



***Картотека
игр по
экологическому
воспитанию***

Подвижная игра «Перенеси пчелку в улей»

Цель игры: Развивать мелкую моторику, координацию движений, ориентировку в пространстве через подвижные игры, эстафеты,.

Ход игры: Дети встают в две колонны напротив улей и по сигналу на ракетке переносят пчел в окошки улей.

Варианты игр: Эстафета «Перенеси пчелок на цветы»

Игра – соревнование «Кто быстрее соберет» (собираем пчёлки в ульи (ведерки))



Подвижная игра «Превращения»

Теперь, дети, мне хочется поколдовать: «Раз, два — вот и фея теперь я». А вас я превращу волшебной палочкой в насекомых. Дети-насекомые летают, прыгают, порхают, издают характерные звуки, присущие комару («з-з-з»), пчеле («ж-ж-ж»), мухе («з-з-з»), шмелю («ж-ж-ж»).

Упражнение «Что изменилось?» (кто улетел, прилетел, спрятался?)

Цель: развитие зрительного внимания, связной речи.

Ход игры: педагог закрепляет на наборном полотне насекомых: бабочку на цветке, кузнечика на травинке, жука на листочке, стрекозу над цветком, божью. Коровку под листком – и просит детей рассказать, каких насекомых они видят и где. Затем дети закрывают глаза, а педагог убирает одно насекомое или меняет местами двух насекомых. Открыв глаза, дети объясняют, что изменилось.

Игра: «Кто летит (бежит, прыгает)?»

Цель: накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действие предметов.

Ход игры: дети сидят полукругом. Педагог предупреждает: «Я буду говорить: птица летит, самолёт летит, бабочка летит, ворона летит и т.д., а вы каждый раз поднимаете руку. Но внимательно слушайте, что я говорю. Я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руку поднимать нельзя. В конце педагог называет наиболее внимательных.

Подвижная игра «День и ночь» («Дневные и ночные бабочки»)

Цель: развивать умение действовать по сигналу, передавать движением способы передвижения бабочки; выполнять правила игры.

Подвижная игра «Поймай комара»

Цель: упражнять детей в прыжках; развивать точность движений, ловкость.

Количество игроков: любое. Дополнительно: веревка длиной 0,5 метра, платочек. К верёвочке привязывают платочек - "комар". Веревку с комаром можно прикрепить к пруту, а можно держать в руке. Взрослый держит веревочку так, чтобы "комар" находился на 5-10 см. выше поднятой руки ребёнка. Ребёнок, подпрыгивая, старается прихлопнуть комара ладонями. Вариант: вместо веревки с платочком можно использовать бубен. Ребёнок, подпрыгивая, стучит ладонью в бубен.

Упражнение «Насекомые над лугом»

Цель: развивать чувство ритма, фонематический слух, интерес к насекомым.

Жу-жу-жу – жужжит пчела, - Дети расставляют руки в стороны,

Я лечу издалека. ритмично помахивают руками.

Зу-зу-зу – комар пищит - Указательные пальцы выставляют

Укусить скорей спешит вперед, остальные поднимают,

делают ритмичные выбросы рук попеременно вперед.

Уф-уф-уф – как паровоз, - ритмично притоптывают ногами.

Шмель пытит, - пыльцу повез.

Жук гудит: гу-жу, гу-жу. - делают ритмичные хлопки.

Я любого разбужу.

Пожужжали, полетали, - машут мадошками.

От усталости упали. - роняют ладони на стол.

Дыхательная гимнастика «На лесной полянке»

1. «Понюхай цветок»

Воспитатель предлагает детям понюхать цветок – вдох через нос, выдох через рот, на выдохе без напряжения голоса надо сказать «Ах-х-х-х», упражнение повторить 5-6 раз. Затем сначала тихо, затем громче и громче говорим: «Как хорошо пахнет цветок».

2. «Летят пчелы».

Аромат цветов привлёк внимание одной пчелки. Вот она летит: «Зь-зь-зь» (дети повторяют). А за ней целый рой: «З-з-з-з-з» (дети повторяют 5-6 раз)

3. «Подуй на бабочку»

А вот на цветок прилетела бабочка. Дети подносят ко рту бабочку и дуют на нее с небольшими паузами 5-6 раз.

Игра «Соедини точки и узнай, кто получится»

Предложить детям соединить точки по порядку (узнать бабочку, гусеницу, муравья, кузнечика).

Дидактическая игра «Собери цветок»

Цели: развить логическое мышление, закрепить понятие «насекомое».

Воспитатель говорит детям, что у него есть необычный цветок, который состоит из отдельных лепестков. На лепестках рисунки. Детям предлагается собрать цветок. Каждый ребенок выбирает себе круглую карточку – середину цветка. Игра проводится по принципу лото. Каждый участник собирает цветок, на лепестках которого изображены отдельные представители, относящиеся к понятиям цветы, насекомые, птицы, рыбы, звери, домашние животные. Считалки, стихи, скороговорки, загадки.

Игра "Бабочка и цветок"

Цель: совершенствование грамматического строя речи. Формировать понимание и умение употреблять в речи простые предлоги.

Оборудование: наборное полотно, большой цветок, травка, бабочка.

