

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида № 8 «Теремок»  
МО Староминский район

# КАРТОТЕКА

№ 2

«ЭКОМИР»

(экологические игры)



Подготовила:  
учитель-логопед Булина Т.И.

## Карточка № 17

### ПИТАНИЕ

#### «Кто чем питается?»

**Цель:** закрепить знания детей о разных видах питания животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей) в природе.

**Материал:** планшет, на котором по кругу размещены разные виды корма для различных животных. В его центре укреплена движущая стрелка, с обратной стороны в конверте помещены карточки с иллюстрациями необходимых животных.

#### Организация и методика проведения

В игре участвуют двое и более детей. Поочередно по загадке педагога ребята находят соответствующую картинку с изображением животного и с помощью стрелки указывают вид корма, которым оно питается. За правильный ответ - фишка. Выигрывает тот, у кого к концу игры будет большее количество фишек.



## Карточка № 18

### ПИТАНИЕ

#### «Найди свой домик»

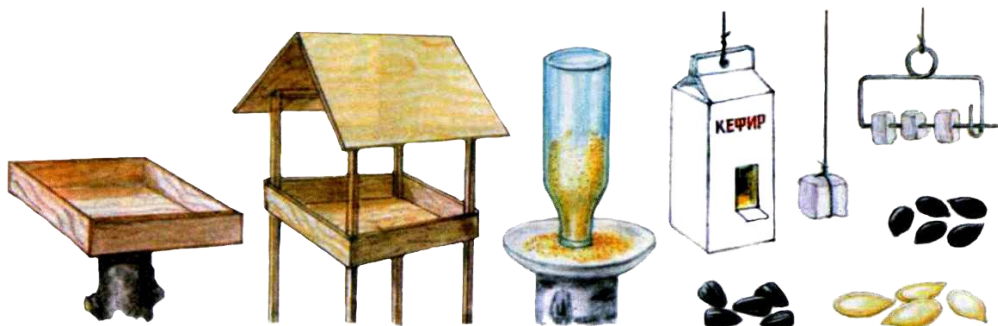
**Цель:** упражнять детей в группировке животных по способам питания (растительоядные, хищные, всеядные, паразиты).

**Материал:** набор карточек с иллюстрациями животных различного вида; четыре разноцветных поля для размещения карточек (зеленая - для травоядных, красная - для хищников, зелено-красная - для всеядных животных и черная - для животных-паразитов).

#### Организация и методика проведения

**Вариант 1.** Дети играют по одному. Ребенок группирует карточки с животными по цветным полям в зависимости от того, чем они питаются. После выполнения задания воспитатель проверяет правильность решения и за каждую ошибку выдает игроку штрафную фишку. Выигрывает тот, кто наберет их меньше.

**Вариант 2.** Дети поочередно берут по одной карточке с изображением животного и находят для нее домик, опираясь на собственные знания об особенностях питания разных видов животных. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек за правильность выполнения задания.



## Карточка № 19

### ПИТАНИЕ

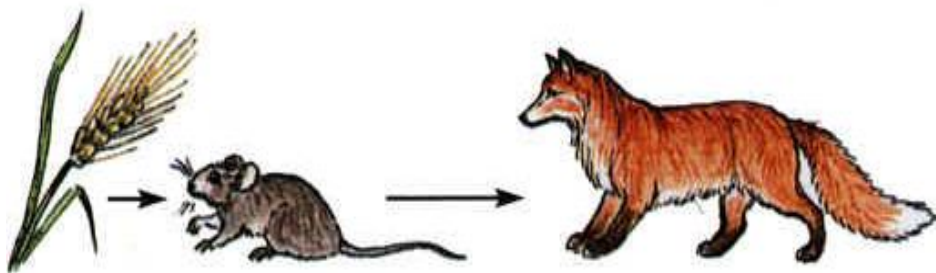
#### «Зеленые карты»

**Цель:** упражнять детей в составлении простейших цепей питания животных в природе.

**Материал:** набор игровых карточек из 36 штук, каждая окрашена с обратной стороны в зеленый цвет, а на лицевой - иллюстрации различных видов животных и растений, составленные таким образом, что бы в итоге сложилось 18 пар (животное - корм для него).

