**Картотека игр по экологии.**

***©МДОУ Детский сад 57***

***Воспитатель: Аксенова Ольга Викторовна***

***Г. Рыбинск. 2018 год***

**Экологическая игра «Воздух, земля, вода»**

Цель: Закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

Дидактический материал: Мяч.

Методика проведения:

Вариант 1.Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин», ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.

Вариант 2. Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

**Экологическая игра «Сложи животное»**

Цель: Закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичным признакам.

Дидактический материал: картинки с изображением разных животных (каждое в двух экземплярах).

Методика проведения: 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.

**Экологическая игра «Что я за зверь?»**

Цель: Закреплять знания о животных Африки. Развивать фантазию.

Методика проведения:

Вариант 1: В игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят. Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут .

Вариант 2: Нужно отвечать на вопросы ведущего. Итак, зверь загадан, участник приглашаются, игра начинается.

Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.

**Экологическая игра «Кто, где живёт»**

Цель: Закреплять знания о животных и местах их обитания.

Дидактический материал: Карточки «Животные», «Места обитания».

Методика проведения: 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.

**Экологическая игра: «Четвёртый лишний»**

Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвёртый лишний»

заяц, ёж, лиса, шмель;

трясогузка, паук, скворец, сорока;

бабочка, стрекоза, енот, пчела;

кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;

пчела, стрекоза, енот, пчела;

кузнечик, божья коровка, воробей, комар;

таракан, муха, пчела, майский жук;

стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;

лягушка, комар, жук, бабочка;

стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

**Экологическая игра: «Кто где живёт».**

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.

**Экологическая игра: «Сложи животное»**

Цель: Закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичным признакам.

Дидактический материал: картинки с изображением разных животных (каждое в двух экземплярах).

Методика проведения: 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.

**«Зимние запасы»**

Цель. Закреплять знания детей о жителях леса, их образе жизни. Формировать умение детей правильно дифференцировать еду зверей. Учить действиям анализа и синтеза, умению выделять части целого, из частей составлять целое.

Материал. Изображения лесных зверей, различных продуктов питания и лесных даров, разрезные картинки с изображением продуктов и даров.

Задания

1. Продумать, в каком месте можно устроить склад продуктов на зиму (у одних зверей склад в норке, у других – в дупле, третьи закапывают его под сухие листья, корни деревьев и т.д.).

2. Выбрать из предложенной еды только то, что любит зверек.

3. Разместить вместе со своим зверьком запасы еды на зиму.

Правила:

1. В игру играют от 4 до 6 человек.

2. Каждый ребенок выбирает зверька, которому он хотел бы помочь заготовить запасы на зиму.

3. Выигрывает тот ребенок, который быстро и правильно помог своему зверьку и смог набрать большее количество карточек.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:

– Природа осенью очень добра: она одаривает не только людей, но и всех живых существ – в лесах, полях, во всех уголках. Но звери знают, что после щедрой осени придет суровая зима, принесет морозы и снега, которые укроют землю. Звери готовятся к приходу зимы. Они не только утепляют свои домики, но и запасают еду, чтобы прожить долгую холодную зиму. Давайте, ребята, поможем им приготовиться к зиме. Кого из лесных жителей вы знаете? Кто из них делает запасы на зиму? Кому из них вы хотели бы помочь? (Дети высказываются.)

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети помогают своим зверям подготовить запасы на зиму.

4. Кто хорошо помог своему зверьку, имеет право совершить еще одно доброе дело. Доброе дело заключается в том, что ребенку дается возможность помочь своему товарищу или еще одному зверьку.

5. За каждое выполненное доброе дело ребенок получает карточку.

6. В конце игры подводится итог.

**«Чей след?»**

Цель. Уточнять и закреплять знания детей о диких животных, об их образе жизни в зимнем лесу. Познакомить с понятием «следы», выяснить, каким образом следы появляются зимой и почему их не видно летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

Материал. Дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине.

