**Картотека дидактических игр по воспитанию экологической культуры старших дошкольников.**

**Игра “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.

растения - гусеница - птица

злаковые травы - грызуны - змеи

злаковые травы - мышь - хищные птицы

трава - кузнечик - луговые птицы

насекомые и их личинки - крот - хищные птицы

тля - божья коровка - куропатка - хищные птицы

травы (клевер) - шмель

**Игра “Пищевые цепочки водоёма”**

**Цель:**Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

**Правила игры:**Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар - лягушка - цапля

червячок - рыбка - чайка

водоросли - улитка - рак

ряска - малёк - хищная рыба

**Игра “Пищевые цепочки в лесу”**

**Цель:**Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

**Правила игры:**Воспитатель раздаёт карточки с изображением растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения - гусеница - птицы

растения - мышка - сова

растения - заяц - лиса

насекомые - ежи

грибы - белки - куницы

лесные злаки - лось - медведь

молодые побеги - лось - медведь

**Игра “С чем нельзя в лес ходить?”**

**Цель:**Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

**Правила игры:**Воспитатель выкладывает на стол предметы или ил люстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда… Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

***Что в корзинку мы берем.***

**Цель:** закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу.

Научить различать плоды по месту их выращивания.

Сформировать представление о роли людей сохранения природы.

**Материалы:** Картинки с изображение овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзинок.

**Ход игры.** У одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзинок.

Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.

Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.

***Угадай, что в мешочке?***

**Цель:**учить детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

**Материалы:**овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и д.р.

**Ход игры:** вы знаете игру «Чудесный мешочек»?, играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, ни будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

***Выбери нужное.***

**Цель:** закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

**Материалы:** предметные картинки.

**Ход игры:** 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: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.

***Где снежинки?***

**Цель**: закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

**Материалы:** карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

**Ход игры:**

Вариант № 1.Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки и объясняется выбор.

Вариант № 2.Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии? (Зима, ранняя весна, поздняя осень).

***С какой ветки детки?***

**Цель:**закреплять знания детей о листьях и плодах деревьях и кустарников, учить подбирать их  по принадлежности к одному растению.

**Материалы:**листья и плоды деревьев и кустарников.

**Ход игры:**Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: « Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.

***Сложи животное.***

**Цель:**закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичных признаках.

**Материалы:**картинки с изображением разных животных.(каждое в двух экземплярах).

**Ход игры:**один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.

***Что из чего сделано?***

**Цель:** учить детей определять материал, из которого сделан предмет.

**Материалы:** деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик., ключ и т.д.

**Ход игры:**дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

***Угадай - ка.***

**Цель:**развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить знание детей о ягодах.

**Материалы:**картинки на каждого ребенка с изображение ягод. Книга загадок.

**Ход игры:**на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку.

***Съедобное – несъедобное.***

**Цель:** закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

**Материалы:** корзинка, предметные картинки с изображение съедобных и несъедобных грибов.

**Ход игры:** на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинку

***Цветочный магазин.***

**Цель:**закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

**Материалы:**лепестки, цветные картинки.

**Ходи игры:** Вариант 1. На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

Вариант 2. Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался о каком цветке идет речь.

Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

***Полезные – неполезные.***

**Цель:**закрепить понятия полезные и вредные продукты.

**Материалы:**карточки с изображением продуктов.

**Ход игры:**на один стол разложить то, что полезно, на другой – что неполезно.

Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.

Неполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.д.

***Узнай и назови.***

**Цель:**закрепить знания лекарственных растений.

**Ход игры:**воспитатель берет из корзинки растения и показывает их детям, уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нем все, что знаете. Назовите место, где растет (болото, луг, овраг).

Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).

***Назовите растение***

**Цель:**уточнять знания о комнатных растениях.

**Ход игры:**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.?

***Кто где живёт***

**Цель:**закреплять знания о животных и местах их обитания.

**Ход игры:**у воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

***Береги природу.***

**Цель:**закреплять знания об охране объектов природы.

**Ход игры:** на столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

***Цепочка.***

**Цель:** уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.

**Ход игры:**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.

**«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.

**«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 повторяются 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.

Дидактическая игра «Пищевые цепочки в лесу»

Цель: Закрепить знания о пищевых цепочках в лесу.

Правила игры: Воспитатель детям предлагает карточки с изображениями растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки

Дидактическая игра «Пищевые цепочки на лугу»

Цель: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

Правила игры: Детям раздаются карточки с изображением обитателей луга. Дети, раскладывают, кто кем питается.

Дидактическая игра «Угадай какая птица?»

Цель: Закрепить знания детей о перелётных птицах.

