



Экологические игры для детей при ознакомлении с деревьями

Картотеку составила воспитатель
Медведева Елена Анатольевна

Игровое упражнение «Кто быстрее найдет березу, ель, дуб».

Цель.

Найти дерево по названию.

Правило.

Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

Описание.

Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит детей подбежать к нему. Например,

- Кто быстрее найдет березу?

- Раз, два, три — к березе беги!

Дети должны найти дерево и подбежать к любой из берез, растущих на участке, где проводится игра.

«Беги в дом, какой назову».

Цель.

Найти предмет по назначению.

Игровое действие.

Бег (с увёртыванием) к определенному предмету.

Игровое правило.

Около одного и того же дерева долго стоять нельзя.

Ход игры.

Игру проводят по типу «ловишек». Кого-либо из детей назначают «ловишкой», все остальные убегают от него и спасаются около названного воспитателем дерева, например, около березы. Детям можно перебегать от одной березы к другой. Тот, кого поймают «ловишка», становится водящим. При повторении игры название дерева («домика») каждый раз меняют.

«Найди пару».

Цель.

Развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сообразительность.

Задание. «Найти предмет по сходству»

Игровое действие.

Поиски похожего предмета.

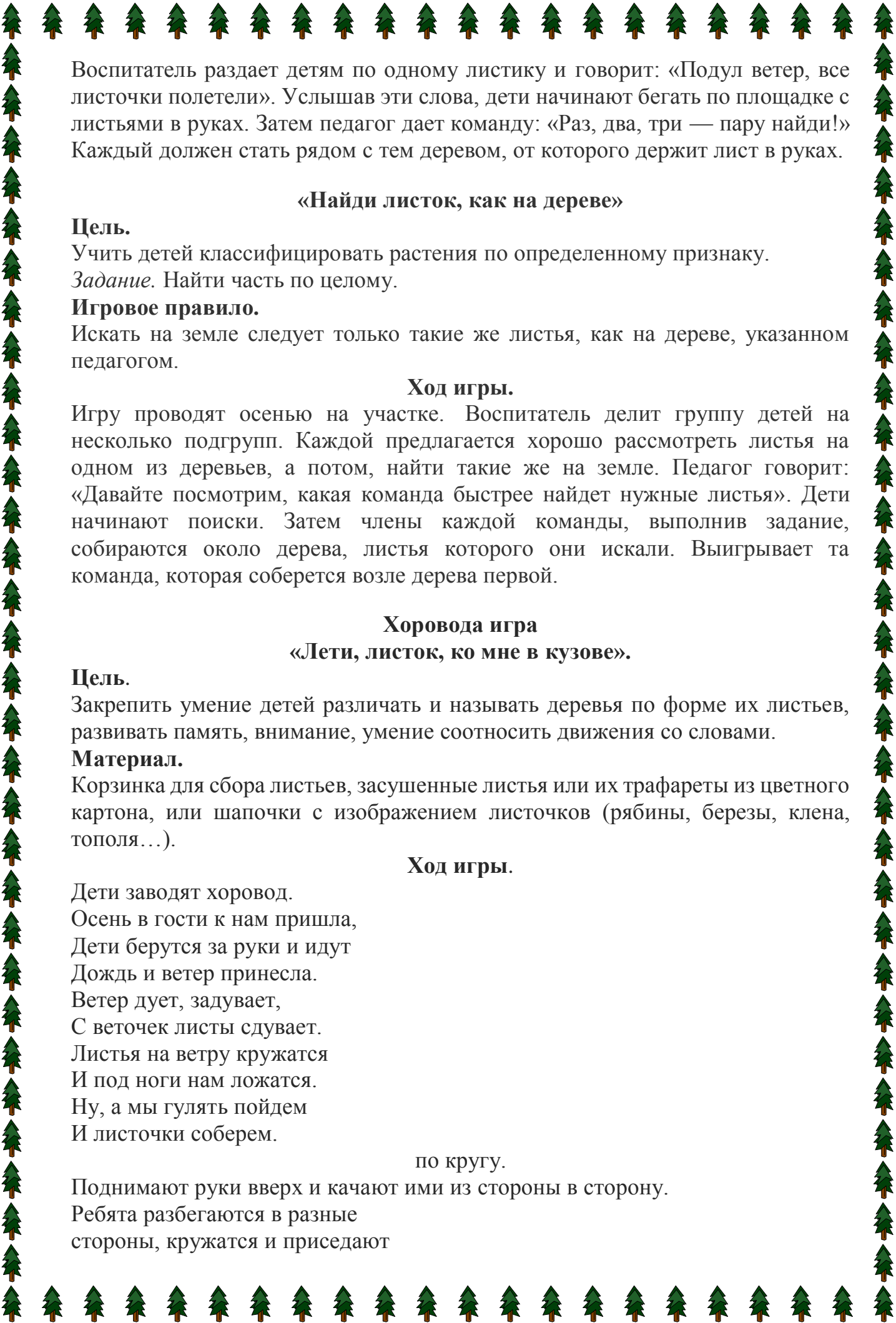
Правила.