Задания

1. Внимательно рассмотреть дидактическую картину зимнего леса.

2. Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить.

3. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и по­ставить рядом с его следами).

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.

2. Выигрывает тот ребенок, который правильно расставит зверей в зимнем лесу.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:

Тихо в зимнем лесу, снег искрится на солнце разноцветными красками. Все спит. Кажется, никого нет. Но зимний лес таит в себе множество загадок. Только самым внимательным он расскажет, что здесь происходит, кто сегодня от нас спрятался и наблюдает за нами.

Посмотрите на наш зимний лес. Вы ничего не замечаете? Был ли здесь кто-нибудь из зверей до нашего появления. (Дети замечают множество следов.)

Чьи они? Почему их не видно летом? Оказывается, все живые существа всегда оставляют свои следы. Просто мы их можем увидеть только на снегу – зимой или на мокром песке – в другое время года. Следы невозможно увидеть на траве, асфальте. Давайте попробуем рассмотреть следы и догадаться, кому они принадлежат.

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети начинают играть.

4. В конце игры подводится итог.

**«Давайте поселим зверей в наш лес»**

Цель. Знакомить детей со средой обитания различных животных. Выяснить, каким образом связаны между собой образ животного и среда обитания. Формировать умение детей, ориентируясь по внешнему виду животного, соотносить его со средой обитания (наземная, водная, воздушная и т.д.).

Материал. Дидактическая картина с изображением лесного массива, в котором есть река, различные жилища диких животных; карточки с изображением жителей леса.

Задания

1. Выбрать одного из зверей, подумать, где ему было бы удобно жить, объяснить почему.

2. Заселить зверя в определенный дом и объяснить свой выбор (почему он может жить в том или ином домике и не может – в других).

Правила

1. Играть в команде (3 команды по 2–3 человека в каждой).

2. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям разбиться на команды.

2. Командам представляется возможность внимательно рассмотреть лесные домики и претендентов на заселение.

3. Каждая команда выбирает одного из зверей и подходящий домик для него.

4. В конце игры подводится итог.

**«Наши любимцы»**

Цель. Познакомить детей с климатической картой мира, естественными условиями обитания экзотических животных и растений, проживающих в экологической лаборатории и зооуголках. Познакомить со странами, которые являются их родиной, с климатом в этих странах, приспособлениями живых существ к климатическим особенностям стран, образом жизни этих животных на воле.

Материал. Дидактическая картина «Родина наших любимцев» с изображением континентов и климатических поясов; вырезанные из картона изображения попугаев, хомячков, канареек, рыб, черепах и т.п.

Задание. Отправить животных на их родину, рассказать о них.

Правила

1. Количество играющих 5–6 человек.

2. Выигрывает тот, кто первым правильно справится с заданием.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает климатическую карту с изображением материков и островов, предлагает рассмотреть карту, объясняет, что различные цвета на карте обозначают климатическую температуру.

2. Педагог поручает детям, опираясь на свои знания, отправить живых существ на каникулы на родину.

3. Дети рассказывают о живых существах и расставляют их на карте.

4. В конце игры подводится итог.

**«Лесной город»**

Цель. Показать детям, что лес – это целый город, состоящий из своих особенных домов: каждое дерево, куст, травинка – это укрытие, дом, жилье для живых существ, обитающих в данной среде. Познакомить детей с понятием «ярусов» леса, на которых проживают лесные жители. Посредством «лифта» познакомить с предпочтениями живых существ к условиям проживания на определенной высоте.

Материал. Красочная картина лесного ландшафта; карточки с изображением лесных жителей; «кабинка лифта»; обозначение шагов (перышки, следы и т. п. – в зависимости от того, какое животное сопровождает вас по определенной высоте).

Задание. Дойти до конца маршрута, отвечая на вопросы педагога.

Правила

1. Количество играющих от 4 до 8 человек.

2. Запрещено менять выбранного героя на протяжении всей игры, играть только на высоте своего героя.

3. Проходить по лесу строго по условным знакам.

