

Принято на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 4 от 29.03.2023г

Утверждаю  
Заведующий МБДОУ №12  
И.Г.Сидоренко

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №12 «Октябренок»

**«Экологический марафон»**  
**Дидактические игры как средство**  
**экологического воспитания**  
**детей среднего дошкольного возраста**



Автор: Чевычелова Елена Николаевна  
воспитатель

г.Приморско-Ахтарск  
2023 год

# Содержание

1.Пояснительная записка	Стр.3
2.Дидактические игры для обогащения экологических представлений.	Стр.4
3.Дидактические игры, направленные на воспитание эмоционально - ценностного отношения к природе.	Стр.7
4.Дидактические игры для приобщения детей к экологически - ориентированной деятельности.	Стр.10
5.Дидактические игры по ознакомлению детей с деревьями и кустарниками.	Стр.13
6.Дидактические игры для ознакомления детей с овощами и фруктами.	Стр.14
7.Дидактические игры для ознакомления детей с растениями.	Стр.15
8.Дидактические игры для ознакомления детей с животными.	Стр.18
9.Список литературы	Стр.21

## **1. Пояснительная записка**

Планирование дидактических игр должно занимать значительное место в планировании всей воспитательно -образовательной работы с детьми. Они могут быть составной частью образовательной деятельности. Кроме того, в часы, отведённые для игровой деятельности, дидактические игры планируются и организуются как в совместной, так и в самостоятельной деятельности детей, где они могут играть по своему желанию как всем коллективом, небольшими группами или же индивидуально

Планируя дидактические игры, необходимо заботиться об усложнении игр, расширения их вариативности (возможно придумывание более сложных правил). Они используются в качестве метода закрепления, систематизации знаний детей.

При организации игр с детьми необходимо создавать следующие условия:

1. Обеспечить эмоциональное благополучие через непосредственное общение с каждым ребенком, уважительное отношение к его чувствам и потребностям.

2. Необходимо поддерживать индивидуальность и инициативу детей через:

- создание условий для свободного выбора игр, участников игры;
- создание условий для принятия детьми решений, выражение своих чувств и мыслей;
- поддержка детской инициативы и самостоятельности в игровой деятельности.

3. Создание условий для позитивных доброжелательных отношений между детьми.

4. Развитие и умение детей играть в группе сверстников.

5. Обеспечить поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства.

Дидактические игры экологического содержания помогают увидеть целостность отдельного организма и экосистемы, осознать уникальность каждого объекта природы, понять, что неразумное вмешательство человека может повлечь за собой необратимые процессы в природе. Игры доставляют детям много радости, и содействует их всестороннему развитию. В процессе игр формируются знания об окружающем мире, воспитываются познавательные интересы, любовь к природе, бережное и заботливое отношение к ней, а также эколога – целесообразное поведение в природе. Они расширяют кругозор детей, создают благоприятные условия для решения задач сенсорного воспитания. Игры способствуют развитию у детей наблюдательности и любознательности, пытливости, вызывают у них интерес к объектам природы. В дидактических играх развиваются интеллектуальные умения: планировать действия, распределять их по времени и между участниками игры, оценивать результаты.

## **2. Дидактические игры для обогащения экологических представлений.**

Игры этой группы помогают в живой доступной форме понять природные процессы и взаимосвязи, содействуют достижению физической и эмоциональной гармонии с окружающим миром, помогают создать спокойный, созерцательный настрой.

### **«Волшебный поезд»**

*Цель:* закрепить и систематизировать представления детей о зверях, птицах, насекомых, земноводных; умение классифицировать по группам.

*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».

Воспитатель: 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).

### **«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.

### **«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.

### **«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).

Воспитатель: 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.

### **«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

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 также 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.

#### **«Путешествие в лес»**

*Цель:* способствовать осознанию дошкольниками взаимосвязи всех компонентов природы, закреплению навыков экологически грамотного поведения.

*Материал:* Старичок-лесовичок (кукла); 3 коробки с одинаковыми комплектами картинок с изображением растений и животных леса, луга, водоема (наклеенные на плотный картон и с подставками); эмблемы.

#### *Ход игры*

Игра может проводиться на свежем воздухе или в помещении. Воспитатель сообщает детям, что они отправляются в лес. При входе в лес их встречает Старичок-лесовичок (за него говорит взрослый).

Старичок-лесовичок: Здравствуйте ребята! Лес гостям рад. Но прежде чем вас пропустить, я должен узнать, с добром ли вы пожаловали, помните ли вы правила поведения в лесу? Вы должны выбрать из каждой пары фраз, которые я произнесу, правильную.

