

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение –  
детский сад компенсирующего вида № 356  
620086, г. Екатеринбург, ул. Пальмиро Тольятти, 14а  
Телефон/факс 343-233-92-80  
E-mail: [mdou356@eduekb.ru](mailto:mdou356@eduekb.ru)

## **Дидактические игры по экологии**

(игра предназначена для детей с тяжелыми нарушениями речи)

старшего дошкольного возраста )

Разработала:

Санькова Е.В., воспитатель,  
Высшая квалификационная категория

Екатеринбург, 2023

## «Волшебный поезд»

**Цель:** закрепить и систематизировать представления детей о зверях, птицах, насекомых, земноводных.

**Материал:** Два поезда, вырезанных из картона (в каждом по 4 вагона с 5 окнами); два комплекта карточек с изображениями животных.

### Ход игры

Играют две команды (в каждой по 4 ребенка-проводника), которые сидят за отдельными столами. На столе перед командой лежит «поезд».

**Вос-ль:** перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом – зверей, во втором – рептилий, в третьем – насекомых, в четвертом – земноводных, в пятом - птиц) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир.

Та команда, которая первой разместит животных по вагонам правильно, станет победителем.

Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных группах растений (леса, сада, луга, огорода).



## «Зоологическая столовая»

**Цель:** Формировать представление дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку.

**Материал:** на каждую команду – лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего), комплект картинок с изображением животных (15-20 шт.)

**Ход игры**

Играют две команды по 3-5 человек.

**Вос-ль:** как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим.

Команда, которая первой разместит животных правильно, станет победителем.

## «Лесной многоэтажный дом»

**Цель:** углубить знания детей о лесе как природном сообществе; закрепить представления об «этажах»(ярусах) смешанного леса.

**Материал:** модель с изображением 4 ярусов смешанного леса (почвенного, травянистого, кустарникового, древесного); силуэтные изображения животных; фишки.

**Ход игры**

**I вариант.** Воспитатель дает детям задания расселить животных на 4 ярусах смешанного леса.

**II вариант.** Воспитатель помещает животных в несвойственные для их обитания ярусы. Дети должны найти ошибки, исправить их и объяснить, почему они так считают. Кто первый находит ошибку и исправляет ее, получает фишку.

Победителем становится тот, у



## «Кто рядом живет»

**Цель:** обобщить представления детей о луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

**Материал:** Маски (шапочки) растений, грибов, животных леса, луга, водоема (например волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчела, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш) – по количеству детей; обручи красного, синего, зеленого цветов.

Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что они обитают в воде, другие – возле воды, в лесу или на лугу. Лес, луг, водоем – это их дома. Там они находят себе еду, растят потомство.

### Ход игры

В разных уголках площадки раскладывают обручи красного, синего и зеленого цветов. Дети надевают маски (шапочки).

Вос-ль: определите, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде «Занять свои дома!» обитатели леса должны занять место в зеленом обруче, обитатели луга – в красном, обитатели водоема – в синем.

После того как дети займут места в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз.



## «Живые цепочки»

**Цель:** расширять представления детей о природных сообществах, их целостности и уникальности, о цепях питания.

**Материал:** Маски (шапочки) животных и растений.

**Примечание:** могут использоваться следующие объекты природы, образующие цепи питания: дуб, дикий кабан, волк; осина, заяц, лиса (лес); подорожник, гусеница, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, стрекоза (луг); водоросли, карась, щука; кувшинка, улитка, утка (водоем) рожь, мышь, аист (поле).

Игра проводится на примере лесного сообщества. В ходе предварительной беседы воспитатель уточняет представления детей о том, что лес – это дом для многих растений и животных, которые тесно связаны друг с другом. Растения являются пищей для растительноядных животных, которыми, в свою очередь, питаются хищники. Так образуются цепи питания.

### Ход игры

Играют две команды (по 3 ребенка в каждой). Дети надевают маски (шапочки): один ребенок – растения, второй – растительноядного животного, третий – хищника. Игра проводится в несколько этапов.

