

**муниципальное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 112**

Сборник экологических игр для детей старшего дошкольного возраста



Рыбинск

2023 год

Важнейшим средством формирования начал экологического мировоззрения у детей старшего дошкольного возраста является **игровая деятельность**.

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



В сборнике представлены игры, направленные на формирование у детей старшего дошкольного возраста первоначальных представлений о бережном и рациональном использовании природных ресурсов, представлений об окружающей среде, о значимости вторичного использования и переработки бытовых и хозяйственных отходов. Представленные ЭКОигры направлены на воспитание у детей культуры взаимодействия с природой.



Игры соответствуют возрастным особенностям дошкольников и представляют собой продуманную систему экологического образования. Игровые упражнения, ЭКОигры имеют различный уровень сложности, поэтому играя с детьми, необходимо наблюдать за ребенком и оценить, как скоро справляется он с заданиями и, наоборот, в случае затруднений предложить другие варианты игровых заданий. Практически в каждую игру можно играть или с одним ребенком, или с группой детей.

Мы проводим данные игры в ЭКОбеседке, на стенах которой располагаются баннеры Лес, Водоем, Луг и другие. С помощью лип к баннерам крепятся фигурки-картинки, отражающие содержание игр.



Надеемся, что данные разработки экологических игр и упражнений будут востребованы педагогами дошкольных образовательных организаций и окажутся полезными для родителей детей дошкольного возраста.

Игра «Кто где живет»

Задачи: Формировать представления о животных, о среде их обитания.

Закрепить название домашних и диких животных, хищных и травоядных, о месте их обитания, о пользе, какую они приносят человеку;

формировать у детей понятий окружающая среда, сообщество, экологическая ниша, охрана природы. Развивать способность к анализу, сравнению, обобщению, умозаключению.

Материал: Баннеры с изображением различной среды обитания животных – лес, водоем, степь, горы, пустыня, океан; фигурки животных на липучках.

Ход игры:

Детям задаются задания, а они должны внимательно выслушать и правильно выполнить:

Найти и разместить на полотне диких и домашних животных; животных, которые впадают зимой в спячку; которые делают запасы на зиму; которые считаются хищными, а которые – травоядными; которые приносят пользу людям.

Дети сначала знакомятся с игрой совместно с воспитателем, но со временем, когда знания закрепляются, дети могут **играть самостоятельно**. Задания меняются соответственно возрасту и уровню знаний детей.

Вместо вопросов можно загадать загадки о животных

Можно заменять фигурки животных на картинки деревьев и кустарников, насекомых, ягод и грибов и т.д.

Игра «Кто поможет малышу?»

Задачи: Формировать представления детей о приспособлении животных к среде обитания. Развивать способность к анализу, сравнению, обобщению, умозаключению.

Материал : Баннеры с изображением различной среды обитания животных – лес, водоем, степь, горы, пустыня, ферма, океан. Фигурки животных на липучках. Кубик, на гранях которого находятся различная среда обитания.

Ход игры:

Воспитатель помещает выбранную детьми фигурку животного в «чужие условия». Животное отправляется в путешествие – хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. Выигрывает тот, кто нашел большее количество помощников и разместил их на нужном баннере.

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

Игра «Пищевые цепочки водоёма»

Задачи: Формировать представления детей о растительном и животном мире водоемов, о пищевых цепочках водоёма.

Материал: Баннер Водоем, картинки животных и растений водоема на липучках.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям рассмотреть изображения обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар — лягушка — цапля
червячок — рыбка — чайка
водоросли — улитка — рак
ряска — малёк — хищная рыба.

Игра «Пищевые цепочки в лесу»

Задачи: Формировать представления детей о растительном и животном мире лесов.
Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

Материал: Баннер Лес, картинки животных и растений леса на липучках.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям рассмотреть карточки с изображением растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения — гусеница — птицы

растения — мышка — сова

растения — заяц — лиса

насекомые — ежи

грибы — белки — куницы

лесные злаки — лось — медведь

молодые побеги — лось — медведь.

Игра «Пищевые цепочки на лугу»

Задачи: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

Материал: Баннер Лес, картинки животных и растений леса на липучках.

