Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение  
Искитимского района Новосибирской области

Приложение № 5

Детский сад комбинированного вида «Красная шапочка»

р. п. Линево, 633216, 4микрорайон, дом 15,  
телефон (8-38343) 3-38-21; e- mail: ds\_kra\_isk@edu54.ru

**Картотека дидактических игр экологического содержания**

Составитель: воспитатель: Пасканова И. В.,



Экологическое воспитание является одной из актуальных современных проблем. В основе содержания экологического воспитания лежит формирование у ребенка осознанно-правильного отношения к природным явлениям и объектам, которые окружают его и с которыми он знакомится в дошкольном детстве. Научить видеть и понимать красоту природы, бережно относится ко всему живому – главные задачи экологической работы в дошкольном учреждении. В разработке представлены примеры дидактических игр из трех групп: для обогащения экологических представлений, для воспитания эмоционально-ценностного отношения к природе, для приобщения к экологически ориентированной деятельности

***Дидактические игры для обогащения экологических представлений***

**«Четвёртый лишний»**

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»

1. заяц, ёж, лиса, шмель;
2. трясогузка, паук, скворец, сорока;
3. бабочка, стрекоза, енот, пчела;
4. кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
5. пчела, стрекоза, енот, пчела;
6. кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
7. таракан, муха, пчела, майский жук;
8. стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
9. лягушка, комар, жук, бабочка;
10. стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

***«Зоопарк»***

*Цель:* Формировать и расширять представления детей о питании домашних и диких животных (птицы, животные), воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

*Материал:* карточки разных животных, птиц, насекомых, продукты питания, овощи и фрукты.

*Ход игры:*

Детям предлагается покормить животных в зоопарке. Игра проходит по типу лото. Ведущий показывает карточки с продуктами питания, насекомыми. Игрок, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного или птицы.

**«Игра в слова»**

Я прочитаю вам слова, а вы подумайте, какие из них подходят муравью (шмелю, пчеле, таракану).

*Словарь:* муравейник, зелёный, порхает, мёд, увёртливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река. Стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

*Вариант игры:* какие слова подходят к овощу (фрукту и т.д.)

**«Цепочка»**

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» — животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

***«Рассели животных по домам»***

*Цель:* Развивать и закреплять знания детей о местах проживания животных, названиях их жилищ. Развивать речь.

*Материал:* Фланелеграф, разные природные зоны земли (иллюстрации). Маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д.

*Ход игры:*

На фланелеграфе расположены разные природные зоны земли. У детей маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, и т.д. Задача детей назвать свое животное, где оно живет, и поставить около нужной природной зона на фланелеграф.

**«Путешествие под водой»**

*Цель:* Развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.

*Материал:*Большие карты-лото с картинкой какого-либо водоема. Маленькие карточки с рыбами, водными животными, растениями и т.д.

*Ход игры:*

Воспитатель предлагает отправиться в водное путешествие по разным водоемам. Можно разделить детей на команды. Каждая команда отправляется в путешествие к определенному водоему. Далее дети подбирают живые объекты для своих водоемов из общего количества маленьких карточек. Выигрывает та команда, которая лучше знает обитателей и растения своего водоема.

Или игра проводится по типу лото.

**«Летает, плавает, бегает»**

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» — имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» — изображают полёт птицы.

**«Похожи – не похожи»**

*Цель игры:* развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы, сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

*Материал:* игровой лист (экран) с тремя «окнами-прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты-полоски с обозначением свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

*Вариант 1.* Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором окне. На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое окно – яблоко, второе окно – круг, третье окно – мяч.

*Вариант 2*. Один ребёнок устанавливает первое окно, второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму окну. За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

*Вариант 3.* Используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» — выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.

**«Выбери нужное»**

На Столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают. Например, «зелёный» — это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы и т.д. Или: «влажный» — вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

***Дидактические игры для развития эстетического восприятия природы***

**«Беседа с деревьями»**

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

*Предварительная работа***.** Чтение сказок и рассказов по теме.

*Ход игры*

*Воспитатель.*Посмотрите, как много деревьев на нашем участке. Выберите дерево, которое вам нравится, подойдите к нему, обнимите и постойте так с закрытыми глазами. Послушайте, что оно вам «расскажет». По моему сигналу возвращайтесь.

*Вернувшись, дети (по желанию) рассказывают о «своём» 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 растениями»**

*Цель:*Формировать эмоциональное отношение к природе.

*Материал.* Картинки с изображением известных детям деревьев и цветов – на каждого ребёнка.

***Ход игры***

*Воспитатель раздаёт детям картинки.*

*Воспитатель.*Посмотрите внимательно на свою картинку. Вам знакомо это растение?  *(Ответы детей.)*Подумайте, что вы можете рассказать о нём.

*Педагог задаёт наводящие вопросы, помогает на них отвечать (как бы даёт образец рассказа).*

***Дидактические игры для формирования нравственно – оценочного опыта***

**«Радости и огорчения»**

*Цель.*Формировать собственное отношение к природе.

*Материал.* Старичок-лесовичок (кукла); фишки (яркие – жёлтого, зелёного, красного цвета; тёмные – серого, коричневого цвета).

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

Ход игры

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…т.д.

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

**«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 изображённом на картинке.

*1 остановка – «Дед Мазай и зайцы».*

*2 остановка – «Кошка».*

*3 остановка – «Цветы».*

*Примечание.*Игра адаптирована в целях воспитания у детей нравственного отношения к природе.

**«Что такое хорошо и что такое плохо»**

Цель.Уточнить представления детей об экологически правильном поведении.

Материал. Сюжетные картинки (дети сажают деревья, поливают цветы; дети делают скворечник; дети разрушают птичье гнездо; мальчик стреляет в птиц из рогатки). Карточки тёмного и яркого цвета – на каждого ребёнка.

***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 тёмного цвета.

**«Экологический светофор»**

***Цель.***Продолжать уточнять представления детей об экологически правильном поведении.

***Материал*.** Вырезанные из картона круги красного и зелёного цвета.

***Ход игры***

***Воспитатель.***Я расскажу вам несколько историй. Если вы считаете, что герои рассказа ведут себя правильно, «зажигайте» зелёный свет, а если неправильно, - красный. Называются жизненные ситуации, которые происходят в природе.

***Дети дают правильные ответы.***

**Игра «А у меня…, А у кого ?»**

Цель игры может быть любой.

Материал : изготавливаются двух сторонние карточки определенной тематики, например «Домашние животные».

Водящий спрашивает : У меня корова ( одна сторона карточки) переворачивает другой стороной там например лошадка, спрашивает А у кого лошадка? Ребята рассматривают свои картинки и отвечает ребенок у меня лошадка, а у кого курочка .. и так по круго пока не возратимся к первому играющему .