

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида № 31»
муниципального образования г. Братска

Сборник игр ПО ЭКОЛОГИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ

Разработан в рамках:

- годовой задачи - Создание условий для улучшения методического сопровождения образовательной области «Познавательное развитие» по направлению экологическое воспитание
- внутрисадовского конкурса на лучшее (игровое) методическое пособие «Эко – я! Эко – мы! Эко – мир!» среди сотрудников МБДОУ «ДСОВ № 31»



Авторы: Воспитатели МБДОУ «ДСОВ № 31»
Лазуткина Ольга Андреевна
Мишкорудная Ольга Викторовна



Все хорошее в людях из – детства!

Как истоки добра пробудить?

Прикоснуться к природе всем сердцем:

Удивиться, узнать, полюбить!

Мы хотим, чтоб земля расцветала,

И росли как цветы, малыши,

Чтоб для них экология стала

Не наукой, а частью души!

Экологическое отношение к миру

природы формируется и развивается на протяжении всей жизни человека. Мир природы удивителен и прекрасен. Однако далеко не все способны видеть эту красоту : многообразие цвета, форм, разнообразие оттенков красок неба, воды, листьев. Умение «смотреть» и «видеть», «слушать» и «слышать» не развивается само собой, не дается от рождения в готовом виде, а воспитывается. Учиться жить в согласии с природой, с окружающей средой следует начинать в дошкольном возрасте.

Особенно актуальным и эффективным методом в экологическом воспитании детей является - игра, так как в жизни детей дошкольного возраста игра является ведущим видом деятельности.

Игра – это прежде всего эмоциональная деятельность: играющий ребенок находится в хорошем расположении духа, активен и доброжелателен. На наш взгляд, именно игра позволяет удовлетворить детскую любознательность, вовлечь ребенка в активное освоение окружающего мира, помогает ему овладеть способами познания связей между предметами и явлениями.

В процессе общения с природой в игровой форме у детей воспитывается эмоциональная отзывчивость, формируется умение и желание активно беречь и защищать природу, видеть живые объекты во всем многообразии их свойств и качеств, особенностей и проявлений; участвовать в создании необходимых условий для нормальной жизнедеятельности живых существ, находящихся в сфере детской досягаемости; понимать важность охраны природы, осознанно выполнять нормы поведения в природе.

«Путешествие по материкам»

Цель:

Расширять знания детей о разнообразии животного мира, через нахождение животных обитающих на разных материках, в познавательно-игровой деятельности.

Ход:

Дети берут игровое поле с одним из материков. Задача игрока найти и назвать животных, живущих на данном континенте.

(На каждой карте есть теньевая подсказка.)



« В поисках»

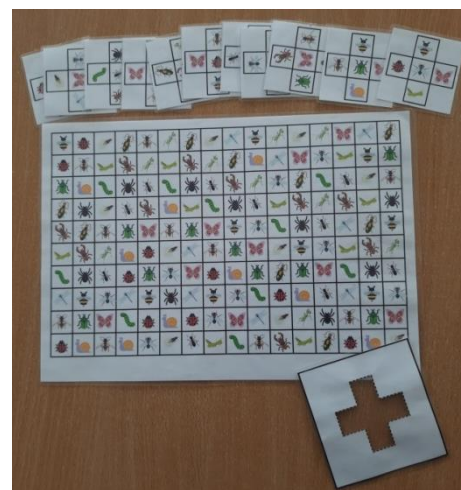
Цель:

Развитие зрительного восприятия, наглядно-схематического мышления, через ориентировку на листе бумаги (справа, слева, вверху, в низу) в игровой деятельности.

Ход:

Перед ребенком располагается игровое поле с изображением насекомых и фруктов, в хаотичном порядке и карточки со схемой.

Задача ребёнка с помощью прозрачного поисковика (крестика) найти на игровом поле такое же расположение насекомых как и на карточке со схемой.