#### Организация и методика проведения

В игре принимают участие от двух до шести детей. Каждому ребенку раздается по шесть карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них такие, которые можно составить в пары. При правильном ходе ребенка пары выбрасываются. Количество карточек постоянно пополняется до шести, пока не закончится набор. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек.



## Карточка № 20

### РОСТ

#### «Что сначала, что потом?»

**Цель:** закрепить знания детей об основных стадиях роста и развития живых организмов (растений, животных, человека).

**Материал:** набор карточек, на которых зафиксированы стадии роста и развития растений или животного (гороха, одуванчика, земляники, лягушки, бабочки и др.), а также человека (младенчество, детство, отрочество, юность, зрелость, старость).

#### Организация и методика проведения

**Вариант 1.** Ребенку предлагается разложить карточки в порядке роста и развития живого существ (например, бабочка-капустница: яйцо - гусеница - куколка - бабочка) и рассказать, что было сначала, а что потом.

**Вариант 2.** Педагог раскладывает карточки, преднамеренно делая ошибку в их порядке. Дети должны ее исправить и объяснить правильность своего решения.

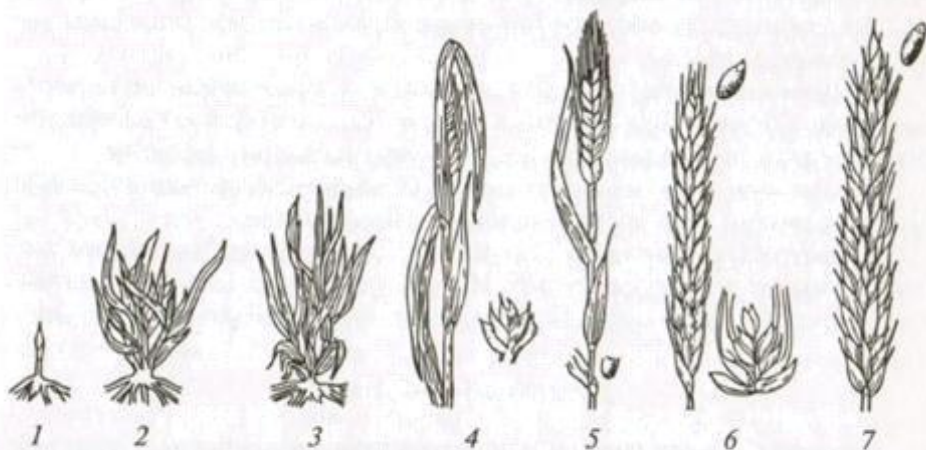


Рис. 39. Фазы развития озимой пшеницы:

1 — всходы; 2 — кушение; 3 — выход в трубку; 4 — колошение; 5 — цветение;  
6 — молочная спелость; 7 — восковая спелость

## Карточка № 21

### РОСТ

#### «Поможем растению»

##### Цель:

- закрепить знания детей об условиях, необходимых для роста растений (вода, свет, тепло, питательная почва);
- упражнять в определении недостатка тех или иных условий по внешнему виду растения.

**Материал:** набор карточек с изображением одного из комнатных растений (например, бальзамина) в хорошем и плохом состоянии (увядшие, пожелтевшие листья, светлая почва в вазоне, подмерзшее растение и др.); четыре цветные карточки-модели, изображающие необходимые для растений условия (желтая - свет, красная - тепло, синяя - вода, черная - питательная почва); четыре карточки с изображением здорового растения и моделированием четырех условий, необходимых ему.

##### Организация и методика проведения

**Вариант 1.** В начале игры детей знакомят с карточками-моделями условий, необходимых для роста и развития растения. Затем рассматриваются четыре карточки с изображением одного и того же растения в хорошем состоянии с указанием этих же моделей. Детям необходимо объяснить причину нормального состояния растения.

**Вариант 2.** Карточки-модели раскладываются на столе перед ребенком, а на наборном полотне воспитатель составляет рассказ о растении, например: «Рос бальзамин в горшке на окошке и радовался первому весеннему солнцу. Солнечные лучи пригревали все сильнее, а запасов воды в почве становились все меньше. В понедельник утром дети заметили, что листья бальзамина пожелтели и поникли. Что же делать?» Предложить детям помочь растению: отобрать карточки-модели с изображением необходимых для растения условий. За правильный ответ - фишка. Побеждает тот, кто наберет большее их количество.

