Багдасарян Анна Николаевна

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар "Детский сад 227".

Воспитатель

**Картотека**

**дидактических игр по экологическому воспитанию в детском саду.**

**Пластическая игра «Буря на мор».**

Дети встают в круг, изображая бурное волнение моря; часть детей изображает рыбок, которые прячутся на дно морское, чаек, которые быстро машут крыльями, стонут и прячутся на берегу.

**Игра «Изобрази».**

Попросите детей изобразить: звук ветра, порождаемого бурей; звук облаков, подгоняемых ветром; звук большого пушистого облака. Приведите детям народные приметы:

Кучевые облака - к вечеру дождь будет. Низкие облака - к дождю.

**Пластическая игра «Танец бабочек».**

К этой игре вы можете совме­стно с детьми скроить и раскрасить «одеяние» бабочки, то есть её крылья, из плотной бумаги. Дети, нарядившись бабочками, то медленно и плавно, то по­рывисто и быстро изображают полёт бабочки.

**Игра «Чья птица улетит дальше?»**

Дети выстраиваются по одной линии и по команде запускают свою бумажную птицу. Выигрывает тот, чья птица дальше всех улетела.

**Игра «Журавли-журавли».**

Вожак журавлиной стаи, который выби­рается считалочкой, поёт или говорит речитативом следующие слова: «Журавли, журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп, продолжает: «Журавли, журавли, сделайтесь верёвочкой». Дети быстро, не от­пуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который всё убыстря­ет шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!» — верени­ца детей делает плавные зигзаги. Вожак поёт дальше «Змея, заворачивайся в кольцо», «Змея выпрямляется» и т. д. Упражнения выполняются во всё возрас­тающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

**Игра «Ласточки и мошки».**

Играющие — мошки — летают по поляне и напевают:

Мошки летают!

Ласточку не замечают!

Жу-жу! Жу-жу!

Зу-зу! Зу-зу!

Ласточка сидит в своём гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, мошку поймает!» С последними словами она вылетает из гнезда и ловит мошек. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется. Мошкам следует летать по всей площадке.

**Игра «Птица без гнезда».**

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга. Тот, кто в паре стоит ближе к кругу, — гнездо, второй за ним — птица. В центре круга чертят небольшой кружок - там водящий. Он считает: «Раз...» — игроки, изображающие гнёзда, ставят руки на поле. «Два...» — игрок-птица кладёт руки на плечи впереди стоящему , т.е. птица садится в гнездо. «Три...» — птицы вылетают из гнезда и летают по всей площадке. По сигналу водящего: «Все птицы по домам!» каждая птица стремится занять свой дом-гнездо, т.е. встать за игроком-гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнёзд. При повторении игры дети меняются ролями. Птицы вылетают только на счёт «три». Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

**Игра «Пищевые цепочки на лугу».**

Цель: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

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

растения — гусеница — птица

злаковые травы — грызуны — змеи

злаковые травы — мышь — хищные птицы

трава — кузнечик — луговые птицы

насекомые и их личинки — крот — хищные птицы

тля — божья коровка — куропатка — хищные птицы

травы (клевер) — шмель

**Игра «Пищевые цепочки водоёма».**

Цель: Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

Правила игры: Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар — лягушка — цапля

червячок — рыбка — чайка

водоросли — улитка — рак

ряска — малёк — хищная рыба

**Игра «Пищевые цепочки в лесу».**

Цель: Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

Правила игры: Воспитатель раздаёт карточки с изображением рас­тений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения — гусеница — птицы

растения — мышка — сова

растения — заяц — лиса

насекомые — ежи

грибы — белки — куницы

лесные злаки — лось — медведь

молодые побеги — лось — медведь

**Игра «С чем нельзя в лес ходить?»**

Цель: Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

Правила игры: Воспитатель выкладывает на стол предметы или иллюстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

**Игра «Как это было?»**

Детям предлагаются наборы картинок, на которых изображены объекты природного и рукотворного мира на разных стадиях их развития или создания, и предлагается выложить их в правильной последовательности. Если условие соблюдено, картинки складываются в сплошную единую линию.

