

2.2.1. Дидактические игры по формированию представлений о животном мире Сибири

«Звездный зоопарк»

Цель: Рассказать детям о том, что человек так связан с окружающим миром, что даже звезды собрал в конфигурации и группы, контуры которых



напоминают силуэты животных, птиц. Познакомить с разнообразными созвездиями. Формировать умение составлять созвездия из предложенного материала. Развивать воображение, творческое мышление. Формировать эстетическое представление об

окружающем мире.

Материал. Фланелеграф (можно использовать также стены или окна группы); вырезанные из цветной бумаги звезды (для каждого созвездия свой цвет); наборы для детей (альбомный лист, закрашенный в черный цвет с наклеенными маленькими квадратиками бархатной бумаги по схеме созвездий; маленькие «звездочки» для составления созвездий); карточки с изображением созвездий и существ – прототипов созвездий.

Задания

1. Собрать из «звездочек» свое созвездие – то, которое им понравилось, или то, под которым они родились (многие дети уже знают свое созвездие).
2. Найти карточку этого созвездия, отыскать к ней изображение живого существа – прототипа созвездия.
3. Вспомнить миф или легенду, связанную с этим созвездием.

Правила

1. Количество играющих 5–6 человек.
2. Можно выбрать только одну схему и работать с ней, не мешая другим игрокам.
3. Внимательно выслушивать ответы других детей и стараться самому сделать и рассказать правильно.

4. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее остальных выполнил задание.

Алгоритм проведения

1. Проводится показ карты звездного неба. Педагог переодевается в костюм звездочета.

Звездочет:

– Здравствуйте, дети! Я приглашаю вас на экскурсию в волшебный зоопарк (планетарий), к волшебным зверям и волшебным птицам. Пойдем? (Да.)

2. Звездочет ведет детей на «экскурсию» (в другое помещение группы, где все уже готово для игры).

Звездочет:

– Ребята, это звездный зоопарк. (Звездочет показывает рукой на «звезды».)

– Кого только не увидишь здесь: и льва, и рака, и скорпиона, и пса, и медведицу... Вы их видите? (Нет.)

— Да вот же они! (Показывает на группу звезд.)

– Это созвездие Льва, а это – Лебедя...

3. Звездочет соединяет мелом звезды в созвездиях (полосками бумаги на фланелеграфах) – получаются силуэты зверей, птиц и т.д.

– Теперь видно этих зверей? (Да.)

– Интересно? (Да.)

4. Звездочет при проведении «экскурсии» по звездному небу знакомит детей с мифами о возникновении созвездий.

5. Дети рассматривают очертания созвездий, запоминают их названия.

6. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Участникам игры раздаются наборы для игры, они составляют созвездия с опорой на квадратики бархатной бумаги, наклеенные на листы. Дети работают по заданию.

7. В конце игры подводится итог.

«Рассели животных по Земле»

Цель игры: познакомить детей с животными, обитающими в разных климатических зонах, дать представление об особенностях приспособления животных к разным климатическим условиям.



Оборудование: глобус (карта мира), фигурки (картинки) животных, изображение материков, фишки.

Ход игры: Каждому ребенку предлагается выбрать один из материков и отобрать животных, обитающих там. После чего дети сочиняют рассказ о жизни животных.

Получает фишку тот, кто безошибочно расселил животных на материке и сочинил интересный содержательный рассказ. Выигрывает ребенок, набравший большее количество фишек.

«Кто поможет путешественнику?»

Цель: уточнить знания детей об особенностях приспособления животных к условиям среды обитания.



Оборудование: картинки животных, кубик, карта мира.

Ход игры: Ведущий выбирает одно животное, например медведя и помещает его в «чужие условия» – в море. Место обитания выбирается случайно с помощью кубика. Детям предлагается помочь животному вернуться домой. Для спасения путешественника требуется найти других животных, обитающих в той среде, куда попало животное. Например, поможет дельфин, кит, краб. Выигрывает тот, кто нашел большее количество животных-помощников.

«О ком я говорю»

Цель. Учить угадывать животное по его признакам.

