

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка – детский сад «Солнышко»
города Котовска Тамбовской области

Картотека дидактических игр для развития
экологических представлений детей дошкольного возраста

Воспитатель: Рычагова Е.В.

1.«Экологический светофор».

Программные задачи: развивать представления детей о рациональном взаимодействии человека с природой (допустимых и недопустимых действиях на природе, природоохранной деятельности); умения оценивать результаты взаимодействия людей и природы (приносящие вред или пользу); расширять опыт ребёнка в экологически ориентированной деятельности.

Оборудование: набор цветных кружков (красного, жёлтого, зелёного цвета) для каждого ребёнка, набор карточек с изображением и описанием поступков человека на природе.

Ход игры: все участники получают по три кружочка – жёлтый, красный, зелёный. На видном месте вывешивается таблица, напоминающая о значении цветов – сигналов экологического светофора.

Красный – запрещает действия, приносящие вред окружающей среде и жизни людей.

Жёлтый – предупреждает об осторожности, чтобы как можно меньше нанести вреда природе.

Зелёный – разрешает и поощряет действия, помогающие растениям, животным.

Ведущий зачитывает описание поступка человека на природе. Показывая детям соответствующий рисунок. Участники игры оценивают этот поступок, поднимая по сигналу ведущего один из имеющихся кружков, включив тот или иной сигнал экологического светофора, обосновав свой выбор. По количеству правильных и неправильных ответов определяется победитель. Нерешенные задачи можно обсудить попозже.

2. «Книга имён моих маленьких друзей».

Программные задачи: развивать умения детей составлять копилку имён, которыми люди называли своих маленьких друзей – кошек, собак, попугайчиков, хомячков и др., воспитывать любовь, внимание и заботливое отношение к братьям нашим меньшим.

Оборудование: картинки или игрушки домашних животных, фломастеры, половина альбомного листа для записи имён животных и создания книги, клей-карандаш для склеивания листов.

Ход игры: ребёнок выбирает картинку или игрушку домашнего питомца и называет не только «основное» имя, но и придумывает производные от него, которыми называют своего любимца, а взрослый записывает на листочке все названия. Когда всем животным придуманы названия, можно все листочки склеить друг с другом, получается книга с именами животных.

3.«Лекарственные растения нашего леса».

Программные задачи: развивать знания детей о лекарственных растениях, растущих в данной местности, речевую активность.

Оборудование: набор картинок с лекарственными растениями.

Ход игры: по картинкам дети находят «лекарственные растения», растущие в нашей местности, и рассказывают о пользе этих растений для здоровья человека.

4.«Что с чем схоже».

Программные задачи: развивать умения детей объединять плоды по сходному признаку.

Оборудование: овощи и фрукты (натуральные или муляжи).

Ход игры: воспитатель предлагает рассмотреть все плоды и определить, чем они похожи между собой. Дети группируют плоды по цвету, форме, вкусу.

5.«Что было бы, если бы из леса исчезли...».

Программные задачи: развивать умение детей устанавливать простейшие связи между обитателями леса, поддерживать интерес к жизни обитателей леса и чуткое отношение к ним.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть в игру и говорит: «Если бы из леса исчезли все насекомые, то что бы произошло? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы? Дети высказывают свои предположения и обосновывают их.

6.«Зоопарк».

Программные задачи: развивать умение детей подбирать слова с заданным количеством слогов, активизировать словарь названиями зверей и птиц.

Оборудование: картинки с изображением различных зверей или птиц, доска с тремя кармашками: на первом изображен один квадрат, обозначающий один слог, на втором – два, на третьем – три.

Ход игры: дети отбирают картинки с изображениями зверей или птиц с заданным количеством слогов в слове и помещают их в соответствующий кармашек-«клетку», обосновывают свой ответ.

7.«Человек и животные».

Программные задачи: развивать знания детей о пользе, которую приносит каждое животное, диалогическую речь.

Оборудование: картинки с изображениями домашних животных.

Ход игры: дети выбирают картинки с животными, воспитатель спрашивает у каждого: – Это кто? Что ты умеешь делать? Какую пользу приносишь человеку? Ребенок: «Это лошадь. Она умеет возить грузы. Лошадь катает детей. И т.д.

8.«Расскажи и покажи».

Программные задачи: развивать знания детей о признаках и повадках различных зверей (птиц), совершенствовать умения строить простое предложение.

Оборудование: эстафетная палочка.

Ход игры: воспитатель называет какого-либо зверя (птицу). Ребёнок, получивший эстафетную палочку, должен назвать признак и повадку этого животного и передаёт палочку воспитателю. Далее воспитатель называет какого-либо зверя (птицу) и передаёт следующему участнику игры. Игра проводится до тех пор, пока все участники не назовут признаки и повадки зверей (птиц), которых назовёт воспитатель.

9.«Отгадай птицу по голосу».

Программные задачи: развивать знания детей о том, какие звуки издают птицы, музыкальный слух.

Оборудование: картинки с изображением птиц, запись птичьих голосов, компьютер.

Ход игры: воспитатель, включая поочерёдно запись птичьих голосов, предлагает детям отгадать птицу и найти её на картинке. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку и называют птицу.

10.«Дикие и домашние животные»

Программные задачи: развивать умения детей группировать диких и домашних животных, правильно пользоваться обобщающими словами *дикие животные, домашние животные*, воспитывать любовь к животным.

Оборудование: картинки с изображением луга, картинки с домашними животными, картинки с изображением леса, картинки с изображением диких животных.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отобрать сначала картинки с животными леса и обосновать свой выбор. Затем отобрать картинки с животными для луга и тоже обосновать свой выбор.

В конце игры можно пересчитать, сколько диких зверей и сколько домашних животных.