Ход игры:

Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения — гусеница — птица

злаковые травы — грызуны — змеи

злаковые травы — мышь — хищные птицы

трава — кузнечик — луговые птицы

насекомые и их личинки — крот — хищные птицы

тля — божья коровка — куропатка — хищные птицы

травы (клевер) — шмель.

Игра «С чем нельзя в лес ходить?»

Задачи: Уточнить и закрепить знания правил поведения в лесу. Обсудить отрицательное воздействие человека на природу; формировать у дошкольников представления о необходимости охраны природы.

Материал: Баннер Лес, картинки ружья, топора, сачка, мусора, бутылок, магнитофона, спичек, велосипеда и т.д., знаки «Что нельзя делать в лесу» на липучках.

Ход игры:

Воспитатель выкладывает на стол иллюстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда. Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес и размещают на полотне соответствующий запрещающий знак.

Игра «Что растет в лесу и на огороде»

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

Материал: Баннеры Лес и Ферма, картинки с изображением лесных и огородных растений.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки растений, назвать их и разместить их на нужном полотне.

Игра «Лесной многоэтажный дом»

Задачи: углубить знания детей о лесе как природном сообществе; закрепить представления об «этажах» (ярусах) смешанного леса.

Материал: баннер Лес; фигурки обитателей леса, фишки.

Ход игры:

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

II вариант. Воспитатель помещает животных в несвойственные для их обитания ярусы. Дети должны найти ошибки, исправить их и объяснить, почему они так считают. Кто первый находит ошибку и исправляет ее, получает фишку.

Победителем становится тот, у кого в конце игры окажется больше фишек.

Игра «Кто рядом живет»

Задачи: 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, камыш) – по количеству детей; баннеры Лес, Водоем, Луг.

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 баннеры. Дети надевают маски (шапочки).

Воспитатель предлагает детям определить, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде «Занять свои

дома!» обитатели леса должны занять место рядом со своим баннером. После того как дети займут места, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз.

Игра «Живые цепочки»

Задачи: Расширять представления детей о природных сообществах, их целостности и уникальности, о цепях питания.

Материал: Маски (шапочки) животных и растений.

Примечание: могут использоваться следующие объекты природы, образующие цепи питания: дуб, дикий кабан, волк; осина, заяц, лиса (лес); подорожник, гусеница, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, стрекоза (луг); водоросли, карась, щука; кувшинка, улитка, утка (водоем) рожь, мышь, аист (поле).

Игра проводится на примере лесного сообщества. В ходе предварительной беседы воспитатель уточняет представления детей о том, что лес – это дом для многих растений и животных, которые тесно связаны друг с другом. Растения являются пищей для растительноядных животных, которыми, в свою очередь, питаются хищники. Так образуются цепи питания.

Ход игры:

Играют две команды (по 3 ребенка в каждой). Дети надевают маски (шапочки): один ребенок – растения, второй – растительноядного животного, третий – хищника. Игра проводится в несколько этапов.

Воспитатель: по команде «Цепочка стройся!» вы должны построиться так, чтобы образовалась цепочка: растение, растительноядное животное, хищник. Затем каждый должен будет представиться и объяснить, почему он занял то или иное место в цепочке.

Команда, которая первой правильно построится, а так же объяснит последовательность построения, станет победителем.

На втором этапе игры дети меняются ролями; на третьем этапе используются другие объекты природы.

На заключительном этапе проведения игры из цепочки убирается какой-либо объект. При построении дети должны обнаружить его отсутствие и рассказать, к чему это может привести.

Если дети легко справляются с выполнением игровых заданий, цепи можно удлинить.

Игра «Найди ошибку»

Задачи: Формировать представления о животных, о среде их обитания.

Материал: Баннеры с изображением различной среды обитания животных – лес, водоем, степь, горы, пустыня, океан; картинки или фото животных.

Дети разбиваются на команды. Каждой команде достается баннер одной из природных зон. На нем закреплены деревья, растения, различные животные (звери, рыбы, птицы, насекомые и др.) под деревьями, среди травы и в воде.

Задача команд - обнаружить ошибки в размещении животных, например, рыба помещена на дереве; кузнечик в воде и т. д.

Выигрывает та команда, которая обнаружит больше ошибок в размещении животных.