1. Ветки не ломайте, деревья не калечьте, ни травинку, ни лист зря не рвите.
2. В лесу можно поиграть: ветки ломать, листьями бросаться, цветы рвать, венки плести – зелень не жалко, еще вырастет!
3. Пучеглазую лягушку, ползучего ужа, неповоротливую жабу, противных гусениц можно прогнать, а лучше бы их совсем не было.
4. Животные всякие нужны. Каждое из них необходимо природе.

(Старичок-лесовичок благодарит их за правильные ответы и пропускает в лес. Воспитатель приглашает лесовичка пойти с ними. На привале он загадывает детям загадки. За каждый правильный ответ Старичок-лесовичок дает эмблему «Знаток леса».)

Старичок-лесовичок: Однажды несколько волшебников поспорили, каким должен быть лес. Долго они спорили, но никак не могли друг с другом согласиться. Решили, что каждый из них создаст такой лес, какой ему нравится. А что у них получилось, я вам сейчас расскажу.

1. Первый волшебник решил, что в его лесу никаких животных, даже самых крошечных, не будет, только деревья, кустарники, трава и грибы. Скоро лес превратился в непроходимую чащу, а потом и вовсе погиб. Волшебник не мог понять, почему. Помогите ему разобраться.
2. Второго волшебника раздражал всякий шум, и он создал лес, в котором не было птиц. И этот лес постигла та же участь. Как вы думаете, что случилось?
3. Третий волшебник был очень добрым и хотел, чтобы все дружили. Он поселил в своем лесу только мирных животных – зайцев, лосей, косуль, оленей. И они чуть не съели весь лес. Очень огорчился добрый волшебник. В чем была его ошибка?
4. Четвертый волшебник поселил в созданном лесу только волков и лисиц. Но они вскоре покинули этот лес. Почему это произошло?
5. Пятый волшебник сотворил обычный лес, но никто этот лес не покинул. Почему?

Дети отвечают на вопросы. Затем, все выходят на площадку. Старичок-лесовичок рассказывает, что здесь ничего не растет. Воспитатель предлагает детям создать лес, луг и озеро. В разных местах площадки стоит три коробки, в которых находятся картинки с изображением растений и животных леса, луга и озера. Дети делятся на три команды. С помощью жребия определяют, какое из природных сообществ каждая команда будет создавать. Дошкольники отбирают картинки с природными объектами выбранного ими сообщества и выставляют их. Старичок-лесовичок проверяет выполнение задания и награждает призами ту команду, которая первой правильно справилась с работой.

### **3. Дидактические игры направленные на воспитание эмоционально-ценностного отношения к природе.**

В ходе игр дети учатся выявлять и оценивать факты бережного отношения людей к природе; при непосредственном контакте с природными объектами, дошкольники рассказывают нечто интересное о них (описание внешнего вида, различных признаков и т.д.).

#### **«Встреча с растением»**

Цель: Формировать эмоциональное отношение к природе.

Материал: Картинки с изображением известных детям деревьев и цветов - на каждого ребенка.

Ход игры

Воспитатель раздает детям картинки.

Воспитатель: Посмотрите внимательно на свою картинку. Вам знакомо это растение? (Ответы детей.)

Подумайте, что вы можете рассказать о нем.

(Педагог задает наводящие вопросы, помогает на них отвечать.)

**«Что такое хорошо и что такое плохо»**

*Цель:* Уточнить представления детей об экологически правильном поведении.

*Материал:* Сюжетные картинки (дети сажают деревья, поливают цветы; дети ломают ветки деревьев, рвут цветы; дети делают скворечник; дети разрушают птичье гнездо; мальчик стреляет в птиц из рогатки). Карточки темного и яркого цвета - на каждого ребенка.

*Ход игры*

Воспитатель показывает картинку. Дети рассказывают, что на ней изображено, затем по просьбе воспитателя оценивают действия персонажей - поднимают карточку светлого (если оценка положительная) или темного цвета.

**«Путешествие»**

*Цель:* Воспитывать бережное отношение к природе.

*Материал:* Картинки с изображением зайцев, кошки, цветов; фишки.

*Ход игры*

В разных местах групповой комнаты оборудованы остановки: расставлены картинки с изображением зайцев, кошки, цветов, воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие.