4. Бросая игровой кубик, дождаться его полной остановки, подсчитать точки на остановившейся стороне, количество шагов, пройденных по карте по условным знакам, должно соответствовать количеству точек, выпавших на кубике.

5. За правильный ответ на вопрос педагога ребенок имеет право продвинуть своего героя на два шага вперед, за неправильный – один шаг назад, за неправильное поведение по отношению к другим игрокам – по два шага назад после каждого замечания.

6. Выигрывает тот, кто первым дойдет до конца игры и правильно ответит на вопросы педагога по теме.

Алгоритм проведения

1. Педагог разворачивает перед детьми карту игры, предлагает внимательно рассмотреть ее и проследить маршруты продвижения по игре.

2. В начале маршрута нарисовано дерево, символизирующее многоквартирный дом, на нем прикреплена кабина лифта, которая по нитям – канатам может двигаться вверх и вниз.

3. Педагог настраивает детей на игру, рассказывает им, что лес – это целый город, в котором живут самые разные живые существа, но живут не где попало, а в строго определенных местах. У каждого из них есть своеобразная квартира. В гости к ним можно подняться на «лифте». Педагог знакомит детей с «кабинкой лифта», с помощью которого можно подняться на любую высоту и не только встретиться с обитателями леса, но и – с их помощью – совершить путешествие.

4. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

5. Поднимаясь на «лифте» вверх, дети выбирают одного из лесных жителей, живущего на определенной высоте.

6. По очереди, бросая кубик, дети продвигают выбранного жителя по карте леса. Когда ребенок попадает в гости к тому или иному жителю леса, педагог задает заранее подготовленные вопросы по каждому живому существу.

Примерные вопросы о животных:

Почему лягушек называют земноводными?

Как ведет себя ежик в момент опасности?

На каком ярусе можно встретиться с медведем?

**«Паутина жизни»**

Цель. Познакомить детей с взаимосвязями среди живых объектов в определенной экосистеме: на примере небольшого участка леса протянуть нити-связи между обитателями таким образом, чтобы получилась паутина питания между живыми объектами.

Материал. Изображение фрагмента леса; карточки с изображением живых существ, населяющих данный участок природы. На карте игры установлены нити для будущих связей между объектами живой и неживой природы.

Задания

1. В начале игры определить имя живого существа по загадкам и месту обитания.

2. Найти его среди изображенных на карточках и расположить карточку на участке леса.

3. Соединить объекты нитями взаимосвязей.

Правила

1. Количество играющих 5–6 человек.

2. Победителями становятся дети, которые правильно ответили на вопросы педагога и правильно соединили объекты.

Алгоритм проведения

1. Педагог показывает детям карту игры, объясняет правила и задание, предлагает отгадать загадки.

Черный жилет, красный берет,

Нос как топор, хвост как упор. (Дятел)

Зверька узнаем мы с тобой по двум таким приметам:

Он в шубке серенькой зимой, а в рыжей шубке летом. (Белка)

Мех его на удивленье, словно бархат, круглый год.

Роет он с большим терпеньем под землею длинный ход. (Крот)

Кто это маленький, в земле живет,

На «ч» начинается, на «к» заканчивается? (Червяк)

2. Ребенок, отгадавший загадку, получает в руки карточку с изображением животного, о котором была загадка. (Таким образом, на 5–6 игроков нужно заготовить 5–6 загадок и 5–6 отгадок – карточек с изображением животных.)

3. Педагог обращает внимание детей на то, что поставить каждое живое существо на карту игры нужно таким образом, чтобы рядом с ним было множество нитей, каждую из которых впоследствии нужно соединить с теми объектами, в которых нуждается данное существо.

4. Дети по очереди соединяют нити с объектами (1 ход – 1 нить-связь), ребенок объясняет, почему он соединил живое существо с этим объектом. Так постепенно вырисовывается паутина взаимосвязей между объектами живой и неживой природы.

