

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ -

ДЕТСКИЙ САД № 209

Картотека
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ПО ЭКОЛОГИИ

для детей старшего дошкольного возраста

г. Екатеринбург

Сортировка мусора.

Цель: Расширить и углубить знания детей о взаимосвязи мира природы и деятельности человека как хозяйственной, так и природоохранной. Учить детей дифференцировать, сортировать предметы по материалам, определять материал, из которого сделан предмет.

Материал: Изображение пяти контейнеров с контурами предметов; изображения предметов, изготовленных из бумаги, пластика, жести, стекла, изображения пищевых отходов.

Ход игры: Найти предметы по контуру и рассортировать в соответствующий контейнер. Отгадать признак, по которому заполняется контейнер. Назвать все предметы и материал в контейнере (пластиковая бутылка, стеклянная банка и т.д.)

Несуществующий зверь.

Цель: Закрепить и систематизировать представления детей о животных. **Материал:** карточки с изображением признаков животных: когти, мех, рога, копыта, усы, острые зубы, длинный/ короткий хвост, различные виды окраса и т.д.

Ход игры: карточки перемешиваются и по одной раздаются игрокам. Дети по очереди называют максимальное количество животных, подходящих выбранной карточке. Игрокам выдается вторая карточка. Необходимо назвать животное, которое соответствует уже двум признакам. Количество карточек постепенно увеличивается до тех пор, пока не получается несуществующее животное. Игрок составляет описание своего зверя («у него острые зубы, короткий хвост, пятнистый окрас, короткие лапы...»).

Кубик с темой

Цель: упражнение детей в классификации, закрепление знаний по лексическим темам лесные/домашние животные; животные/птицы красной книги, аквариумные /речные рыбы; садовые/лесные ягоды; деревья, овощи/ фрукты, перелетные/зимующие птицы и др.

Материал: кубик с точками, кубик с картинками по лексическим темам

Ход игры: бросить кубик с картинками и назвать столько слов по заданной теме, сколько выпало на кубинке с точками.

Что было бы?

Цель: Закрепление знаний о взаимосвязи в природе

Материал: Изображение леса, стрелка, фигурки с объектами живой природы.

Ход игры: игроки по очереди крутят стрелку, убирая объект, на который она указывает. Задача ребенка ответить на вопрос что бы произошло, если бы этого объекта не стало. (Если исчезнут мошки? Если не будет грибов/ птиц/ зайцев/ деревьев).

Мемори «Животные. Кто где живет?»

Цель: Закрепить знания о животных и местах их обитания

Материал: карточки животных, карточки с изображением мест их обитания (река, нора, берлога, дупло, гнездо)

Ход игры: карточки раскладываются в случайном порядке картинкой вниз. Каждый игрок открывает по 2 карточки за ход. Если при открытии образовалась пара (животное и его «дом»), то игрок забирает их себе и делает следующий ход. Если карточки не совпали - их кладут на место, а участники запоминают их расположение. Выигрывает тот, кто набирает больше всех парных карточек.