

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ЭКОЛОГИИ

Подготовлено:
Воспитателем МБДОУ - детский
сад №424
Борисенко
Татьяна Владимировна

Игра - ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. Дидактическая игра – явление многоплановое, сложное. Это и метод обучения, и форма обучения, и самостоятельная игровая деятельность, и средство всестороннего воспитания личности.

Дидактические игры экологического содержания помогают уточнять, закреплять, обобщать и систематизировать знания о природе, а также дают возможность детям оперировать самими предметами природы (семенами, плодами, овощами, фруктами), сравнивать их, отмечать изменения отдельных внешних признаков. Играя, дети лучше усваивают знания об объектах и явлениях природы, учатся устанавливать взаимосвязи между ними и средой.

Такие игры помогают увидеть целостность отдельного организма и экосистемы в целом, осознать уникальность и неповторимость каждого объекта природы, понять, что неразумное вмешательство человека может повлечь за собой необратимые процессы в природе.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ЭКОЛОГИИ.

Игра «Кто поможет малышу?»

Цель: уточнить знания детей о приспособлении животных к среде обитания.

Правила игры: Ведущий выбирает картинку с одним из животных и помещает его в «чужие условия». Животное отправляется в путешествие – хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. Выигрывает тот, кто нашел большее количество помощников.

Пример: Дети выбрали зайца. Кубик упал в море. Кто поможет бедному зайчику? Помог кит, дельфин, краб. Снова бросаем кубик. Пустыня. Кто поможет? И т.д. Игра может длиться долго, в зависимости от того, каковы познания детей в этой области.

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 «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
ля — божья коровка — куропатка — хищные птицы
травы (клевер) — шмель

Игра «С чем нельзя в лес ходить?»

Цель: Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

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

Игра «Рыбки плавают в пруду»

Цель. Развивать эстетическое восприятие, воображение, учить анализировать изображения по цвету.

Правило игры: Подбирать рыбок по окраске, аналогичной цвету пруда, располагать рыбок одинакового цвета в определенной последовательности: от светлых оттенков к темным и наоборот.

Игра «Ягоды, овощи и фрукты»

Цель. Развивать умение анализировать, сравнивать («выбери такой же»), учить классифицировать («подбери все овощи, фрукты, ягоды по цвету»).

Правило игры: Выкладывать ряды, состоящие из одинаковых изображений.

Игра «Вершки - корешки»

Цель. Обогащать сенсорный опыт, учить анализировать изображение растения, выделяя его части. Развивать умение сравнивать. Учить составлять изображение из двух частей, образующих единое целое. Закреплять названия растений, развивать чувство формы, цвета.

Правило игры. Сложить карточку из двух частей по принципу «вершки-корешки».

Игра «На лугу расцвели красивые цветы»

Цель. Развивать восприятие цветов и оттенков, умение подбирать по цвету (разные варианты: на лугу расцвели цветы теплой цветовой гаммы, холодной гаммы, разных гамм).

Игра «Что растет в лесу»

Цель. Учить дифференцировать дикие (лесные) и огородные растения. Развивать действия анализа, сравнения, классификации, синтеза.

Игра «Волшебный поезд»

Цель: закрепить и систематизировать представления детей о зверях, птицах, насекомых, земноводных.

Материал: Два поезда, вырезанных из картона (в каждом по 4 вагона с 5 окнами); два комплекта карточек с изображениями животных.

Ход игры

Играют две команды (в каждой по 4 ребенка-проводника), которые сидят за отдельными столами. На столе перед командой лежит «поезд».

Вос-ль: перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом – зверей, во втором – птиц, в третьем – насекомых, в четвертом – земноводных) так, чтобы в каждом окне был виден 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).

Игра «Зоологическая столовая»

Цель: Формировать представление дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку.

Материал: на каждую команду – лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего), комплект картинок с изображением животных (15-20 шт.)

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 первой разместит животных правильно, станет победителем.

Игра «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

I вариант. Воспитатель дает детям задания расселить животных на 4 ярусах смешанного леса.