5. На конечном этапе все представители живого сообщества оказываются соединенными между собой нитями взаимосвязей; получается наглядная картина, показывающая, что все жители леса связаны между собой и окружающей средой.

6. В конце игры подводится итог.

**«Небо. Земля. Вода»**

Цель. Закреплять знания детей о среде обитания живых существ; о приспособленности животных к среде обитания. Выяснить причины, по которым они не могут проживать в других условиях, средах.

Материал. Большая дидактическая картина, разделенная на четыре части: на одной части изображено небо, на другой – земля, на третьей – вода, на четвертой помещены карточки с изображением людей, зверей, птиц, рыб, земноводных.

Задание. Расположить то или иное живое существо на соответствующей части дидактической картины, рассказать о выбранных представителях.

Правила

1. Играют 3 команды по 3–4 человека в каждой.

2. За правильно и быстро выполненные действия команде начисляются баллы:

быстро собралась и определила командира – 1 балл;

быстро, правильно и аккуратно выполнила задания – 2 балла;

правильно составила рассказ – 5 баллов.

3. Играть, строго соблюдая очередь.

4. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям разделиться на три команды и выбрать командиров.

2. Получив свое «поле ответственности» (небо, воду или землю), члены каждой команды по очереди подходят к картине, выбирают карточку с изображением только одного представителя соответствующей среды и кладут ее на поле картины.

3. По завершении работы команды готовят рассказы о выбранных ими представителях «их» среды, о приспособленности именно к этим условиям, о возможности или невозможности временного пребывания в другой среде (от каждой команды выступает командир).

4. В конце игры подводится итог.

«Путешествие в Африку»

Цель. Выявлять знания детей о растительном и животном мире Африки. Закреплять умение играть вместе в одной команде, совместно выполнять задания.

Материал. Имитационная физическая карта; корабль; стрелки для прокладывания маршрута по карте; старинная карта материка; детали пирамиды; карточки с изображением растений и животных Африки; температурные знаки (знаки состояний солнца, видов осадков и т.д.).

Задания

1. Совершить путешествие на корабле, рассказать об увиденном.

2. Найти части пирамиды и собрать ее.

3. Расположить животных и растения в местах, где для них есть подходящие климатические условия.

Правила

1. Количество играющих 5–6 человек.

2. Самым внимательным и активным выдаются изображения египетской пирамиды.

3. Участник, который наберет большее количество пирамид, считается победителем.

Алгоритм проведения

1. По имитационной физической карте продвигается корабль. В ходе данного вида деятельности дети знакомятся с частями света, с Африканским континентом.

– Что мы можем там увидеть? Кто там может жить?

2. Прибыв по морям и океанам на определенный материк, дети ищут части пирамиды, чтобы собрать ее. Для этого они используют старинную карту. Карта показывает очертания материка, знакомит детей с различными климатическими условиями проживания растений и животных.

3. Педагог выставляет температурные знаки, знаки состояний солнца, видов осадков. По знакам подбираются животные и растения, которые приспособлены именно к этим климатическим условиям проживания.

4. В конце игры подводится итог.

Примечание. Путешествие можно совершить и на любой другой материк.

«Кругосветное путешествие»

Цель. Познакомить детей с животным миром морей и океанов. Закреплять знания о материках и странах. Активизировать развитие речевого словаря, умения строить логически законченные сложносочиненные и сложноподчиненные предложения. Совершенствовать навыки общения, умение совместно решать экологические задачи, строить алгоритмы действий и сообща прокладывать маршруты путешествия.

Материал. Имитационная физическая карта; корабль; стрелки для прокладывания маршрута по карте; карточки с изображением кораллов, рыб, животных морей и океанов.

Задания

1. Проложить маршрут кругосветного путешествия.

2. Совершить путешествие, выполняя задания и зарисовывая живые объекты, встретившиеся на пути.

Правила

1. Количество играющих 5–6 человек.

2. Обсуждать и прокладывать маршрут по карте совместно.

3. За правильно выполненное задание или красивую зарисовку ребенок получает «коралловую ветвь».

