

**Администрация муниципального района «Сыктывдинский» Республики  
Коми**

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №8 комбинированного вида» с.Выльгорт  
«Быдсяма челядьбс 8 № - а видзанін» школабдз велодан Выльгорт сиктса  
муниципальной съомкуд учреждение**

**Картотека дидактических игр к  
ЭКОЛОГИЧЕСКОМУ ПРОЕКТУ  
«Без леса, друзья, нам прожить никак нельзя»**

Составители:

Шестакова Н.А, воспитатель

Панычева А.В., воспитатель

с. Выльгорт, 2021 г.

## «Лиса и крот»

Цель игры: развитие памяти и вестибулярного аппарата у детей.

Оборудование: маска лисы

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: Дети по считалке выбирают «лису». Дети встают в круг и «лиса» произносит слова: «Славный домик, милый крот, только больно узкий вход!». Затем дети отвечают: «Вход, лисичка, в самый раз: он не впустит в домик вас!»

После этих слов дети убегают, а лиса догоняет.

## «Дерево и дождевой червяк»

*Задача.* Дать детям представление о круговороте веществ в природе, о том, как образуется почва и какую роль в этом играют дождевые черви.

Сделайте из плотной бумаги листья деревьев (например, из молочных пакетов или упаковок из - под сока) для каждого участника игры. Можно использовать и засушенные осенние листья, но они довольно хрупки. Приготовьте столько же стаканчиков (для этих целей тоже используйте упаковочный материал) и наполните их наполовину землей. Кроме того, вам понадобятся шапочки или бумажные короны: две с изображением дождевого червя и две с изображением дерева. Если дети умеют читать, можно сделать соответствующие надписи.

Разделите участников на две команды. В каждой команде должен быть свой «червяк» и свое «дерево». Начертите на полу два круга, находящиеся на расстоянии друг от друга, но на одной линии. (Можно просто положить спортивные обручи.) Это «норки» дождевых червей. Ребенок, исполняющий роль дождевого червя, становится в середину своего круга. Здесь же, в кругу, на полу находятся и стаканчики с землей. В противоположном конце помещения подобным образом создаются два круга для детей из разных команд, которые будут исполнять роль «деревьев». Дети - «деревья» также становятся в середину своих кругов. Они держат в руках листья. Таким образом, «червяк» каждой команды находится напротив своего «дерева». На голове у каждого из них — соответствующие шапочки. Остальные участники игры становятся друг за другом: каждая команда размещается за своим деревом. По команде ведущего «Осень!» ребята, изображающие деревья, бросают один лист на пол. Стоящий ближе всех к «дереву» участник должен как можно быстрее поднять этот лист и отнести его своему «червяку». Получив листок, «червяк» поднимает с пола стаканчик с землей и отдает его участнику игры, который, в свою очередь, быстро (не рассыпав при этом

землю) возвращается к своему «дереву», вручает ему стаканчик с землей и становится позади других членов команды. «Дерево», получив землю, ставит стаканчик на пол и роняет следующий лист. Его подхватывает второй член команды и т.д. Команды повторяют действия до тех пор, пока последний участник не принесет своему «дереву» стаканчик с почвой. Как только «дерево» получает последний стаканчик с землей, оно «вырастает»: изображающий его ребенок, а вместе с ним и все члены его команды поднимают руки - ветки вверх. Выигрывает команда, чье «дерево» выросло первым.

### **Деревья и червяки**

Эта игра закрепляет знания о связи растений, почвенных животных, почвы (о круговороте веществ в природе). Сделайте из плотной бумаги (подойдут и пакеты из-под молока, соков) листья своего дерева (по количеству участников игры). Приготовьте столько же стаканчиков с землей (и для этих целей используйте упаковочный материал). Достаточно наполнить эти емкости наполовину. Кроме того, вам понадобятся шапочки (или бумажные короны) — две с изображением дождевого червяка и две с изображением растения, за которым велись наблюдения. Если дети умеют читать, можно сделать соответствующие надписи (название дерева или его имя).

Разделите участников на две команды. В каждой из них должен быть свой «червяк» и свое «дерево». В одном конце помещения на полу на одной линии, но на расстоянии друг от друга чертятся два круга (можно просто положить спортивные обручи). Это «норки» червяков. От каждой команды выделяется ребенок, исполняющий роль дождевого червяка. Он становится в середину круга. Здесь же, в кругу, на полу находятся и стаканчики с землей. В противоположном конце помещения аналогично создаются два круга для детей, которые будут исполнять роль «деревьев». Дети-«деревья» также становятся в середину своих кругов. Они держат в руках листья. Таким образом, «червяк» каждой команды находится напротив своего «дерева». На голове у каждого из них — соответствующие шапочки. Остальные участники игры становятся друг за другом, каждая команда — возле своего дерева. По команде ведущего «Осень!» ребята, изображающие деревья, бросают один листок на пол. Стоящий ближе всех к «дереву» участник должен как можно быстрее поднять этот лист и отнести его своему «червяку». Получив листок, «червяк» поднимает с пола стаканчик с землей и отдает его участнику игры, который, в свою очередь, быстро (не рассыпав при этом землю) возвращается

к своему «дереву», вручает ему стаканчик с землей и становится позади других членов команды. «Дерево», получив землю, ставит стаканчик на пол и роняет следующий лист. Его подхватывает второй член команды и т.д. Команды повторяют действия до тех пор, пока последний участник не принесет своему «дереву» стаканчик с почвой. Как только «дерево» получает последний стаканчик с землей, оно «вырастает» — изображающий его ребенок, а вместе с ним и все члены его команды поднимают руки-ветки вверх. Выигрывает команда, чье «дерево» выросло первым.