семечко -- росток -- цветок с бутоном -- раскрывшийся цветок

**Игра «Репка»**

Задаётся объект. Воспитатель предлагает "потянуть репку" Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадии развития этого объекта. Например: икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок за головастика, лягушка за лягушонка, тянем потянем... вытащили репку.

Если всё названо правильно, то взрослый объявляет, что репка вытянута, а если дети ошиблись, то репка "остаётся" на грядке.

**Игра «Ромашка»**

В игре используется волчок. Вокруг него раскладываются предметные картинки. Волчок раскручивается. Когда стрелка укажет на один из объектов кто-то из детей (или в коллективном процессе) должен рассказать о стадиях развития этого объекта, чем он станет в скором и далёком будущем. Игра адресована старшим дошкольникам.

**Игра «Был. Есть. Будет."**

Воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем, будущем. Например яблоко:

сейчас - сладкое, сочное, красное...
было - зелёное, кислое, терпкое...
будет - сухое, сморщенное, червивое.

Аналогично можно поиграть с функциями этого объекта.

 Игра «Что было? Что будет?»

Для игры понадобятся картинки к хорошо знакомым сказкам. Можно использовать не только иллюстрации, но и схематические "кадрики" к сюжету, нарисованные вместе с детьми.

Каждый получает одну картинку и по сигналу должен быстро занять своё место в общей шеренге. Затем идёт обсуждение: каждый ребёнок называет, что изображено на картинке, было это по сюжету или еще будет (по отношению к предыдущему выступлению).

Например: Колобок встретился с зайцем и поёт ему песенку. Это сейчас. Колобок убегает из дома. Это было. Колобок сидит на носу у лисы. Это будет.

**Игра «Волшебный мешочек»**

В мешочек из непрозрачного материала складывается некоторое количество предметов или игрушек. Вызванный ребёнок опускает руку в мешочек, ощупывает предмет и вслух перечисляет те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.

Остальные дети по перечисленным свойствам отгадывают этот объект.

Желательно брать одновременно не более 5-6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, т.к. вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным.

**Игра «Ты мой кусочек»**

Дети сидят в кругу. Один из них называет образ, а остальные - его части: я -озеро, а ты мой кусочек. Я - твой берег, дно, вода и т.д.

В качестве усложнения предлагается выстроить целую подсистемную цепочку: "Я - озеро, а ты - мой кусочек Я - твой берег, а ты мой кусочек. Я - песочек на берегу, а ты - мой кусочек..."

 Игра «Угадай-ка (разновидность игры "Да-Нет").»

Ребёнок загадывает себе образ и его описывает, не называя. Остальные по описанию должны угадать, кого ребёнок загадал. Можно ввести условие: вместо описания свойств ребёнок может назвать несколько надсистем объекта (я бываю в лесу, в клетке, в зоопарке и т.д.) Тогда при отгадывании дети могут задать несколько уточняющих вопросов, на которые можно ответить только "да" и "нет".

**Игра «Выбери нужное»**

Данная игра практикует навык классификации. На стол вперемежку высыпаются предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство по любому признаку, а дети должны выбрать максимум предметов, у которых это свойство наблюдается.

**Игра «Домино»**

По сигналу дети становятся в пары лицом друг к другу. Затем по очереди каждая пара должна назвать свой общий признак: цвет или детали одежды, половая принадлежность, место и т.д.

**Игра «Волшебная дорожка»**

Игра начинается с тренинга на сортировку объектов по классу. Желательно брать не более 4-х классов на одну игру: например, по 5-6 картинок из классов посуды, мебели, одежды, растений. Затем в один ряд выкладывается 4-5 произвольно выбранных картинок по одной из каждого класса. Дети должны найти общий для выложенных предметов признак.

**Игра «Разведчики»**

Для игры понадобится большая сюжетная или пейзажная картина и набор предметных картинок.

По команде: "Разведчики, вперёд!" дети должны выбрать из множества предметных изображений те, которые характерны для места, изображённого на большой картине: что можно встретить на лугу, в лесу, в комнате и т.д.

Если ребёнок ошибается, то вместе с остальными участниками игры нужно придумать ситуацию, оправдывающую ошибочный выбор. Например, ребёнок не может объяснить, почему к картине с изображением фермы он выбрал автобус: "В автобусе могли приехать доярки, привезти корм для скота "и т.д.