II 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.

Игра «Кто рядом живет»

Цель: обобщить представления детей о луге, водоеме как природных 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, синего, зеленого цветов.

Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что они 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 цветов. Дети надевают маски (шапочки).

Вос-ль: 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 повторяется несколько раз.

Игра «Звездный зоопарк»

Цель: познакомить с созвездиями, формировать умения составлять созвездия; дать представления о том, что человек связан с окружающим миром, что наблюдение за звездным небом заставило объединить звезды в группы (обведя их контуры можно увидеть силуэты животных, птиц).

Правила игры : Детям раздаются наборы для игры (лист бумаги, маленькие звездочки из цветной бумаги для составления созвездий). Дети составляют созвездия с опорой на квадратики бархатной бумаги, угадывают его название. Кто правильно все сделает и правильно назовет созвездие, тот и выиграл.

Игра «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 проводится 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 так же 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 удлинить.

Игра-сказка «Фрукты и овощи»

Наглядный материал: картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает: - Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочередно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих, оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышатся такие же звуки, что и в моём пооммидоорр».

- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?

Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.

Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему!

Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.

- Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.

- Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?

Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышатся одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель

Распределение плодов по цвету:

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а третье – с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

Распределение плодов по форме и вкусу

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые – на одно блюдо, продолговатые – на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу – на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое – несладкие. Вини-Пух радуется – он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? – говорит воспитательница. – Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех»

Игра-сказка «На озере»

Воспитатель:

В некотором царстве, в небольшом нереальном государстве, посередине дремучего леса расположилось маленькое, но очень красивое лесное Озеро. (На доску прикрепляется изображение озера.)

На этом дивном озере, заросшем рогозом и камышом, тихо, мирно и счастливо жила семья самых обыкновенных.. лягушек. И все у них было прекрасно. И воды, и пищи вдоволь.

А вот чем питались лягушки в сказке не сказано, о том вам самим додуматься надобно. (Дети отвечают: мошками, комарами, оводами).

После ответа на доску рядом с изображением лягушки прикрепляют изображение комаров. И как в любом царстве-государстве, в своих апартаментах жил, ни о чем не тужил, местный царь. И было бы все хорошо. Да только поехал однажды этот царь на пир в соседнее королевство и испробовал на том пиру блюдо заморское, деликатесное, французскими поварами из лягушачьих лапок приготовленное. И так, полюбилось царю это кушанье, что, вернувшись, домой, отдал он приказ: семью лягушек из озера выловить и дивных блюд наготовить.

(С доски убирается изображение лягушки).

Пришла беда в царство мирное, в лес дремучий, на озеро тихое. Стали жители этой местности страшно болеть, их мучили люта я лихорадка. Это малярия, она вызывается паразитом, переносчиком которого является малярийный комар. Уничтожение лягушек, питающихся комарами, привело к массовому размножению насекомых и стало причиной вспышки малярии. В лесу рядом с озером жили норки. (на доску помещается изображение норки).

Норки постоянно охотились на лесном озере, и водилось их раньше в этих местах очень много. Только все реже и реже стали встречаться здесь эти пушистые зверьки, количество их сократилось. Говорили старики, что и в этой беде повинен царь со своими прихотями. В чем вина царя? (Ответ: лягушки являются основным источником питания норок).

Вот сколько бед и несчастий от царской забавы. Негоже человеку в дела природы вмешиваться. Все в ней особыми цепями связано, так что и всякий зверь и цветок маленький в них особое звено, важное.

(Н. Добронравов)

Рыбы, птицы и звери в душу людям смотрят,
Как будто просят нас «Люди не убивайте зря.
Ведь море без рыб – не море,
Ведь небо без птиц – не небо,
Земля без зверей – не земля,
А нам без земли – нельзя!

Далее воспитатель предлагает детям самим придумать продолжение сказки. Что могло случиться, если бы царь вырубил лес возле озера? Если бы царь приказал осушить озеро? т.д. Можно ввести в сказку новых героев.

