

Дидактические игры.

Воспитатель: Курачева И.И.

Дидактическая игра «Поможем растению»

Тема: Рост.

Цель: закрепить знания детей об условиях, необходимых для роста растений (вода, свет, тепло, питательная почва); упражнять в определении недостатка тех или иных условий по внешнему виду растения.

Материал: набор карточек с изображением одного из комнатных растений (например, бальзамина) в хорошем и плохом состоянии (увядшие, пожелтевшие листья, светлая почва в вазоне, подмерзшее растение и др.); четыре цветные карточки-модели, изображающие необходимые для растений условия (желтая—свет, красная—тепло, синяя — вода, черная — питательная почва); четыре карточки с изображением здорового растения и моделированием четырех условий, необходимых ему.

Ход игры:

Вариант 1. В начале игры детей знакомят с карточками-моделями условий, необходимых для роста и развития растения. Затем рассматриваются четыре карточки с изображением одного и того же растения в хорошем состоянии с указанием этих же моделей. Детям необходимо объяснить причину нормального состояния растения.

Вариант 2. Карточки-модели раскладываются на столе перед ребенком, а на наборном полотне воспитатель составляет рассказ о растении, например: «Рос бальзамин в горшке на окошке и радовался первому весеннему солнцу. Солнечные лучи пригревали все сильнее, а запасов воды в почве становились все меньше. В понедельник утром дети заметили, что листья бальзамина пожелтели и поникли. Что же делать?» Предложить детям помочь растению: отобрать карточки-модели с изображением необходимых для растения условий. За правильный ответ - фишка. Побеждает тот, кто наберет большее их количество.

Итог: Мы сегодня с вами закрепили свои знания об условиях, необходимых для роста растений это: вода, свет, тепло, питательная почва; поупражнялись в определении недостатка тех или иных условий по внешнему виду растения.

Дидактическая игра «Лес — дом для животных»

Тема: Природное сообщество.

Цель: закрепить знания детей о лесе как природном сообществе; сформировать представления об экологических ярусах (этажах) смешанного леса и месте животных в них.

Материал: плоскостная модель с изображением четырех ярусов смешанного леса: 1 - травянистый покров, 2 - кустарники, 3 - лиственные деревья, 4 - хвойные деревья. На каждом из ярусов сделаны специальные прорези для прикрепления фигурок животных. В конверте с обратной стороны планшета находятся фигуры-силуэты различных животных: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.

Ход игры:

Вариант 1. Дети играют по одному, а остальные проверяют правильность выполнения задания — расселить всех животных по «этажам» в зависимости от места их обитания. Выигрывает тот, кто меньше всего допустит ошибок.

Вариант 2. Силуэты животных раскладываются на столе оборотной стороной вверх. Дети поочередно берут по одному силуэту, называют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить правильность собственного выбора. За верный ответ - фишка. Если задание выполнено неправильно, то фигурка-силуэт животного кладется на стол и действие повторяется другим ребенком.

Итог: Мы с вами закрепили знания о лесе как природном сообществе; мы знаем, что такое экологические ярусы (этажи) смешанного леса и месте животных в них.

Дидактическая игра «Экологическая пирамида «Птицы»

Тема: Птицы.

Цель: формировать знания о простейших цепях питания птиц в природе; закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

Материал:

1 вариант, плоскостной: набор карточек разного цвета (желтая, синяя, красная, черная), отображающих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с раз личными иллюстрациями растений и птиц, например: сосна — сосновая шишка — дятел.

2 вариант, объемный: наборы из семи кубиков, где четыре кубика разного цвета, исходя из условий, необходимых для жизни растений и животных; на пятом изображены растения; на шестом — корм птиц; седьмом — птицы. Например: рябина — ягоды рябины — снегирь; ель — еловая шишка — клест; дуб — желуди — сойка; водоросли — улитка — утка; трава — кузнечик — аист.

Ход игры: Аналогично предыдущим играм. Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разноцветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с иллюстрациями растений и животных выставляются на данную горизонталь вертикально, один на один, чтобы показать пищевые цепи в природе.

Итог: Сегодня мы с вами узнали о простейших цепях питания птиц в природе; Теперь вы знаете об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

Дидактическая игра «Прогулка в лес»

Тема: Поведение в лесу.

Цель: формировать 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; силуэты детей, которых можно перемещать по тропинкам; набор запрещающих экологических знаков в конверте («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.).

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. Ребята должны объяснить по ним правила поведения в лесу. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество фишек.

Итог: Теперь вы знаете как необходимо относиться к лесным обитателям; повторили правила поведения в лесу; поупражнялись в распознавании предупреждающих и запрещающих экологических знаков.

Дидактическая игра «Цепочки питания в природе»

Цель: формировать представления детей о пищевых цепях и месте в них разных видов животных.

Материал:

1 вариант: картинки, разрезанные на две части, при составлении которых образуется цепочка питания: животное и корм, которым оно питается, как растительный, так и животный.