**Игра «Цепочка»**

Первый ребёнок называет объект.
Второй - его свойство.
Третий - объект с названным свойством.
Четвёртый - другое свойство нового объекта и т.д.

Например:

1. Морковь.
2. Морковь сладкая.
3. Сладким бывает сахар.
4. Сахар белый.
5. Белым бывает снег и т.д.

 **Игра «Купец (модификация народной игры "Краски")»**

Выбираются купец и продавец. Остальные участники игры - товар. Каждому "товару" продавец называет его образ, но так, чтобы слышал купец. Затем купец обращается к продавцу: "Продавец, продавец, продай мне товар". "А что тебе продать?" Купец описывает свойства товара: "Продай мне круглое, пушистое, тёпленькое..."

Тот ребёнок, образу которого соответствуют данные свойства, убегает, а купец его догоняет. Если догнал, то забирает в условленное место и выбирает следующий товар. Если нет, то товар становится купцом, купец - продавцом, а продавец занимает место товара. (В подвижной части игры возможны варианты.)

**Игра «Змея»**

В игре участвуют 4-6 детей. Каждому из них воспитатель называет слово из единой надсистемной цепочки: улица, квартал, район, город... Или: морковь, грядка, огород, деревня... Слова называются не по порядку.

Затем дети разбегаются в разные стороны, а по сигналу: "Змея, стройся!" должны выстроиться в колонну, соблюдая надсистемный порядок: от самого малого до самого широкого понятия.

**Моё - не моё (Модификация народной игры "Съедобное - несъедобное")**

Играть можно на ступеньках крыльца или на площадке. Каждый ребёнок получает медальон с конкретным образом (в старшем возрасте достаточно этот образ назвать).

Ведущий по очереди бросает детям мяч и называет какое - то свойство. Если для данного образа это свойство характерно, то ребёнок говорит: "Моё" и ловит мяч. Если нет, то отбрасывает со словами: "Не моё". Если же ребёнок по ошибке "присвоил" чужое свойство, ему предлагается оправдаться. Например: мячик сладкий? Когда? Если он мармеладный, если это конфетка - драже и т.д.

 **Игра "Природный мир бывает разный"**

Материал: картинки с изображением природных объектов.

Ход игры: детям предлагается сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов. Попросить отделить картинки с изображением живой и неживой природы, сделать обоснование.

**Игра "Мир вокруг нас"**

Материал: глобус, графическая "модель мира" - круг, разделенный на две цветные части (белую и голубую), предметные картинки (до 20 шт.).

Ход игры: детям представляется глобус, выясняется, что по форме планета круглая, по цвету - многоцветная, по составляющим - много всего, по размеру - огромная. Далее воспитатель на столе располагает "модель мира" и предметные картинки, объясняет детям, что голубая часть - природный мир, белая - рукотворный.

Дети должны распределить картинки в кругу. Например: цветок - в голубую часть, это природа. Автомобиль - в белую, это рукотворный мир. Если дети легко справляются с заданием, то проводится игра "Все в мире перепуталось": дети закрывают глаза, воспитатель перемешивает картинки по секторам (п) и (р). Дети открывают глаза и исправляют ошибки, давая обоснование.

**Игра "Назови одним словом"**

Ход игры: воспитатель называет несколько объектов одного класса, дети называют их одним словом (береза, дуб, сосна - деревья и т.д.).

**Игра "Я знаю"**

Материал: мяч.

Ход игры: подбрасывают мяч и говорят "Я знаю пять названий птиц, зверей и т.д. Произносят 5 названий птиц, зверей, растений или других объектов природы.

Второй вариант: воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы -"Звери". Ребёнок ловит мяч и называет пять зверей и пр.

**Игра "Съедобное - несъедобное"**

Цель: упражнять в классификации по выбранному признаку.

Материал: мяч.

Ход игры: водящий бросает мяч и называет предмет. Если предмет съедобный, то ловящий удерживает мяч, если нет, то отбрасывает.

**Игра "Рыбы - птицы - звери"**

Материал: мяч.

Ход игры: воспитатель бросает мяч ребенку и произносит слово "птица". Ребенок, поймав мяч, должен подобрать видовое понятие, например, "воробей".

