

Додаток 4

*Екологічні ігри та вправи
для дітей дошкільного віку*



Дошкільний вік - самоцінний етап у розвитку екологічної культури особистості. Екологічні ігри сприяють не тільки отриманню знань про предмети і явища природи, але і формують навички дбайливого і неруйнівного поводження з навколишньою природою. Граючи, діти вчаться: любити, пізнавати, берегти і множити.

Пропоновані ігри містять цікаві факти про життя тварин і рослин, головоломки і хитромудрі питання про природу і сприяють розвитку допитливості.

Гра з м'ячем «Я знаю...»

Мета: Формувати вміння називати кілька об'єктів одного виду.

Розвивати вміння об'єднувати предмети за спільною ознакою.

Ігрові дії:

Діти стають у коло, в центрі - ведучий з м'ячем. Ведучий кидає м'яч і називає клас об'єктів природи (птахи, дерева, квіти, тварини, рослини, комахи, риби). Дитина, що зловила м'яч, говорить: «Я знаю 5 назв квітів» і перераховує (наприклад, ромашка, волошка, кульбаба, конюшина, кашка) і повертає м'яч ведучому. Другій дитині ведучий кидає м'яч і говорить: «Птахи» і так далі.

«Птахи, риби, звірі»

Мета: Вправляти дітей в умінні називати предмет певної групи предметів.

Ігрові дії:

Ведучий кидає м'яч дитині і вимовляє слово «птахи». Дитина, що зловила м'яч, повинна підібрати видове поняття, наприклад, «горобець», і кинути м'яч назад. Наступна дитина повинна назвати птаха, але не повторюватися. Аналогічно проводиться гра зі словами «звірі» і «риби».

«Вгадай, що в руці»

Мета: Розрізняти на дотик овочі, фрукти і ягоди.

Ігрові дії:

Діти стоять у колі, руки тримають за спиною. Вихователь розкладає в руки дітям муляжі овочів, ягід і фруктів. Діти повинні відгадати. Вихователь показує, наприклад, грушу і просить визначити, у кого такий же об'єкт (фрукт, овоч, ягода).

«Вгадай, яка птаха співає?»

Мета: Вміти визначати зі звукового запису голос птахів. Визначати, який птах співає (тонко, звучно, мелодійно, крикливо, тихо, протяжно і так далі).

Виховувати інтерес і турботливе ставлення до птахів.

Ігрові дії:

Педагог пропонує послухати запис голосів птахів. Треба визначити, який птах співає. Як можна визначити по голосу який птах співає і як.

Запропонувати дітям потренуватися в проголошенні звуків пісеньок птахів. У грі використовується диск із записом голосів птахів.

«Сад - город»

Мета: Закріплювати знання дітей про те, що росте в саду чи на городі. Розвивати у дітей пам'ять, увагу.

Ігрові дії:

Вихователь приносить кошик з овочами і фруктами.

- Діти, я випадково переплутала овочі і фрукти. Допоможіть мені, будь ласка. У процесі гри діти узагальнюють предмети одним словом, визначають місце вирощування овочів і фруктів.

«Що це таке?»

Мета: Вправляти дітей в умінні відгадувати предмети живої або неживої природи, називати ознаки предметів.

Ігрові дії:

Вихователь чи ведучий загадує об'єкт живої або неживої природи і починає перераховувати його ознаки, а діти повинні відгадати заданий предмет.

«Хитромудрі питання»

Мета: Розвивати кмітливість і винахідливість.

Ігрові дії:

Вихователь читає загадку-задачку:

Росли чотири берези.

На кожній березі -

По чотири великі гілки,

На кожній великій гілці -

По чотири маленьких гілки,

На кожній маленькій гілці -

По чотири яблука.

Скільки всього яблук?

«Літає, плаває, бігає»

Мета: Зображати спосіб пересування об'єкта.

Ігрові дії:

Ведучий називає або показує дітям об'єкт живої природи і пропонує дітям зобразити спосіб пересування цього об'єкта. Наприклад, при слові «ведмідь» діти починають наслідувати ходьбу як ведмідь; «сорока» діти починають махати руками і так далі.

