

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
ПО ФОРМИРОВАНИЮ  
ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ  
У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**



**Содержание**

1. Найди, что покажу
2. Найди, что назову
3. Угадай, что в руке
4. Чудесный мешочек
5. Угадай, что съел
6. Найди, о чем расскажу
7. Опиши, я отгадаю
8. Опиши, мы отгадаем
9. Что изменилось.
10. Найди такой же
11. Угадай растение по описанию
12. Где спряталась матрешка!
13. Найди растение по названию
14. Чего не стало!
15. Опишите, я отгадаю
16. Найди, о чем расскажу
17. Загадай, мы отгадаем
18. Продайте то, что назову
19. Найди листок, какой покажу
20. Найди в букете такой же листок
21. Такой листок, лети ко мне!
22. Найди листок
23. Найди, о чем расскажу
24. Найди свой дом
25. Кто быстрее найдет березу, ель, дуб
26. Кто рядом живёт
27. Экологи
28. Рыбы, птицы, звери
29. В гости к Винни-Пуху

30. Путаница
31. На что это похоже?
32. Тень
33. Совы и вороны
34. Овощи – «худышки» и Овощи «толстячки»  
(игра импровизация)
35. Моя сказка
36. Найди нужное слово
37. Носы
38. Звуки
39. Рамочка
40. Мальчик наоборот
41. Какие все мы разные
42. Сам себе огородник
43. Наоборот
44. Чудесный мешочек
45. Опиши и угадай
46. Спроси и угадай
47. Угадаем вместе
48. Прятки
49. Какое дерево пропало?
50. Где что зреет?
51. Цветочный магазин
52. Где спряталась рыбка
53. Волшебные экранчики
54. Похожи – не похожи
55. Экологическая башня «Лес»
56. Экологическая пирамида «Птицы»
57. Экологическое лукошко «Аптека Айболита»
58. Зоологический стадион

59. Зелёные карты
60. Прогулка в лес
61. Лесник
62. Мы – помощники растений
63. Ухаживаем за растениями
64. Заготавливаем корм для животных
65. Пересади растение
66. Чего не хватает животным
67. Садоводы
68. Вырасти новое растение
69. Что нам нужно для работы
70. Ромашка
71. Разведка полезных дел

## НАЙДИ, ЧТО ПОКАЖУ

(младший дошкольный возраст)

**Цель:** найти предмет по сходству.

**Игровое действие.** Поиск предмета, показанного и спрятанного воспитателем.

**Правило.** Под салфетку заглядывать нельзя.

**Материал и оборудование.** На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.

### Ход игры

Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется».

Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

**Примечание.** В дальнейшем игру можно усложнить, добавляя овощи и фрукты, похожие по форме, но отличающиеся по окраске. Например: свеклу, репу; лимон, картофель; помидор, яблоко и др.

## НАЙДИ, ЧТО НАЗОВУ

(младший дошкольный возраст)

**Цель:** найти предмет по слову-названию.

**Игровое действие.** Поиск «спрятавшихся» овощей и фруктов.

**Правило.** Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту (например, свекла, репа, редька; апельсин, помидор, яблоко и др.). Во все вазы заглядывать нельзя.

**Материал и оборудование.** Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо была видна их форма, величина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по величине, но разной окраски (несколько яблок, груш и др.), разной величины с постоянной окраской (морковь, свекла, капуста).

### Ход игры

**Первый вариант:** Воспитатель предлагает одному из детей: «Найди маленькую морковку и покажи ее всем». Или: «Найди желтое яблоко, покажи его детям»; «Покатай яблоко и скажи, какое оно по форме». Ребенок находит предмет, показывает его остальным детям, пытается определить форму. Если ребенок затрудняется, педагог может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Например: «Покажи желтую репку (черную редьку)». И т.п.

**Второй вариант:** Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Дети ищут названный предмет.

**Третий вариант:** Игра оборудуется и проводится так же, как и в первых двух вариантах. Здесь решается задача — закрепить в памяти дошкольников окраску предметов.

Овощи и фрукты раскладывают (прячут) в вазы разной окраски в соответствии с окраской предмета.

## **УГАДАЙ, ЧТО В РУКЕ**

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

**Игровое действие.** Бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

**Правило.** Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя. Нужно узнать на ощупь.

### **Ход игры**

Дети стоят, образуя круг. В руки, отведенные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети, у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.

## **ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

**Игровое действие.** Поиск на ощупь спрятанного предмета.

**Правила.** В мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет всем остальным.

**Материал и оборудование.** Для первых игр подбирают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, деталям, затем более похожие. Небольшой мешочек (непрозрачный).

### **Ход игры**

Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает одному из ребят: «Найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи, что ты взял». Или можно попросить: «Найди то, что я скажу (назову)». По очереди задание выполняют все дети.

**Примечание.** В последующем при повторении игры мешочек наполняют заранее. Дети не должны видеть, что туда прячут.

## УГАДАЙ, ЧТО СЪЕЛ

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

**Игровое действие.** Угадывание на вкус.

**Правила.** Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

**Материал и оборудование.** Подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.

### Ход игры

Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе».

После того как все дети выполняют задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

**Примечание.** В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения вкуса: «Как во рту стало?» (Горько, сладко, кисло.)

## НАЙДИ, О ЧЕМ РАССКАЖУ

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предметы по перечисленным признакам.

**Игровое действие.** Угадывание растения по описанию признаков.

**Правило.** Называть известные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.

**Материал и оборудование.** Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

### Ход игры

Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

## **ОПИШИ, Я ОТГАДАЮ**

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

**Игровое действие.** Загадывание взрослому загадок.

**Правила.** Нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

**Материал и оборудование.** Овощи и фрукты раскладывают на столе. Стул воспитателя ставят так, чтобы растения ему не были видны.