**Вос-ль:** по команде «Цепочка стройся!» вы должны построиться так, чтобы образовалась цепочка: растение, растительноядное животное, хищник. Затем каждый должен будет представиться и объяснить, почему он занял то или иное место в цепочке.

Команда, которая первой правильно построится, а так же объяснит последовательность построения, станет победителем.

На втором этапе игры дети меняются ролями; на третьем этапе используются другие объекты природы.

На заключительном этапе проведения игры из цепочки убирается какой-либо объект. При построении дети должны обнаружить его отсутствие и рассказать, к чему это может привести.

Если дети легко справляются с выполнением игровых заданий, цепи можно удлинить.



## «Путешествие в лес»

**Цель:** способствовать осознанию дошкольниками взаимосвязи всех компонентов природы, закреплению навыков экологически грамотного поведения.

**Материал:** Старичок-лесовичок (кукла); 3 коробки с одинаковыми комплектами картинок с изображением растений и животных леса, луга, водоема (наклеенные на плотный картон и с подставками); эмблемы.

### Ход игры

*Игра может проводиться на свежем воздухе или в помещении. Воспитатель сообщает детям, что они отправляются в лес. При входе в лес их встречает Старичок-лесовичок (за него говорит взрослый).*

**Старичок-лесовичок:** Здравствуйте ребята! Лес гостям рад. Но прежде чем вас пропустить, я должен узнать, с добром ли вы пожаловали, помните ли вы правила поведения в лесу? Вы должны выбрать из каждой пары фраз, которые я произнесу, правильную.

1. Ветки не ломайте, деревья не калечьте, ни травинку, ни лист зря не рвите.

В лесу можно поиграть: ветки ломать, листьями бросаться, цветы рвать, венки плести – зелень не жалко, еще вырастет!

2. Пучеглазую лягушку, ползучего ужа, неповоротливую жабу, противных гусениц можно прогнать, а лучше бы их совсем не было.

Животные всякие нужны. Каждое из них необходимо природе.

*Дети отвечают. Старичок-лесовичок благодарит их за правильные ответы и пропускает в лес. Воспитатель приглашает лесовичка пойти с ними. На привале он загадывает детям загадки. За каждый правильный ответ Старичок-лесовичок дает эмблему «Знаток леса».*

**Старичок-лесовичок.** Однажды несколько волшебников поспорили, каким должен быть лес. Долго они спорили, но никак не могли друг с другом согласиться. Решив, что каждый из них создаст такой лес, какой ему нравится. А что у них получилось, я вам сейчас расскажу.

1. Первый волшебник решил, что в его лесу никаких животных, даже самых крошечных, не будет, только деревья, кустарники, трава и грибы. Скоро лес превратился в непроходимую чащу, а потом и вовсе погиб. Волшебник не мог понять, почему. Помогите ему разобраться.
2. Второго волшебника раздражал всякий шум, и он создал лес, в котором не было птиц. И этот лес постигла та же участь. Как вы думаете, что случилось?
3. Третий волшебник был очень добрым и хотел, чтобы все дружили. Он поселил в своем лесу только мирных животных – зайцев, лосей, косуль, оленей. И они чуть не съели весь лес. Очень огорчился добрый волшебник. В чем была его ошибка?
4. Четвертый волшебник поселил в созданном лесу только волков и лисиц. Но они вскоре покинули этот лес. Почему это произошло?
5. Пятый волшебник сотворил обычный лес, но никто этот лес не покинул. Почему?

Дети отвечают на вопросы.

Затем воспитатель предлагает детям создать лес, луг и озеро.

На столе стоит три коробки, в которых находятся картинки с изображением растений и животных леса, луга и озера. Дети делятся на три команды. С помощью жребия определяют, какое из природных сообществ каждая команда будет создавать. Дошкольники отбирают картинки с природными объектами выбранного ими сообщества и выставляют их. Старичок-лесовичок проверяет выполнение задания и награждает призами ту команду, которая первой правильно справилась с работой.