Остановка – «Дед Мазай и зайцы»

«Однажды во время весеннего половодья речка вышла из берегов и затопила лес. Дед Мазай поехал на лодке за дровами, и вот он рассказывает:

"Вижу один островок небольшой – Зайцы на нем собрались гурьбой.

Каждой минутой вода подбиралась к бедным зверькам;

уж под ними осталось Меньше аршина земли в ширину меньше сажени в длину. Тут я подъехал: лопочут ушами, сами ни с места; я взял одного,

Прочим скомандовал: прыгайте сами - прыгнули зайцы мои, - ничего!"

Воспитатель задает детям вопросы пример: Что мы узнали о дедушке Мазае?

Как люди могут помогать животным, попавшим в беду?

(обсуждение.)

Остановка - "Кошка".

«На улице мяукала кошка. Мальчик попросил маму дать для нее еды. Он вышел на улицу, дал кошке молока и смотрел, она ест. Кошка была рада, и Саша рад.

Что можно сказать о Саше?»

(обсуждение.)

Остановка - "Цветы".

«Весной вместе с мамой Лена посадила цветы на клумбе. Летом они выросли и зацвели. Однажды Лена подошла к клумбе, чтобы нарвать цветов, но потом подумала и решила:

-Пусть лучше цветы растут здесь, дома все равно скоро завянут, и их придется выбросить.



Что можно сказать о Лене? Как бы поступили вы?

(обсуждение.)

### «Экологический светофор»

*Цель:* Продолжать уточнять представления детей об экологически правильном поведении.

*Материал:* Вырезанные из картона круги красного и зеленого цвета.

*Ход игры*

(Воспитатель дает каждому ребенку два картонных круга - зеленый и красный).

Воспитатель: Я расскажу вам несколько историй. Если вы считаете, что герои рассказа ведут себя правильно, "зажигайте" зеленый свет, а если неправильно, - красный.

«Вова с Ирой гуляли в саду. Вдруг они увидели: мальчики залезли на рябину и стали рвать зеленые ягоды. Под весом детей одна ветка сломалась.

-Слезайте и уходите!- сказали Вова с Ирой.

В них полетела горсть зеленых ягод, но они снова повторили свои слова. Мальчики убежали. А вечером Вова с Ирой посоветовались с папой, как помочь сломанной рябине.»

Как вы считаете, Ира с Вовой вели себя правильно?

(обсуждение)

«Ане нравились разноцветные мотыльки. Она взяла сачок, поймала несколько насекомых, положила их в банку и закрыла банку крышкой. Утром она увидела на дне банки погибших мотыльков. Они были уже не такие красивые, как тогда, когда порхали на лугу. Аня выбросила банку с мотыльками в мусорное ведро»

Как вы оцените действия девочки?

(обсуждение)

«Юля с папой шли через луг и увидели птичку, которая беспокойно перелетала с места на место.

-Она так волнуется, потому что где-то рядом ее гнездо, - сказал папа.

-Давай поищем ее гнездо, - попросила Юля.

-Птичке это не понравится, - сказал папа.

- Когда придем домой, я тебе покажу книгу о птицах. Там есть фотографии их гнезд»

Как вы считаете, папа правильно поступил?

(обсуждение)

«Лена с родителями поехала за город на машине. Когда они подъехали к лесу, папа спросил: Где остановимся?

Можно было свернуть с дороги и проехать между деревьями в глубь леса. Кто-то уже так поступал, и следы от машин остались надолго. Поэтому здесь почти не росла трава. Родители Лены решили в лес не въезжать. Они оставили машину на дороге и отправились в лес пешком»

Как вы думаете, правильно поступили родители Лены?

(обсуждение)

### **«Необычное путешествие»**

*Цель:* Продолжать учить дошкольников экологически правильно оценивать действия людей в природе.

*Материал:* Картинки (20-30 штук) с изображением бережного отношения к природе (люди сажают деревья, подкармливают животных и т. п.) и жестокого (сломанные ветки деревьев, разоренные гнезда и т. п.); полоса обоев.

*Ход игры*

#### **I вариант.**

Воспитатель раскладывает на ковре в произвольном порядке картинки. Дети переходят от одной картинке к другой (очередность определяется с помощью жребия), рассказывают, что на них нарисовано, оценивают поступки людей.

**II вариант.** Все картинки выложены в ряд на полосе обоев. Две пары детей по команде идут навстречу друг другу и быстро собирают картинки с изображением, например, бережного отношения к природе. Выигрывает та пара, которая соберет больше картинок.

**III вариант.** Дети рассматривают и анализируют картинки, изображающие бережное отношение к природе. Затем вместе с воспитателем обсуждают, в каких делах по охране природы они могли бы участвовать.