### **Ход игры**

Педагог говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его название. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» И т. д.

Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.

## **ОПИШИ, МЫ ОТГАДАЕМ**

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** описать предметы и найти их по описанию.

**Игровые действия.** Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

**Правила.** Дать описание подробно и четко в принятой последовательности.

### **Ход игры**

**Первый вариант:** Ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ребят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.

**Второй вариант:** Воспитатель предлагает одному ребенку загадать загадку — описать какой-либо овощ, например, свеклу, так, чтобы дети узнали, о чем он говорит. Воспитатель предупреждает водящего, что на загаданный предмет не надо долго смотреть, так как дети могут увидеть, на что он смотрит, и сразу угадают. Следует напомнить последовательность описания, сначала надо рассказать о форме, ее деталях, затем о плотности, окраске, вкусе.

## **ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ**

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предметы по сходству.

**Игровое действие.** Поиск похожего предмета.

**Правило.** Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

**Материал и оборудование.** Одинаковые растения (по 3—4) расставлены на двух столах.

### **Ход игры**

Воспитатель показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.)

Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.

## **НАЙДИ ТАКОЙ ЖЕ**

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предметы по сходству.

**Игровое действие.** Дети находят изменения в расположении предметов.

**Правило.** Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

**Материал и оборудование.** На двух столах ставят 3—4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

### **Ход игры**

Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

## УГАДАЙ РАСТЕНИЕ ПО ОПИСАНИЮ

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предметы по перечисленным признакам.

**Игровое действие.** Поиск предмета по загадке-описанию.

**Правило.** Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.

**Материал и оборудование.** Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение

### Ход игры

Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже «на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его. Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное.

## ГДЕ СПРЯТАЛАСЬ МАТРЕШКА?

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предмет по перечисленным признакам.

**Игровое действие.** Поиск спрятанной игрушки.

**Правило.** Смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.

**Материал и оборудование.** На столе расставляют 4—5 растений

### Ход игры

**Первый вариант:** Детям показывают маленькую матрешку, которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспитатель.— Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность), цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

**Второй вариант:** Матрешка «прячется» за любое растение, находящееся в групповой комнате.

## НАЙДИ РАСТЕНИЕ ПО НАЗВАНИЮ

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** найти растение по слову-названию.

**Игровые действия.** Поиски названного растения.

**Правило.** Смотреть, куда прячут растение, нельзя.

### Ход игры

**Первый вариант:** Воспитатель называет комнатное растение, стоящее в групповой комнате, а дети должны найти его. Сначала педагог дает задание всем детям: «Кто быстрее найдет у нас в групповой комнате растение, которое я назову?» Затем просит некоторых детей выполнить задание. Если детям трудно будет найти названное растение на большой площади комнаты среди многих других, игру можно провести по аналогии с предыдущими, то есть отобранные растения поставить на стол. Тогда поиск растения в комнате станет усложненным вариантом игры.

**Второй вариант:** Можно провести игру с использованием игрушки, которую воспитатель или кто-нибудь из детей спрячет (см. игру «Где спряталась матрешка?»), но вместо описания комнатного растения, возле которого спрятана игрушка, можно дать только его название.

## ЧЕГО НЕ СТАЛО?

*(младший дошкольный возраст)*

**Цель:** назвать растение по памяти (без зрительного контроля).

**Игровое действие.** Отгадать, какого растения не стало.

**Правило.** Смотреть, какое растение убирают, нельзя.

**Материал и оборудование.** На стол ставят 2—3 хорошо знакомых детям по прежним играм растения.

### Ход игры

Воспитатель предлагает малышам посмотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого растения не стало?» Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим предметом.

## **ОПИШИТЕ, Я ОТГАДАЮ**

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** найти растение по описанию взрослого.

**Игровое действие.** Угадывание растений по загадке-описанию.

**Правило.** Сначала надо найти растение, о котором расскажут, а потом назвать его.

### **Ход игры**

Воспитатель описывает одно из растений, находящихся в групповой комнате. Дети должны найти его по описанию, а если оно им знакомо, то назвать. Те растения, названия которых дети еще не знают, воспитатель называет сам.

При описании следует использовать общепринятые термины: «форма листа», «окраска цветов» и т. д. Это поможет детям выделить отличительные и общие признаки растения.

## **НАЙДИ, О ЧЕМ Я РАССКАЖУ**

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы взрослого.

**Игровое действие.** Составление «загадки» для взрослого.

**Правила.** Называть загадываемое растения нельзя. Отвечать на вопросы правильно.

### **Ход игры**

Педагог сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребенка воспитатель просит выбрать и показать детям растение, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Педагог задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске листьев (называет оттенки зеленого цвета), о поверхности листа (гладкий, негладкий), о том, есть ли цветы, сколько их на ветке, какой они окраски. Например: «На что похоже — на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие?» Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.

## ЗАГАДАЙ, МЫ ОТГАДАЕМ

**Цель:** описать предметы и найти по описанию.

**Оборудование.** На стол ставят 3—4 растения.

**Игровое действие.** Загадывание и отгадывание загадок о растениях.

**Правило.** Описывать растение нужно, не называя его.

### Ход игры

**Первый вариант:** Один ребенок выходит за дверь. Он — водящий. Дети договариваются, о каком растении и что будут говорить. Водящий возвращается, и дети описывают ему задуманное. Внимательно прослушав рассказ, водящий должен назвать и показать растение.

**Второй вариант:** Воспитатель предлагает одному из детей описать какое-нибудь растение, стоящее на столе. Остальные должны узнать растение по рассказу и назвать его.