«Горячо – холодно»

Цель:

Расширять представления детей о разной температуре, посредством нахождения карточек и расположением их на игровом поле, в познавательно-игровой деятельности.

Ход:

Воспитатель раскладывает на столе два игровых поля. Голубое (для холодных предметов) и красное (для горячих предметов).

Рядом лежат карточки с предметами. Задача детей отличать горячие предметы от холодных; тёплое время года от холодного; тёплую одежду от летней и располагать их на правильном игровом поле.



«Богатства берёзы»

Цель: Развитие скорости, быстроты реакции, через изучение богатств берёзы в игровой деятельности.

Вариант № 1: «**Башня**» (Набрать как можно больше карточек).

Ход:

Перед каждым игроком положите по одной закрытой карте, остальные – открытой стопкой в центре стола. Игроки переворачивают свои карточки (картинкой вверх). Необходимо как можно быстрее найти картинку со своей карточки, совпадающую с картинкой верхней карточкой в колоде. Первый кто найдёт и назовёт картинку, забирает из колоды и кладёт перед собой на свою карточку.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре стола.

Выигрывает тот, кто набрал больше всех.

Вариант № 2 «**Вредина**» (Набрать как можно меньше карточек).

Ход:

Перед каждым игроком положите по одной закрытой карте, остальные – открытой стопкой в центре стола. Игроки переворачивают свои карточки (картинкой вверх). Необходимо как можно быстрее найти картинку с карточки другого игрока, совпадающую с картинкой верхней карточки в колоде. Первый, кто найдет и назовёт картинку, берёт карту из центра и кладет её поверх карты другого игрока.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре стола.

Выигрывает тот, кто набрал меньше количество карт.

Вариант № 3 «**Колодец**» (Избавится от всех карточек).

Ход:

Разделите все карточки на каждого из игроков, чтобы у каждого получилось по стопке, картинками вниз. В центре стола оставьте одну открытую карту. Игроки переворачивают свою колоду карт, (открывая сторону с картинками.)



Необходимо как можно быстрее найти совпадающее изображение на своей верхней карте и на карточке в центре игрового стола. Первый нашедший совпадение, громко называет, что за картинка и кладёт свою карточку поверх той, что в центре.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки у игроков.

Выигрывает тот, кто первым остался без карточек.



«Не губи Землю»

Цель:

Формировать представления детей об экологической культуре, через классификацию картинок с положительным и отрицательным воздействием человека на планету, в творческо-игровой деятельности.



Ход:

Играют два человека, выбирают фон земли и раскладывают карточки, которые обозначают, что безопасно для природы, а чем может человек навредить природе, отчего она станет грустная.

(Дети могут дополнить игру с помощью своих рисунков, где показаны хорошие или плохие действия по отношению к природе.)



«Найти и подставь»

Цель:

Развивать концентрацию и устойчивость зрительного внимания, через нахождение одинаковых изображений на карточках, в игровой деятельности.

Ход:

В центре стола располагается одна из карточек, остальные делятся между игроками.

Все игроки по команде переворачивают колоду своих карт, и ищут одинаковое изображение на верхней карточке своей колоды и карты в центре стола. Задача игроков подставить по очереди все свои карты, следя за совпадением рисунков.



«Зимующие и перелётные птицы»

Цель: Расширять знания детей о птицах, через классификацию по видам – перелетные и зимующие птицы, в игровой деятельности.

Вариант № 1:

Ход:

Назвать и определить место обитания птиц.

Расположить перелётных птиц к картинке с гнездом, а зимующих, к картинке с кормушкой.

Вариант № 2:

Ход:

Педагог сам классифицирует птиц, намеренно допуская ошибку. Задача ребёнка найти её и объяснить свой выбор.



«Кто быстрее»

Цель:

Развивать быстроту реакции посредством обогащения знаний детей об объектах живой и неживой природы, в игровой деятельности.