Правила: Детям предлагается набор картинок с изображением различных птиц, из которых они должны выбрать только перелётных

**Природа и человек.**
**Цель:** закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.
Материалы: мяч.
Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.
«Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.
«Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.
Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.
**Выбери нужное.**Дид. задача: закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.
Материалы: предметные картинки.
Ход игры: 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: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.
**Где снежинки?**
Дид. задача: закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.
Материалы: карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.
Ход игры:
Вариант№ 1. Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.
Во время движения по кругу произносятся слова:
Вот и лето наступило.
Солнце ярче засветило.
Стало жарче припекать,
Где снежинку нам искать?
С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:
Наконец, пришла зима:
Стужа, вьюга, холода.
Выходите погулять.
Где снежинку нам искать?
Вновь выбирают нужные картинки и объясняется выбор.
Вариант№ 2. Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.
Вывод делается из ответов на вопросы:
- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии? (Зима, ранняя весна, поздняя осень).
**С какой ветки детки?**Дид. задача: закреплять знания детей о листьях и плодах деревьях и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.
Материалы: листья и плоды деревьев и кустарников.
Ход игры: Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: « Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод.
Когда это бывает?
Дид. задача: учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.
Материалы: на каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы.
Ход игры: воспитатель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится в стихотворении.
Весна.
На полянке, у тропинки пробиваются травинки.
С бугорка ручей бежит, а под елкой снег лежит.
Лето.
И светла, и широка
Наша тихая река.
Побежим купаться, с рыбками плескаться…
Осень.
Вянет и желтеет, травка на лугах,
Только зеленеет озимь на полях.
Туча небо кроет, солнце не блестит,
Ветер в поле воет,
Дождик моросит.
Зима.
Под голубыми небесами
Великолепными коврами,
Блестя на солнце, снег лежит;
Прозрачный лес один чернеет,
И ель сквозь иней зеленеет,
И речка подо льдом блестит.
Звери, птицы, рыбы.
Дид. задача: закреплять умение, классифицировать животных,, птиц, рыб.
Материалы: мяч.
Ход игры: дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: « Вот птица. Что за птица?»
Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).
Затем он передает вещь другому ребенку, с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.
Так же играют, называя рыб, зверей. (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя).
Сложи животное.
Дид. задача: закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичных признаках.
Материалы: картинки с изображением разных животных.(каждое в двух экземплярах).
Ход игры: один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.
Что из чего сделано?
Дид. задача: учить детей определять материал, из которого сделан предмет.
Материалы: деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик., ключ и т.д.
Ход игры: дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.
Угадай - ка.
Дид. задача: развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить знание детей о ягодах.
Материалы: картинки на каждого ребенка с изображение ягод. Книга загадок.
Ход игры: на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку.
Съедобное – несъедобное.
Дид. задача: закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.
Материалы: корзинка, предметные картинки с изображение съедобных и несъедобных грибов.
Ход игры: на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинку
Цветочный магазин.
Дид. задача: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.
Материалы: лепестки, цветные картинки.
Ходи игры: Вариант 1. На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.
Вариант 2. Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался о каком цветке идет речь.
Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.
Чудесный мешочек.
Дид. задача: закрепить знания у детей, чем питаются звери. Развивать познавательный интерес.
Материалы: мешочек.
Ход игры: в мешочке находятся: мед, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д.
Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого оно, кто чем питается.
Полезные – неполезные.
Дид. задача: закрепить понятия полезные и вредные продукты.
Материалы: карточки с изображением продуктов.
Ход игры: на один стол разложить то, что полезно, на другой – что неполезно.
Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.
Неполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.д.
Узнай и назови.
Дид. задача: закрепить знания лекарственных растений.
Ход игры: воспитатель берет из корзинки растения и показывает их детям, уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нем все, что знаете. Назовите место, где растет (болото, луг, овраг).
Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).
Назовите растение
Дид. задача: уточнять знания о комнатных растениях.
Ход игры: 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.?
Кто где живёт
Дид. задача: закреплять знания о животных и местах их обитания.
Ход игры: у воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.
Летает, плавает, бегает.
Дид. задача: закреплять знания об объектах живой природы.
Ход игры: 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.
Береги природу.
Дид. задача: закреплять знания об охране объектов природы.
Ход игры: на столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.
Цепочка.
Дид. задача: уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.
Ход игры: 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.
Что было бы, если из леса исчезли…
Дид. задача: закреплять знания о взаимосвязи в природе.
Ход игры: воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:
- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?
Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.
Узнай птицу по силуэту.
Дид. задача: закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.
Ход игры: детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают птиц и называют перелетная или зимующая птица.
Живое – неживое.