«Переліт птахів»

Мета: Впізнавати і називати зимуючих і перелітних птахів. Закріплювати поняття «зимуючі», «перелітні».

Ігрові дії:

На столі розкладені предметні картинки птахів. Кожен учасник гри бере картинку і «перетворюється» в певну пташку. Дитина говорить: «Я - ворона!», «Я - горобець!», «Я - журавель!», «Я - зозуля!» і так далі. За сигналом ведучого: «Раз, два, три на своє місце лети!», діти, у яких картинки із зображенням зимуючих птахів біжать до умовного зображення (зимовий пейзаж), інші діти, у яких картинки із зображенням перелітних птахів, біжать до іншого умовного знаку (весняний пейзаж). Грати можна кілька разів, діти повинні брати різні картинки.

«Хто де живе?»

Мета: Визначати місце середовища проживання тварин, правильно визначати місце «будинку» об'єкта.

Ігрові дії:

У вихователя картинки із зображеннями тварин, а у дітей - із зображеннями місць проживання різних тварин (нора, дупло, барліг, річка, гніздо і так далі).

«Пори року»

Мета: Формувати у дітей поняття про пори року та про залежність життя живої природи від сезонних змін, що відбуваються в неживій природі.

Ігрові дії:

Вихователь розповідає дітям про те, що пори року постійно змінюються. Діти називають послідовно пори року та характерні ознаки. Вихователь показує картинки із зображенням пір року і картинки об'єктів, у яких відбуваються різні зміни, наприклад, заєць білий - зима; розпустився пролісок - весна, достигла суниця - літо і так далі. Діти повинні пояснювати зміст картинки.

«Запитання - відповідь»

Мета: Розвивати вміння відповідати на поставлені питання. Проявляти винахідливість, кмітливість.

Ігрові дії:

Педагог задає питання, а діти відповідають

Питання:

1. Чому людина озирається назад? (тому що у нього на потилиці очей немає).
2. Чому кішка бігає? (не вміє літати).
3. Яким гребінцем голову не причешеш? (півнячим).
4. Від чого гусак плаває? (від берега).
5. Ніж до неба докинеш? (поглядом).
6. По чому собака бігає? (по землі).
7. Що можна побачити із закритими очима? (сон).
8. Без чого хліба не спечеш? (без кірки).
9. У кого є шапка без голови, нога без чобота? (у гриба).

«Головоломки»

Мета: Розширювати знання дітей про тваринний і рослинний світ. Сприяти вмінню розмірковувати, робити умовиводи. Виховувати доброзичливе ставлення до тварин і рослин.

Ігрові дії:

Вихователь загадує задачі - головоломки:

1. На грядці сидить шість горобців, до них прилетіли ще п'ять. Кіт підкрався і схопив одного горобця. Скільки залишилось горобців?
2. Пара коней пробігла 10 км. По скільки кілометрів пробіг кожен кінь?
3. На галявині росли садові квіти: ромашки, волошки, троянди, конюшина, фіалка. Таня зірвала всі 1 троянду, 2 конюшини, 3 ромашки. Скільки у Тані квітів у букеті? (визначити садові та лісові квіти, порахувати тільки лісові квіти).
4. У вазі лежать фрукти: банани, апельсини, яблука, помідор, огірок, лимони. Скільки всього фруктів лежить у вазі?
5. На грядці вирости соковиті, смачні яблука і мандарини, стигла вишня і баклажан. Скільки овочів виростило на грядці?

«Дізнайся за оголошенням»

Мета: Продовжувати знайомити з особливостями тварин і птахів (зовнішній вигляд, поведінка, середа проживання). Розвивати логічне мислення.

Ігрові дії:

Педагог пропонує дітям пограти. Пояснює правила гри, треба уважно послухати оголошення і відгадати про кого йде мова (тварина або птах) йдеться в оголошенні. Той, хто вгадав, отримує фішку і в кінці гри підводиться підсумок.