Материал. Набор графических схем с изображением диких животных.

Ход игры: Педагог выставляет схемы. Ребенок составляет загадку – описание. Дети узнают по признакам, о каком



животном в ней говорится, находят схему- отгадку и помещают ее на доску.

Например:

- Трусливый, длинноухий, серый или белый,...(О зайце)
- Бурый, косолапый, голодный, неуклюжий, ...(О медведе)
- Серый, злой, голодный,...(О волке)
- Хитрая, рыжая, ловкая,...(О лисе)
- Пушистая, прыгучая, рыжая,...(белке)
- Маленький, колючий, круглый,...(О еже)

«Построй домик животному»

Цель. Закреплять знания об особенностях жизни разных диких животных, об их жилье, о "стройматериалах"; формировать умение подбирать правильный материал для постройки "дома" любому из животных.



Материал. Большая картина, карточки с изображениями "домов" животных, "стройматериалов", самих животных.

Правила. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь. Выбрать из предложенного "стройматериала" только те, что нужны для вашего животного. Выбрать "домик" для животного.

Кто быстрее справится с заданием и сумеет объяснить свой выбор, тот и выиграл.

Ход игры.

Воспитатель. Сегодня к нам в детский сад пришла телеграмма от зверей, в которой они просят нас о помощи – построить им дома. Давайте возьмем шефство над ними, позаботимся о них. Поможем построить домик зверям? (Да.) Выберите из этих животных, кому вы хотели бы помочь.

Далее воспитатель знакомит детей с правилами игры.

«Зоологическое лото»

Цель: Уточнить и расширить представления о животном мире Сибири. Учить играть в коллективную игру, соблюдая



правила; давать адекватную оценку результату деятельности.

Игровая задача: Первым заполнить свои карты с экосистемами и выиграть.

Игровой материал:

- 8 больших карт с изображением основных экосистем Земли (зон обитания)
- 48 маленьких карточек с животными
- Призовые жетоны.

Правила игры:

- Участников игры может быть не меньше 3, но и не больше 9, один из них ведущий.

- Игрокам раздаются большие карты, и предлагается определить экосистему (зону обитания), изображённую на них (степь, пустыня и т.д.)

- Затем ведущий берёт поочередно маленькие карточки с обитателями Земли и даёт (читает) краткие описания животных. Если после прочтения животное не отдано, то ведущий показывает его изображение.

- Если игрок, у которого находится карта с зоной обитания этого животного, догадывается, о ком идёт речь, то он забирает это животное себе и кладёт на большую карту в соответствующее место.

- Если животное отгадано по описанию, без картинки, то даётся призовой жетон, этим жетоном можно закрывать пустующие места на картах.

- Выигрывает тот, кто первым заполнит свои карты с экосистемами.

Варианты:

1. Маленькие карточки с изображениями тасуют и раздают игрокам. Первый игрок выкладывает любую карточку, а следующий может положить рядом только похожую по какому – либо признаку (тюлень и песец – живут в тундре; заяц и лиса – лиса охотится на зайца; белка и барсук – начинаются на «Б» и т.д.). Следующий игрок продолжает логическую цепочку. Если нет варианта, то пропускается ход. Выигрывает тот, у кого раньше закончатся карточки.

2. Карточки перемешиваются и раздаются между игроками поровну. Сначала поочерёдно все выкладывают, например, птиц, затем – животных, далее – насекомых и т. д. Игрок, у которого раньше закончатся карточки – выигрывает.

3. Карточки раздаются игрокам. Первый игрок бросает кубик и или вытягивает карточку с символом, определяющим какую – либо экосистему, играющие выкладывают маленькие карточки на большую карту, соответственно выпавшей экосистеме. Вместо символов можно использовать цвет. Играющие перед игрой договариваются, какой цвет будет обозначать ту или иную экосистему.

«Кто где живет?»

Цель: закрепить знания детей об убежищах в природе различных видов животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей).



