

КАРТОТЕКА ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

«ЧТО ГДЕ РАСТЁТ?»

Цель. Учить детей понимать происходящие в природе процессы; показывать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

Ход игры. Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат.

Растения: *вишня, яблоня, пальма, шиповник, смородина, абрикос, малина, апельсин, лимон, груша, ананас и т.д.*

«ЧТО ЛИШНЕЕ?»

Цель. Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (*птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег*). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

«МОЁ ОБЛАКО».

Цель. Развивать воображение, образное восприятие природы.

Ход игры. Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

«НАСЕКОМЫЕ».

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (*муха*), и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (*комар*) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Ведущий говорит «*Летающее насекомое – бабочка*» и передаёт мяч, следующий отвечает: «*Комар*» и т.д. По окончании круга ведущий называет «*Прыгающее насекомое*» и игра продолжается.

«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ».

Цель. Закреплять знания о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

«ДА ИЛИ НЕТ».

Цель. Закреплять знания детей о приметах осени.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны внимательно слушать и отвечать «да» или «нет».

Осенью цветут цветы?

Урожай весь собирают?

Осенью растут грибы?

Птичьи стаи улетают?

Тучки солнце закрывают?

Часто-часто льют дожди?

Колючий ветер прилетает?

Достаём ли сапоги?

Туманы осенью плывут?

Солнце светит очень жарко,

Ну а птицы гнёзда вьют?

Можно детям загорать?

А букашки прилетают?

Ну а что же надо делать -

Звери норки закрывают?

Куртки, шапки надевать?

«ЦВЕТЫ».

Цель. Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ребёнок называет комнатное растение (*фиалка*) и передаёт мяч соседу, тот называет другое растение (*бегония*) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге водящий называет садовые растения, и игра продолжается.

«РАССКАЖИ БЕЗ СЛОВ».

Цель. Закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно (*дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы*); идёт холодный дождь (*открывают зонтики, поднимают воротники*).

«ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ».

Цель. Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

«ОХОТНИК».

Цель. Упражнять в умении классифицировать и называть животных.

Ход игры. Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это «лес» («озеро», «пруд»). В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за ...». Здесь ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») или прошёл дальше.

«ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА».

Цель. Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

Ход игры. «Живая» (неживая) природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Дети называют предметы природы (той, которую указал воспитатель).

«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».

Цель. Обучать детей описывать предмет и узнавать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает игроку описать растение или загадать загадку о нём. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

«ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»

Цель. Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

Ход игры. Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (или загадывает загадки), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

«УЗНАЙ, ЧЕЙ ЛИСТ».

Цель. Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

Ход игры. Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти

доказательство (*сходство*) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ» (с мячом).

Цель. Развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (*не бывает*); снег зимой (*бывает*); мороз летом (*не бывает*); капель летом (*не бывает*).

«НАЙДИ ПАРУ».

Цель. Развивать у детей мышление, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

«ЛЕСНИК».

Цель. Закреплять знания детей о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников (*ствол, листья, плоды и семена*).

Ход игры. Выбирается «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собрать семена для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моём участке растёт много берёз (*тополей, клёнов*), давайте наберём семян». «Лесник» может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» I

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дёт человеку природа.

Ход игры. «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает ребёнку мяч. Тот отвечает: «Машина». После нескольких ответов детей педагог задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети называют объекты природы.

«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» II

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дѣт человеку природа.

Ход игры. Воспитатель становится в круг, в руках у него – мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети отвечают одним словом: «Человек!» или «Природа!» Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!» Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон.

«ПРИДУМАЙ САМ» (вариант 1)

Цель. Учить детей составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Предложить детям опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Попросить детей придумать предложения из 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

(вариант 2)

Ход игры. Воспитатель назначает ведущего и задаёт тему: «Времена года», «Одежда», «Цветы», «Лес». Ребёнок придумывает слова и говорит их всем остальным, например: «Цветы, насекомые, раскрылись». Дети должны придумать как можно больше предложений, чтобы в них звучали эти слова.

«КТО ГДЕ ЖИВЁТ».

Цель. Развивать умение группировать растения по их строению (*деревья, кустарники*).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

«ПТИЦЫ».

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (*рыбу, животное, дерево...*), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д. Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

«НЕ ЗЕВАЙ!» (птицы зимующие, перелётные).

Цель. Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры.

Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

«НАЗОВИ ТРИ ПРЕДМЕТА» (вариант 1).

Цель. Упражнять в классификации предметов.

Ход игры. Дети должны назвать предметы, соответствующие данному понятию. Педагог говорит: «Цветы!» и бросает мяч ребёнку. Он отвечает: «Ромашка, василёк, мак».

(вариант 2)

Воспитатель делит детей на две команды. Первый ребёнок называет цветок и передаёт мяч другой команде. Та должна назвать три названия цветов и передать мяч первой команде, которая, в свою очередь, называет тоже три цветка. Побеждает та команда, которая последней назвала цветы.

«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК».

Цель. Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано руками человека, а что – природой.