Игра-сказка «На озере»

Задачи: Расширять представления детей о водоеме как природном сообществе, его целостности и уникальности. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

Материал: Баннер Водоем, фигурки животных и растений, обитающих в водоеме и рядом с ним.

Ход игры:

Воспитатель рассказывает детям сказку: В некотором царстве, в небольшом нереальном государстве, посередине дремучего леса расположилось маленькое, но очень красивое лесное Озеро.

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

А вот чем питались лягушки в сказке не сказано, о том вам самим додуматься надобно. (Дети отвечают: мошками, комарами, оводами). После ответа на доску рядом с изображением лягушки прикрепляют изображение комаров. И как в любом царстве-государстве, в своих апартаментах жил, ни о чем не тужил, местный царь. И было бы все хорошо. Да только поехал однажды этот царь на пир в соседнее королевство и попробовал на том пиру блюдо заморское, деликатесное, французскими поварами из лягушачьих лапок приготовленное. И так, полюбилось царю это кушанье, что, вернувшись, домой, отдал он приказ: семью лягушек из озера выловить и дивных блюд наготовить. (С баннера убирается изображение лягушки).

Пришла беда в царство мирное, в лес дремучий, на озеро тихое. Стали жители этой местности страшно болеть, их мучили лютая лихорадка. Это малярия, она вызывается паразитом, переносчиком которого является малярийный комар. Уничтожение лягушек, питающихся комарами, привело к массовому размножению насекомых и стало причиной вспышки малярии. В лесу рядом с озером жили норки (на баннере размещается изображение норки). Норки постоянно охотились на лесном озере, и водилось их раньше в этих местах очень много. Только все реже и реже стали встречаться здесь эти

пушистые зверьки, количество их сократилось. Говорили старики, что и в этой беде повинен царь со своими прихотями. В чем вина царя? (Ответ: лягушки являются основным источником питания норок). Вот сколько бед и несчастий от царской забавы. Негоже человеку в дела природы вмешиваться. Все в ней особыми цепями связано, так что и всякий зверь и цветок маленький в них особое звено, важное.

(Н. Добронравов)

Рыбы, птицы и звери в душу людям смотрят,
Как будто просят нас «Люди не убивайте зря.

Ведь море без рыб – не море,

Ведь небо без птиц – не небо,

Земля без зверей – не земля,

А нам без земли – нельзя!

Далее воспитатель предлагает детям самим придумать продолжение сказки.

Что могло случиться, если бы царь вырубил лес возле озера?

Если бы царь приказал осушить озеро? т.д.

Можно ввести в сказку новых героев.

Игра «Чей это домик?»

Задачи: Закреплять название животных, насекомых, птиц; расширять знания детей о местах проживания животных; развивать внимание, речь, зрительную память, наблюдательность.

Материал: Баннер Лес, картинки животных и растений леса на липучках.

Ход игры:

I вариант: Воспитатель знакомит детей с жилищами диких животных, рассказывая об особенностях жилищ и размещая животных в своих домах на баннере Лес. Дети знакомятся со стихотворением Виолетты Пальчинскайте «Есть у каждого свой дом»:

Есть у каждого свой дом.
У лисы в лесу глухом
Есть нора - надежный дом.
Не страшны зимой метели
Белочке в дупле на ели.
Под кустами еж колючий
Нагребает листья в кучу,
В них забьется до весны
И всю зиму смотрит сны.
Из ветвей, камней, коры
Хатки делают бобры -
Строят домик у пруда,
Вход туда - из-под льда!
К дому своему стремится
Издали аист-птица,
Прилетает каждый год
И в родном гнезде живет.
Разве спросишь без улыбки:
- Ну, а где же дом улитки?
И дошкольник рассмеется:
- С ним она не расстанется!
Есть у каждого свой дом,
Всем тепло, уютно в нем!

II вариант. Воспитатель предлагает детям по изображению жилища, размещенного на баннере догадаться, кто в нем живет, а потом поселить в

него фигурку животного. Проговаривая слова, например, белка живет в дупле, волк в логове и т.д.

Игра «Угадай, какая птица поёт?»

Задачи: Учить определять, какая птица поёт и как поёт (тонко, звучно, мелодично, крикливо, тихо, протяжно и так далее), определять по звуковой записи голоса птиц, воспитывать интерес и заботливое отношение к птицам.

