

Экологические игры способствуют не только получению знаний о предметах и явлениях природы, но и формируют навыки бережного и неразрушающего обращения с окружающей природой.

Играя, дети учатся: любить, познавать, беречь и множить.

Предлагаемые **игры** содержат интересные факты о жизни животных и растений, головоломки и замысловатые вопросы о природе и способствуют развитию любознательности.

«Что было бы, если из леса исчезли...»

Предложить детям 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. Предложить детям закрыть глазки и убирать 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 магнитной доске 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. Взрослый 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.

Распределение плодов по цвету

Предложить 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

Предложить 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»

«Узнай и назови»

Взрослый 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 снежинки?»

Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лёд, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка, капля и т. д.

Во время движения по кругу произносятся следующие слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагаются нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки, и объясняется выбор.

Усложнение: Лежат 4 обруча с изображением четырёх времён года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

«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»*. Взрослый 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. Взрослый рассказывает, на что

похож тот предмет, за которым *«спряталась рыбка»*. Дети отгадывают.

«Назовите растение»

Взрослый предлагает назвать растения (*третье справа или четвёртое слева и т. д.*). Затем условие **игры меняется** (*«На каком месте бальзамин?»* и т. д.)

Обратить внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т. д. ?

«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»*:

1. заяц, ёж, лиса, шмель;
2. трясогузка, паук, скворец, сорока;
3. бабочка, стрекоза, енот, пчела;
4. кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
5. пчела, стрекоза, енот, пчела;
6. кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
7. таракан, муха, пчела, майский жук;
8. стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
9. лягушка, комар, жук, бабочка;
10. стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

Игра в слова

Я прочитаю вам слова, а вы подумайте, какие из них подходят муравью (*шмелю, пчеле, таракану*).

Словарь: муравейник, зелёный, порхает, мёд, увёртливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река. Стрекошет, паутина, квартира, тли, вредитель, «*летающий цветок*», соты, жужжит, хвоинки, «*чемпион по прыжкам*», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

Вариант **игры**: какие слова подходят к овощу (*фрукту и т. д.*)
«*Земля, вода, огонь, воздух*»

Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «*земля*», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «*вода*» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «*огонь*» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из **игры**.

«*Угадай растение*»

Сейчас каждый из вас загадает комнатное растение, расскажет нам о нём, не называя его. А мы по рассказу отгадаем растение и назовём его.

Игра с мячом «*Я знаю*»

Дети становятся в круг, в центре – взрослый с мячом. Взрослый бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (*звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы*). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «*Я знаю пять названий зверей*» и перечисляет (*например, лось, лиса, волк, заяц, олень*) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

«*Птицы, рыбы, звери*»

Взрослый бросает мяч ребёнку и произносит слово «*птица*». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «*воробей*», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться.

Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».
«Воздух, земля, вода»

Взрослый бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, «сорока». Ребёнок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребёнок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т. д.

Возможен и другой вариант **игры**: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле: на слово «вода» - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

«Цепочка»

У взрослого в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала взрослый, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться.

Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т. д.

«Кто где живёт»

У взрослого картинка с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (*нора, берлога, река, дупло, гнездо и т. д.*). Взрослый показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

«Летает, плавает, бегаем»

Взрослый показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (*или прыгать*) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

«Две корзины»

На столе муляжи или картинки овощей и фруктов. Дети должны их разложить на две корзины. При этом предметы могут делиться не только по принадлежности к фруктам или овощам, но и по цвету, по форме, твёрдости – мягкости, вкусу или даже запаху.

«Береги природу»

На столе или магнитной доске картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т. д. Взрослый

убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т. д.

Игра с мячом «Я знаю»

Цель: Формировать умение называть несколько предметов объекта одного вида.

Развивать умение объединять предметы по общему признаку.

Игровые действия:

Дети становятся в круг, в центре – ведущий с мячом. Ведущий бросает мяч и называет класс объектов природы (*птицы, деревья, цветы, животные, растения, насекомые, рыбы*). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю 5 названий цветов» и перечисляет (*например, ромашка, василёк, одуванчик, клевер, кашка*) и возвращает мяч ведущему. Второму ребёнку ведущий бросает мяч и говорит: «Птицы» и так далее.

«Птицы, рыбы, звери»

Цель: **Упражнять** детей в умении называть предмет определённой группы предметов.

Игровые действия:

Ведущий бросает мяч ребёнку и произносит слово «птицы». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например, «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться. Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

«Угадай, что в руке»

Цель: Различать на ощупь овощи, фрукты и ягоды.

Игровые действия:

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи овощей, ягод и фруктов. Дети должны отгадать. Воспитатель показывает, например, грушу и просит определить, у кого такой же предмет объекта (*фрукт, овощ, ягода*).

«Угадай, какая птица поёт?»

Цель: Умение определять по звуковой записи голоса птиц.

Определять, какая птица поёт и как поёт (*тонко, звучно, мелодично, криливо, тихо, протяжно и так далее*).

Воспитывать интерес и заботливое отношение к птицам.

