**Картотека**

**дидактических игр**

**по формированию**

**элементарных экологических представлений**

**Старшая группа**

**Воспитатель Ушакова Е.А.**

****

**Магазин «Фрукты, ягоды»**

*Подготовка к игре*. Педагог подбирает картинки (или муляжи), изображающие известные детям фрукты

и ягоды. Изображение должно быть реалистическим, красочным.

*Дидактическая задача.* Развивать умение детей точно опи­сывать внешний вид (цвет, форму), вкус, местопроизрастания фруктов и ягод; проверить, правильно ли они

понимают и умеют пользоваться обоб­щающими словами *фрукты, ягоды.*

*Игровое действие.* Дети выбирают продавца. Покупатель подходит к столу, на котором разложены картинки (или муляжи). Не называя, он описывает фрукты или ягоды, которые хочет купить. Например: «Я хо­чу купить ягоды. Они растут в лесу на маленьких кустиках. Ягоды неболь­шие, черного и темно-синего цвета, круглые, как горошинки, немного приплюснуты сверху, сочные и сладкие. Из этих ягод получается вкусная начинка к пирогам и кисель» *(черника).*

*Правила игры.* Ребенок должен так описать картинку, чтобы про­давец понял, какие фрукты или ягоды он хочет купить.

Продавец продает фрукты и ягоды (отдает картинку) только тому, кто правильно выполнил задание.

**«Угадай, что где растет»**

*Дидактическая задача.* Уточнить знания детей о названии и месте произрастания растения;

развивать внимание, сообразительность, память.

*Игровое действие.* 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.

*Правила игры.* Отвечает тот, кому брошен мяч. За быстрый и правильный ответ ребенок получает фишку.

Выигрывает тот, кто наберет боль­ше фишек.

*Примечания.*

В этой игре детей можно разделить на звенья. Звено,

Набравшее больше фишек, получает флажок.

**«Весной, летом, осенью»**

*Подготовка к игре.* Воспитатель приготавливает три большие картинки с изображением весны, лета и осени маленькие, на которых нарисованы растения, цветущие весной, летом, осенью.

*Дидактическая задача.* Уточнить знания детей о времени цве­тения отдельных растений (например, нарцисс, тюльпан — весной; золотой шар, астры — осенью я т. д.); учить детей классифицировать по этому признаку, развивать их память, сообразительность.

*Игровое действие.* Игра может быть проведена так же, как и «Когда это бывает?», «Угадай, что где растет».

 **«Назови растение»**

*Цель:* развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

*Материал:* несколько видов растений.

Воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвёртое 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.?

**«Четвёртый лишний»**

*Цель:* развивать умение детей анализировать, расширять словарный запас.

*Материал:* картинки с изображением насекомых.

Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные.

Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру

«Четвёртый лишний»

заяц, ёж, лиса, шмель;

трясогузка, паук, скворец, сорока;

бабочка, стрекоза, енот, пчела;

кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;

пчела, стрекоза, енот, пчела;

кузнечик, божья коровка, воробей, комар;

таракан, муха, пчела, майский жук;

стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;

лягушка, комар, жук, бабочка;

стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

 **"ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ КРУГИ".**

*Цель:* закрепление умений классифицировать животных по разным основаниям, выделять существенные признаки отдельных групп животных.

Материал: игровое поле, разбитое на классификационные круги, конверт с набором фигурок животных разных групп.

*Правила игры:*

- задание начинают выполнять по сигналу воспитателя;

- победителем станет то звено, которое быстрее и правильнее справится с заданием.

игровое действие: дети раскладывают фигурки животных по экологическим кругам в соответствии с заданием воспитателя.

*Варианты игры:*

**1. разложить животных по средам обитания: наземной (почва, земля), воздушной (воздух), водной (вода);**

**2. разложить животных каждой группы по подгруппам:**

**- рыбы (морские, пресноводные);**

**-птицы (перелётные, зимующие, не летающие, дикие, домашние);**

**- звери (дикие, домашние, травоядные, хищники).**

Методика проведения этой игры заключается в том, что первоначально детей познакомили с игровым полем. В ходе беседы пояснили, что означают данные круги, моделью чего они являются, а уже затем объяснили правила игры.

 **«ВЕРШКИ-КОРЕШКИ»**

*Дидактическая задача.* Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

*Игровые правила.* Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

*Игровые действия.* Разыгрывание фантов.

*Ход игры.* Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что - корешками: «Съедобный корень овоща называть вершками, а съедобный плод на стебле - вершками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Воспитатель предупреждает, чтобы дети были внимательными, так как в некоторых овощах съедобно и то и другое. Воспитатель называет: «Морковь!» Дети отвечают: «Корешки», «Помидор!» - «Вершки». «Лук!» - «Вершки и корешки». Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит «Вершки», а дети вспоминают овощи, у

которых съедобны вершки. Эту игру хорошо проводить после беседы об овощах, огороде.

 **«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.

*Ход игры:*

растения - гусеница - птица

злаковые травы - грызуны - змеи

злаковые травы - мышь - хищные птицы

следующие слова: "Журавли, журавли, выгнитесь

трава - кузнечик - луговые птицы

насекомые и их личинки - крот - хищные птицы

тля - божья коровка - куропатка - хищные птицы

травы (клевер) – шмель

**«НАЙДИ СВОЁ ДЕРЕВО»**

*Цель:* обеспечить возможность познавать окружающую среду, использовать опыт прямого общения с ней (проводится в природе).

Воспитатель завязывает одному ребёнку глаза, несколько раз вращает вокруг себя и ведет к какому-нибудь дереву. Ребенок должен изучить это дерево, ощупав его. Во время изучения воспитатель задаёт наводящие вопросы:

Оно гладкое или нет?

Есть ли на нём листья?

Высоко ли от земли начинаются ветки?

Затем воспитатель отводит ребёнка от дерева, запутывает следы, развязывает глаза и предлагает угадать «своё» дерево, используя опыт, полученный во время ощупывания дерева.

В дальнейшем можно предлагать детям игры попарно.

**«УГАДАЙ, КТО Я».**

*Цель:* развивать творческие, подражательные способности у детей.

Воспитатель выбирает одного ребёнка, говорит ему на ухо название какого-либо животного и предлагает изобразить его так, чтобы другие дети догадались, кто это, но при этом водящий не должен издавать ни звука.

Можно использовать другой вариант, когда группа детей изображает представителя животного мира, а ребёнок - водящий должен отгадать – кого.

**"ПОСТРОЙ ДОМИК ЖИВОТНОМУ"**

*Цель.* Закреплять знания об особенностях жизни разных диких животных, об их жилье, о "стройматериалах"; формировать умение подбирать правильный материал для постройки "дома" любому из животных.

*Материал.* Большая картина, карточки с изображениями "домов" животных, "стройматериалов", самих животных.

*Правила.* Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь. Выбрать из предложенного "стройматериала" только те, что нужны для вашего животного. Выбрать "домик" для животного.

Кто быстрее справится с заданием и сумеет объяснить свой выбор, тот и выиграл.

*Ход игры.*

Воспитатель. Сегодня к нам в детский сад пришла телеграмма от зверей, в которой они просят нас о помощи, - просят построить им дома. Давайте возьмем шефство над ними, позаботимся о них. Поможем построить домик зверям? (Да.) Выберите из этих животных, кому вы хотели бы помочь.

Далее воспитатель знакомит детей с правилами игры.