### **«Выбери правильно дорогу»**

*Цель:* Уточнить представления детей о взаимосвязи между объектами природы и между человеком и природой на основе конкретных правил поведения.

*Игровые правила.* Ребенок должен определить для себя, по какой из предложенных тропинок он пойдет и обосновать свой выбор.

*Ход игры*

Детям предлагается картина с лесными тропинками, по краям тропинок расположены этикетки с правилами поведения в лесу. Дети делают свой выбор и объясняют, по какой тропинке можно идти, а по какой нельзя. Рассказать о мерах предосторожности в лесу.

## **4. Дидактические игры для приобщения детей к экологически-ориентированной деятельности**

Игры сочетаются с трудовой деятельностью, включающей в себя систематический уход за растениями и животными уголка природы, экологической комнаты.

### **«Скорая помощь»**

*Цель:* Развивать и поддерживать у детей желание ухаживать за комнатными растениями; формировать навыки правильного ухода за «зелеными» друзьями; приобщать к труду экологического содержания.

*Игровые правила.* Приступает к «лечению» тот ребенок, который правильно поставил «диагноз».

### *Ход игры*

Воспитатель показывает детям растения, нуждающиеся в комплексном уходе и предлагает им определить в каком уходе нуждается цветок (поставить «диагноз» и назначить «лечение»).

### **«Корм для животных»**

*Цель:* Формировать у детей чувство ответственности к тем животным, которые зависят от человека.

### *Ход игры*

Воспитатель предлагает детям выбрать из карточек с изображением корма для различных животных. Та, которая подходит, например, для канарейке, черепахи.

### **«Что было бы, если из леса исчезли»**

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых: «Что бы произошло с остальными жителями?»

А если бы исчезли птицы?

А если бы пропали ягоды?

А если бы не было грибов?

А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

### **«Какого растения не стало?»**

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

### **«Где что зреет?»**

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

*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.

### **«Угадай, что в руке?»**

Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи фруктов. Затем показывает один из фруктов. Дети, которые определили у себя такой же фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

### **«Цветочный магазин»**

*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.

Вариант 1. 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.

Вариант 2. Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

### **«Распределение плодов по цвету»**

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а на 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».

### **«Вершки-корешки»**

Дети сидят в кругу. Воспитатель называет овощи, дети делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле – кисти рук опускают вниз.

### **«Узнай и назови»**

Педагог берёт из корзинки растения и показывает их детям. Уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей)

### **«Да – нет»**

На все вопросы ведущего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное (растение) мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только двумя словами.

#### **«Где спряталась рыбка»**

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

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

*Описание:* 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.

## **5. Дидактические игры**

### **по ознакомлению детей с деревьями и кустарниками**

#### **«Найди Листок»**

*Цель:* найти часть по целому.

*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.

#### **«Кто Быстрее найдет Березу, Ель, Дуб»**

*Цель:* найти дерево по названию.

*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.

Вариант 2.

*Цель:* найти предмет по описанию.

*Ход игры:* воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, рябина и акация). Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог. Чтобы ребятам было интересно искать по описанию, можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что – либо спрятать.

## **6. Дидактические игры**

### **для ознакомления детей с овощами и фруктами**

#### **«Вершки и Корешки»**

*Цель:* составить целое из частей.

*Ход игры:* во время прогулки после уборки урожая на огороде воспитатель делит детей на две группы. Одной из них он дает корешки (лук, репа, морковь, картофель и др.), другой – вершки – ботву. Все «вершки» и «корешки» перепутались. Раз, два, три – свою пару найди!» По этому сигналу все дети подбирают себе пару.

*Второй вариант.*

«Вершки» (или «корешки») стоят на месте. По площадке бегают только одна подгруппа ребят. Воспитатель дает команду: «Корешки», найдите свои «вершки!» Дети должны стать так, чтобы ботва и корень составили одно целое. Правильность выполнения задания могут проверить «волшебные ворота» (воспитатель и кто – ни будь из детей), через которые проходят все пары. Чтобы интерес к игре не угас, и дети получили знания о разных растениях, надо предложить им поменяться несколько раз вершками и корешками.

#### **«Созрело – не созрело»**

*Цель:* определить спелость овощей и фруктов по внешним признакам.

*Оборудование:* вначале нужно подбирать овощи и фрукты с яркими признаками спелости, выраженными в окраске. Например, помидоры, сливы, абрикосы и др. При повторении игры можно предлагать фрукты (овощи) с менее заметными признаками спелости. Например, яблоко, грушу и др.