## ПРОДАЙТЕ ТО, ЧТО НАЗОВУ

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предмет по названию.

**Игровые действия.** Выполнение ролей покупателя и продавца.

**Правила.** Покупатель должен назвать растение, но не показывать его. Продавец находит растение по названию.

**Материал и оборудование.** Подобрать комнатные растения, полевые и садовые цветы. Разложить и расставить их на столе.

### Ход игры

Один ребенок — продавец, остальные — покупатели. Покупатели называют растения, которые хотят купить, продавец находит их и выдает покупку. В случае затруднения покупатель может назвать признаки растения.

## **НАЙДИ ЛИСТОК, КАКОЙ ПОКАЖУ**

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предметы по сходству.

**Игровое действие.** Бег детей с определенными листочками.

**Правило.** Бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

### **Ход игры**

Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, например, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.

## **НАЙДИ В БУКЕТЕ ТАКОЙ ЖЕ ЛИСТОК**

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предмет по сходству.

**Игровое действие.** Поиск похожего предмета.

**Правило.** Листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

**Материал и оборудование.** Подобрать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.

### **Ход игры**

Воспитатель раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три — такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кленовым листом.

Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

## **ТАКОЙ ЛИСТОК, ЛЕТИ КО МНЕ!**

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предметы по сходству.

**Игровое действие.** Подбежать к воспитателю по его сигналу.

**Правило.** Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

**Материал и оборудование.** Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, распространенных в данной местности деревьев).

### **Ход игры**

Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок — ко мне!»

Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.

## **НАЙДИ ЛИСТОК**

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** найти часть по целому.

**Игровые действия.** Поиски предмета.

**Правило.** Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

### **Ход игры**

Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь попробуйте найти такие же на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.

## **НАЙДИ, О ЧЕМ РАССКАЖУ**

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** найти предметы по перечисленным признакам.

**Игровое действие.** Поиск предмета по описанию.

**Правило.** Бежать к узанному дереву можно только по сигналу воспитателя.

### **Ход игры**

Игра проводится на воздухе. Воспитатель описывает дерево (величину и окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя: «Раз, два, три — беги!»

## НАЙДИ СВОЙ ДОМ

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** найти целый предмет по части.

**Игровое действие.** Поиск «домика» по определенному признаку.

**Правило.** Бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.

### Ход игры

В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу. «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «переезжать в новый дом».

**Примечание.** С детьми среднего возраста подобным образом можно провести игру с плодами и семенами деревьев.

## КТО БЫСТРЕЕ НАЙДЕТ БЕРЕЗУ, ЕЛЬ, ДУБ

*(средний дошкольный возраст)*

**Цель:** найти дерево по названию.

**Игровое действие.** Бег к названному дереву (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).

**Правило.** Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

### Ход игры

Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три — к березе беги!» Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.

## КТО РЯДОМ ЖИВЁТ

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** обобщить представления детей о лесе, луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представление о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

**Материал и оборудование:** маски (шапочки растений, грибов, животных леса, луга, водоема (волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчелка, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш) – по количеству детей; обручи красного, синего, зеленого цвета.

Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; Лес, луг, водоем - это их дома, там они находят себе еду, растят потомство.

### Ход игры

В разных уголках площадки раскладываются обручи красного, синего и зеленого цвета. Дети надевают маски (шапочки).

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 место в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками и играют снова.

## ЭКОЛОГИ

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** закреплять представления 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.

## **РЫБЫ, ПТИЦЫ, ЗВЕРИ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** закреплять представления детей о животном мире.

### **Ход игры**

Дети становятся в круг. В центре - ведущий с мячом в руках. Ведущий бросает мяч одному из участников и говорит: «зверь». Поймавший мяч должен быстро назвать какого-нибудь зверя и бросить мяч обратно ведущему. Если ведущий, бросив мяч, скажет «рыба» или «птица», то поймавший называет рыбу или птицу. Тот, кто не ответит ведущему или долго тянет с ответом, выбывает из игры.

## **В ГОСТИ К ВИННИ-ПУХУ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** освоение умений различать части суток: день, ночь, вечер, утро - пользуясь цветными моделями.

**Материал и оборудование:** модели частей суток, игрушка Винни-Пух, загадки о частях суток, картинки с изображением частей суток.

### **Ход игры**

Винни-Пух приносит цветную модель частей суток, шепчет: стрелка, стрелка, покрутись! Время суток, покажись! Это утро, это вечер, это день..." Воспитатель спрашивает, что за разноцветный круг у него и как с ним играть. Винни-Пух раскладывает картинки изображения частей суток и стрелкой указывает на цветные обозначения. Затем загадывает загадки о частях суток.

## ПУТАНИЦА

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** формировать у детей понятие о закономерностях в природе, о том, что разрушение этих законов ведет путанице в природе.

### Ход игры

**Первый вариант** - наглядный: воспитатель раздает детям картины, на которых в изображение вкрались ошибки, предлагает детям рассмотреть их, заметить неточности, исправить их и объяснить, почему они так считают.

**Второй вариант** - словесный - Игра может проводиться на основе литературных текстов – путаниц или же в форме беседы по вопросам типа: что же будет, если звери поменяются едой, местом жительства, хвостами и т.д.? может ли заяц съесть волка, почему? может ли у зайца быть лисий хвост? Почему? И так далее.

## НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ?

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развивать творческое воображение и фантазию у детей.

### Ход игры

Для игры необходим разнообразный природный материал, который раздается детям (лучше всего использовать кору деревьев, которая хорошо отслаивается и имеет слоистую причудливую форму). Воспитатель задает вопрос: на что это похоже? Дети должны предложить варианты, затем наиболее интересные из них зарисовать.