Материал: Диск с записью голосов птиц.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям послушать запись голосов птиц и рассказывает им, какая птица поёт. Как можно определить по голосу, какая птица поёт и как. Предложить детям поупражняться в произнесении звуков песенок птиц. Затем дети упражняются в самостоятельном узнавании голосов птиц.

Игра «Рыбалка»

Задачи: Привлечь внимание детей к актуальным экологическим проблемам родного края: загрязнение водоемов; показать детям взаимосвязь всего живого в природе; познакомить детей с видами рыб, заселяющих водоемы родного края; воспитывать осознанное, бережное отношение к живой и неживой природе.

Материал: Баннер Водоем, фигурки животных и растений, обитающих в водоеме и рядом с ним, фигурки предметов, загрязняющих водоемы.

Ход игры:

Воспитатель подводит детей к баннеру Водоем и предлагает детям отправиться на рыбалку. Ребёнок, поймав рыбу, должен назвать её, оставить её на баннере; поймав мусор, выбросить его в мусорный контейнер. Водоем очищен. По ходу рыбалки педагог комментирует улов: «Окунь? Оставляем его. Сапог оставляем? Конечно, нет, он нам не нужен» и т. д.

Игра «Охраняй-ка!»

Задачи: Привлечь внимание детей к актуальным экологическим проблемам родного края: загрязнение лесов, воспитывать любовь к природе и бережное отношение к окружающему миру; развивать умение делать простые выводы, умозаключения, рассуждать.

Материал: Баннер Лес, картинки с изображением людей, бережно и заботливо относящихся к природе (сажают деревья, подкармливают животных и т.п.), картинки, показывающие жестокое отношение людей к природе (сломанные деревья, разорённые гнёзда и т.д.), запрещающие знаки «Что нельзя делать в лесу».

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки бережного и жестокого обращения к природе. Дети поочередно берут картинку и высказывают свое мнение о поступках людей, изображенных на ней и значении их деятельности для жизни леса. Картинки с бережным отношением человека к природе размещаются на баннере. Вместо картинок с жестоким обращением к природе дети размещают на баннере запрещающий знак «Что нельзя делать в лесу».

«Юные экологи»

Задачи: Расширять представления о том, как нужно жить, чтобы не вредить окружающей среде; вовлекать детей в природоохранную деятельность, формируя навыки раздельного сбора мусора.

Материал: Баннер Лес, картинки мусора, контейнеры для сортировки мусора.

Ход игры:

Воспитатель и дети подходят к баннеру Лес, на котором находятся грязь, «острова» мусора, загрязняющего лес и обращает внимание детей на то, как выглядит мусор, предметы из какого материала превратились в мусор (стекло, пластмасс, картон и др.), Воспитатель предлагает детям очистить лес

от мусора, обращает внимание детей на приемы сортировки мусора. Дети помогают сделать лес чистым и красивым.

Игра «Аптека Айболита»

Задачи: Формировать умение отмечать характерные особенности лекарственных растений и запоминать их названия, место произрастания и пользу для человека.

Материал: Баннеры Водоем, Луг, Лес, картинки лекарственных растений.

Ход игры:

Воспитатель берет из корзинки картинки лекарственных растений и показывает их детям, уточняет правила игры: Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нем все, что знаете. Назовите место, где растет (водоем, луг, лес). Дети рассказывают о растении и размещают картинку на нужный баннер.

Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет (2-3 рассказа детей).

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

Задачи: закреплять знания об охране объектов природы, формировать умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

Материал: Баннер Лес, картинки, изображающие растения, птиц, диких животных, человека, солнца, воды и т.д .

Ход игры:

На баннере Лес размещены картинки, изображающие растения, птиц, диких животных, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель 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 «Рассели животных по домам»

Задачи: Развивать и закреплять знания детей о местах проживания животных, названиях их жилищ, развивать способность к анализу, сравнению, обобщению, умозаключению.

Материал: Баннеры с изображением различных природных зон земли (или иллюстрации). Маленькие карточки с разнообразными животными, птицами и т.д.

Ход игры:

На баннерах расположены разные природные зоны земли. У детей маленькие карточки с разнообразными животными, птицами, растениями и т.д. Задача детей назвать свое животное или птицу, где оно живет, и прикрепить на баннер с нужной природной зоной.