Ход игры: Взрослый (ребёнок) выполняет различные действия с бабочкой: сажает её на цветок, прячет в травку, помещает над цветком. В это время дети комментируют действия, выделяя голосом предлоги. Затем предлагает ребенку поиграть с бабочкой, активизируя его речь вопросами.

Игра «Один – много»

Цель: Совершенствование грамматического строя речи. Научить образовывать существительные множественного числа.

Ход игры: взрослый называет существительное в единственном числе и

бросает ребенку мяч. Ребенок называет существительное во множественном числе и возвращает мяч: Жук - жуки; Бабочка - бабочки и т. д.

Игра: "Сколько насекомых на цветке?"

Цель: Согласование числительных с существительными. Развитие логического мышления и внимания.

Ход игры: У каждого ребенка - предметная картинка с изображением какого-либо насекомого. Логопед показывает цифру (от 2 до 5) и карточку какого-либо цвета. Ребенок должен составить (если это соответствует логике) предложение: "На цветке 3 черных муравья". Или: "На цветке 5 зеленых кузнечиков" и т. д.

Игра: "Насекомые великаны"

Цель: Употребление слов с увеличительным оттенком. Составление предложений по образцу.

Ход игры: Логопед дает образец, как можно сказать о большом насекомом: Это не комар, а комарище.

Ребенок дальше самостоятельно составляет предложения о насекомом изображенном на картинке.

Дидактическое упражнение на внимание «Найди ошибку художника»

Цели: развивать внимание, восприятие, речь; закрепить знания о внешнем виде насекомых. Воспитатель показывает странную картинку, на которой все перепутано, предлагает найти ошибки.

Игра "Как живут насекомые".

Перед вами разложены карточки, с изображением насекомых. Вы должны взять карточку и поместить на ту картинку, которая соответствует месту обитания данного насекомого.

Демонстрируется модель, с помощью которой видно, как защитная окраска кузнечика помогает ему затеряться в траве (картонный лист раскрашен

зелёным и серым поровну, вдоль сделан разрез, в который вставлен рычаг с кузнечиком - если подвинуть рычаг к зелёному цвету, то кузнечика не заметно, если же к серому - кузнечик сразу заметен) .

Дети раскладывают карточки и комментируют свой выбор.

Дидактическая игра «Найди цветочек для бабочки»

Цель: Закрепить шесть цветов радуги красный, зеленый, желтый, оранжевый, синий и фиолетовый, уметь видеть два цвета вместе и находить пару. Развивать мышление, речь, воображение, внимание, память, мелкую моторику рук. Игра состоит из тридцати цветов и тридцати бабочек.

Воспитатель дает задание детям, например: бабочки попали в беду и им надо помочь, детям необходимо найти домик для бабочки. Если игра проводится первый раз, то воспитатель должен объяснить детям, как правильно надо искать домик для бабочки.

Например: Воспитатель проговаривает, что у меня бабочка синего цвета с желтым кружочком на крылышках значит, цветочек надо искать синего цвета с желтым кружочком. Обращая внимание детей, что искать надо два цвета.



Дидактическая игра «Пчелка и цветы»

Цель: формирование навыков количественного и порядкового счета.

Задачи:- упражнять детей в количественном и порядковом счете, знания о пчеле как представителе насекомых;

- развивать внимание, память, мелкую моторику;
- воспитывать желание быстро и правильно выполнить задание, умение радоваться своим успехам и успехам своих друзей.

Раздаточный материал: картинки с изображением пчелки и цветов, цветные нитки, счетные палочки, фломастер.

Ход игры: - Пчелка прилетела на лужайку с красивыми цветами. Посчитайте, сколько цветов она увидела?

- Покажите первый цветок, второй,, пятый.
- Пчелка хочет облететь все цветы от первого до пятого и просит ей помочь проложить путь.
- Проложить путь для пчелки, считая от любого цветка (второго, третьего, четвертого) до пятого.

Аналогично можно закреплять обратный счет. Варианты выполнения задания: - выложить путь пчелки с помощью цветной нитки от первого цветка ко второму, затем к третьему и т. д. до пятого.



Дидактическая игра «Цифровая гусеница»

Цель: правильно собирать цифры, уметь располагать в правильном порядке, а так же завязывать шнуры.

Незаменимый увлекательный помощник в познании цифр, играя можно научиться правильно считать и познавать, если правильно собирать гусеницу с цифрами завязывать шнуры. Отличные увлекательные игры, интересный персонаж и самые разные задания ждут в играх «Весёлый счёт». Помогай детям в игре правильно собирать цифры, быть внимательными. Цифры нужно уметь не только правильно называть, но и уметь располагать в правильном порядке. Научившись правильно считать детали гусеницы в играх «Весёлый счёт» можно познать много увлекательного и познавательного. Все интересное ждет впереди, учись считать правильно!

Описание: Игра "Веселый счет" в занимательной форме знакомит детей с цифрами от 1 до 10, математическими знаками, учит счету в пределах 10 и сравнению количества предметов.

Предложите ребенку рассмотреть карточку и составить по ней задачу на сложение и вычитание. По каждой задачке составьте пример. Сравните количество предметов, выкладывая в центре карточки нужные знаки (равно, больше, меньше).

Игра совершенствует математические способности, логику, память.