Искать пару только по сигналу. Пару составляют дети, у которых одинаковые листья.

Оборудование.

Листья трех-четырёх деревьев в соответствии с количеством детей.

Ход игры.



Воспитатель раздает детям по одному листику и говорит: «Подул ветер, все листочки полетели». Услышав эти слова, дети начинают бегать по площадке с листьями в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три — пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем деревом, от которого держит лист в руках.

«Найди листок, как на дереве»

Цель.

Учить детей классифицировать растения по определенному признаку.

Задание. Найти часть по целому.

Игровое правило.

Искать на земле следует только такие же листья, как на дереве, указанном педагогом.

Ход игры.

Игру проводят осенью на участке. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагается хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом, найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Затем члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой.

Хоровода игра

«Лети, листок, ко мне в кузове».

Цель.

Закрепить умение детей различать и называть деревья по форме их листьев, развивать память, внимание, умение соотносить движения со словами.

Материал.

Корзинка для сбора листьев, засушенные листья или их трафареты из цветного картона, или шапочки с изображением листочков (рябины, березы, клена, тополя...).

Ход игры.

Дети заводят хоровод.

Осень в гости к нам пришла,

Дети берутся за руки и идут

Дождь и ветер принесла.

Ветер дует, задувает,

С веточек листы сдувает.

Листья на ветру кружатся

И под ноги нам ложатся.

Ну, а мы гулять пойдём

И листочки соберём.

по кругу.

Поднимают руки вверх и качают ими из стороны в сторону.

Ребята разбегаются в разные

стороны, кружатся и приседают



Ребята опять собираются в кружок.

Выбранный ведущий выходит на середину круга с корзиной и говорит: «Рябиновый листок, лети в мой кузовок».

Ребята, в руках которых листочки рябины, подбегают и кладут их в корзинку. Водит тот, кто первым без ошибки опустил свой листок в корзину.

«К дереву беги!».

Цель.

Закреплять знания детей о деревьях, которые растут на участке детского сада; учить быстро ориентироваться в них, находить нужное дерево.

Игроков правило.

Подбегать к дереву можно только по сигналу водящего: «Раз, два, три, к дереву бега!». Кто ошибся и подбежал не к тому дереву, отдает свой фант, который в конце игры должен отыграть.

Ход игры.

Выйдя на прогулку на участок, воспитатель напоминает детям о том, что здесь много деревьев. Затем говорит: «Знаете ли вы, ребята, как называются деревья, которые растут у нас на участке, и чем они отличаются друг от друга? Мы узнаем об ЭТОМ, когда поиграем в игру „К дереву беги!“ Кто ошибется и подбежит не к тому дереву, тот отдает фант, а потом в конце должен отыграть его.

У нас на участке есть красивое дерево. Оно зимой и летом одним цветом, пушистое, душистое, шишки на нем растут. На Новый год в гости к ребятам приходит». Так начинает игру воспитатель, показывая пример, как надо описывать дерево. Затем дает команду: «Раз, два, три! К дереву беги!». Дети бегут к елке.

Воспитатель.

- А сейчас Лена расскажет нам о каком-либо дереве. Не смотри на него, а Расскажи, какое оно: высокое или низкое, какой ствол, листья. (Предлагает воспитатель, вновь намечая план описательного рассказа.)

После рассказа-описания Лены воспитатель дает новую команду: «Раз, два, три — к дереву беги!».

В конце игры фанты разыгрываются, выделяются и награждаются победители.

«Загадайте, я отгадаю».