Материал: планшет, на котором с одной стороны изображены различные животные, а с другой – их убежища (например, берлога, нора, улей, скворечник, гнездо и др.). В конверте с обратной стороны планшета находятся стрелки-указатели по количеству животных. Вместо стрелок можно нарисовать на планшете между животными и их убежищами лабиринты из разноцветных линий.

Ход игры: в игре принимают участие двое и более детей. Поочередно дети находят предполагаемое животное и стрелкой или с помощью лабиринта определяют его убежище. При правильном выполнении игровых действий ребенок получает фишку. Если ответ неверный – ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто соберет большее количество фишек.

«Кто чем питается?»

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей) в



природе.

Материал: планшет, на котором по кругу размещены разные виды корма для различных видов животных. В центре планшета укреплена движущаяся стрелка. С обратной стороны планшета в конверте помещены карточки с иллюстрациями животных.

Ход игры: в игре участвуют двое и более детей. Поочередно, по загадке воспитателя, игроки находят соответствующую картинку с изображением животного и с помощью стрелки указывают вид корма, которым питается данное животное. За правильный ответ – фишка. Выигрывает тот, кто соберет большее количество фишек.

«Найди дом»

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



Материал: набор карточек с иллюстрациями животных разных видов, четыре разноцветных поля для размещения карточек; зеленое – для травоядных, красное – для хищников, зелено-красное – для всеядных, черное – для животных-паразитов.

Ход игры:

Первый вариант: дети играют по одному. Ребенок группирует карточки с животными по цветовым 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 меньше наберет штрафных фишек.

Второй вариант: дети поочередно берут по одной карточке с изображением животного и находят для него домик, опираясь на собственные знания об особенностях питания разных видов животных. Выигрывает тот, кто больше наберет фишек за правильность выполнения задания.

«Лес – дом для животных»

Цель: закрепить знания детей о лесе как природном сообществе, сформировать представления об экологических нишах (этажах) смешанного леса и месте животных в них.

Материал: плоскостная модель с изображением четырех ярусов смешанного леса: первый – травянистый покров, второй – кустарники, третий – лиственные деревья, четвертый – хвойные деревья. На каждом из ярусов сделаны специальные прорезы для прикрепления фигурок животных. В конверте с обратной стороны планшета находятся фигуры-силуэты различных лесных обитателей: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.



Ход игры:

Первый вариант: играет один ребенок, остальные проверяют правильность выполнения задания: расселить всех животных по «этажам» в зависимости от места их обитания. Выигрывает тот, кто меньше всего допустит ошибок.

Второй вариант: силуэты животных раскладываются на столе обратной стороной. Дети поочередно берут по одному силуэту, называют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить свой выбор. За правильный ответ – фишка. Если задание выполнено правильно, то фигурка-силуэт животного обратно выкладывается на стол и действие повторяется другим игроком.

«Кто быстрее?»

Цель: закрепить представления детей о внешнем виде животного.

Игровая задача: найти картинку с изображением определенного животного.



Материал: карточки с изображением животного (по несколько карточек каждого животного).

Ход игры: Воспитатель раскладывает в групповой комнате карточки с



изображением разных животных. Называет одно из имеющихся животных. Например, лиса. Дети собирают все карточки с изображением лисы. Побеждает тот, кто быстрее найдет названное животное.

«Найди по описанию»

Цель: закрепить представление об особенностях внешнего вида животных, учить детей самостоятельно описывать животное.

Игровая задача: найти животное по перечисленным признакам.

Материал: карточки с изображением животных.

Ход игры: Ведущий называет характерные особенности того или иного животного, не называя его. Дети отыскивают его изображение среди карточек. Побеждает тот, кто быстро и правильно найдет или назовет отгадку.

«Горячо – холодно»

Цель: поддерживать интерес детей к животным, закреплять их названия.

Игровая задача: найти, где спрятался игровой персонаж.

Правило: нельзя переворачивать карточки.

Материалы: карточки с изображением животных, изображение игрового персонажа.



Ход игры: Ведущий прячет персонажа (Капитошку, Лешонка, Гномика и т.п.) под карточку с изображением одного из животных. Дети в это время стоят, закрыв глаза. После условного сигнала играющие ходят между карточками, а ведущий при приближении или удалении к загаданной карточке говорит: «Тепло, холодно или горячо». Можно давать подсказки.