Игровые действия:

Предложить послушать запись голосов птиц. Надо определить, какая птица поёт. Как можно определить по голосу какая птица поёт и как. Предложить детям **поупражняться** в произнесении звуков песенок птиц. В игре используется диск с записью голосов птиц.

«Растения леса, сада, огорода»

Цель: Расширять знания детей о растениях леса, сада и огорода.

Игровые действия: аналогично **игры** «Я знаю.»

«Сад – огород»

Цель: Закреплять знания детей о том, что растёт в саду или в огороде.

Развивать у детей память, внимание.

Игровые действия:

Взрослый приносит корзину с овощами и фруктами.

- Дети, я нечаянно перепутала овощи и фрукты. Помогите мне, пожалуйста. В процессе **игры** дети обобщают предметы одним словом, определяют место произрастания овощей и фруктов.

«Что это такое?»

Цель: **Упражнять** детей в умении отгадывать предметы живой или неживой природы.

Рассказывать признаки предметов.

Игровые действия:

Ведущий загадывает живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети должны отгадать заданный предмет.

«Замысловатые вопросы»

Цель: Развивать сообразительность и находчивость.

Игровые действия:

Воспитатель читает загадку-задачку:

Росли четыре берёзы.

На каждой берёзе –
По четыре больших ветки,
На каждой большой ветке –
По четыре маленьких ветки,
На каждой маленькой ветке –
По четыре яблока.

Сколько всего яблок?

«Летает, плавает, бежит»

Цель: Изображать способ передвижения объекта.

Игровые действия:

Ведущий называет или показывает детям объект живой природы и предлагает детям изобразить способ передвижения этого объекта. Например, при слове «медведь» дети начинают подражать ходьбе как медведь; «сорока» дети начинают махать руками и так далее.

«Перелёт птиц»

Цель: Узнавать и называть зимующих и перелётных птиц.

Закреплять понятие «зимующие», «перелётные».

Игровые действия:

На столе разложены предметные картинки птиц. Каждый участник **игры берёт картинку и «превращается»** в определённую птицу. Ребёнок говорит: «Я – ворона!», «Я – воробей!», «Я – журавль!», «Я – кукушка!» и так далее. По сигналу ведущего: «Раз, два, три на своё место лети!», дети, у которых картинки с изображением зимующих птиц бегут к условному изображению (зимний пейзаж, другие дети, у которых картинки с изображением перелётных птиц, бегут к другому условному знаку (*весенний пейзаж*). Играть можно несколько раз, дети должны брать разные картинки.

«Похожи - не похожи»

Цель: Развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы,

Сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

Игровые действия:

В игре используется игровой экран с тремя «окнами – прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты – полоски с обозначениями свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

Варианты могут быть разные:

1 вариант: Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором «окне».

На начальном этапе освоения **игры освоения игры** свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое «окно» - яблоко, второе «окно» - круг, третье «окно» - мяч.

2 вариант: Один ребёнок устанавливает первое «окно», второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данное обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму «окну». За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

3 вариант: используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и в третьем «окне» изображения обладающие общим свойством, при этом второе «окно» скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получают право открыть второе «окно» или загадать новую «загадку».

«Кто где живёт?»

Цель: Определять место среды обитания животного, правильно определять место «дома» объекта.

Игровые действия:

У взрослого картинки с изображениями животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (*нора, дупло, берлога, река, гнездо и так далее*).

«Времена года»

Цель: Формировать у детей понятия о временах года и о зависимости жизни живой природы от сезонных изменений, происходящих в неживой природе.

Игровые действия:

Взрослый рассказывает детям о том, что времена года постоянно сменяются. Дети называют последовательно времена года и характерные признаки.

Взрослый показывает картинки с изображением времени года и картинки объектов, у которых происходят различные изменения, например, заяц белый – зима; распустившийся подснежник – весна, созрела земляника – лето и так далее. Дети должны объяснять содержание картинки.

«Вопрос – ответ»

Цель: Развивать умения отвечать на поставленные вопросы.

Проявлять находчивость, сообразительность.

Игровые действия:

Взрослый задаёт вопросы, а дети отвечают

Вопросы:

1. Почему человек назад оглядывается? *(потому что у него на затылке глаз нет)*.
2. От чего кошка бегаёт? *(не умеет летать)*.
3. Каким гребнем голову не причешешь? *(петушиным)*.
4. Сколько яиц можно съесть натощак? *(одно: после первого уже не будет натощак)*.
5. От чего гусь плавает? *(от берега)*.
6. Чем до неба докинешь? *(взглядом)*.
7. По чему собака бегаёт? *(по земле)*.
8. Что можно увидеть с закрытыми глазами? *(сон)*.
9. Без чего хлеб не испечёшь? *(без корки)*.
10. За чем во рту язык? *(за зубами)*
11. У кого есть шапка без головы, нога без сапога? *(у гриба)*.

«Цветы» (подвижная игра)

Цель: Называть и различать цветы.

Воспитывать любовь и умение любоваться их красотой.