1. Приходьте до мене в гості! Адреси не маю. Свій будиночок завжди ношу на собі.
2. Друзі! Кому потрібні голки, звертатися до мене.
3. Набридло повзати! Хочу злетіти. Хто позичить крила?
4. Допоможу всім, у кого зламався будильник?
5. Прошу розбудити мене навесні. Приходьте краще з медом.
6. Хочу звити гніздо. Позичте, подаруйте пух і пір'я.
7. Щось дуже нудно стало одному вити на місяць. Хто складе мені компанію?
8. Тому, хто знайде мій хвіст! Залиште його собі на пам'ять. Я успішно вирощую новий!
9. Вже 150 років чекаю одного! Характер позитивний. Недолік тільки один - повільність.
10. Всім, всім, всім! У кого виникла потреба у рогах. Раз в рік звертайтеся до мене.
11. Вчу всіх наук! З пташенят за короткий час роблю птахів. Прошу врахувати, що заняття проводжу вночі.

12. Добрим, але самотнім птахам можу допомогти знайти сімейне щастя! Сидіть біля моїх пташенят! Материнських почуттів ніколи не мала і мати не буду. Бажаю щастя в особистому житті. Ку-ку!

13. Я найчарівніша і найпривабливіша! Кого хочеш обману, обвівши навколо пальця. Враховуючи все це, наполегливо прошу називати мене по імені. Патрикеевною більше не називати!

«Де що зріє?»

Мета: Вправляти в умінні використовувати знання про рослини, порівнювати плід дерева з його листям.

Ігрові дії:

На фланелеграф викладаються дві гілки: на одній - плід і листя однієї рослини (яблуня), на іншій - плоди і листя рослин. (Наприклад, листя агрусу, а плоди груші). Ведучий задає питання: «Які плоди дозрівають, а які ні?». Діти виправляють помилки, допущені в складанні малюнка.

«Поштар приніс листа»

Мета: Розвивати вміння описувати предмети і впізнавати їх за описом.

Ігрові дії:

Вихователь приносить в групу коробку і каже, що поштар приніс посылку. У посылці різні овочі і фрукти. Діти дістають пакети з коробки, заглядають в них і описують те, що їм приніс листоноша. Інші діти відгадують.

«Пташка»

Мета: Розрізняти дерева за листям.

Ігрові дії:

Перед початком гри діти згадують різні дерева, порівнюють їх за формою і величиною листя.

Діти повинні перед грою підібрати для себе фант - дрібну річ, іграшку. Гравці сідають і вибирають збирача фантів. Він сідає в середину кола і іншим гравцям дає назви дерев (дуб, клен, липа і так далі) і діти беруть і одягають вінок з листя. Кожен повинен запам'ятати свою назву. Збирач фантів каже: «Прилетіла пташка і сіла на дуб». Дуб має відповісти: «На дубі не була, полетіла на ялинку». Ялинка називає інше дерево і так далі. Хто прогавить - віддає фант. Наприкінці гри фанти викуповуються.

«Сніжний ком»

Мета: Розширювати знання дітей про перелітних птахів. Розвивати увагу і спостережливість.

Ігрові дії:

Ведучий показує картинку, на якій зображений перелітний птах. Діти дивляться на картинку і розповідають про неї по черзі: перша дитина - першу пропозицію, друга дитина - попереднє речення і своє, третя дитина повторює

два попередніх і додає своє. Наприклад: «Грач - перелітний птах». - «Грач - перелітний птах. Він великий і чорний». - «Грач - перелітний птах. Він великий і чорний. Місце їх проживання називається грачевник» і так далі.

«Кого чим почастиємо?»

Мета: Знати, чим живляться тварини і птахи.

Ігрові дії:

Ведучий перекидає м'яч дітям і називає об'єкт (тварина, птах), а діти відповідають і повертає м'яч ведучому. Наприклад, горобець - крихти і насіння; синиця - сало; корова - сіно; кролик - морквина; кішка - мишка, молоко; білка - шишка, ягоди і так далі.

Гра «Добре - погано»

Мета: Вдосконалювати знання дітей про явища живої і неживої природи, тварин і рослини.