## ТЕНЬ

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** расширять понятия детей о правилах поведения в природе, развивать подражательные способности детей.

### Ход игры

Воспитатель говорит детям о том, что у каждого человека есть тень, но наша с вами тень особенная, она точно повторяет движения человека лишь в том случае, если он делает что-то хорошее. В противном же случае «говорит не буду, не буду повторять» и даже объясняет почему. Воспитатель делит детей на пары, в которых первый ребенок - ребенок, а второй - его «тень». Ребенок может делать в природе то, что считает нужным, т.е. Гулять, нюхать цветы, собирать сухие веточки и прочее, а «тень» оценивает его поступки. В конце игры выбирается ребенок, у которого самая послушная «тень».

## **СОВЫ И ВОРОНЫ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** проверить и закрепить представления детей об окружающем мире.

### **Ход игры**

Дети должныделиться на две команды - команду «Совы» и команду «Вороны». Команды становятся в шеренги, друг напротив друга на расстоянии 3 метра за их спинами - их дома. Воспитатель дает задание: «Совы любят правду, а Вороны - ложь. Поэтому, если я говорю правду, то совы должны ловить ворон, а вороны убегать в свои дома и наоборот». Затем воспитатель произносит фразу природоведческого содержания:

- медведи любят есть тигров;
- у березы весной бывают сережки;
- слоны не умеют плавать;
- дельфин - это животное, а не рыба и т.п.

Целесообразно после каждого раза спрашивать детей о том, почему они так или иначе поступили.

## **ОВОЩИ – «ХУДЫШКИ» И ОВОЩИ - «ТОЛСТЯЧКИ»**

**(игра импровизация)**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развивать творческие способности детей и умение объяснить и отстаивать свою точку зрения.

### **Ход игры**

Воспитатель дает детям задание вспомнить, какие овощи они знают иделиться по желанию на овощи – «худышки» и «толстячки», а затем изобразить эти овощи так, чтобы всем сразу стало понятно, что этот овощ - тоненький, а этот - толстенький.

Воспитатель задает детям вопросы:

1. Какой овощ ты изображаешь?
2. Почему ты выбрал именно этот овощ?
3. Почему ты считаешь этот овощ «худышкой»

или «толстячком»?

## МОЯ СКАЗКА

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развивать творческие способности детей, фантазию, воображение, связную речь, закрепить понятия о взаимосвязях в природе.

### Ход игры

**Первый вариант:** Воспитатель дает детям задание придумать сказочную историю, используя два слова: корова (живая природа) и туча (неживая природа); мухомор- камень; одуванчик - песок. Дети должны придумать сказочный сюжет, используя эти два слова.

**Второй вариант:** Когда дети потренируются придумывать сказки, можно изменить задание: «Придумайте историю, которая случилась с коровой и тучей на самом деле, т.е. В ней не должно быть ничего сказочного». Этот этап труднее дается детям.

## НАЙДИ НУЖНОЕ СЛОВО

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развивать фантазию, воображение, словарный запас детей.

### Ход игры

**Первый вариант:** «Подбери определение к определенному объекту» - дети должны подобрать слова на задание воспитателя типа: какие могут быть листья; какой может быть снег.

**Второй вариант:** «Подбери природный объект под определение». Воспитатель дает задание типа: что может быть горячим на берегу реки (в лесу, в море и т.д.); что может быть темным в городе (в парке, на поляне и т.д.). Педагог должен следить, чтобы дети использовали для подбора только объекты природы.

## НОСЫ

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развивать у детей восприятие запахов.

**Материал и оборудование.** Для игры необходимо иметь 3 непрозрачных пакета, в каждом из которых находится по 1 кусочку поролона, пропитанного запахом разных духов.

### Ход игры

Суть игры в том, что дети - это «зайцы», на них охотится лиса, у которой свой определенный запах (детям дают понюхать пакет - это «запах» лисы). «Зайцы» резвятся на поляне, но их нос должен все чувствовать и вовремя определить запах лисы, чтобы успеть убежать (детям по очереди предлагают понюхать все 3 пакета и выбрать один из них с запахом лисы). Если ребенок правильно определил запах, который предлагался ему ранее, то «заяц» остается цел, так как он смог вовремя почувствовать приближение опасности и скрыться и наоборот. В конце игры выбираются «зайцы-долгожители».

## **ЗВУКИ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** учить детей «слышать» природу.

### **Ход игры**

Все дети должны закрыть глаза и прислушаться. Воспитатель дает задание: «Когда услышите какой-либо звук - загните один палец, еще услышите звук - загните еще палец и т.д. Когда все 5 пальцев будут загнуты, откройте глаза и помолчите, чтобы дать другим детям возможность посчитать «звуки». Воспитатель задает вопросы детям:

1. Какой звук тебе больше всего понравился?
2. Какой звук издала природа, а какой - человек?
3. Какой звук был самым громким, тихим?
4. Издавал ли ветер какой-либо звук?

В дальнейшем можно «слышать» природу и двумя руками, использовать 10 пальцев.

## **РАМОЧКА**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** расширить опыт прямого общения с природой. Учить детей замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.

**Материал и оборудование.** Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей. Альбомный лист сложить пополам, с одной стороны вырезать окошко любой формы - это и будет рамочка. В эту рамочку дети могут помещать - лист дерева, травинку, кусочек коры (любой плоский природный материал, все, что можно найти под ногами).

### **Ход игры**

Воспитатель дает задание: составь портрет лета и назови его; сделай картину сегодняшнего дня (прогулки).