Игровые действия:

Дети вспоминают садовые и лесные цветы, сравнивают их.

Каждый участник **игры** выбирает для себя эмблему цветка. У каждого ребёнка своя картинка. Одно и то же название не может быть у нескольких детей.

По жребию выбранный цветок, например, василёк, начинает игру.

Он называет какой-нибудь цветок, например мак или роза. Мак бежит, а василёк догоняет его. Когда маку грозит опасность быть пойманным, он называет какой-нибудь другой цветок, участвующий в игре. Убегает названный цветок.

Пойманный цветок меняет своё название и снова включается в игру. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

«Где что зреет?»

Цель: упражнять в умении использовать знания о растениях, сравнивать плод дерева с его листьями.

Игровые действия:

На магнитной доске выкладываются две ветки: на одной – плод и листья одного растения (яблоня, на другой – плоды и листья растений. *(Например, листья крыжовника, а плоды груши).*

Ведущий задаёт вопрос: *«Какие плоды созревают, а какие нет?»*. Дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

«Почтальон принёс письмо»

Цель: Развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.

Игровые действия:

Взрослый приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принёс посылку. В посылке разные овощи и фрукты. Дети достают пакеты из коробки, заглядывают в них и описывают то, что им принёс почтальон. Остальные дети отгадывают.

«Птичка»

Цель: Различать деревья по листьям.

Воспитывать правильно вести себя в игре: не подсказывать друг другу, не перебивать сверстников.

Игровые действия:

Перед началом **игры** дети вспоминают различные деревья, сравнивают их по форме и величине листьев.

Дети должны перед игрой подобрать для себя фант – любую мелкую вещь, игрушку. Игроки усаживаются и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и остальным игрокам даёт названия деревьев (*дуб, клён, липа и так далее*) и дети берут и одевают веночек из листьев. Каждый должен запомнить своё название. Собиратель фантов говорит: *«Прилетела птичка и села на дуб»*. Дуб должен ответить: *«На дубу не была, улетела на ёлку»*. Ёлка называет другое дерево и так далее. Кто прозевает – отдаёт фант. В конце **игры фанты выкупаются**.

«Кого чем угостим?»

Цель: Знать, чем питаются животные и птицы.

Игровые действия:

Ведущий перебрасывает мяч детям и называет объект (животное, птица, а дети отвечают и возвращают мяч ведущему. Например, воробей – крошки и семечки; синица - сало; корова – сено; кролик – морковь; кошка – мышка, молоко; белка – шишка, ягоды и так далее.

Игра *«Хорошо – плохо»*

Цель: Совершенствовать знания детей о явлениях живой и неживой природы, животных и растениях.

Игровые действия:

Предложить детям разные ситуации, а дети делают умозаключения, например: *«Ясный солнечный день осенью – хорошо или плохо?»*, *«В лесу пропали все волки – это хорошо или плохо?»*, *«Каждый день идут дожди – это плохо или хорошо?»*, *«Снежная зима – это хорошо или плохо?»*, *«Все деревья зеленые – это хорошо или плохо?»*, *«Много цветов в нашем саду – это плохо или хорошо?»*, *«У бабушки в деревне есть корова – это хорошо или плохо?»*, *«Исчезли все птицы на земле – это плохо или хорошо?»* и так далее.

«Кто за кем?»

Цель: Показать детям, что в природе всё связано между собой.

Продолжать воспитывать у детей бережное отношение ко всем животным.

Игровые действия:

Предложить вызванному ребёнку соединить ленточкой всех животных, которые охотятся друг за другом. Другие дети тоже помогают найти правильные картинки с животными. Можно предложить начинать игру с растения, лягушки или комара.

«Каждому своё место»

Цель: Формировать у детей умение пользоваться схематическими изображениями обобщающих понятий.

Воспитывать самостоятельность, умение логически мыслить.

Игровые действия:

Раздать по одной карточке каждому ребёнку (*одного типа*). Затем раздать каждому ребёнку поочередно по одной картинке. Дети, получив картинку, должны поместить её под схематическим изображением понятия, к которому подходит изображение на этой картинке. Когда все картинки разобраны, дети проверяют правильность своих действий и действий своих сверстников.

Дети должны самостоятельно проверить правильность выполнения задания и объяснить, почему выполнили именно так.

«Что будет, если?»

Цель: Знать, что надо делать для того, чтобы беречь, сохранять и приумножать природу.

Развивать умения делать выводы и умозаключения.

Игровые действия:

Взрослый задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, из которой дети приходят к выводу, что необходимо соблюдать чувство меры и беречь природу. Например: что будет, если в реку один мальчик бросит банку из-под «колы»? А два? А три? А много мальчиков? Что будет, если в выходной из леса одна семья привезёт охапку подснежников? Две семьи? Пять? Что будет, если у одного водителя машина выбрасывает много выхлопных газов? Три машины? Половина водителей города? Что будет, если в лесу один человек включит магнитофон на полную мощность? Группа туристов? Все отдыхающие в лесу? (Аналогично – о костре, о сломанной ветке, о пойманной бабочке, о разорённом гнезде и так далее).