Дидактическая задача.

Описать предмет по вопросам взрослого.

Игровое действие.

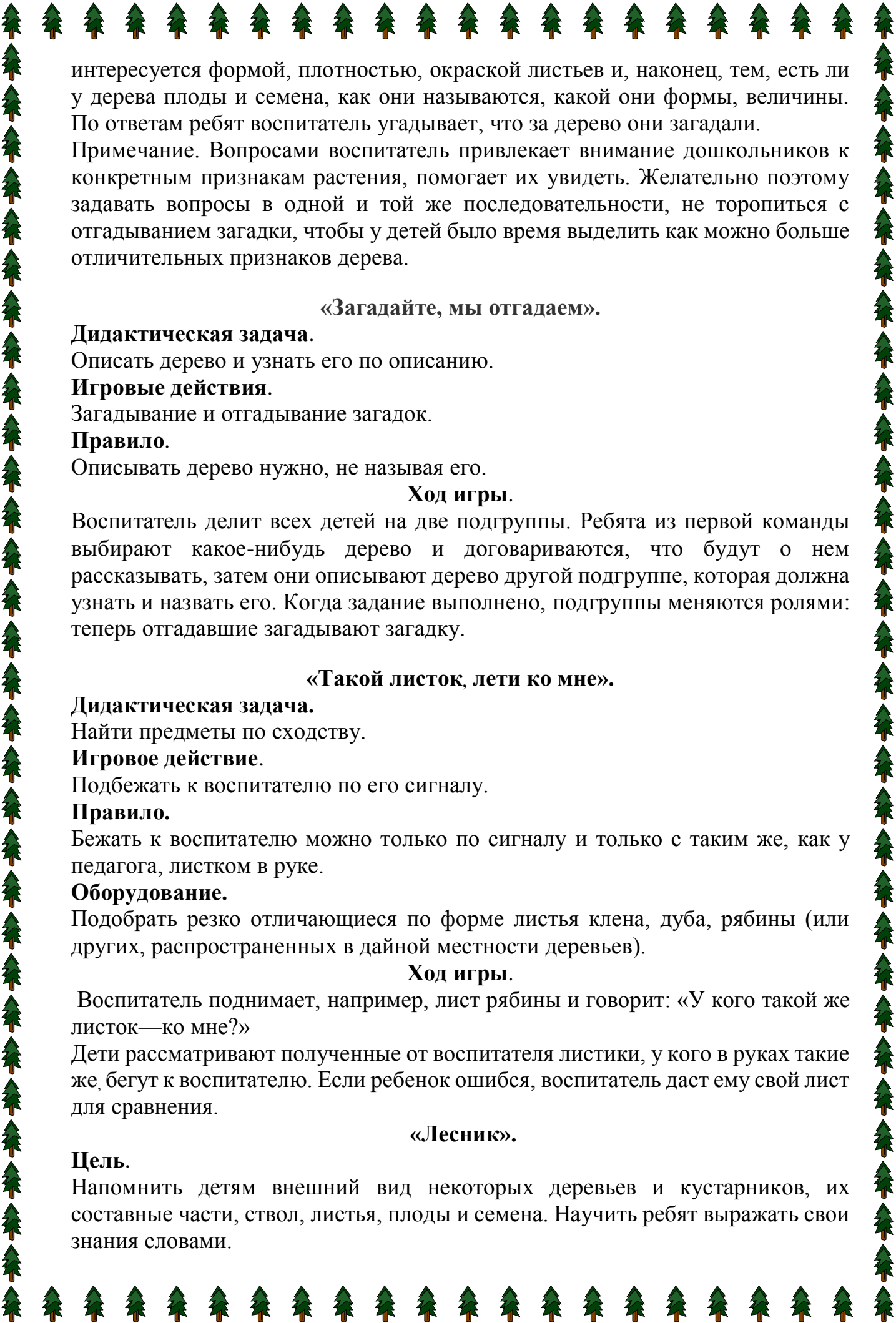
Загадывание загадки воспитателю.

Правило.

Называть задуманное дерево нельзя.

Ход игры.

Воспитатель становится спиной к деревьям. Дети должны загадать ему загадку— описать дерево, отвечая на вопросы педагога. Он спрашивает: «Какой у дерева ствол? (Высокий, толстый.) Какого он цвета?» Затем



интересуется формой, плотностью, окраской листьев и, наконец, тем, есть ли у дерева плоды и семена, как они называются, какой они формы, величины. По ответам ребят воспитатель угадывает, что за дерево они загадали.