Ігрові дії:

Педагог чи вихователь пропонує дітям різні ситуації, а діти роблять висновки, наприклад: «Ясний сонячний день осені - добре чи погано?» «У лісі пропали всі вовки - це добре чи погано?» «Кожен день ідуть дощі - це погано чи добре?», «Снігова зима - це добре чи погано?» «Всі дерева зелені - це добре чи погано?» «Багато квітів в нашому саду - це добре чи погано?», «У бабусі в селі є корова - це добре чи погано?» «Зникли всі птахи на землі - це погано чи добре?» і так далі.

«Кожному своє місце»

Мета: Формувати у дітей вміння користуватися схематичними зображеннями узагальнюючих понять. Виховувати самостійність, вміння логічно мислити.

Ігрові дії:

Педагог роздає по одній картці кожній дитині (одного типу). Діти, отримавши картинку, повинні помістити її під схематичним зображенням поняття, до якого підходить зображення на цій картинці. Коли всі картинки розібрані, діти перевіряють правильність своїх дій і дій своїх однолітків.

Діти повинні самостійно перевірити правильність виконання завдання і пояснити чому виконали саме так.

«Що буде, якщо ...?»

Мета: Знати, що треба робити для того, щоб берегти, зберігати і примножувати природу. Розвивати вміння робити висновки й умовиводи.

Ігрові дії:

Вихователь задає ситуацію для обговорення з дітьми, з якої діти приходять до висновку, що необхідно дотримуватися почуття міри і берегти природу. Наприклад: що буде, якщо в річку один хлопчик кине банку з-під консерви? А дві? А три? А багато хлопчиків? Що буде, якщо у вихідний з

лісу одна сім'я привезе оберемок пролісків? Дві сім'ї? П'ять? Що буде, якщо в одного водія машина викидає багато вихлопних газів? Три машини? Половина водіїв міста? Що буде, якщо в лісі одна людина включить магнітофон на повну потужність? Група туристів? Всі відпочиваючі в лісі? (Аналогічно - про багаття, про зламані гілки, про впійманого метелика, про розорене гніздо і так далі).

«Що було б, якби з лісу прибрати...»

Вихователь пропонує прибрати з лісу комах: — Що сталося б з іншими мешканцями? А якби зникли птахи? А якби пропали ягоди? А якби не було грибів? А якби із лісу пішли зайці? Виявляється, не випадково ліс зібрав своїх мешканців разом. Всі лісові рослини і тварини пов'язані один з одним. Вони не можуть існувати один без одного.

«Якої рослини не стало?»

На столик викладається чотири або п'ять картинок з рослинами. Діти їх запам'ятовують. Вихователь пропонує дітям закрити очі і прибирає одну картинку. Діти відкривають очі і пригадують, якої рослини не стало. Гра проводиться 4-5 разів. Можна з кожним разом збільшувати кількість картинок з рослинами на столі.

«Відгадай, що в руці?»

Діти стоять, утворивши коло, руки тримають за спиною. Вихователь роздає в руки дітям муляжі фруктів. Потім показує один із фруктів. Діти, які виявили в себе такий фрукт, за сигналом підбігають до вихователя. Дивитись на те, що лежить у руці, не можна, предмет потрібно відгадати на дотик.

«Магазин квітів»

Мета: закріпити вміння розпізнавати квіти, називати їх швидко, знаходити потрібну квітку серед інших. Навчити дітей групувати рослини за кольором, складати гарні букети.

Хід гри: діти приходять до магазину, де представлений великий вибір квітів.

Варіант 1

На столі рознос з різнокольоровими пелюстками різної форми. Діти обирають пелюстки, які сподобалися, називають їх колір і знаходять квітку, відповідну вибраним пелюсткам і за кольором, і за формою.

Варіант 2.

Діти діляться на продавців і покупців. Покупець повинен так описати вибрану ним квітку, щоб продавець відразу здогадався, про яку квітку йде мова.

Варіант 3.

Із квітів діти самостійно складають три букети: весняний, літній та осінній. Можна використовувати вірші про квіти.