«Следопыты»

Цель: развивать познавательный интерес к живой природе, наблюдательность, учить детей делать элементарные выводы.

Игровая задача: разгадать тайну природы.

Материал: для игры на участке детского сада готовится



полоса почвы или песка, свободного от растительности.

Ход игры: Играющие осматривают полосу и определяют, «кто мог оставить свои следы». Это могут быть не только следы животных, но и листья, сучки, семена растений. Воспитатель подводит детей к заключению о том, как сюда могли попасть эти объекты. Например: как сюда попали шишки, если поблизости нет елки или сосны? Кто мог разбросать на дорожке ягоды рябины? Семена каких растений и откуда принес ветер?

«Построй домик для животного»



Цель. Закреплять знания детей об особенностях жизни различных диких животных, их жилье, стройматериалах, которые они используют. Формировать умение подбирать правильный материал для постройки дома любому из животных.

Материал. Большая дидактическая картина, карточки с изображениями домов животных (муравейник, улей, гнездо птицы и т.п.), стройматериалов (веточки, травинки, пух, листья и т.д.), самих животных.

Задания

1. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь.
2. Выбрать из предложенного стройматериала только то, что нужно для вашего животного.
3. Подобрать домик для животного.
4. Рассказать о своем выборе.

Правила

1. В игру играют в командах (3 команды по 2–3 человека в каждой).
2. Кто быстро и правильно справился с заданием и сумел объяснить свой выбор, выиграл.

Алгоритм проведения

1. Педагог объявляет ребятам о том, что в детский сад пришла телеграмма.

— Звери зеленого леса прислали нам телеграмму, в которой просят нас

о помощи, построить им жилье. Поможем построить домики зверям? (Да.)

– Выберите тех животных, кому вы хотели бы помочь, назовите их по имени. Чтобы у нас все хорошо получилось, нужно знать, как правильно это сделать.

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Дети делятся на команды и начинают совместно играть.

3. В конце игры подводится итог.

«Гнездовья птиц»

Цель. Познакомить детей с разнообразием видов гнездовых птиц. Закреплять знания детей о строительных материалах, используемых птицами при строительстве гнезд, процессе строительства птицами гнезд, природных приспособлениях птиц-строителей. Развивать умение соотносить размер гнезда с величиной птиц, типы природных материалов с птицей-строителем, особенностями образа жизни птиц в зависимости от места, где она вьет гнездо.



Материал. Два полотна с гнездами птиц, карточки с изображением птиц – строителей этих гнезд, наборы строительных материалов для различного типа гнезд.

Задание. Рассадить птиц по гнездам согласно их предпочтениям (у воды, высоко над землей и т.д.).

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам и наборам).
3. При соотнесении птицы и ее гнезда, предполагаемого строительного материала надо руководствоваться своими знаниями.
4. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи рассказать о своем выборе, своих умозаключениях.

Алгоритм проведения

1. В начале игры педагог знакомит детей с птицами – участниками игры, кратко рассказывает об особенностях каждой птицы.

2. Педагог предлагает детям выбрать каждому по одной птице, внимательно ее рассмотреть.

3. В конце игры подводится итог.

«Угадай и расскажи»

Цель. Закреплять знания детей о лесных жителях, их среде обитания и образе жизни. Формировать пространственное мышление, воображение.



Развивать связную речь. Активизировать словарный запас детей.

Материал. Картина с изображением лесного ландшафта, на котором присутствуют звери, птицы, насекомые, но на первый взгляд они не видны. Нужно присмотреться, чтобы заметить, где они спрятаны.

Задания

1. Дать команду своим глазам внимательно рассмотреть картину лесного ландшафта.

2. Увидев что-то необычное или знакомое, подумать, как рассказать об этом другу, чтобы он сам нашел это на картине.

3. Слушать товарища и добавлять к его рассказу что-либо новое.

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 5–6 человек.

2. За правильно составленное предложение ребенок получает красную звездочку.