**Игра "Цепочка"**

Материал: мяч, картинки объектов.

Ход игры: воспитатель сначала показывает картинку с изображением объекта, затем передает мяч. У кого в руках мяч, тот называет один из признаков объекта и передает мяч другому. Нужно назвать как можно больше признаков объекта и не повториться.

**Игра "Такой листок, лети ко мне"**

Материал: опавшие листья различных деревьев (осенью) или их силуэты, вырезанные из цветной бумаги.

Ход игры: детям раздаются силуэты листьев (по одному). Воспитатель становится в противоположном углу комнаты или площадки, показывает детям лист и командует: "Кленовый (осиновый, берёзовый и т.д.) листок, лети ко мне". Подбежавшие дети должны убедиться, что у них в руках лист с названного дерева, затем рассказать о его признаках.

Усложнение - команда: "Такой листок лети ко мне". Признак принадлежности к какому - то растению не называется. Если среди подбежавших окажется ребёнок с листом другого дерева, он должен найти общий признак между своим и показанным листочком.

**Игра "Теремок"**

Материал: набор предметных картинок.

Ход игры: разыгрывается ситуация - в чистом поле теремок, в котором поселяются объекты окружающего мира. Объект (картинку) можно поселить только тогда, когда ребёнок найдёт не менее пяти схожих признаков между своей картинкой и картинкой "хозяина" теремка. Например: в теремке первым поселился зонтик. У ребёнка картинка с вишенкой. Общие признаки - округлые формы, косточка в вишенке и костяная ручка у зонтика, общий цвет и т.д.

Усложнение - нужно назвать схожие признаки не только с "хозяином" теремка, но и с каждым из его обитателей, которые уже там поселились.

 Игра "Хорошо - плохо"

Ход игры: воспитатель называет природное явление или объект, а дети сначала перечисляют его полезные свойства, а потом - вредные. Например: мороз, это хорошо, потому что легко дышится; снег не тает, можно на санках кататься; речка замерзает, каток не надо заливать и т.д. Но мороз, это плохо, потому что руки мёрзнут, нельзя долго гулять и т.д.

Усложнение - задать детям "точку зрения", с позиции которой они будут обосновывать свои доводы. Например, когда дождь - это хорошо или плохо для дерева, кошки и т.д.

**Игра "Кто где живет"**

Материал: картинки с животными у воспитателя, картинки с изображениями разных мест обитания - у детей (дерево, река, нора и т.д.)

Ход игры: воспитатель показывает картинку с изображением животного, а ребенок должен определить, где он обитает, и "поселить" у себя на нужной карточке.

**Игра "Летает, плавает, бегает"**

Материал: мяч.

Ход игры: водящий по очереди бросает детям мяч, называя объект живой природы. Ребёнок ловит мяч и бросает его водящему, называя способ передвижения этого объекта.

Например: зайчик - бегает, ворона - летает, карась - плавает.

Усложнение - называются не только природные, но и рукотворные объекты. Тогда ребёнок должен назвать происхождение: щука - природный мир, плавает; самолёт - рукотворный мир, летает.

Примечание: следует называть объекты, а не целый класс. Например, следует говорить "воробей", "сойка", "стриж", а не "птичка".

**Игра "Один - хорошо, много - плохо".**

Ход игры: взрослый называет природный объект, обладающий ярко выраженными полезными свойствами. Дети должны доказать, что большое количество таких объектов или свойств даст противоположный результат. Пример: солнце, это хорошо: тепло, всё расцветает, можно загорать и купаться и т.д. Но когда солнца очень много, это плохо, потому что можно обгореть, получить солнечный или тепловой удар, начинается засуха и т.д.

**Игра " Что будет, если..."**

Ход игры: взрослый задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в которой показывает необходимость соблюдения меры и действие закона перехода количества в качество.

Например: "Что будет, если в речку капнуть одну капельку мазута? А две капельки? А если туда целый завод сольёт отработанное топливо?" "Что будет, если один ребёнок сорвёт просто так лист с дерева? А если это сделают двое детей? А если сто человек? А если это станет делать каждый?" "Что будет, если один день прожить в местности с загрязнённым воздухом? А если неделю, месяц? А если человек там живёт постоянно?"

