

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №29 «Журавушка»

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ЭКОЛОГИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ

(для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет)



Подготовила Позигун А.О

«Природа и человек».

Дидактическая задача: 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.

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

Дидактическая 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.

«Какие все мы разные»

Цель: показать многообразие природного мира, его неповторимость, выделить хорошие качества любого природного объекта.

Воспитатель дает задание: Встаньте налево те, кто больше любит море, направо – те, кто больше любит речку, а посередине пусть останутся те, кому нравится и то, и другое.

Затем детям дают вопросы:

- Почему тебе нравится море?
- Почему ты любишь речку?
- Почему ты остался посередине?

Варианты заданий: зима – лето, ромашка – колокольчик, дождь – снег.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что и то и другое хорошо, надо лишь замечать это хорошее в природе. В результате проведения таких игр детям становится трудно выбирать то, что лучше и они остаются посередине. Однако, это не является целью игры.

«Польза - вред»

Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных, ни вредных, одни только необходимые.

1 этап

Первый вариант: «Польза – вред». (тема: живая природа).

Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы? », дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы? »

Второй вариант: «Нравится – не нравится» (тема: не живая природа).

Принцип организации см. вариант 1.

Третий вариант: «Хорошо – плохо» (тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.

2 этап

Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? » (волк стал хорошим - перестал есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим птицам негде было бы жить).

Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть. В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.

«Экологи».

Цель: закреплять знания детей о природе.

Ход игры: Воспитатель напоминает детям, что люди, которые занимаются изучением природы и вопросами ее охраны, называются экологами, и предлагает побыть им в роли экологов. Остальные дети будут задавать им вопросы:

- 1.Если мы будем охранять птиц в лесу, кому мы поможем?
 - 2.Для чего природе нужны хищники?
 - 3.Что такое красная книга и для чего она нужна?
 - 4.Для чего люди создают заповедники?
 - 5.Расскажите, как связаны между собой елка, белка, рысь?
 - 6.Какую помощь растениям оказывают животные, насекомые?
- и так далее.

«Выбери нужное»

Цель: Закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

Дидактический материал: 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.

«Экологическая пирамида»

Цель: закреплять знания детей об экологической пирамиде через перфокарты.

Дидактический материал: перфокарты с изображением хищных и травоядных животных, растений.

Ход игры: воспитатель раздает детям перфокарты . Дети должны выстроить пищевую цепочку.

«Большая цепочка»

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

Дидактический материал: картинки с изображением объекта живой или 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.

«Грибная корзинка»

Цель: закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

Дидактический материал: корзинка, картинки с изображением 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.

«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 изображением 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.

«Вершки – корешки»

Цель: учить детей составлять целое из частей. Материалы: два обруча, картинки овощей. **Ход игры:**

Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у которых используются вершки. Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ именно сюда. В области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.

Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегают врассыпную. На сигнал «Раз, два, три – свою пару найди!», нужно соединить вершки и корешки одного овоща.

«Природа и человек»

Цель: закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человеком 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»

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