«Розподіл плодів за кольором»

Вихователь пропонує дітям розподілити плоди за кольором: на одну тарілку покласти плоди з червоним відтінком, на другу — з жовтим, на третю — з зеленим. Ігровий персонаж (наприклад, Вінні-Пух) також бере участь в цьому і робить помилки: наприклад, жовту грушу кладе до зелених плодів. Вихователь та діти доброзичливо вказують на помилки ведмежаті, називають відтінок кольору: світло-зелений (капуста), яскраво-червоний (помідор) та ін.

«Розподіл плодів за формою та смаком»

Вихователь пропонує дітям розкласти плоди по-іншому, за формою: круглі в одну тарілку, продовгуваті в іншу. Після уточнення дає дітям третє завдання: розподілити плоди за смаком — на одну тарілку покласти солодкі плоди, на іншу — несолодкі. Вінні-Пух радіє — він любить все солодке. Коли розподіл закінчується, він ставить тарілку із солодкими до себе: «Я дуже люблю мед і все солодке!». «Вінні-Пух, хіба це добре, все найсмачніше брати собі — каже вихователь. — Діти теж люблять солодкі фрукти і овочі. Ідіть мити руки, а я розріжу фрукти та овочі і пригощу усіх.»

«Впізнай та назви»

Вихователь бере із кошика рослини і показує їх дітям. Уточнює правила гри: ось лежать лікарські рослини. Я буду показувати вам яку не-будь рослину, а ви повинні розказати про неї все, що знаєте. А наша гостя Червона Шапочка пограє і послухає про лікарські трави разом з нами. Наприклад, ромашку аптечну (квіти) збираюсь влітку, подорожник (збирають тільки листки без ніжок) навесні і на початку літа, кропиву – навесні, коли вона тільки-тільки виростає (2-3 розповіді дітей).

«Так – ні»

На всі питання ведучого можна відповідати тільки словами «Так» або «Ні». Ведучий вийде за двері, а гравці домовляються, яку тварину (рослину) йому загадати. Ведучий запитує, де живе ця тварина, яка вона, чим живиться. Гравці відповідають тільки двома словами.

«Де сніжинки?»

Діти ідуть хороводом навколо розкладених по колу карток. На картках зображений різний стан води: водоспад, річка, калюжа, лід, снігопад, хмарка, дощ, пар, сніжинка, крапля тощо.

Під час руху по колу вимовляються слова:

*«Ось і літо наступило,
Сонце ясно засвітило,
Стало дуже припікати.
Де сніжинку нам шукати?»*

З останніми словами всі зупиняються. Ті, перед ким розташовуються потрібні картки, повинні їх підняти і пояснити свій вибір.

Рух продовжується із словами:

*«Ось зима вже наступила,
Завірюха, хуртовина.
Ви виходьте всі пограти,
Де сніжинку нам шукати?»*

Знову вибирають потрібну картинку і пояснюють вибір.

Ускладнення: лежать чотири обручі із зображенням чотирьох пір року. Діти повинні рознести свої картки по обручам, пояснивши свій вибір. Деякі картки можуть підходити до декількох пір року.

«Чарівний мішечок»

В мішечку знаходяться: мед, горіхи, сир, пшоно, яблуко, морквина тощо. Діти дістають їжу для тварин, відгадують, для кого вона, хто чим живиться. Підходять до іграшок і пригощають їх.

«Назвіть рослину»

Вихователь пропонує назвати рослину (третю праворуч, або четверту ліворуч тощо). Потім умови гри змінюються (На якому місці знаходиться ромашка? тощо). Вихователь звертає увагу дітей на те, що в рослин різні стебла.

— Назвіть рослини з прямим стеблом, з витким, без стебла. Як потрібно доглядати за ними? Чим ще відрізняються рослини одна від одної?

— На що схожі листки черnobривця, кульбаби тощо?

«Четвертий зайвий»

Ви вже знаєте, що у нас не тільки комахи і птахи літають, а є і летючі тварини. Щоб упевнитись, чи не плутаєте ви комах з іншими тваринами, ми пограємо у гру «Четвертий зайвий».

