**Картотека дидактических игр по экологическому воспитанию**

**Средняя группа**

1. **«Где что зреет?»**

Цель: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями. Ход игры: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

1. **«Третий лишний» (птицы)**

Цель: Закреплять знания о многообразии птиц. Ход игры: Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

1. **«Цветочный магазин»**

Цель: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты. Ход игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов. Вариант 1: На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме. Вариант 2: Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь. Вариант 3: Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

**4.** **Экологическая игра-сказка «Фрукты и овощи»** Наглядный материал: картинки с изображением овощей. Воспитатель рассказывает: - Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к нему горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочерёдно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих, оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышаться такие же звуки, что и в моём пооммиидоорр». - Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв? Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору. Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём». - Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся? Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора. - Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают. - Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско? Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышаться одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав. - Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель.

**5.** **«Что где растет?»**

Цель: Учить детей понимать происходящие в природе процессы; показывать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова. Ход игры: Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое), если нет – дети молчат. Растения: вишня, яблоня, пальма, шиповник, смородина, абрикос, малина, апельсин, лимон, груша, ананас и т.д.

**6. «Что лишнее?»**

Цель: Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание. Ход игры: Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

**7. «Моё облако»**

Цель: Развивать воображение, образное восприятие природы. Ход игры: Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

**8. «Насекомые»**

Цель: Закреплять умение классифицировать и называть насекомых. Ход игры: Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (муха), и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (комар) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Ведущий говорит «Летающее насекомое – бабочка» и передаёт мяч, следующий отвечает: «Комар» и т.д. По окончании круга ведущий называет «Прыгающее насекомое» и игра продолжается.

**9. «Цветы»**

Цель: Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения. Ход игры: Дети становятся в круг. Ребёнок называет комнатное растение (фиалка) и передаёт мяч соседу, тот называет другое растение (бегония) и т.д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге водящий называет садовые растения, и игра продолжается.

**10. «Когда это бывает?»**

Цель: Уточнить и углубить знания детей о временах года. Ход игры: Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.

**11. «Да или нет»**

Цель: Закреплять знания детей о приметах осени. Ход игры: Воспитатель читает стихотворение, а дети должны внимательно слушать и отвечать «да» или «нет». Осенью цветут цветы? Урожай весь собирают? Осенью растут грибы? Птичьи стаи улетают? Тучки солнце закрывают? Часто-часто льют дожди? Колючий ветер прилетает? Достаём ли сапоги? Туманы осенью плывут? Солнце светит очень жарко, Ну а птицы гнёзда вьют? Можно детям загорать? А букашки прилетают? Ну а что же надо делать - Звери норки закрывают? Куртки, шапки надевать?

**12. «Расскажи без слов»**

Цель: Закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность. Ход игры: Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно (дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы); идёт холодный дождь (открывают зонтики, поднимают воротники).

**13. «Похож – не похож»**

Цель: Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию. Ход игры: Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

**14. «Охотник»**

Цель: Упражнять в умении классифицировать и называть животных. Ход игры: Дети становятся перед чертой, в конце участка – стульчик. Это «лес» («озеро», «пруд»). В «лес» отправляется «охотник» - один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту. Буду охотиться за …». Здесь ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») или прошёл дальше.

**15. «Живая неживая природа»**

Цель: Систематизировать знания детей о живой и неживой природе. Ход игры: «Живая» (неживая) природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Дети называют предметы природы (той, которую указал воспитатель).

**16. «Отгадайте, что за растение»**

Цель: Обучать детей описывать предмет и узнавать его по описанию. Ход игры: Воспитатель предлагает игроку описать растение или загадать загадку о нём. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

**17. «Что это за птица?»**

Цель: Учить детей описывать птиц по их характерным признакам. Ход игры: Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (или загадывает загадки), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

**18. «Узнай, чей лист»**

Цель: Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе. Ход игры: Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

**19. «Бывает – не бывает» (с мячом)**

Цель: Развивать память, мышление, быстроту реакции. Ход игры: Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (не бывает); снег зимой (бывает); мороз летом (не бывает); капель летом (не бывает).

**20. «Найди пару»**

Цель: Развивать у детей мышление, сообразительность. Ход игры: Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

**21. «Лесник»**

Цель: Закреплять знания детей о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников (ствол, листья, плоды и семена). Ход игры: Выбирается «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собрать семена для новых посадок. «Лесник» говорит: «На моём участке растёт много берёз (тополей, клёнов), давайте наберём семян». «Лесник» может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

**22. «Природа и человек»**

Цель: Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что даёт человеку природа. Вариант 1: Ход игры: «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает, ребёнок делает шаг вперёд и говорит: «Зайцем», делает второй шаг и называет ещё одно животное и т.д. Нельзя два раза называть одно и то же животное. Победителем считается тот, кто дошёл до «леса» («озера», «пруда») или прошёл дальше. Вариант 2: Цель: Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что даёт человеку природа. Ход игры: Воспитатель становится в круг, в руках у него – мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети отвечают одним словом: «Человек!» или «Природа!» Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!» Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон. Вариант 3: 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.

**23. «Угадай, что в мешочке?»**

Цель: формировать умения детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам. Материалы: овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и д.р. Ход игры: вы знаете игру «Чудесный мешочек»?, играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, ни будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

**24. «Придумай сам»**

Вариант 1: Цель: Учить детей составлять предложения с заданным количеством слов. Ход игры: Предложить детям опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Попросить детей придумать предложения из 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку. Вариант 2: Ход игры: Воспитатель назначает ведущего и задаёт тему: «Времена года», «Одежда», «Цветы», «Лес». Ребёнок придумывает слова и говорит их всем остальным, например: «Цветы, насекомые, раскрылись». Дети должны придумать как можно больше предложений, чтобы в них звучали эти слова.

**25. «Не зевай!» (птицы зимующие, перелётные).**

Цель: Развивать слуховое внимание, быстроту реакции. Ход игры: Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры. Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

**26. «Отгадайте, что за растение»**

Цель: Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения. Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (берёза); красная с белыми точками шляпка (мухомор) и т.д.

**27. «Кто где живет»**

Цель: Развивать умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники). Ход игры: Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

**28. «Птицы»**

Цель. Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб. Ход игры. Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево…), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д. Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

**29. «Назови три предмета»**

Цель: Упражнять в классификации предметов. Ход игры: Вариант 1: Дети должны назвать предметы, соответствующие данному понятию. Педагог говорит: «Цветы!» и бросает мяч ребёнку. Он отвечает: «Ромашка, василёк, мак». Вариант 2: Воспитатель делит детей на две команды. Первый ребёнок называет цветок и передаёт мяч другой команде. Та должна назвать три названия цветов и передать мяч первой команде, которая, в свою очередь, называет тоже три цветка. Побеждает та команда, которая последней назвала цветы.

**30. «Закончи предложение»**

Цель: Учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов. Ход игры: Воспитатель (или ребёнок) начинает предложение: «Я надела тёплую шубу, потому что…». Ребёнок, который заканчивает это предложение, составляет начало нового