*Ход игры:* игру можно провести как подвижную. Половине группы детей воспитатель раздает спелые овощи и фрукты, а остальным – неспелые. По сигналу дети ищут свою пару, т.е. товарища, у которого в руках такой же предмет, но другой степени зрелости.

В ходе игры дети несколько раз меняются овощами и фруктами, чтобы лучше узнать признаки спелых и не спелых овощей и фруктов.

#### **«Съедобное – несъедобное»**

*Цель:* напомнить детям о том, что овощные культуры выращивают для питания.

У одних в пищу идет надземная часть – вершки, у других – подземная – корешки. Накануне прочитать ребятам сказку «Мужик и медведь», а затем предложить детям вспомнить ее содержание: мужик и медведь решили вместе пахать и сеять, а урожай делить пополам. Хитрый мужик все время выбирал съедобную часть (вершки или корешки) в зависимости от того, какой овощ посеян, а остальное отдавал медведю.

*Ход игры:* воспитатель вызывает двух ребят. Один из них будет исполнять роль мужика, другой – медведя. Мужик предлагает такие овощи для посева, чтобы ему достался плод, а медведю – ботва или корни, которые не едят. Например, он говорит: «Будем сеять редис. Осенью я возьму себе корешки». Медведь же выбирает себе другую часть растения, не употребляемую в

пищу: «Я уже брал раньше корешки, они невкусные (в прошлый раз «сеяли», например, капусту). Возьму сейчас вершки».

При повторении игры на эти же роли выбирают новых детей.

#### **«Что сначала, что потом!»**

*Цель:* определить степень зрелости овощей и фруктов по внешним признакам.

*Оборудование:* овощи и фрукты (4 – 5 названий) разной степени спелости. Например, помидор зеленый, начинающий краснеть – бурый и красный.

*Ход игры:* овощи и фрукты воспитатель раздает детям и предлагает их «перепутать». По сигналу: «Найди свой овощ!» - дети, в руках у которых овощи и фрукты одного названия, собираются в группки. Причем внутри каждой группки они должны стать так, чтобы было видно, что сначала, что потом, то есть соблюсти последовательность созревания – от неспелого к спелому. Выигрывает то звено, которое соберется быстро и встанет в правильной последовательности.

В ходе игры дети несколько раз меняются предметами.

#### **«Волшебные экраны»**

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

*Материал:* «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).

*Правила и 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.

## **7. Дидактические игры**

### **для ознакомления детей с растениями**

#### **«Цветочный магазин»**

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

*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 помидоре». - Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв? Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горох, морковь, картофель, 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.

*Ход игры:* Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

Вариант 1. 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.

Вариант 2. Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

Вариант 3. Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах. Игра-сказка «Фрукты и овощи»



### **«Найди, что опишу»**

*Цель:* найти растение по описанию.

*Оборудование:* 5-6 растений, из них несколько названий одного семейства, но разных видов, например: пеларгония душистая и зональная, бегония пестролистная и королевская, традесканция зебровидная и зеленая и т.д.

*Ход игры:* воспитатель расставляет растения так, чтобы дети хорошо видели особенности каждого из них. Затем описывает общие признаки растений одного и того же названия (скажем, традесканции), после чего называет отличительный признак каждого растения.

Дети внимательно слушают рассказ воспитателя. Затем он предлагает кому – либо из ребят показать растение и назвать его. Ребенок становится ведущим.

### **«Приготовь лекарство»**

*Цель:* Знакомить детей с лекарственными травами, закреплять знания о строении растения. Формировать умение правильно использовать полезные травы (знать, с какого растения какую часть надо взять для приготовления лекарства и в какое время года — это сделать, чтобы не нанести ущерб природе). Обратить внимание детей на то, что от природы мы получаем не только красоту, но и пользу. Формировать доброжелательность, чуткое отношение к окружающему нас миру.

*Материал:* Гербарии лекарственных растений, карточки с изображением лекарственных растений, разрезные карточки, используемые для выполнения таких заданий, как: собери растение, найди нужные части растения для приготовления лекарства; «посуда» для отваров и настоев.

#### *Задания*

1. Выбрать лекарственные растения, которые помогут избавиться от простуды, или от кашля, или от боли в животе, или от зубной боли и т.д.
2. Отобрать нужные части растения для приготовления лекарства (отвара или настоя).
3. Подобрать «посуду» (чайник для заваривания чая из зверобоя, мяты, липы и т.д.; тазик для варенья из малины, черники и т.д.) для приготовления лекарств
4. Рассказать о своем лекарстве.