Игра «Кто где обитает»

Задачи: Формировать представления о животных, о среде их обитания.

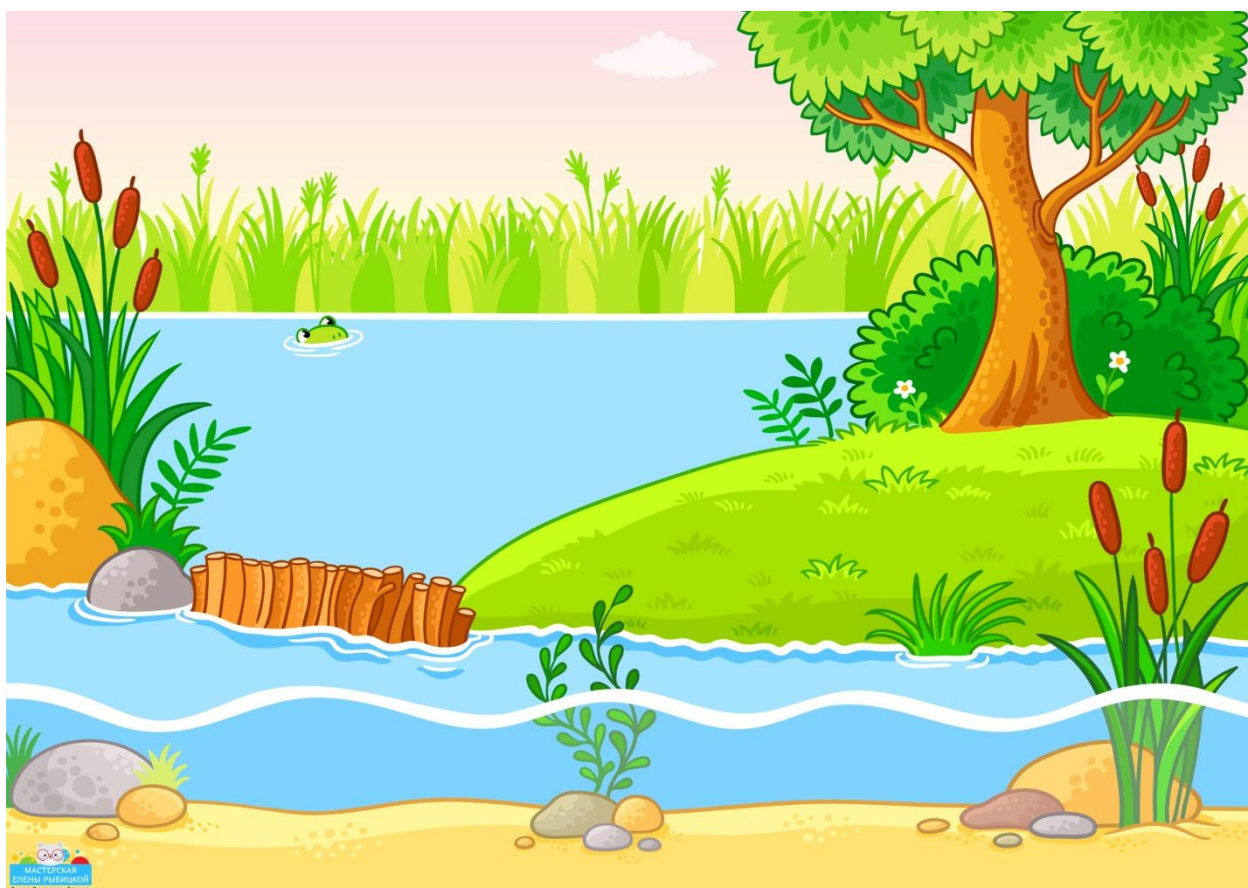
Материал: Баннеры с изображением различной среды обитания животных – лес, водоем, степь, горы, пустыня, океан; картинки или фото животных.