## **МАЛЬЧИК НАОБОРОТ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** воспитывать правильное отношение к природе, расширять понятия детей о правилах поведения в природе.

### **Ход игры**

Суть игры заключается в том, что есть такой мальчик на свете, который все делает наоборот, если слышит плохие советы. Воспитатель дает детям отрицательные и положительные правила поведения в природе, а дети должны сказать, как бы поступил этот мальчик в том или ином случае и объяснить - почему.

## **КАКИЕ ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ**

*(старший дошкольный возраст)*

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

### **Ход игры**

Воспитатель дает задание: «Встаньте налево те, кто больше любит море, направо - те, кто больше любит речку, а посередине пусть останутся те, кто любит и море и речку». Воспитатель задает вопросы:

1. Почему тебе море нравится больше?
2. Почему ты любишь речку?
3. Почему ты остался посередине?

Варианты заданий:

- лето-зима;
- ромашка-колокольчик;
- дождь-снег.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что и то, и другое - хорошо, надо лишь уметь замечать это хорошее в природе.

## **САМ СЕБЕ ОГОРОДНИК**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развивать у детей схематическое воображение и умение разбираться в планах и схемах.

**Материал и оборудование:** альбомные листы, фломастеры.

### **Ход игры**

Воспитатель раздает детям листы бумаги и дает задание: «Представьте, что вам дали дачу (участок под огород). Что бы вы посадили? Почему? Где? Обоснуйте». Сажать можно карточки с изображением овощей, фруктов, ягод и прочие или просто (для более старших детей) составить план - схему дачи, нарисовав ее на бумаге.

## **НАОБОРОТ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** показать детям наличие противоречий в природе и отметить, что все в природе неповторимо.

### **Ход игры**

Организация детей для игры может быть разной:

1. Используется прием «по кругу»;

2. Дети делятся на две команды, которые после

2-3 заданий необходимо менять составом. Воспитатель дает детям задание выбрать в природе что-то: красивое-некрасивое; холодное-тёплое; гладкое-шероховатое. Необходимо, чтобы дети называли только природные объекты и не путали их с предметами, созданными руками человека, т.е. акцент делается на умение детей отличать природное от неприродного. В случае командной организации детей в игре побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.

## **ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развивать тактильные ощущения, воображение и фантазию у детей.

**Материал и оборудование.** Для этой игры необходим мешок с 2 отверстиями по бокам, в которые дети могут просунуть руки. В этот мешок кладется разнообразный природный материал.

### **Ход игры**

**Первый вариант:** «Опиши и угадай». Ребенок должен просунуть руки в отверстия и угадать, что в мешке, предварительно описав природный предмет.

**Второй вариант:** «Спроси и угадай». Ребенок должен просунуть руки в отверстия мешка и ощупать природный предмет. Дети должны угадать, что происходит в мешке, задавая ребенку, который ощупывает предмет, вопросы типа: это гладко или нет; какой оно формы, сколько у этого предмета углов и т.д.

**Третий вариант:** «Угадаем вместе».

## **ПРЯТКИ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** учить детей различать оттенки цвета в природе, показать значение умения приспосабливаться по цвету для животных.

**Материал и оборудование:** силуэты животных, альбомные листы, цветные карандаши.

### **Ход игры**

Воспитатель заранее тонирует маленькие силуэты зверей различными оттенками цвета, раздает детям эти заготовки, а также белые листы бумаги и дает задание: «Спрячьте зайца в лесу так, чтобы его не смог заметить волк» (например, надо нарисовать лес).

## **КАКОЕ ДЕРЕВО ПРОПАЛО?**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развитие памяти; закреплять названия деревьев.

**Материал и оборудование:** картинки с изображением деревьев.

### **Ход игры**

Перед ребенком раскладывают картинки, ребенок их запоминает. Затем ребенку предлагается закрыть глаза, а взрослый одну картинку переверачивает. Открыв глаза ребенок, должен назвать «пропавшее» дерево.

## ГДЕ, ЧТО ЗРЕЕТ?»

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

**Материал и оборудование:** предметные картинки, фланелеграф.

### Ход игры

На фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

## ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН

*(старший дошкольный возраст)*

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

### Ход игры

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

**Первый вариант:** 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.

**Второй вариант:** Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

**Третий вариант:** Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

## **ГДЕ СПРЯТАЛАСЬ РЫБКА?**

*(старший дошкольный возраст)*

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

**Материал и оборудование:** голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, ракушка, палочка, коряга.

### **Ход игры**

Детям показывают маленькую рыбку (игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза.

«Как же найти рыбку?» - спрашивает воспитатель. – Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась. Воспитатель рассказывает, на что похож тот предмет, за которым «спряталась рыбка. Дети отгадывают.

## **ВОЛШЕБНЫЕ ЭКРАНЧИКИ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развитие у детей умений упорядочивать предметы по свойству, понимать условность обозначений, анализировать, сравнивать предметы.

**Материал и оборудование:** «Экран» с тремя «окнами прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств. Ленты – полоски с изображением предметов с разной степенью выраженности свойств (например, яблоко большое, среднее и маленькое).

### **Ход игры**

Воспитатель или кто-либо из детей вставляет изображение предмета в первом «окне». Предлагает подобрать «семейку» - построить упорядоченный ряд.

Например: большой круг, затем средний, маленький; тёмное пятно – светлое, совсем светлое и т.д.

В начале освоения игры содержание конструируется специально: выбирается свойство, подбираются картинки с ярким проявлением данного свойства. В дальнейшем можно использовать изображения с несколькими свойствами. Например, в первом «окне» красное яблоко, во втором и третьем «окнах» - разные по форме, цвету, размеру яблоки. Дети обсуждают, как построить ряд, какое свойство выбрать.