#### *Правило:*

1. Играть по командам (3 команды по 2- 3 человека в каждой).
2. Выигрывает тот ребенок, который правильно приготовит лекарство, расскажет, для чего нужно его лекарство, и объяснит технологию приготовления.

#### *Алгоритм проведения:*

1. Педагог говорит:
  - Ребята, давайте рассмотрим гербарии лекарственных растений. Назовите знакомые вам растения, расскажите об их лечебных свойствах. (Одни дети рассказывают, другие - слушают, воспитатель уточняет высказывания детей.)
2. Педагог объясняет правила игры и задание.
3. Сегодня вы будете выступать в роли фармацевтов. Это люди, которые работают в аптеках и готовят лекарства.

## 8. Дидактические игры для ознакомления детей с животными

### «Построй домик для животного»

*Цель:* Закреплять знания детей об особенностях жизни различных диких животных, их жилье, стройматериалах, которые они используют. Формировать умение подбирать правильный материал для постройки дома любому из животных.

*Материал:* Большая дидактическая картина, карточки с изображениями домов животных (муравейник, улей, гнездо птицы и т.п.), стройматериалов (веточки, травинки, пух, листья и т.д.), самих животных.

*Задания:*

1. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь,
2. Выбрать из предложенного стройматериала только то, что нужно для вашего животного.
3. Подобрать домик для животного.
4. Рассказать о своем выборе.

*Правило:*

1. В игру играют в командах (3 команды по 2—3 человека в каждой),
2. Кто быстро и правильно справился с заданием и сумел объяснить свой выбор, выиграл.

*Алгоритм проведения:*

1. Педагог объявляет ребятам о том, что в детский сад пришел телеграмма.  
- Звери зеленого леса прислали нам телеграмму, в которой просят нас о помощи, построить им жилье. Поможем построить домики зверям  
- Выберите тех животных, кому вы хотели бы помочь, назовите их по имени. Чтобы у нас все хорошо получилось, нужно знать, как правильно это сделать.
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Дети делятся на команды и начинают совместно играть.
3. В конце игры подводится итог.

### «Гнездовья птиц»

*Цель:* Познакомить детей с разнообразием видов гнездовых птиц. Закреплять знания детей о строительных материалах, используемых птицами при строительстве гнезд, процессе строительства птицами гнезд, природных приспособлениях птиц-строителей. Развивать умение соотносить размер гнезда с величиной птиц, типы природных материалов с птицей-строителем, особенностями образа жизни птиц в зависимости от места, где она вьет гнездо.

*Материал.* Два полотна с гнездами птиц, карточки с изображением птиц — строителей этих гнезд, наборы строительных материалов для различного типа гнезд.

*Задание:* Рассадить птиц по гнездам согласно их предпочтениям (у воды, высоко над землей и т.д.).

*Правило:*

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам и наборам).

3. При соотнесении птицы и ее гнезда, предполагаемого строительного материала надо руководствоваться своими знаниями.

4. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи рассказать о своем выборе, своих умозаключениях.

*Алгоритм проведения:*

1. В начале игры педагог знакомит детей с птицами - участниками игры, кратко рассказывает об особенностях каждой птицы.

2. Педагог предлагает детям выбрать каждому по одной птице, внимательно ее рассмотреть.

3. В конце игры подводятся итоги.

### **«Зимние запасы»**

*Цель:* Закреплять знания детей о жителях леса, их образе жизни. Формировать умение детей правильно дифференцировать пищу 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.

*Правило:*

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 подготовиться 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.

*Примечание:* воспитатель предлагает детям изменить правила (например, выбрать пищу и угостить тех животных, которые употребляют данную пищу, прокомментировать свое решение).

## 9.Список литературы

1. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду/ А.К Бондаренко. - М.: Просвещение, 2020.
2. Дрязгунова В.А. Дидактические игры для ознакомления дошкольников с растениями. / В.А Дрязгунова.- М.:2016.
3. Дидактические игры и занятия с детьми раннего возраста / Пособие для воспитателей детского сада/ /Е.В. Зворыгина, Н.С. Карпинская, И.М. Кононова и др.; Под ред. С.Л. Новоселовой. - 4-е изд., перераб. - М.: Просвещение, 2018.
4. Павлова Л.Ю. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром / Л.Ю. Павлова. – М.: Мозаика – Синтез 2021.