкальный центр, диск с записями звуков природы.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям лечь на ковёр и закрыть глаза, внимательно прослушать звуковую запись и назвать те явления природы, которые они слышали. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт звуков природы.

9.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.

10.Подводный мир

Цель игры: закреплять знания детей о рыбах, как живых существах, живущих в воде о необходимости охраны среды их обитания, закрепить их названия, воспитывать интерес к подводному миру.

Оборудование: загадки о разнообразных рыбах (на выбор воспитателя), мнемотаблицы.

Ход игры:

Вариант1. Воспитатель загадывает загадку о рыбах, участник игры который её отгадал, с помощью мнемотаблицы рассказывает всё об этой рыбе, игра продолжается, пока все загадки не будут разгаданы.

Вариант2. Участники игры с помощью мнемотаблицы рассказывают о рыбе, её особенностях, но не называют название, остальные дети должны угадать рыбу.

Земля, воздух, вода

Цель: закреплять знания о трех природных средах, развивает слуховое восприятие и скорость

Воспитатель, бросив мяч ребенку, называет живое существо.

Ребенок отвечает, в какой природной среде оно обитает. Например: «ворона» –

«воздух», «карась» – «вода», «енот» – «земля».

Животные, рыбы, птицы

Цель: закрепить понимание, на какие классы разделяются живые существа. Воспитатель, бросив мяч, называет класс живых существ. Ребенок называет вид, принадлежащий этому классу. К примеру: «птица» – «соловей», «животное» – «лошадь», «рыба» – «сом». Повторяться нельзя.

Сбережем природу

Цель: сформировать у дошкольников понимание, почему важно любить и оберегать природу. Для урока необходимо подготовить карточки с изображением объектов неживой и живой природы.

Разложив карточки на столе, нужно убрать одну. А воспитанники должны рассказать, что произойдет с остальными природными объектами, если исчезнет убранный объект. Что произойдет на планете, если исчезнут «деревья», «солнце», «насекомые» и прочее (убирать карточки одну за другой).

В завершение игры воспитатель должен объяснить детям, что объекты природы взаимосвязаны, не могут существовать друг без друга. Поэтому их всех нужно беречь.

Составь цепочку

Цель: уточнить и закрепить знания о природных объектах.

Для ее проведения требуются карточки, изображающие объекты неживой и живой природы. Ребенок должен описать то, что изображено на карточке. Например, «бабочка» – насекомое, яркое, с красивыми крыльями, летает летом, питается нектаром, гусеница превращается в куколку.

Подбери правильное

Игра по экологии проходит в виде опроса. Воспитатель называет слово, а воспитанники перечисляют, кого или что это слово может характеризовать. К примеру:

- зеленый – лист, кузнечик, лес, огурец, трава;
- холодный – снег, лед, иней, ручей;
- влажный – туман, река, озеро, роса, туча.

Для каждой ветки свои детки

Цель: закрепить знания о плодовых деревьях и ягодных кустарниках, научить детей определять вид растения по плодам и листьям. Для игры требуются картинки с садовыми деревьями и кустарниками, а также отдельно картинки с плодами и ягодами.

Дети отгадывают деревья и кустарники. К каждому растению подбирают соответствующий фрукт или ягоду.

Узнай птицу

Цель: уточнить знания о перелетных и остающихся на зимовку птицах. Развивать зрительную способность различать живых существ по силуэту. Требуется карточки с изображенными узнаваемыми силуэтами птиц. Воспитанники отгадывают птиц, рассказывают, остаются те зимовать, или отправляются в южные края.

Человек и природа

Цель: формировать и закреплять понимание, что в окружающем мире создано человеческими руками, а что дает природа.

Занятие по экологии проходит в форме беседы. Воспитатель бросает мяч ребенку, спрашивает: «Что создал человек?» и «Что создала природа?». Ребенок отвечает. Ответами на первый вопрос могут быть «дома», «дороги», «заводы», «автомобили». На второй – «нефть», «древесина», «торф», «уголь», «соль».

Найди лишнее

Цель: закреплять знания о насекомых, формировать понимание об их отличии от других живых существ.

Воспитатель перечисляет четырех существ, дети говорят, какое слово лишнее:

- кролик, енот, волк, [пчела];
- воробей, [муравей], грач, перепелка;
- мотылек, стрекоза, [куница], шмель;
- стрекоза, саранча, [пчела], божья коровка;
- комар, майский жук, [ящерица], бабочка;
- кузнечик, мотылек, [синица], мошкара;
- клоп, таракан, [пчела], тля;
- ящерица, [стрекоза], черепаха, жаба.

Назови насекомое

Чтобы провести экологическую игру, формирующую понятие «насекомых», необходимо разрезать на небольшие части картинки, на которых изображены:

- летящая стрекоза;

- муха;
- гусеница на цветке;
- бабочка с раскрытыми крыльями;
- божья коровка;
- собирающая нектар пчела;
- жук на ветке;
- кузнечик в траве. Дети должны правильно сложить пазлы

Вершки и корешки

Цель: закрепление знаний о том, какие части растений пригодны в пищу. Понадобятся два хула-хупа (красный и зеленый) и карточки с изображением огородных растений. Хула-хупы нужно положить так, чтобы они пересеклись. Зеленый – для вершков (зелени), красный – для корешков (корнеплодов), центральная часть (где хула-хупы пересекаются) – для растений, у которых съедобны и зелень, и подземная часть. Дети по очереди берут карточки, кладут в соответствующие зоны.

Съедобное-несъедобное

Цель: учить дошкольников различать съедобные и несъедобные грибы. Для занятия требуются картинки грибов и корзина. Воспитатель задает загадку о грибе. Дети отгадывают, находят изображение среди картинок. Если гриб съедобный, кладут картинку в корзину.