2 вариант: картинки, разрезанные на три части, цепочка питания включает растение, травоядное или всеядное животное, хищника.

Ход игры:

На первом этапе разрезные картинки представлены таким образом, что каждая имеет свой специфический подрез, отличающийся от других. По нему дети находят части соответствующей картинки, правильно их составляют, знакомятся с цепочкой питания, определяют место в ней животного, например: гриб - белка - куница.

На втором этапе разрезные картинки могут иметь одинаковые подрезы. При составлении таких картинок дети проявляют большую самостоятельность в определении места животного в цепочке питания.

Итог: Вы получили представления о пищевых цепях и месте в них разных видов животных.

Дидактическая игра: «Времена года»

Тема: Природное сообщество.

Цель: формировать представления о моделях времен года в соответствии с продолжительностью светового дня; показать взаимосвязь светового дня и явлений, происходящих в природе в разные сезоны.

Материал: четыре планшета разного цвета, соответствующего временам года (белый, красный, зеленый, желтый), на которых представлены модели продолжительности светового дня каждого сезона; кармашки для иллюстраций явлений природы, характерных для данного сезона.

Ход игры: Дети рассматривают планшеты, определяют сезон каждого в соответствии с цветом и траекторией солнца на небосводе: летом - самая большая траектория, зимой - маленькая; осенью и весной - равноденствие.

Определив время года, дети должны разложить в кармашки иллюстрации явлений природы данного сезона и рассказать о них.

Итог: Вы теперь имеете представление о моделях времен года в соответствии с продолжительностью светового дня; и рассмотрели взаимосвязь светового дня и явлений, происходящих в природе в разные сезоны.

Дидактическая игра «Экологическая ромашка»

Тема: Природное сообщество.

Цель: закрепить представления детей о характерных явлениях в живой и неживой природе в разные сезоны, их взаимосвязи и взаимозависимости.

Материал: четыре кружочка (сердинки ромашки) разного цвета (белый, зеленый, желтый, красный) в соответствии с моделями времен года и набор лепестков с изображением различных явлений в живой и неживой природе в каждое время года, например: весной в ручейке плавают кораблики, расцвел ландыш, птицы выют гнезда и др.

Ход игры:

Играют четыре ребенка, каждому необходимо собрать лепестки ромашки соответствующего сезона и рассказать о характерных явлениях как в неживой, так и в живой природе.

Итог: Мы с вами закрепили представления о характерных явлениях в живой и неживой природе в разные сезоны, их взаимосвязи и взаимозависимости.

Дидактическая игра «Заколдованное письмо»

Тема: Фрукты и овощи.

Цель: закрепить представления детей о характерных признаках овощей и фруктов, их роли в поддержании здоровья человека; познакомить с моделированием как способом формирования обобщенного представления об овощах и фруктах.

Материал: пять планшетов с моделями характерных признаков овощей и фруктов (окраска, форма, величина, способ употребления в пищу, место произрастания); набор предметно-схематических рисунков-загадок овощей и фруктов.

Ход игры:

Дети рассматривают предметно-схематические модели, раскрывающие характерные признаки овощей и фруктов.

Вариант 1. По образцам-моделям характерных признаков овощей и фруктов дети разгадывают загадки-рисунки доктора Айболита, что бы помочь ему определить, какие овощи и фрукты полезны для здоровья человека.

Вариант 2. По образцам-моделям один ребенок составляет загадку-описание определенного овоща или фрукта, остальные дети отгадывают и рассказывают, какую роль они играют в поддержании здоровья человека.

Итог: Сегодня в игре мы закрепили с вами представление о характерных признаках овощей и фруктов, их роли в поддержании здоровья человека; познакомились с моделированием как способом формирования обобщенного представления об овощах и фруктах.

Дидактическая игра: «Вершки – корешки»

Цель: Учить детей составлять целое из частей.

Материал: два обруча, картинки овощей.

Ход игры:

Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у которых используются вершки. Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ именно сюда. (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.)

Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегают в рассыпную. На сигнал «Раз, два, три – свою пару найди!»

Итог: Мы с вами научились составлять целое из частей. Сегодня ни кто не ошибся. Все наши растения собраны правильно.

Дидактическая игра: «Природа и человек»

Цель: Закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа.

Материал: Мяч.

Ход игры: Воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек. «Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч. «Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч. Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.

Итог: Мы сегодня еще раз вспомнили, что создано нашей природой, а что создал человек.

Дидактическая игра: «Звери, птицы, рыбы»

Цель: закреплять умение, классифицировать животных, птиц, рыб.

Материал: мяч.

Ход игры:

Дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: «Вот птица. Что за птица?»

Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).

Затем он передает вещь другому ребенку, с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.

Так же играют, называя рыб, зверей. (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя)

Итог: Мы с вами закрепили умение, классифицировать животных, птиц, рыб.

Вы совершенно точно описали данного животного (птицу, рыбу).