## ПОХОЖИ-НЕ ПОХОЖИ

(старший дошкольный возраст)

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

**Материал и оборудование:** 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.

**Первый вариант:** 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.

**Второй вариант:** 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.

**Третий вариант:** 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.

## ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БАШНЯ «ЛЕС»

(старший дошкольный возраст)

**Цель:** познакомить детей с понятием «пищевая цепь» и дать представление о цепях питания в лесу.

**Материал и оборудование:** четыре разных по величине кубика, на каждой грани которых — иллюстрации леса (лес — гриб — белка — куница; лес — ягоды — еж — лиса; лес — цветок — пчела — медведь; лес — желуди — дикий кабан — волк; лес — береза — майский жук — еж; лес — сосновая шишка — дятел — филин и т.д.)

### Ход игры

На первом этапе дети играют совместно с воспитателем, начинают игру с любого кубика.

Воспитатель: «Это гриб, где он растет?» (В лесу.) «Кто из зверей питается в лесу грибами?» (Белка.) «Есть ли у нее враги?» (Куница.) Далее ребёнку предлагается составить пищевую цепь из названных объектов и объяснить свой выбор. Показать, что если убрать один из компонентов пищевой цепи (например, гриб), то вся цепочка распадается.

На втором этапе дети играют самостоятельно. Им предлагается составить свою экологическую башню.

На третьем этапе организуются игры-соревнования: кто быстрее составит башню, в которой есть, например, еж или волк.

## ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА «ПТИЦЫ»

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** сформировать представления о простейших цепях питания птиц в природе, закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

**Материал и оборудование:** набор из семи кубиков, где первый-четвертый кубики разного цвета, обозначающие условия, необходимые для жизни растений и животных; пятый — растения; шестой — корм птиц; седьмой — птицы (например, рябина — ягоды рябины — снегирь; ель — еловая шишка — клест; дуб — желуди — сойка; водоросли — улитка — утка; трава — кузнечик — аист).

### Ход игры

По аналогии с «Экологической башней «Лес». Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разноцветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с иллюстрациями растений и животных выставляются на эту горизонталь вертикально, один на один, с целью показа пищевых цепей в природе.

## ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ ЛУКОШКО «АПТЕКА

**АЙБОЛИТА»**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** сформировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

**Материал и оборудование:** плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (подорожник, зверобой, ромашка, шиповник, крапива и др.).

### Ход игры

Воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке иллюстрацию, называет растение и объясняет, почему его называют «зеленым доктором». Аналогично можно проводить игры с экологическими лукошками на темы: «Цветы луговые», «Первоцветы», «Ягоды», «Грибы» и др.

## **ЗООЛОГИЧЕСКИЙ СТАДИОН**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** закрепить представления детей о различных видах животных, их питании и месте обитания в природе.

**Материал и оборудование:** планшет, на котором по кругу изображены две беговые дорожки, старт, финиш и девять ходов; в центре стадиона шесть секторов с иллюстрациями животных: один — скворец, две — ласточки, 3 — пчела, 4 — муравей, 5 — медведь, 6 — белка. На отдельных карточках — иллюстрации корма для данных животных и их убежищ (скворечник, муравейник, улей, берлога, дупло и др.). В наборе имеется также кубик для определения хода.

### **Ход игры**

В игре участвуют два ребенка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по три хода: первый — назвать животное, второй — определить корм для данного животного, третий — назвать его убежище в природе. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

## **ЗЕЛЕННЫЕ КАРТЫ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** упражнять детей в соответствии простейших цепей питания животных в природе.

**Материал и оборудование:** набор игральных карточек из 36 штук, каждая окрашена с обратной стороны зеленым цветом, а на лицевой — иллюстрации различных животных и растений, которые составляются таким образом, чтобы в итоге сложилось 18 пар (животное — корм для него).

### **Ход игры**

В игре принимают участие от двух до шести детей. Каждому ребенку раздается по 6 карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них такие, которые можно составить в пары. При правильном ходе ребенка карточки откладываются. Количество карт постоянно пополняется до шести, пока они не закончатся. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек.

## ПРОГУЛКА В ЛЕС

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** сформировать правильное отношение к лесным обитателям, расширить знания детей о правилах поведения в лесу, упражнять в распознавании предупреждающих и запрещающих экологических знаков.

**Материал и оборудование:** планшет с изображением лесной поляны с несколькими тропинками, на которых размещены предупреждающие знаки; силуэты детей, которых можно перемещать по тропинкам; набор запрещающих экологических знаков в конверте (например, не рвать ландыши; не топтать грибы, ягоды; не ломать ветви деревьев; не разрушать муравейники; не разводить костры; не ловить бабочек; не кричать; не включать громкую музыку; не разорять птичьи гнезда и др.).

### Ход игры

В игре может участвовать группа детей, которые отправляются в лес на прогулку. На первом этапе следует провести ребят по тропинке, рассказать, что на ней находится, выставить соответствующие экологические знаки, помогающие соблюдать правила поведения в лесу.

На втором этапе дети самостоятельно путешествуют по лесным тропинкам, где расставлены различные экологические знаки. Игроки должны объяснить по ним правила поведения в лесу. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество фишек.

## ЛЕСНИК

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** закрепить представления детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

**Материал и оборудование:** набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (ландыш, муравейник, гриб съедобный и несъедобный, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костер, скворечник и др.).