Ход:

В игре принимают участие от 2 до 3 детей, ведущим может быть и воспитатель и ребенок.

На каждого игрока раздается ладошка с изображением объекта живой или неживой природы. В ходе игры воспитатель или

ребенок показывает картинку с изображением живой или неживой природы, а те, у кого ладошки должны ударить по картинке той ладошкой к чему будет относиться данный объект.



«Расскажи-ка»

Цель:

Развитие речи детей, через закрепление знаний детей о животных и птицах, в игровой деятельности.

Ход:

Ребенку дается игровой кубик с изображением животных (диких, домашних) или птиц, а также схема, по которой дети составляют описательный рассказ о том животном, которое выпало на кубике.



«Волшебная шкатулка»

Цель:

Развитие воображения, посредством составления насекомых из природного материала, в творческой деятельности.

Ход:

Перед детьми шкатулка с природным материалом, и карточки-схемы с изображением насекомых. Задача ребёнка, используя природный материал назвать и выложить выбранное насекомое.



«Жизненный цикл»

Цель:

Формировать представление о жизненных циклах живых организмов, посредством ознакомления с этапами развития живого существа, в познавательно-игровой деятельности.

Ход:

Перед игроками раскладываются карточки с изображениями этапов развития живых существ и раздаются игровые поля. Каждый игрок раскладывает карточки по ячейкам в правильной последовательности. Побеждает тот, который быстрее и правильно выполнит задание.



«Место обитания»

Цель:

Закреплять знания детей об объектах природы, среде обитания живых существ, через классификацию живых существ, в игровой деятельности.

Ход:

1 вариант.

Детям даётся картинка с изображением леса, воды и неба, а также картинки с изображением птиц, рыб, зверей.

Воспитатель говорит «Кто живет в **воде**, кто летает в **воздухе**, кто живет на **земле**?». Задача детей поместить животных в определенную среду обитания.

2 вариант.

Воспитатель сам располагает живых существ на игровом поле, намеренно допуская ошибку. Задача игрока, найти и исправить ошибку.



«Белкины запасы»

Цель: Развитие мелкой моторики и логики детей, через повторение знаний о питании белки, в игровой деятельности.

Ход.

Вариант 1

Перед детьми игровое поле с изображением белки на дереве и натянутой нитью, задача детей выбрать схему с последовательностью расположенных запасов, и повторить её на игровом поле, нанизывая их на нить. (Так же дети могут сами нарисовать схему, для других игроков)

Вариант 2

Выявить определённую последовательность расположенных запасов на схеме, повторить и продолжить её на своём игровом поле.

Вариант 3

Вместо схемы, дети воспринимают последовательность запасов на слух. Воспитатель произносит, где именно располагается какой либо запас. (например гриб, находится после ореха, но перед ягодой и т.д)

Вариант 4

Ребёнок запоминает по схеме расположение запасов, и пробует повторить её по памяти.



Лото «Растения Сибири»

Цель:

Закреплять представления детей о растениях Сибири, через авторскую игру лото, в игровой деятельности.

Ход:

В игре могут участвовать от 1 – 8 детей.

Ведущий раздаёт детям большие тематические карты, достаёт из коробки по одной карточке. Дети соотносят

растения, называют их, и накладывают на соответствующую картинку на большом игровом поле.

Выигрывает тот, кто первый закроет все картинки игрового поля.



Мемо-полюя «Красная книга России»

Цель:

Развитие памяти, посредством изучения животных из красной книги России в игровой деятельности.

Ход:

Игра рассчитана на 2-5 участников. Карточки раскладываем на столе картинками вниз. Дети по очереди переворачивают по две карточки на выбор. Если выбранные карточки одинаковые, то игрок забирает их себе и делает следующий ход. Если карточки разные, то игрок переворачивает их картинкой вниз и передает ход следующему игроку. Игра закончена, когда все карточки у игроков.

Победитель набрал наибольшее количество карточек.