Примечание: важно не только показать зависимость количественных и качественных характеристик, но и в последующей работе вывести детей на осознание способов предотвращения вредных результатов.

**Игра "Берегите природу"**

Материал: игровое поле (см. рисунок), картинки (сектора) со схемами.

Ход игры: воспитатель показывает детям круг, разделенный на сектора - "квартиры". И предлагает в каждую "квартиру" заселить из природного мира какую-либо часть: растения, животных (звери, птицы, рыбы), человека. Дети распределяют картинки с указанными изображениями по секторам. Далее воспитатель убирает одно из изображений и уточняет у детей, что произойдет с оставшимися живыми объектами на Земле при отсутствии спрятанного объекта. Например: если убрать растения, что произойдет с птицами, зверями и т.д. (доходят до человека). Изображение человека убирают из круга в последнюю очередь. Детей подводят к выводу: если человек исчезнет с Земли, то природа не погибнет, но если хотя бы один из других элементов живой природы исчезнет, может погибнуть и оставшийся мир, в том числе и человек. Все взаимосвязано в природе, и человек должен бережно относиться к окружающему миру.

**Игра "Мир звуков"**

Материал: магнитофонная запись шума моря, леса и т.д.

Ход игры: предложить детям послушать запись. Дети вслушиваются в звуки, только затем высказываются о том, что они услышали, что почувствовали (вой ветра, шум листьев, пение птиц, жужжание пчел и т.д.).

Усложнение первого уровня - определить место, где можно услышать эти звуки.

Усложнение второго уровня - вычленить в многообразии звуков, какие воспроизводятся объектами живой природы. Какие - неживой. Есть ли там звуки "рукотворного" происхождения".

**Игра "Узнай по запаху".**

Материал: объекты материального мира с ярко выраженным запахом (предметы парфюмерии, пряности, овощи, фрукты и т.д.), шарфик или платок из непрозрачной ткани.

Ход игры: ребёнку завязывают глаза и предлагают по запаху определить, какой объект ему дали в руки. Затем описать характер своих обонятельных ощущений и положить этот объект на один из подносов по признаку "съедобное" или "несъедобное".

**Игра "Чудесный мешочек"**

Материал: мешочек из непрозрачного материала, мелкие предметы (до 10 шт.)

Ход игры: на ощупь, не заглядывая в мешочек. Определить, что там спрятано, описать свои тактильные ощущения.

**Игра "Угадай, кто позвал"**

Ход игры: водящий ребёнок становится спиной к группе детей. Один из детей окликает его по имени. Водящий должен отгадать, кто его окликнул.

Усложнение - игра "Колобок". Правила те же, но водящий принимает на себя роль Колобка, а тот, кто его окликает, может изменять тембр голоса. Разыгрывается следующий диалог: "Колобок, Колобок, я тебя съем!" "Не ешь, меня, Саша (Петя и т. д.), я тебе песенку спою".

**Игра "Волшебные звуки"**

Материал: предметы, изготовленные из различных материалов (металл, стекло, дерево и т.д.), непрозрачная ширма.

Ход игры: воспитатель за ширмой постукивает по одному из предметов деревянной палочкой, а дети должны определить материал, который издаёт подобный звук.

Усложнение первого уровня - не только определить материал, но и назвать как можно больше предметов из этого материала.

 Усложнение второго уровня - назвать явления или объекты природного мира, которые издают звуки, схожие по звучанию с рукотворными материалами. Например: звон стекла - звон капели...

**Игра "Какой овощ, фрукт ты съел"**

Материал: тарелочка с нарезанными кусочками фруктов и овощей.

Ход игры: ребёнок закрывает глаза. Взрослый кладёт ему в рот кусочек фрукта или овоща. Ребёнок должен определить по вкусу, чем его угостили.

Усложнение первого уровня - определить не только продукт, но и способ его обработки (сырой, вареный, солёный и пр.)

Усложнение второго уровня - назвать как можно больше других продуктов, вкус которых схож с тем, которым угостили.

3.5.3. Графические модели для игр.



Примечание: в качестве игрового материала используются любые предметные картинки, как специально изготовленные для использования в дошкольных учреждениях, так и вырезанные из старых иллюстраций и открыток.