### Ход игры

Дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

## МЫ – ПОМОЩНИКИ РАСТЕНИЙ

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** приобщать детей к деятельности, направленной на удовлетворение потребностей живых организмов в месте для обитания, тепле и свете, свежем воздухе, влаге; закреплять с дошкольниками некоторые особенности содержания комнатных растений и ухода за ними.

**Материал и оборудование:** пять-шесть видов комнатных растений; карточки (открытки) с их изображением; кружочки разных цветов: жёлтые (для светолюбивых растений), наполовину жёлтые, наполовину тёмно-серые (для теневыносливых), тёмно-серые (для тенелюбивых), голубые (для влаголюбивых), наполовину голубые (для засухоустойчивых).

### Ход игры

**I этап.** В начале игры воспитатель говорит: «Дети, к нам пришла телеграмма от комнатных растений. Вот что они пишут: «Здравствуйте, дорогие ребята! Давайте с вами дружить. Мы будем радовать вас своими красивыми цветочками, листиками, очищать воздух в группе. Но нам нужна ваша помощь. Если вы согласны с нами дружить, давайте познакомимся. Комнатные растения»».

Далее воспитатель говорит, что каждое растение имеет свою визитную карточку, в которой дано краткое описание его внешнего вида и того, что оно любит (не любит). Воспитатель поочерёдно берёт карточки и описывает внешний вид цветка. Дети определяют растение и выставляют возле него открытку.

**II этап.** После того, как дети расставят все открытки, воспитатель предлагает разделить растения на группы (светолюбивые, теневыносливые, тенелюбивые, влаголюбивые, засухоустойчивые). Педагог называет растение, например, папоротник. Дошкольники определяют, что этот цветок любит тень и воду, и на его открытку наклеивают два кружочка (голубой и тёмно-серый) и т.п.

Кто правильно будет выполнять игровые задания, получит право расставить открытки для всех растений в группе.

## УХАЖИВАЕМ ЗА РАСТЕНИЯМИ

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** приобщать дошкольников к деятельности, направленной на создание условий живым существам, к которым они привыкли, учитывая их индивидуальные особенности; закреплять с детьми различные способы ухода за растениями.

**Материал и оборудование:** карточки с изображением лейки, пульверизатора, кисточки, тряпочки, палочки, ножниц, которые соответствуют способам ухода: полив, опрыскивание, мытьё (кисточки, тряпочки в зависимости от вида листьев), рыхление и обрезка листьев; 7—8 не очень ухоженных растений.

### Ход игры

Воспитатель говорит: «В соседней группе я нашла несколько неухоженных растений: неполитых, пыльных, с сухими листьями. Надо им помочь. Но прежде, чем приступить к работе, нужно определить точно, какой уход требуется каждому растению. Для этого поиграем в игру «Ухаживаем за растениями». Я буду показывать вам цветок, а вы должны будете определить, что ему нужно: полив, мытьё или ещё что-нибудь. Когда определите, покажите (поднимите) картинку с тем предметом, который понадобится вам для работы по уходу за этим растением».

Кто правильно покажет карточку, тот после игры будет ухаживать за растением. Кто ошибётся – даёт ведущему фант.

При разыгрывании фантов воспитатель обязательно подчёркивает, что предлагаемые для ребят задания должны быть на темы природы. Например, назвать цветы группы, цветы клумбы, лесных зверей, домашних животных и т.п.

## ЗАГОТАВЛИВАЕМ КОРМ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** активизировать детей в труде по уходу за животными, вызвать эмоциональное отношение к данному виду труда.

**Материал и оборудование:** картинки с изображением канарейки, черепахи, снегиря (по одной); картинки с изображением рябины, яблок, капусты, листьев, зёрнышек (по 6—8 штук).

### Ход игры

Воспитатель предлагает дошкольникам покормить имеющуюся в группе канарейку (другую птицу или животное). При этом обнаруживается, что нет корма (заранее создаётся такая ситуация). Воспитатель говорит, что нужно всегда заготавливать корм заранее и предлагает поиграть в игру «Заготавливаем корм для животных и птиц». У педагога картинки с изображением канарейки, черепахи, снегиря. На полу — с изображением рябины (корма для снегиря), яблок, капусты, листьев (для черепахи и канарейки), зёрнышек. Когда воспитатель показывает картинку с изображением, например, черепахи, дети из разложенных на полу карточек должны выбрать те, на которых нарисован корм для неё (трава, листья, капуста).

Кто правильно подберёт корм, того поощряют. Кто ошибётся, отдаёт ведущему фант.

## ПЕРЕСАДИ РАСТЕНИЕ

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** заинтересовать детей предстоящей деятельностью по пересаживанию растений; закреплять представления о функции корней, потребности растений в хорошей почве.

**Материал и оборудование:** 5—6 комнатных растений, билеты.

### Ход игры

Игра проводится как «поездка» на автобусе по улицам цветочного города. Воспитатель объясняет правила игры: «Представьте, что мы сейчас находимся в автобусе, он повезёт нас на прогулку по улицам цветочного города. В этом городе много красивых цветов. Но чтобы они оставались всегда красивыми, нужно ухаживать за ними. Сейчас весна, и многие растения нужно пересаживать. Автобус, который нас повезёт, будет останавливаться на разных улицах. Как они называются, вы должны будете догадаться сами по тому, какой цветок там увидите. Вам нужно осмотреть внимательно растение, определить, надо его пересаживать или нет и почему».

Кто правильно определит растение, нуждающееся в пересадке, а также то, которое не нужно пересаживать, получает билет для «проезда» на следующую улицу.

## **ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ ЖИВОТНЫМ?**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** вызывать у детей интерес к животным, к деятельности по уходу за обитателями уголка природы.