4. Побеждает тот, кто наберет больше всего наград.

Алгоритм проведения

1. Наиболее сложным и познавательным является кругосветное путешествие. Оно охватывает несколько занятий, в ходе которых дети «путешествуют» вокруг всего земного шара. «На борт корабля» можно взять и более слабых детей – для приобщения их к новым знаниям.

2. Педагог говорит:

Мы отправляемся в научное кругосветное путешествие. Наша команда должна быть дружной, умной, смелой, активной. Только такие качества помогут нам преодолеть все трудности. В ходе путешествия мы с вами встретимся, познакомимся с удивительными животными и растениями морей и океанов.

3. Педагог совместно с детьми определяет маршрут кругосветного путешествия. На имитационной физической карте при помощи стрелок прокладывает маршрут будущего путешествия таким образом, чтобы он проходил по морям и океанам.

Примерный маршрут: Санкт-Петербург – Балтийское море – Северное море – пролив Ла-Манш – Атлантический океан – восточное побережье Южной Америки – пролив Дрейка – Тихий океан – Тасманово море – южное побережье Австралии – Индийский океан – южное побережье Африки –западное побережье Африки – Канарские, Азорские острова – Исландия – Норвежское море – Баренцево море – Мурманск.

4. Педагог говорит:

5. На корабле мы отправляемся в путь. Там нам встретятся препятствия, преодолеть которые мы сможем выполняя определенные задания.

Примерные задания:

а) Определите, о ком идет речь:

– Эти умные и сообразительные животные легко поддаются дрессировке: играют в баскетбол, прыгают сквозь обручи, спасают людей во время кораблекрушения. (Дельфины.)

– Самый крупный из зубастых китов. (Кашалот.)

– Любит ворчать, обожает тишину и низкие температуры. (Тюлень.)

– Самый большой северный тюлень, любит жить в больших стадах. (Сивуч.)

– В песчаных ямках они откладывают яйца, а потом убегают в море. (Морские черепахи.)

– Самый умный и теплолюбивый тюлень, он любит жаркую погоду американских берегов Калифорнии, обожает выступать в цирке. (Морской лев.)

б) Узнайте по описанию:

– Родственник садовой улитки, только без раковины, много ног, ходит на них как на ходулях. Умеет выстреливать «дымовую завесу». ( Осьминог.)

– «Цветы» подводного царства, яркие обитатели глубин, создают гигантские морские королевства. (Кораллы.)

– Самые большие рыбы. Они бывают усатые и зубастые. Детенышей выкармливают молоком. Могут прожить до ста лет. (Кит).

– Ее боятся моряки. С ней лучше не связываться. Стоит судну потерпеть аварию, в воде немедленно показываются ее зловещий, косой, похожий на нож плавник. (Акула.)

– С неба звездочка упала, поползла и убежала. (Морская звезда.)

По пути следования детям встречаются следующие живые объекты (для обсуждения и зарисовки):

– крачки, шилоклювка, сельдь, камбала (Северное море, побережье Европы);

скумбрия, устрицы, минтай, краб (пролив Ла-Манш);

коралловые рифы, омары, суповая черепаха, акулы, птица фрегат, фламинго, креветки, темные дельфины, морской лев, южный кит (Атлантический океан);

Магеллановы пингвины, морские котики (восточное побережье Южной Америки);

– дельфины, кашалоты, акулы (Тихий океан);

морские звезды, тюлень, сивуч, морская черепаха, осьминог (Тасманово море);

морской слон, летающие рыбы, акула-молот, морские звезды, белая акула, сейвал (кит), кашалот, дельфин (Индийский океан);

лангуст, золотоволосый пингвин, ламинария - морская капуста (южное побережье Африки);

анчоусы, хек, сардины и т.д. (Атлантический океан, западное побережье Африки);

– лосось, тупики (птица), треска, гренландский кит (Норвежское море);

белый медведь, тюлени, белощекая казарка (Баренцево море).

6. В конце игры подводится итог.