3. Кто больше наберет таких звездочек, тот и выиграл.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает перед детьми большую красочную картину с изображением лесного ландшафта.

2. Он просит детей внимательно рассмотреть и по очереди описать

словами не только живые объекты, которые спрятались, но и те места, где, по их мнению, кто-то спрятался.

3. Руководствуясь словесными указаниями, дети пытаются узнать и назвать по имени того, кто спрятался.

4. Руководствуясь словесными указаниями, дети ищут то место, где спрятались живые объекты.

5. Игра идет до тех пор, пока все герои не будут найдены.

6. В конце игры подводится итог.

«Зимние запасы»

Цель. Закреплять знания детей о жителях леса, их образе жизни. Формировать умение детей правильно дифференцировать еду зверей. Учить действиям анализа и синтеза, умению выделять части целого, из частей составлять целое.

Материал. Изображения лесных зверей, различных продуктов питания и лесных даров, разрезные картинки с изображением продуктов и даров.



Задания

1. Продумать, в каком месте можно устроить склад продуктов на зиму (у одних зверей склад в норке, у других – в дупле, третьи закапывают его под сухие листья, корни деревьев и т.д.).

2. Выбрать из предложенной еды только то, что любит зверек.

3. Разместить вместе со своим зверьком запасы еды на зиму.

Правила

1. В игру играют от 4 до 6 человек.

2. Каждый ребенок выбирает зверька, которому он хотел бы помочь заготовить запасы на зиму.

3. Выигрывает тот ребенок, который быстро и правильно помог своему зверьку и смог набрать большее количество карточек.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:

– Природа осенью очень добра: она одаривает не только людей, но и всех живых существ – в лесах, полях, во всех уголках. Но звери знают, что после щедрой осени придет суровая зима, принесет морозы и снега, которые укроют землю. Звери готовятся к приходу зимы. Они не только утепляют свои домики, но и запасают еду, чтобы прожить долгую холодную зиму. Давайте, ребята, поможем им подготовиться к зиме. Кого из лесных жителей вы знаете? Кто из них делает запасы на зиму? Кому из них вы хотели бы помочь? (Дети высказываются.)

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети помогают своим зверям подготовить запасы на зиму.

4. Кто хорошо помог своему зверьку, имеет право совершить еще одно доброе дело. Доброе дело заключается в том, что ребенку дается возможность помочь своему товарищу или еще одному зверьку.

5. За каждое выполненное доброе дело ребенок получает карточку.

6. В конце игры подводится итог.

«Чей след?»

Цель. Уточнять и закреплять знания детей о диких животных, об их образе жизни в зимнем лесу. Познакомить с понятием «следы», выяснить,



каким образом следы появляются зимой и почему их не видно летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

Материал. Дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине.

Задания

1. Внимательно рассмотреть дидактическую картину зимнего леса.

2. Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить.

3. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и по-

ставить рядом с его следами).

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. Выигрывает тот ребенок, который правильно расставит зверей в зимнем лесу.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:
 - Тихо в зимнем лесу, снег искрится на солнце разноцветными красками. Все спит. Кажется, никого нет. Но зимний лес таит в себе множество загадок. Только самым внимательным он расскажет, что здесь происходит, кто сегодня от нас спрятался и наблюдает за нами.
 - Посмотрите на наш зимний лес. Вы ничего не замечаете? Был ли здесь кто-нибудь из зверей до нашего появления. (Дети замечают множество следов.)
 - Чьи они? Почему их не видно летом? Оказывается, все живые существа всегда оставляют свои следы. Просто мы их можем увидеть только на снегу – зимой или на мокром песке – в другое время года. Следы невозможно увидеть на траве, асфальте. Давайте попробуем рассмотреть следы и догадаться, кому они принадлежат.
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
3. Дети начинают играть.
4. В конце игры подводится итог.

«Бабочки»

Цель. Выявить знания детей о насекомых, бабочках. Формировать умение зрительно соотносить пропорции в строении бабочек, формы и окраску с существующей реальностью в мире бабочек.

