# Экологическая игра «ЗЕЛЕНЫЕ КАРТЫ»

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

# Материал: набор игральных карточек из 36 штук, каждая окрашена с обратной стороны зеленым цветом, а на лицевой — иллюстрации различных растений и животных, которые составляются 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 ребёнка 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.

# Экологическая игра "Зоологический стадион"

# Цель игры: закрепить знания детей о различных видах животных, их питании, 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 — белка, две — пчела, 3 — ласточки, 4 — медведь, 5 — муравей, 6 — скворец.

# На отдельных карточках изображены иллюстрации корма для данных животных и их убежищ (дупло, улей, берлога, муравейник, скворечник 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.

# Экологическое лукошко Аптека Айболита"

# Цель игры: продолжать формировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

# Материал: плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (зверобой, подорожник, крапива, шиповник, ромашка и др.).

# Ход игры: воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке иллюстрацию, называет растение и объясняет, почему его называют "Зеленым доктором".

# Аналогичные игры можно проводить на такие темы как:  "Грибы", Съедобные-несъедобные грибы", "Ягоды", "Цветы луговые" и др.

# Экологическая игра «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, ягоды, ландыш, гриб съедобный и несъедобный, паутина, бабочка, скворечник, птичье гнездо, костер, еж 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.

# Экологическая игра «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.

# 

# Экологическая игра «ПИРАМИДА «ПТИЦЫ»

# Цель: продолжать формировать у детей 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 (синих, желтых, черных, красных), 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: ель — еловая шишка — клест; рябина — ягоды рябины — снегирь; водоросли — улитка — утка; дуб — желуди — сойка; 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.

# «ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БАШНЯ «ЛЕС»

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

# Первый вариант - плоскостной: набор карточек с иллюстрациям 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 — желуди — дикий кабан — волк;лес — береза — майский жук — еж; 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.

# Игра «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.