Ход игры. «Что сделано человеком? – спрашивает воспитатель и бросает мяч игроку. После нескольких ответов детей он задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети отвечают.

«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».

Цель. Учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель (или ребёнок) начинает предложение: «Я надела тёплую шубу, потому что...». Ребёнок, который заканчивает это предложение, составляет начало нового.

«КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»

Цель. Уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры. Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку

следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.

«ЭТО ПРАВДА ИЛИ НЕТ?»

Цель. Учить детей находить неточности в тексте.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небылиц, того, чего не бывает на самом деле?»

Тёплая весна сейчас.	Любит в речке посидеть.
Виноград созрел у нас.	А зимой среди ветвей
Конь рогатый на лугу	«Га0га-га, пел соловей.
Летом прыгает в снегу.	Быстро дайте мне ответ –
Поздней осенью медведь	Это правда или нет?

Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

«КАКОЕ ВРЕМЯ ГОДА?»

Цель. Учить воспринимать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках времён года.

Ход игры. Писатели и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ» (*растения*)

Цель. Закреплять знания о многообразии растений.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что растения могут быть культурными и дикорастущими. Я сейчас буду называть растения вперемешку: дикорастущие и культурные. Кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши. Например: берёза, тополь, *яблоня*; яблоня, слива, дуб и т.д.

«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».

Цель. Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (*берёза*); красная с белыми точками шляпка (*мухомор*) и т.д.

«ХОРОШО – ПЛОХО».

Цель. Закреплять знания о правилах поведения в природе.

Ход игры. Воспитатель показывает детям схематические правила поведения в природе. Дети должны как можно больше рассказать о том, что изображено на картинках, что можно и что нельзя делать и почему.

«ДОБРЫЕ СЛОВА».

Цель. Воспитывать любовь к природе, желание заботиться о ней.

Ход игры. Педагог говорит: «Есть много разных добрых слов, их надо чаще говорить всем. Добрые слова всегда помогают в жизни, а злые слова – вредят. Вспомните добрые слова, когда и как их говорят. Придумайте разные добрые слова, с которыми можно обратиться к ...кошке, цветку, кукле, товарищу и т.д.

«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА ПТИЦА».

Цель. Учить описывать птицу и узнавать по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному ребёнку описать птицу или загадать загадку о ней. Другие дети должны отгадать, что это за птица.

«ЗАГАДАЙ, МЫ ОТГАДАЕМ».

Цель. Систематизировать знания детей о растениях сада и огорода.

Ход игры. Водящий описывает любое растение в следующем порядке: форма, окраска, использование. Дети должны по описанию узнать растение.

«ЧТО САЖАЮТ В ОГОРОДЕ?»

Цель. Учить классифицировать предметы по определённым признакам (по месту произрастания, по способу их применения); развивать быстроту мышления, слуховое внимание, речевые навыки.

Ход игры. Воспитатель спрашивает о том, что сажают в огороде и просит детей отвечать «да», если то, что он назовёт, растёт в огороде и «нет», если это в огороде не растёт. Кто ошибётся, тот проигрывает.

«ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ...»

Цель. Учить замечать последствия своих действий по отношению к природе.

Ход игры. Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в результате чего дети приходят к выводу о необходимости соблюдать меру и беречь природу. Например: «Что будет, если сорвать все цветы?...уничтожить бабочек?»

«ЧТО РАСТЁТ В ЛЕСУ?»

Цель. Закреплять знания о лесных (*садовых*) растениях.

Ход игры. Воспитатель выбирает троих детей и просит их назвать, что растёт в лесу. Воспитатель говорит: «Грибы!» Дети должны назвать по очереди виды грибов. Другим детям педагог говорит: «Деревья!» Дети называют деревья. Побеждает ребёнок, больше назвавший растений.

«МАГАЗИН «ЦВЕТЫ»

Цель. Учить детей группировать растения по месту произрастания; описывать их внешний вид.

Ход игры. Дети исполняют роли продавцов и покупателей. Чтобы сделать покупку, надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать, где оно растёт. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его, затем выдать покупку.

«ЧТО ЗА ЧЕМ?»

Цель. Учить называть времена года и соответствующие месяцы.

Ход игры. Воспитатель называет время года и передаёт фишку ребёнку, тот должен назвать первый месяц этого времени года и отдать фишку другому ребёнку, который называет следующий месяц и т.д. Затем воспитатель называет месяц, а дети – время года.

«НАКОРМИ ЖИВОТНОЕ».

Цель. Учить делить слова на части, произносить каждую часть слова отдельно.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Первая команда называет животное, а вторая перечисляет, чем оно питается, стараясь выделять двусложные слова, а затем трёхсложные.

«ОТГАДАЙ НАСЕКОМОЕ».

Цель. Закреплять знания детей о насекомых.

Ход игры. Воспитатель загадывает слово, но говорит только первый слог. Например: начало слова ко... Дети подбирают слова (*комар*). Кто первым угадал, тот получает фишку. Выигрывает ребёнок, набравший больше фишек.