Материал. На поле дидактической игры изображены различные цветы, среди них вставлены картинки с кружащимися бабочками (разных размеров, пропорций, симметричных и асимметричных, с нарушением и без



нарушений пропорций и строения).

Задание. Выбрать бабочку, которой не существует в природе, рассказать, почему так думаешь.

Правила

1. Количество играющих 5–6 человек.
2. Играть по очереди.
3. Побеждает тот ребенок, который соберет большее количество несуществующих бабочек и сумеет объяснить, почему именно их надо убрать с поляны цветов.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает рассмотреть цветочную поляну и бабочек, которые прилетели покружиться над ней.
2. Для правильного выполнения задания детям следует внимательно рассмотреть предложенных бабочек.
3. Очередность устанавливается посредством вытягивания сложенных бумажек одинакового размера, на каждой из которых внутри написана цифра (1, или 2, или 3 и т.д.) – номер очереди.
4. Дети по очереди анализируют и высказывают свое мнение: какая бабочка подходит, а какая – нет.
5. В результате на картине должны остаться только те бабочки, у которых не нарушены пропорции и строение.
6. В конце игры подводится итог.

Игра с мячом «Воздух, земля, вода»

Цель: закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

Материал: мяч.

Ход игры:

Первый вариант: воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «нерпа»



ребенок отвечает «вода», на слово «волк» – «земля» и т.д.

Второй вариант: воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» – животное, обитающие на земле; на слово «вода» – обитателя рек, морей, озер и океанов.

«Прилетели птицы»

Цель. уточнять представление о птицах.

Ход игры: воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.

Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи (дети топают)

Что не правильно? (мухи)

А мухи это кто? (насекомые)

Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны (дети топают)

Прилетели птицы: голуби, куницы... (дети топают)

Игра продолжается:

Прилетели птицы:

Голуби синицы,

Галки и стрижи,

Чибисы, стрижи,

Аисты, кукушки,

Даже совы – сплюшки,

Лебеди, скворцы.

Все вы молодцы.



«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).

«Сложи животное»

Цель. Закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичным признакам.

Материалы: картинки с изображением разных животных (каждое в двух экземплярах).

Ход игры: один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.



«Четвертый лишний»

Цель. Закреплять знания детей о животном мире.

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, пассика, 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.

«Чудесный мешочек»

Цель. Закрепить знания у детей, чем питаются звери. Развивать познавательный интерес.

Материал: мешочек.

Ход игры: в мешочке находятся: мед, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д.



Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого оно, кто чем питается.

«Что я за зверь?»

Цель. Закреплять знания о животных Сибири. Развивать фантазию.

Ход игры: в игре участвует группа детей, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят.



Группа детей совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или 2-й вариант: отвечать на вопросы ведущего.

Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается.

Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д.

Дети в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя.

«Кто где живёт?»

Цель. Закреплять знания о животных и местах их обитания.

Ход игры: у воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель 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, бежит»

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.

«Я знаю»

Цель. Закреплять знания о природе. Развивать познавательный интерес.

Ход игры: дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель 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.



«Узнай птицу по силуэту»

Цель. Закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.



Ход игры: детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают птиц и называют перелетная или зимующая птица.

«Экологическая башня «Лес»

Цель: познакомить детей с понятием «пищевая цепь» и дать представление о цепях питания в лесу.

Материал: первый вариант – плоскостной: набор карточек с иллюстрациями по четыре в каждом (например, лес – растение – травоядное животное – хищник);

Второй вариант – объемный: четыре разных по величине кубика, на каждой грани которых – иллюстрации леса (лес – гриб – белка – куница; лес – ягоды – еж – лиса; лес – цветок – пчела – медведь; лес – сосновая шишка – дятел – филин и т.д.)

Ход игры: на первом этапе дети играют совместно с воспитателем, начинают игру с любого кубика.

Воспитатель: «Это гриб, где он растет?» (В лесу.) «Кто из зверей питается в лесу грибами?» (Белка.) «Есть ли у нее враги?» (Куница.) Далее ребенку предлагается составить пищевую цепь из названных объектов и объяснить свой выбор. Показать, что если убрать один из компонентов пищевой цепи (например, гриб), то вся цепочка распадается.