1. Заєць, їжак, лисиця, джміль;
2. Трясогузка, павук, шпак, сорока;
3. Метелик, бабка, єнот, бджола;
4. Коник-стрибунець, жучок-сонечко, горобець, хрущ;
5. Бджола, бабка, єнот, бджола;
6. Коник-стрибунець, жучок-сонечко, горобець, комар;
7. Тарган, муха, бджола, хрущ;
8. Бабка, коник-стрибунець, бджола, жучок-сонечко;
9. Жаба, комар, жук, метелик;
10. Коник-стрибунець, метелик, джміль, горобець.

«Гра в слова»

Я прочитаю вам слова, а ви подумайте, які із них підходять мурашці (джмелю, бджолі, таргану).

Словник: мурашник, зелений, пурхає, мед, вертка, працелюбна, червона спинка, пасіка, надокучлива, вулик, волохатий, дзвенить, річка. Скрекоче, павутиння, квартира, тля, шкідник, «летюча квітка», соти, дзижчить, хвоїнки, «чемпіон по стрибкам», барвистокрила, великі очі, рудовусий, смугастий, рій, нектар, пилок, гусениця, захисне забарвлення, відлякуюче забарвлення.

Варіант гри: які слова підходять до овочів (фруктів тощо)

«Земля, вода, вогонь, повітря»

Гравці стають в коло, в середині ведучий. Він кидає м'яч комусь із гравців, промовляючи при цьому одне з чотирьох слів: земля, вода, вогонь, повітря. Якщо ведучий сказав «земля», той, хто спіймав м'яч, повинен швидко назвати того, хто живе в цьому середовищі; на слово «вода» гравець відповідає назвами риб, на слово «повітря» — назвами птахів. На слово «вогонь» всі повинні декілька разів швидко повернутись навколо себе, махаючи руками. Потім м'яч повертають ведучому. Той, хто помилився, вибуває з гри.

«Відгадай рослину»

Кожен з гравців загадує рослину, розповідає про неї, не називаючи її. А інші гравці за розповіддю відгадують рослину і називають її.

«Вибери потрібне»

На столі розсіпані предметні картинки. Вихователь називає будь-яку властивість або ознаку, а діти повинні вибрати якомога більше предметів, які цим властивостям відповідають. Наприклад: «зелений» — це можуть бути картинки листочка, дерева, огірка, капусти, коника-стрибунця, ящірки тощо. Або: «вологий» — вода, роса, хмарка, туман, іній тощо.

«Бережи природу»

На столі або наборному полотні малюнки, які зображують рослин, птахів, звірів, людей, сонце, воду тощо. Вихователь прибирає один із малюнків, а діти повинні розповісти, що може статися з іншими живими об'єктами, якщо на Землі не буде захованого об'єкта. Наприклад: прибираємо пташку — що буде з іншими тваринами, з людиною, з рослинами тощо.

«Лісничий»

Мета: закріпити знання дітей про правила поведінки в лісі, вправляти в розпізнаванні попереджуючих екологічних знаків.

Матеріал: набір попереджуючих екологічних знаків трикутної форми із зображенням лісових об'єктів (конвалія, мурашник, гриб їстівний та не їстівний, ягоди, метелик, павутиння, пташине гніздо, їжак, вогнище, шпаківня та ін.)

Хід гри: діти по чергово виконують роль лісничого, який обирає один з екологічних знаків, що лежать в перегорнутому вигляді на столі, і знайомить учасників гри з лісовими об'єктами, які цей знак представляють; розповідає, як треба поводити себе в лісі, коли знаходишся поряд з даним об'єктом.

Екологічний кошик «Аптечка Айболита»

Мета: сформувати уявлення дітей про лікарські рослини і їх використання людиною, вправляти у їх розпізнаванні на малюнку.

Матеріал: площинний кошик з червоно-зеленим хрестиком на одній із сторін, набір ілюстрацій лікарських рослин (подорожник, звіробій, ромашка, шипшина, кропива та ін.).

Хід гри: вихователь загадує дітям загадки про лікарські рослини. Дитина знаходить в кошику ілюстрацію, називає рослину і пояснює, чому її називають «зеленим лікарем». Так само можна проводити гру з екологічним кошиком з тем: «Квіти луків», «Першоцвіти», «Ягоди», «Гриби» та ін.