



## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ЭКОЛОГО-КРАЕВЕДЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ

### «Удержи шишку»

**Ц**ель. Закреплять у детей знания о растительном мире родного края, разнообразии хвойных деревьев; выполнять упражнения в равновесии.

*Ход игры.* Разбейте группу на пары и предложите каждой паре найти шишку, зажать её плечами и попрыгать, не уронив. После короткой тренировки соедините пары в четвёрки (пара, которая стоит сзади, держится руками за стоящую пару впереди). Напоследок соедините всю группу в цепочку или круг и предложите попрыгать 30 секунд, не роняя шишек.

### «Сороконожка»

*Цель.* Формировать у детей представления о разнообразии мира насекомых, их особенностях, выполнять упражнения в равновесии.

*Ход игры.* Используйте для игры верёвку длиной 4–5 метров. Возьмитесь за один конец и предложите кому-то из детей взяться за противоположный. Остальных расставьте вдоль верёвки с обеих сторон в шахматном порядке так, чтобы они держались за верёвку одной рукой. Предложите им встать только на одну ногу (ту, что ближе к верёвке), а другую согнуть в колене и удерживать свободной рукой. Объясните, что вы все вместе — сороконожка, которой живётся очень трудно: попробуй не перепутай которой ногой ступать! Итак, вы — голова сороконожки, а каждый участник игры — одна её нога: по вашей команде все прыгают на одной ноге, стараясь сохранить строй.

Поменяйтесь с тем, кто стоит в конце верёвки, — теперь он будет головой сороконожки, а дети могут сменить ногу. Играйте, пока сороконожка не начнёт разваливаться.



## ИГРАЕМ И УЧИМСЯ

### «Лесорубы»

*Цель.* Закреплять у детей знания о растительном и животном мире родного края, воспитывать бережное отношение к природе.

*Ход игры.* Детей распределить на три группы. Одна группа — лесорубы, вторая — деревья, третья — звери. По команде «Лесорубы идут!» лесорубы стремятся захватить деревья, а звери спасают каждый своё дерево (по экологическому родству.) Звери должны добежать к деревьям раньше лесорубов и взять их за руку. Если звери не спасают дерево, лесорубы забирают свою добычу.

### «Кто в домике живёт?»

*Цель.* Формирование знаний у детей о домашних животных, их детёнышах; развитие внимания и речи.

*Ход игры.* Дети изображают знакомых животных, сидящих в домиках. Педагог обходит домики, стучит в каждый и спрашивает: «Кто в домике живёт?». Дети отвечают: «Му-му-му» и т.д. воспитатель отгадывает, кто живёт в домике.

### «Четвёртый лишний»

*Цель.* Учить детей замечать ошибки, развивать наблюдательность, умение доказать правильность своего суждения; закреплять знания о животных своего региона.

*Ход игры.* Педагог раскладывает перед детьми карточки с животными, предлагая выбрать из груп-

пы животных лишний объект. Ребёнок должен отметить лишнее животное, закрыв его изображение фишкой и доказать правильность своего выбора.

### «Кто рядом живёт»

*Цель.* Закреплять у детей знания о животных и их среде обитания. Воспитывать бережное отношение к природе.

*Ход игры.* Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определённых условиях и в тесной связи друг с другом; что одни обитают в воде, другие — возле воды, в лесу или на лугу. Лес, луг, водоём — это их дома. Там они находят себе еду, растят потомство.

В разных уголках площадки раскладывают обручи красного, синего и зелёного цвета. Дети надевают маски (шапочки).

Определите, кто вы и где живёте, растёте. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде «Занять свои дома!» обитатели леса должны занять место в зелёном обруче, обитатели луга — в красном, обитатели водоёма — в синем.

После того как дети займут место в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз.



### «Когда это бывает?»

*Цель.* Закрепление знаний о временах года, развитие связной речи, внимания.

*Ход игры.* 1-й вариант. Воспитатель читает попеременно короткие тексты в стихах или прозе о временах года, а дети отгадывают.

2-й вариант. Воспитатель называет время года, а дети по очереди отвечают, что бывает в это время года и что делают люди.

### Лото «Загадки с Настинной грядки»

*Правила игры.* Воспитатель загадывает загадку с обратной стороны карточки. Карточку получит тот, кто отгадает загадку первым и сумеет объяснить, как он это сделал. Победит в игре набравший наибольшее количество карточек.

*Материал.* Разрезные карточки с загадками на обратной стороне, большие карточки с изображением овощей.

### «Кто живёт в лесу, а кто дома?»

*Цель.* Закреплять у детей знания о домашних и диких животных родного края. Воспитывать бережное отношение к природе. Развивать речь, внимание.

*Ход игры.* Педагог раздаёт детям картинки с изображением диких и домашних животных, загадывает загадку о животном. Дети отгадывают загадку и помещают картинку на фланелеграфе. Объясняют свой выбор.

### «Угадай, какой наш дом?»

*Цель.* Описать деревья и найти их по описанию.

*Ход игры.* Игру проводят в сквере, роще. Из группы детей выбирается водящий, остальные дети делятся на две группы. Каждая группа выбирает себе дерево, описывает его водящему, а он должен узнать растение и назвать «дом», в котором «живут» дети.

### «Найди дерево по семенам»

*Цель.* Найти целое по части. Закреплять у детей знания о растительном мире своего города.

*Ход игры.* Игра проводится на прогулке. Воспитатель раздаёт детям семена и просит детей свободно передвигаться по площадке. По сигналу педагога каждый ребёнок бежит к тому растению, семена которого у него в руках.

### «Найди лист, плод, кору, семена»

*(Настольная игра)*

*Цель.* Найти часть по целому. Закреплять у детей знания о растительном мире своего города.

*Ход игры.* Воспитатель показывает детям изображение дерева, и они должны назвать его и подобрать к нему соответствующие листья, кору, плоды.

*Предварительная работа.* Рассматривание на прогулке листьев, коры, плодов деревьев.