На втором этапе дети играют самостоятельно. Им предлагается составить свою экологическую башню.

На третьем этапе организуются игры-соревнования: кто быстрее составит башню, в которой есть, например, еж или волк.

«Пирамида «Птицы»

Цель: сформировать знания о простейших цепях питания птиц в природе, закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

Материал: первый вариант – плоскостной: набор карточек разного цвета (желтых, синих, красных, черных),



моделирующих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с различными иллюстрациями растений и птиц (например, сосна – сосновая шишка – дятел).

Второй вариант – объемный – набор из семи кубиков, где первый-четвертый кубики разного цвета, обозначающие условия, необходимые для жизни растений и животных; пятый – растения; шестой – корм птиц; седьмой – птицы (например, рябина – ягоды рябины – снегирь; ель – еловая шишка – клест; дуб – желуди – сойка; водоросли – улитка – утка; трава – кузнечик – аист).

Ход игры: по аналогии с «Экологической башней «Лес». Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разноцветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с иллюстрациями растений и животных выставляются на эту горизонталь вертикально, один на один, с целью показа пищевых цепей в природе.

«Зоологический стадион»

Цель: закрепить знания детей о различных видах животных, их питании и месте обитания в природе.

Материал: планшет, на котором по кругу изображены две беговые дорожки, старт, финиш и девять ходов; в центре стадиона шесть секторов с иллюстрациями животных: один – скворец, две – ласточки, 3 – пчела, 4 – муравей, 5 – медведь, 6 – белка.



На отдельных карточках – иллюстрации корма для данных животных и их убежищ (скворечник, муравейник, улей, берлога, дупло и др.). В наборе имеется также кубик для определения хода.

Ход игры: в игре участвуют два ребенка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по три хода: первый – назвать животное, второй – определить корм для данного животного, третий – назвать его убежище в природе. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

«Зеленые карты»

Цель: упражнять детей в соответствии простейших цепей питания животных в природе.

Материал: набор игровых карточек из 36 штук, каждая окрашена с обратной стороны зеленым цветом, а на лицевой – иллюстрации различных животных и растений, которые составляют таким образом, чтобы в итоге сложилось 18 пар (животное – корм для него).



Ход игры: в игре принимают участие от двух до шести детей. Каждому ребенку раздается по 6 карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них такие, которые можно составить в пары. При правильном ходе ребенка карточки откладываются. Количество карт постоянно пополняется до шести, пока они не закончатся. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек.

«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; силуэты детей, которых можно перемещать по тропинкам; 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.).



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.

«Секретный разговор»

Цель: развивать эмоционально-чувственную сферу личности дошкольников в процессе познания ими природы.

Материал: эмблемы.

Ход игры: воспитатель предлагает детям вспомнить, как они



«разговаривали» с каким-либо животным, и задаёт вопросы: «О чём ты спросил(а) его?», «О чём он тебе рассказал?» затем даёт задание придумать «секретный разговор» с каким-нибудь животным.

Чей рассказ будет больше и интереснее, тот получит значок «Друг природы».

«Пищевые цепочки»

Цель: упражнять детей в соответствии простейших цепей питания животных в природе.

Ход игры: Рассмотрите пару «хищник – жертва». Предложите составить пищевые цепочки, имеющие место в природе.

Луг, поле: капуста – гусеница – воробей; злаки – грызуны – змеи, хищные птицы; травы – насекомые – птицы; травы, цветы – шмель, пчела.



Водоемы: комар – лягушка – цапля; червяк – рыба – чайка; ряска – малек – хищная рыба.

Лес: растения – гусеница – птицы; растения – грызун – хищные птицы; растения – заяц – лиса, волк; грибы – белки – куницы.

«Рассели птиц»

Материал: 20 карточек с изображениями птиц



(птицы на карточках должны быть разные: дикие, перелетные, зимующие, певчие, хищные и т. п.).