Примечание. Вопросы воспитатель привлекает внимание дошкольников к конкретным признакам растения, помогает их увидеть. Желательно поэтому задавать вопросы в одной и той же последовательности, не торопиться с отгадыванием загадки, чтобы у детей было время выделить как можно больше отличительных признаков дерева.

«Загадайте, мы отгадаем».

Дидактическая задача.

Описать дерево и узнать его по описанию.

Игровые действия.

Загадывание и отгадывание загадок.

Правило.

Описывать дерево нужно, не называя его.

Ход игры.

Воспитатель делит всех детей на две подгруппы. Ребята из первой команды выбирают какое-нибудь дерево и договариваются, что будут о нем рассказывать, затем они описывают дерево другой подгруппе, которая должна узнать и назвать его. Когда задание выполнено, подгруппы меняются ролями: теперь отгадавшие загадывают загадку.

«Такой листок, лети ко мне».

Дидактическая задача.

Найти предметы по сходству.

Игровое действие.

Подбежать к воспитателю по его сигналу.

Правило.

Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

Оборудование.

Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, распространенных в дачной местности деревьев).

Ход игры.

Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок—ко мне?»

Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель даст ему свой лист для сравнения.

«Лесник».

Цель.

Напомнить детям внешний вид некоторых деревьев и кустарников, их составные части, ствол, листья, плоды и семена. Научить ребят выражать свои знания словами.



Дидактическая задача.

Назвать признаки растений. Выбрать их нужные части.

Правило.

Собирать семена можно только те, которые назовет воспитатель.

Ход игры.

Игру проводят в парке, в лесу. Воспитатель выбирает лесников, которые будут обходить свои участки и проверять, все ли там в порядке. Остальные дети — помощники. Они пришли помочь лесникам собирать семена для посадки новых лесов.

Каждый лесник выбирает один вид семян для сбора. Например, он говорит: «На моем участке растет много дубов. Давайте наберем желудей».

Лесник может только описать дерево, не называя его. Помощники ищут семена, собирают их и показывают леснику. Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

Одновременно можно выделить двух-трех лесников и столько же отрядов помощников, которые расскажут друг другу о своей работе в лесу. (Если есть возможность, то можно сдать собранные семена.)

«Найди деревья по семенам».

Дидактическая задача.

Найти целое по части.

Игровое действие.

Бег к определенному предмету.

Правило.

Бежать к тому дереву, от которого семена» можно по сигналу.

Оборудование.

Семена и плоды деревьев и кустарников, которые сохраняются зимой: липы, разных видов клёна, ясеня, рябины и др.

Ход игры.

Игра проводится зимой. Воспитатель раздает детям семена и просит всех свободно передвигаться по поляне. По его сигналу каждый бежит к тому растению, семена которого у него в руках.

Чтобы дети не путали семена ясеня и клена, обратить их внимание на отличительные признаки: летучки у ясеня (отдельные «лопаточки»), а у клена семена скреплены попарно. После игры можно рассмотреть и другие отличительные признаки этих растений: окраску и строение ветвей, величину, поверхность, окраску почек.

Примечание. Игры на узнавание деревьев и кустарников зимой организовать сложнее: дети затрудняются самостоятельно определять отличительные признаки каждого растения и точно называть его. Поэтому игры в это время года надо проводить, начиная с более простых заданий в них (как в играх «Найди, о чем расскажу», «Узнай по названию» и др.). Здесь активная роль принадлежит воспитателю: он называет характерные признаки растений, подчёркивая своеобразие окраски ствола, форму и величину почек, расположение ветвей и т.д.



«Птичка».

Перед игрой все подбирают для себя фант -любую мелкую вещь, игрушку. Игроки усаживаются и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и остальным игрокам дает названия деревьев (дуб, клен, липа). Каждый должен запомнить своё «название».

Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». «Дуб» должен ответить: «На дубу не была. улетела на елку». «Елка» называет другое дерево и т.д. Кто прозевает - отдает фант. В конце игры фанты выкупаются. Перед началом игры ведущий должен познакомить ребят с различными породами деревьев, показать их на картинках.