

**Картотека дидактических игр**

**по экологическому воспитанию.**

**Средняя группа**

 **«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.

 **«Узнай, чей лист»**

**Цель:** Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

**Ход игры:** Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

 **«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.

 **«Где растет?»**

**Цель:** формировать умения детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.

**Правила игры:** разобрать овощи и фрукты, и разложить одни в огород другие в сад (имитация – картинки сада и огорода). Выигрывает та команда, которая быстро разберет все предметы по местам.

**Ход игры:** Среди детей делятся на две команды-бригады: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим с картинкам. Та бригада, которая первой закончила работу, выигрывает. Дети не участвующие в бригадах проверяют правильность отбора. После этого объявляется команда–победительница. Игра продолжается с другими командами.

 **«Отгадайте, что за растение»**

**Цель:** Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (берёза); красная с белыми точками шляпка (мухомор) и т.д.

**«Что в корзинку мы берем».**

**Цель:** закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу. Научить различать плоды по месту их выращивания. Сформировать представление о роли людей сохранения природы.

**Материалы:** Картинки с изображение овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзинок.

**Ход игры.** У одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзинок. Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д. Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.

  **«Вершки – корешки».**

 **Цель:** учить детей составлять целое из частей. **Материалы:** два обруча, картинки овощей.

**Ход игры.**Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у который используются вершки.

Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ  именно сюда (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.

Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегают врассыпную. На сигнал « Раз, два, три – свою пару найди!», нужно найти свою пару.

**«Угадай – ка».**

**Цель:**развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить знание детей о ягодах. **Материалы:**картинки на каждого ребенка с изображение ягод. Книга загадок. **Ход игры:**на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку.

 **«Кто где живет»**

**Цель:** Развивать умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

**Ход игры**: Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

 **«Съедобное – не съедобное»**

**Цель:** формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.

**Материал:** Мяч.

**Ход игры:** Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит. Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным)

**«Съедобное – несъедобное».**

**Цель:** закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах. **Материалы:** корзинка, предметные картинки с изображение съедобных и несъедобных грибов. **Ход игры:** на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинку.

 **«Чудесный мешочек»**

**Цель:** Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

**Материал:** Красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.

**Ход игры:** Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, и назовет характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

 **«Какое время года?»**

**Цель:** Учить воспринимать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках времён года.

**Ход игры:** Писатели и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

 **«Что лишнее?»**

**Цель:** Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

**Ход игры:** Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

 **«Четвертый лишний».**

**Дид. задача:**закреплять знания детей о насекомых.

**Ход игры:**воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

1) заяц, еж, 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, мотылек, шмель, воробей.

Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю…пчеле…таракану).

*Словарь:*муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекочет, 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.

 **«Моё облако»**

**Цель:** Развивать воображение, образное восприятие природы.

**Ход игры:** Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

 **«Когда это бывает?»**

**Цель:** Уточнить и углубить знания детей о временах года.

**Ход игры:** Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку

следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.

 **«Расскажи без слов»**

**Цель:** Закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

**Ход игры:** Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно (дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы); идёт холодный дождь (открывают зонтики, поднимают воротники).

**«Летает, плавает, бегает».**

 **Цель:** закреплять знания об объектах живой природы. **Ход игры:**воспитатель 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.

**«Цепочка».**

 **Цель:** уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы. **Ход игры:**у воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, 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.

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

**Цель:**закреплять знания о взаимосвязи в природе.

**Ход  игры:**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.

**«Похож – не похож»**

**Цель:** Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию. **Ход игры:** Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

 **«Живая неживая природа»**

**Цель:** Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

**Ход игры:** «Живая» (неживая) природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Дети называют предметы природы (той, которую указал воспитатель).

 **«Бывает – не бывает» (с мячом)**

**Цель:** Развивать память, мышление, быстроту реакции.

**Ход игры:** Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (не бывает); снег зимой (бывает); мороз летом (не бывает); капель летом (не бывает).

 **«Найди пару»**

**Цель:** Развивать у детей мышление, сообразительность.

**Ход игры:** Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

 **«Где снежинки?»**

**Цель**: закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность. **Материалы:** карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д. **Ход игры:**

Вариант№ 1.Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова: Вот и лето наступило. Солнце ярче засветило. Стало жарче припекать, Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается 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.

Вариант№ 2.Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии? (Зима, ранняя весна, поздняя осень).

 **«Звери, птицы, рыбы.»**

**Цель:**закреплять умение, классифицировать животных,, птиц, рыб. **Материалы:**мяч. **Ход игры:**дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: « Вот птица. Что за птица?»

Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).

Затем он передает вещь другому ребенку,  с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.

Так же играют, называя рыб, зверей. (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя)

 **«Ходят капельки по кругу».**

**Цель:** закреплять знания о круговороте воды в природе. **Ход игры:**воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается. Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать. Полетели капельки на землю. Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало поодиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, прохожим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

 **«Птицы»**

**Цель.** Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб. **Ход игры:** Дети становятся в круг. Ведущий называет (птицу, рыбу, животное, дерево…), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д. Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

 **«Закончи предложение»**

**Цель:** Учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры: Воспитатель (или ребёнок) начинает предложение: «Я надела тёплую шубу, потому что…». Ребёнок, который заканчивает это предложение, составляет начало нового.

  **«Что это за птица?»**

**Цель:** Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

**Ход игры:** Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (или загадывает загадки), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

 **«Третий лишний» (птицы)**

**Цель:** Закреплять знания о многообразии птиц.

**Ход игры:** Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

 **«Угадай, что в мешочке?»**

**Цель:** формировать умения детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

**Материалы:** овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и д.р.

**Ход игры:** вы знаете игру «Чудесный мешочек»?, играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, тот ни будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

«Не зевай!» (птицы зимующие, перелётные).

Цель: Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры. Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

 **«Наши друзья»**

**Цель:** Расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

**Материал:** карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

**Ход игры:** Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного. Для усложнения можно добавить корточки, не относящиеся к этим животным.

 **«Когда это бывает?»**

**Цель:** Уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.

**Материал:** Большие карты-лото с картинкой какого-либо времени года. Маленькие карточки с моделями признаков разных сезонов.

**Ход игры:** Игра проводится по типу лото. У ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий показывает карточку с моделью, игроки называют, что это и когда это бывает. Ребенок объясняет, почему эта карточка нужна именно для него. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту. Но игра продолжается до того пока все участники не закроют свои карты.