

Дидактические игры

1. Кто быстрее?

Цель: закрепить представления детей о внешнем виде растения.

Игровая задача: найти картинку с изображением определенного растения.

Материал для игры: карточки с изображением растений (по несколько карточек каждого растения).

Ход игры: Воспитатель раскладывает в групповой комнате карточки с изображением разных растений. Называет одно из имеющихся растений. Например, одуванчик. Дети собирают все карточки с изображением одуванчика. Побеждает тот, кто быстрее найдет названное растение.

2. Найди по описанию

Цель: закрепить представление об особенностях внешнего вида растений, учить детей самостоятельно описывать растение.

Игровая задача: найти растение по перечисленным признакам.

Материал: карточки с изображением растений.

Ход игры: Ведущий называет характерные особенности того или иного растения, не называя его.

Дети отыскивают его изображение среди карточек. Побеждает тот, кто быстро и правильно найдет или назовет отгадку.

3. Горячо — холодно

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

Игровая задача: найти, где спрятался игровой персонаж.

Правило: нельзя переворачивать карточки.

Материалы: карточки с изображением растений, изображение игрового персонажа.

Ход игры: Ведущий прячет персонажа (Капитошку, Лешонка, Гномика

и т.п.) под карточку с изображением одного из растений. 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.

Например: «Капитошка спрятался под деревом», «Капитошка спрятался среди луговых растений».

Выигрывает тот, кто быстрее найдет игровой персонаж.

4. Лото «Что где растет?»

Цель: закреплять умение детей классифицировать растения по месту произрастания; развивать внимательность.

Игровая задача: заполнить игровое поле.

Материалы: игровые поля — луг, лес, водоем, болото. Карточки с изображением растений, произрастающих в данных экосистемах.

Ход игры: Дети выбирают игровые поля. Ведущий перемешивает карточки и, доставая по одной, называет растение. Играющие дети забирают те карточки, которые соответствуют их игровому полю. Выигрывает тот, кто быстрее заполнит игровое поле.

5. Скорая помощь (экологическая игра на природе)

Цель: воспитывать заботливое отношение к растениям, желание оказывать помощь, развивать наблюдательность.

Игровая задача: осмотреть «пациентов» — деревья и кустарники, заметить изувеченные ветки и оказать необходимую помощь.

Материалы: палочки, веревочки, тряпочки, ножницы.

Ход игры: дети обходят участок детского сада — «делают обход»; если есть «больные», им оказывается необходимая помощь.

6. Юные художники

Цель: уточнить особенности внешнего вида растений, учить передавать свое отношение к изображаемому.

Игровая задача: нарисовать портрет растения.

Материал: любые изобразительные материалы.

Ход игры: Игра проводится на прогулке. «Художник» принимает заказ — нарисовать «портрет» того или иного растения и старается точно передать особенности внешнего вида. По окончании работы организуется выставка детских рисунков.

7. 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?

ИГРА «ЧЪИ ДЕТКИ?»



Соедини растените с его плодом.

УЗНАЙ ДЕРЕВО

