

Экологические игры.

1. «Прогулка в лес»

Цель: сформировать правильное отношение к лесным обитателям, расширить знания детей о правилах поведения в лесу, упражнять в распознавании предупреждающих и запрещающих экологических знаков.

Материал: планшет с изображением лесной поляны с несколькими тропинками, на которых размещены предупреждающие знаки; набор запрещающих экологических знаков в конверте (например, не рвать ландыши; не топтать грибы, ягоды; не ломать ветви деревьев; не разрушать муравейники; не разводить костры; не ловить бабочек; не кричать; не включать громкую музыку; не разорять птичьи гнезда и др.; силуэты детей, которых можно перемещать по тропинкам).

Ход игры: В игре может участвовать группа детей, которые отправляются в лес на прогулку. На первом этапе следует провести ребят по тропинке, рассказать, что на ней находится, выставить соответствующие экологические знаки, помогающие соблюдать правила поведения в лесу.

На втором этапе дети самостоятельно путешествуют по лесным тропинкам, где расставлены различные экологические знаки. Игроки должны объяснить по ним правила поведения в лесу. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество фишек.

2. «Солнышко»

Цель: продолжить закреплять знания детей о животных и среде их обитания.

Материал: набор карточек-заданий и деревянные прищепки разного цвета.

Карточка-задание - это круг, разделенный на 6–8 секторов. В каждом секторе — картинка (например, крот, осьминог, рыба, кит, корова, собака). В центре круга находится основной символ, который определяет тему игры (например, капля, символизирующая воду). Символ помогает детям понять задание без помощи взрослого.

Ход игры: В центре круга изображена капля, ребенок должен найти животных, для которых вода является «домом», местом обитания (блок занятий «Волшебница-вода»).

Содержание нескольких картинок в секторах связано с темой игры, остальные картинки не имеют к ней отношения. Выполняя задания, ребенок отмечает нужные (то есть относящиеся к данной теме) сектора, к примеру, синими прищепками, а не относящиеся к ней — красными. Карточка с выполненным заданием благодаря прищепкам становится похожей на солнышко.

3. *«Найди свой домик» Тема: Питание.*

Цель: упражнять детей в группировке животных по способам питания (растительоядные, хищные, всеядные, паразиты).

Материал: набор карточек с иллюстрациями животных разного вида; четыре разноцветных поля для размещения карточек (зеленая — для травоядных, красная — для хищников, зелено-красная — для всеядных животных и черная - для животных-паразитов).

Ход игры:

Вариант 1. Дети играют по одному. Ребенок группирует карточки с животными по цветным полям в зависимости от того, чем они питаются. После выполнения задания воспитатель проверяет правильность решения и за каждую ошибку выдает игроку штрафную фишку. Выигрывает тот, кто наберет их меньше.

Вариант 2. Дети поочередно берут по одной карточке с изображением животного и находят для нее домик, опираясь на собственные знания об особенностях питания разных видов животных. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек за правильность выполнения задания.