**Материал и оборудование:** планшеты с изображением животных уголка природы и места их содержания (клетка с попугаем, террариум с черепахой, клетка с хомяком); картинки с изображением различных условий для животных (чистый песок, грязный песок, баночка с чистой водой, баночка с мутной водой, кормушка с зерном, листья, трава), фишки, ширма.

### **Ход игры**

Дети сидят за столами. У воспитателя на столе ширма, за которой находятся планшеты с изображением клетки с попугаем, террариума с черепахой, клетки с хомяком. Воспитатель за ширмой изменяет какие-либо условия для птицы, животного. Например, в специальный карманчик на планшете с клеткой для птицы вставляются картинки с изображением чистого песка, чистой воды, но убирается картинка кормушки с зерном. Дети должны внимательно осмотреть клетку и определить, каких условий сейчас не хватает птице.

Или, например, вместо картинки с изображением баночки с чистой водой вставляется картинка с мутной водой, в которой плавают перья и шелуха. Дошкольники должны определить, что надо срочно налить чистую воду, птицы не любят грязную. Тот ребёнок, который первым и правильно определяет недостающее животному или птице условие, получает фишку.

У кого в конце игры окажется больше фишек, получает право ухаживать за птицей (животным).

Детей, не получивших в игре фишек, также нужно привлекать к уходу за животными.

## **САДОВОДЫ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** закреплять представление детей о способах посадки плодово-ягодных культур; развивать интерес к посадке растений.

### **Ход игры**

Дети договариваются, кто будет «клубникой», а кто «смородиной», «малиной», «крыжовником». Они свободно перемещаются по площадке «сада», а по сигналу воспитателя «Посадку начать!» ребята приседают на площадке на таком расстоянии друг от друга, как того требуют правила посадки плодово-ягодных культур (кусты смородины, малины, крыжовника подальше друг от друга, клубники – поближе).

Кто правильно выполняет задание – поощряется.

## **ВЫРАСТИ НОВОЕ РАСТЕНИЕ**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** закреплять представления о различных способах размножения растений; вызывать интерес к предстоящей деятельности по выращиванию растений.

**Материал и оборудование:** картинки с изображением овощных и цветочных культур (картофель, лук, горох, бегония, традесканция, тюльпан, настурция) и карточки с семенами, луковичками, клубнями, листьями, соответствующими различным способам размножения растений; фишки, эмблемы.

### **Ход игры**

Воспитатель предлагает детям побыть в роли овощеводов и садоводов и самим вырастить растение. «Но прежде, чем приступить к работе, – говорит педагог, – необходимо получить разрешение. А оно выдаётся только тем ребятам, которые знают, из чего выращиваются различные растения». Далее воспитатель демонстрирует картинки с растениями, а дошкольники должны показать карточки, изображающие способы их размножения. Кто правильно выполнит задание, получает фишку.

Детям, получившим фишки, вручаются эмблемы садоводов и овощеводов, которые являются своеобразным «допуском» к выполнению трудовых поручений по выращиванию растений.

## **ЧТО НАМ НУЖНО ДЛЯ РАБОТЫ?**

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** придать труду дошкольников в природе целенаправленность, позволить им осмыслить экологическую ценность результатов своей работы.

**Материал и оборудование:** игрушки (посуда, кубики, куклы); лопата, грабли, лейка, ведро, мерная палочка.

### **Ход игры**

Игра проводится перед началом работы дошкольников на огороде. Воспитатель предлагает из разложенных предметов выбрать только те, которые необходимы для труда в огороде. Детям, которые правильно выберут оборудование, задаются вопросы: «Для чего нужно вскапывать землю, делать грядки?» и т.п.

Кто правильно подберёт оборудование и ответит на вопросы, получает право участвовать в обработке земли.

## РОМАШКА

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** заинтересовать детей деятельностью природоохранного характера.

**Материал и оборудование:** цветок ромашки, изготовленный из бумаги; на обратной стороне белых лепестков написаны задания детям (например: «Собрать мусор», «Подмести дорожки», «Вскопать землю возле деревьев и кустов», «Прополоть клумбу», «Посадить цветы»).

### Ход игры

Игра может проводиться во время трудового десанта, рейда или во время обычной прогулки. Воспитатель сообщает ребятам, что им необходимо навести порядок на участке или на территории детского сада (парка). Распределить задания между детьми помогает цветок ромашки, на лепестках которого написаны задания. Дошкольники делятся на небольшие микрогруппы по 2—3 человека, подходят к ромашке, отрывают лепестки, и воспитатель читает им то задание, которое написано на лепестке. После этого рассказывают, как они будут выполнять то или иное поручение (какие орудия труда им понадобятся, с чего начнут работу и т.д.), не причиняя вреда живым объектам.

Кто расскажет, как правильно выполнять предстоящую работу, приступает к её выполнению.

## РАЗВЕДКА ПОЛЕЗНЫХ ДЕЛ

*(старший дошкольный возраст)*

**Цель:** развивать у детей интерес к природоохранной деятельности, осознанное её выполнение.

**Материал и оборудование:** территория, природные объекты детского сада, парка.

### Ход игры

Отправляясь на прогулку по территории детского сада, воспитатель предлагает дошкольникам внимательно понаблюдать за состоянием природных объектов, обратить внимание на санитарное состояние площадок. В заключении прогулки дети называют замеченные ими недостатки, рассказывают о тех полезных делах, которыми им хотелось бы заняться для устранения этих недостатков. Педагог побуждает дошкольников к рассказыванию того, как они будут выполнять предстоящую работу.

Кто найдёт полезное занятие и расскажет, как его выполнять, приступает к его выполнению.