Ход игры:

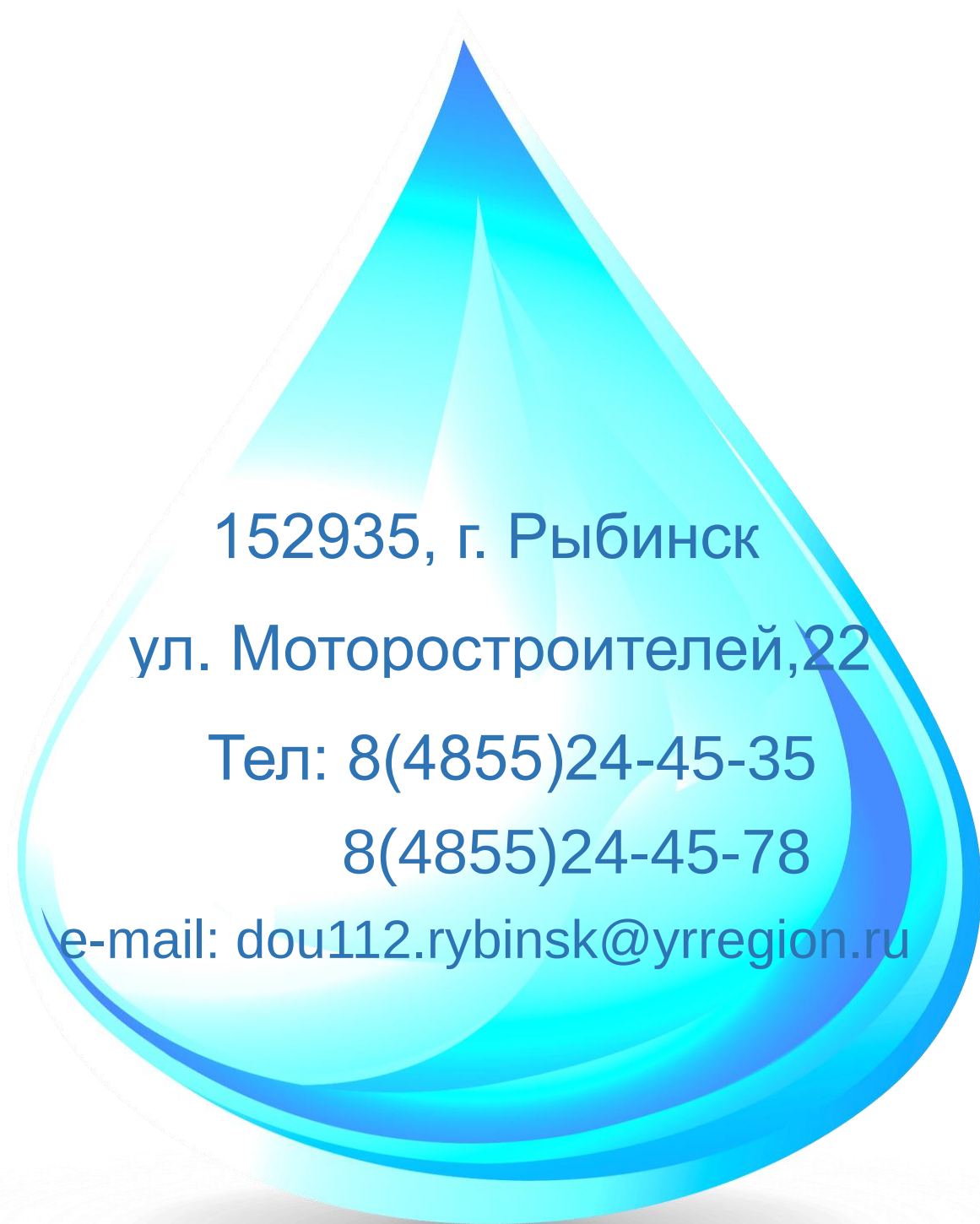
Каждый участник игры вырезает или рисует пять картинок самых разных диких животных - зверей, птиц, рыб, насекомых, земноводных и др. В игре можно использовать готовые открытки или фотографии животных. На стене размещены баннеры Лес, Водоем, Луг, Степь, Север, Ферма и т. д. Игроки подходят по очереди к плакату и размещают своих животных в места их обитания. Ведущий проверяет правильность размещения животных и объявляет победителя.











152935, г. Рыбинск

ул. Моторостроителей, 22

Тел: 8(4855)24-45-35

8(4855)24-45-78

e-mail: dou112.rybinsk@yrregion.ru