

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад общеразвивающего вида «Аленький цветочек»

Картотека дидактических игр в экологическом воспитании старших дошкольников.

Подготовил:
Шевченко Н.О. воспитатель

с. Перегребное, 2014 г

Дидактические игры в экологическом воспитании старших дошкольников.

Дидактические игры являются эффективным средством экологического воспитания. Процесс игровой деятельности, в которой старшие дошкольники ощущают повышенную потребность, позволяет :

- обеспечить возможность усвоения экологических представлений;
 - пробудить интерес к природе и развивать ценностное отношение к ней;
 - формировать мотивы и практические умения экологически целесообразной деятельности;
 - предоставить возможности для проявления самостоятельности, инициативности, сотрудничества, ответственности и способности принимать правильные решения; контроля и оценки результатов собственной экологически ориентированной деятельности.
- Игры целесообразно проводить с небольшой подгруппой, вариативно, с учетом сформированных у детей этого возраста представлений :
- о многообразии природных объектов, о растениях и животных как живых организмах;
 - о взаимосвязях и взаимозависимостях между объектами природы;
 - о культуре поведения в природе.

Дидактические игры экологического содержания, разработанные нами для детей старшего дошкольного возраста, объединены в три группы:

- для обогащения экологических представлений;
- для воспитания эмоционально -ценностного отношения к природе;
- для приобщения к экологически ориентированной деятельности.

«Волшебный поезд»

Цель. Закрепить и систематизировать представления детей о зверях, птицах, насекомых, земноводных.

Материал. Два поезда вырезанных из картона (в каждом поезде по 4 с 5 окнами); два комплекта карточек с изображением животных.

Ход игры

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

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 окне был 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 представления дошкольников о способах питания животных и способах группировки их по этому признаку.

Материал. На каждую команду- лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего), комплект картинок с изображением животных (15-20 штук).

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 первая 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

1 вариант. Воспитатель дает детям задание расселить животных на 4 ярусах смешанного леса.

2 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.

«Беседа с деревьями»

Цель. Учить детей видеть и эмоционально откликаться на прекрасное в природе; воспитывать гуманное отношение к ней.

Ход игры

Воспитатель. Посмотрите, как много деревьев на нашем участке.

Выберите дерево, которое вам нравится, подойдите к нему, обнимите и по стойте так с закрытыми глазами. Послушайте, что оно вам "расскажет". По моему сигналу возвращайтесь.

Вернувшись, дети (по желанию) рассказывают о "своем" дереве. Можно провести "Беседу с цветами" (с использованием растений из цветника или уголка природы); "Беседу с животными" (с использованием животных из уголка природы).

«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.

«Радости и огорчения»

Цель. Формировать собственное отношение к природе.

Материал. Старичок-лесовичок (кукла); фишки(яркие - желтого, зеленого, красного цвета; темные - серого, коричневого цвета).

Предварительная работа. Экскурсия в парк, на берег реки и т.п.

Ход игры

I вариант. Игра проводится по типу "закончи предложение". Воспитатель начинает предложение, а дети по желанию его заканчивают.

Например: Самое красивое место в парке (сквере)...

Мне было радостно, когда...

Я очень огорчился(ась), когда...

Мне стало грустно, когда... и т. п.

За каждый ответ дошкольники получают фишку: яркую - за продолжение первых двух предложений и темную - за продолжение двух последних. После игры подводятся итоги - каких фишек оказалось больше: если темных (например, в парке много мусора, сломаны ветки деревьев и т.п.), обсуждается, что могут сделать дети, чтобы исправить ситуацию.

II вариант. Игра проводится по типу "вопрос-ответ". Дедушка - Природовед задает детям вопросы.

Например: Что тебя порадовало во время прогулки?

Что тебя огорчило?

За каждый ответ дети получают фишку определенного цвета. После игры подводятся итоги (как в первом варианте).

"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.

1. 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 собралися гурьбой. С 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 Мазее?

Как люди могут помогать животным, попавшим в беду?

Дети отвечают.

2. остановка - "Кошка".

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

Что можно сказать о Саше?

3. 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.

1. 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?

2. 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?

3. 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?

4. 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?

«Кто рядом живет»

Цель. Обобщить представления детей о лесе, луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных 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, зеленого, синего цвета. Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что одни 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 цвета. 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 поводится на примере лесного сообщества. В ходе предварительной беседы воспитатель уточняет представления детей о том, что лес-это дом для 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 удлинять.

"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 картинке 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 первый 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.

"Природа благодарит и сердится"

Найди, что покажу

Дидактическая задача. Найти предмет по сходству.

Игровое действие. Поиск предмета, показанного и спрятанного воспитателем.

Правило. Под салфетку заглядывать нельзя.

Оборудование. На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.

Ход игры. Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется».

Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

Найди, что назову

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти предмет по слову-названию.

Игровое действие. Поиск «спрятанных» овощей и фруктов.

Правило. Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, помидор, яблоко и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.

Оборудование. Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, величина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по величине, но разной окраски (несколько яблок, груш и др.), разной величины с постоянной окраской (морковь, свекла, капуста).

Ход игры. Воспитатель предлагает одному из детей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «Покатай яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пытается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Например: «Покажи желтую репку (черную редьку)». И т.п.

Второй вариант.

Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет.

Чудесный мешочек

Первый вариант.

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Поиск на ощупь спрятанного предмета.

Правила. В мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет всем остальным.

Оборудование. Для первых игр подбирают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, деталям, затем более похожие. Небольшой мешочек (непрозрачный).

Ход игры. Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает одному из ребят: «Найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи, что ты взял». Или можно попросить: «Найди то, что я скажу (назову)». По очереди задание выполняют все дети.

Найди, о чем расскажу

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Угадывание растения по описанию признаков.

Правило. Называть узнанные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

Ход игры. Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

Опиши, я отгадаю

Дидактическая задача. Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

Игровое действие. Загадывание взрослому загадок.

Правила. Нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают на столе. Стул воспитателя ставят так, чтобы растения ему не были видны.

Ход игры. Педагог говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его название. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» И т. д.

Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.

Такой листок, лети ко мне!

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Подбежать к воспитателю по его сигналу.

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

Оборудование. Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, распространенных в данной местности деревьев).

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

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

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.

Найди свой дом

Дидактическая задача. Найти целый предмет по части.

Игровое действие. Поиск «домика» по определенному признаку.

Правило. Бежать к своему «домику» можно только по сигналу.

Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.

Ход игры. В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу. «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «переезжать в новый дом».

С детьми среднего возраста подобным образом можно провести игру с плодами и семенами деревьев.

Кто быстрее найдет березу, ель, рябину

Дидактическая задача. Найти дерево по названию.

Игровое действие. Бег к названному дереву (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.