Ход игры: предложите ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо – перелетных птиц, в другое – всех тех, кто имеет белое оперение, в третье – всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

«Лесник»

Цель: закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

Материал: набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (муравейник, бабочка, паутина, птичье гнездо, заяц, костер, скворечник и др.).



Ход игры: дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

«Кто чем питается?»

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей) в природе.

Материал: планшет, на котором по кругу размещены разные виды корма для различных видов животных. В центре планшета укреплена движущаяся стрелка. С обратной стороны планшета в конверте помещены карточки с иллюстрациями животных.



Ход игры: в игре участвуют двое и более детей. Поочередно, по загадке воспитателя, игроки находят соответствующую картинку с изображением животного и с помощью стрелки указывают вид корма, которым питается данное животное. За правильный ответ – фишка.

Выигрывает тот, кто соберет большее количество фишек.

«Найди домик»

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

Материал: набор карточек с иллюстрациями животных разных видов, четыре разноцветных поля для размещения карточек; зеленое – для травоядных, красное – для хищников, зелено-красное – для всеядных, черное – для животных-паразитов.

Ход игры:

Первый вариант: дети играют по одному. Ребенок группирует карточки с животными по цветовым 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 меньше наберет штрафных фишек.



Второй вариант: дети поочередно берут по одной карточке с изображением животного и находят для него домик, опираясь на собственные знания об особенностях питания разных видов животных. Выигрывает тот, кто больше наберет фишек за правильность выполнения задания.

«Что сначала, что потом?»

Цель: закрепить знания детей об основных стадиях роста и развития живых организмов (животных).

Материал: набор карточек, на которых зафиксированы стадии роста и развития животных (лягушки, бабочки и др.).

Ход игры:

Первый вариант: ребенку предлагается разложить карточки в порядке роста и развития живых существ (например, бабочка-капустница: яйцо – гусеница –



куколка – бабочка) и рассказать, что было сначала, а что потом.

Второй вариант: воспитатель раскладывает карточки, преднамеренно делая ошибку. Дети должны исправить ее и объяснить свое решение.

«Лес – дом для животных»

Цель: закрепить знания детей о лесе как природном сообществе, сформировать представления об экологических нишах (этажах) смешанного леса и месте животных в них.

Материал: плоскостная модель с изображением четырех ярусов смешанного леса: первый – травянистый покров, второй – кустарники, третий – лиственные деревья, четвертый – хвойные деревья. На каждом из ярусов сделаны специальные прорези для прикрепления фигурок животных. В конверте с обратной стороны планшета находятся фигуры-силуэты различных лесных обитателей: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.



Ход игры:

Первый вариант: играет один ребенок, остальные проверяют правильность выполнения задания: расселить всех животных по «этажам» в зависимости от места их обитания. Выигрывает тот, кто меньше всего допустит ошибок.

Второй вариант: силуэты животных раскладываются на столе обратной стороной. Дети поочередно берут по одному силуэту, называют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить свой выбор. За правильный ответ – фишка. Если задание выполнено правильно, то фигурка-силуэт животного обратно выкладывается на стол и действие повторяется другим игроком.

«Рисуем птиц»

Цель. Учить воссоздавать целостный образ животного с учетом особенностей его внешнего вида; развивать память, предметно-схематическое мышление, воображение, умение сравнивать, анализировать, делать выводы.



Игровые действия: поиск карточек-моделей с изображением частей тела конкретного животного.

Ход игры. Утенок Кроха задумал нарисовать своих друзей птиц. Начал с попугая. Изобразил туловище, голову и беспокоился: «Вдруг неправильно нарисую? Друга обижу». Ставится проблемная ситуация: сумеют ли дети помочь Крохе дорисовать портрет? Игру можно варьировать, предлагая дорисовать ворону, утку, аиста и т.д. Выполнить задание могут и индивидуально, и совместно.

«В мире клякс»

Цель. Закрепить умение узнавать живое существо на основе анализа его силуэта, отражающего особенности внешнего вида; упражнять в распределении животных по группам.

Игровые правила. Задание считается выполненным, если ребенок угадал животное и отнес его к соответствующему классу. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.