## **ПРИРОДНОЕ СООБЩЕСТВО**

### **«Лес - дом для животных»**

**Цель:** закрепить знания детей о лесе как природном сообществе; сформировать представления об экологических ярусах (этажах) смешанного леса и месте животных в них.

**Материал:** плоскостная модель с изображением четырех ярусов смешанного леса: 1 - травянистый покров, 2 - кустарники, 3 - лиственные деревья, 4 - хвойные деревья. На каждом из ярусов сделаны специальные прорези для прикрепления фигурок животных. В конверте с обратной стороны планшета находятся фигуры-силуэты различных животных: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.

### **Организация и методика проведения**

**Вариант 1.** Дети играют по одному, а остальные проверяют правильность выполнения задания - расселить всех животных по «этажам» в зависимости от места их обитания. Выигрывает тот, кто меньше всего допустит ошибок.

**Вариант 2.** Силуэты животных раскладываются на столе обратной стороной вверх. Дети поочередно берут по одному силуэту, называют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить правильность собственного выбора. За верный ответ - фишка. Если задание выполнено неправильно, то фигурка-силуэт животного кладется на стол и действие повторяется другим ребенком

## **ПРИРОДНОЕ СООБЩЕСТВО**

### **«Зоологический стадион»**

**Цель:** закрепить знания детей о различных видах животных, их питания и месте обитания в природе.

**Материал:** планшет, на котором по кругу изображены две беговые дорожки, старт, финиш и девять ходов, в центре стадиона шесть секторов с иллюстрациями животных: 1 - скворец, 2 - ласточка, 3- пчела, 4 - муравей, 5 - медведь, 6 - белка. На отдельных карточках - изображения наборов корма для данных животных и их жилищ (скворечник, муравейник, улей, берлога, дупло и др.). В наборе имеется также кубик для определения хода.

### **Организация и методика проведения**

В игре участвуют два ребенка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по три хода: 1 - назвать животное, 2 - определить корм для него, 3 - назвать его жилище в природе. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.



## Карточка № 24

### ПТИЦЫ

#### «Экологическая пирамида «Птицы»

##### Цель:

- формировать знания о простейших цепях питания птиц в природе;
- закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

##### Материал:

**1 вариант:** плоскостной: набор карточек разного цвета (желтая, синяя, красная, черная), отображающих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с раз личными иллюстрациями растений и птиц, например: сосна - сосновая шишка - дятел.

**2 вариант:** объемный: наборы из семи кубиков, где четыре кубика разного цвета, исходя из условий, необходимых для жизни растений и животных; на пятом изображены растения; на шестом - корм птиц; седьмом - птицы. Например: рябина — ягоды рябины - снегирь; ель - еловая шишка - клест; дуб - желуди - сойка; водоросли - улитка - утка; трава - кузнечик - аист.

##### Организация и методика проведения

Аналогично предыдущим играм. Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разно цветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с иллюстрациями растений и животных выставляются на данную горизонталь вертикально, один на один, чтобы показать пищевые цепи в природе.

## ЛЕКАРСТВЕННЫЕ РАСТЕНИЯ

### «Экологическое лукошко» «Аптека Айболита»

#### Цель:

- формировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, учить применять;
- упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

**Материал:** плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из его сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (подорожник, зверобой, ромашка, крапива и др.).

#### Организация и методика проведения

Педагог загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке отгадку, называет растение и объясняет, почему его называют «Зеленым доктором». Аналогично можно проводить игры с экологическими лукошками на темы:

- «Цветы луговые»,
- «Первоцветы»,
- «Ягоды»,
- «Грибы» и др.



## Карточка № 26

### ПОВЕДЕНИЕ В ЛЕСУ

#### «Лесник»

##### Цель:

- закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу;
- упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

**Материал:** набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (ландыш, муравейник, гриб съедобный и несъедобный, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костер, скворечник и др.).

##### Организация и методика проведения

Дети поочередно изображают лесника. Он выбирает один из экологических знаков, лежащих перевернутыми на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляет; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