### **Игра «Паутинка»**

Цель игры: развитие гибкости, ловкости, физического равновесия, образного и логического мышления, фантазии, двигательных, интеллектуальных, творческих и коммуникативных способностей.

Оборудование: одна маска паука, шапочка и накидка серого цвета, предназначенные для него же.

Ход игры.

В этой игре могут одновременно принимать участие в среднем от 5 до 10 человек, из числа которых при помощи всем известных способов, таких как любая русская народная считалка или голосование, выбирается так называемый паук, который и будет водящим. Для этого избранный на такую роль ребенок надевает на себя все заранее приготовленные еще до начала игры атрибуты, т. е. маску паука, а также шапочку и накидку серого цвета. Вот теперь он по-настоящему готов к началу игры. Остальные же участники автоматически превращаются по условиям игры в своеобразные ниточки, из которых плетется особенная волшебная «паутинка». Затем ведущий, в роли которого обычно выступают взрослые люди, встав напротив детей и повернувшись к ним лицом, объясняет им правила игры, которые довольно просты и заключаются в следующем. Водящий-паук отходит в самый дальний угол уличной детской игровой площадки, где поворачивается спиной к остальным участникам таким образом, чтобы он не видел, чем они в данный момент занимаются. А в это время так называемые ниточки плетут из себя целостную «паутинку», т. е. ребята должны, взявшись за руки, перекрутиться и запутаться руками и ногами так, чтобы их было очень трудно распутать.

Причем вполне можно совершать любые, самые разнообразные движения, например даже ногами, наклонившись, перешагнуть через соединенные вместе руки двоих детей. Все зависит от личной фантазии, желания и воображения участников.

Когда они сплетут таким способом сказочную «паутинку», ведущий дает разрешение «пауку» повернуться лицом к ребятам, подойти к ним и «распутать» их.

Игра продолжается до победного конца. Причем паук выходит из игры победителем лишь в том случае, если ему удастся успешно осуществить задание, поставленное условиями игры. Если же он, несмотря на все старания, не может распутать свою «паутинку», то он объявляется проигравшим, и ему в конце игры присуждается одно штрафное очко.

Игра может повторяться при условии, если будет заменен водящий. Если ребяташки не устанут, то игру вполне можно продолжать до тех пор, пока каждый из участников не попробует себя в качестве «паука», всеми силами пытающегося распутать волшебную «паутинку».

### **Если бы я был деревом...**

Деревья бывают высокими и низкими, тонкими и толстыми. У одних из них — раскидистая крона, у других ветви опущены или приподняты. Предложите детям изобразить разные деревья. У каждого человека есть части тела, которые можно сравнить с частями растения: ноги похожи на корни, туловище — на ствол, руки — на ветки, пальцы — на листья. Так, изображая старый дуб с большими, толстыми корнями, ребенок широко расставит ноги; показывая плакучую иву, опустит руки. Пусть дети вспомнят, как шумит листва в ветреную погоду, и воспроизведут эти звуки; представят, что на ветви садятся птицы; идет дождь (или светит солнце); пришел человек и сломал ветку. Ситуации можно придумать самые разнообразные, главное, чтобы они были связаны с проводившимися ранее наблюдениями. Главная задача — каким-то образом отразить особенности дерева в предлагаемых педагогом ситуациях.

### **Раз, два, три — к дереву беги!**

Игра закрепляет знания о разных видах растений, развивает быстроту реакции.

Ведущий называет деревья. Услышав название растения, дети бегут к нужным растениям.

### **Обними дерево**

Основные цели: развитие способности сопереживать живому существу, развитие идентификации, стимулирование воображения.

Ориентировочное время: 20 минут.

Процедура. Участники окружают дерево, держась за руки. Сжимают круг, прижимаются к дереву, крепко его обнимают, изо всех сил стараются поднять дерево.

- У кого больше сил, у нас или у дерева?
- Откуда оно берёт эти силы?

Теперь можно нежно обнять дерево и потереться о него щекой. У дерева есть мягкие участки? Закрывать глаза и погладить кору. Понюхать дерево.

Можно ли различать деревья на ощупь с закрытыми глазами?

Участникам предлагается изобразить разные деревья с помощью своего тела, показать, как они растут из маленького семени.

Дереву нужно дать описательное имя, как это было принято у индейцев (например, «добрая тётушка, спасающая нас от жары под своей кроной»).

Прижавшись к дереву ухом, можно послушать его сокровенную тайну, а затем рассказать свою.

В кругу можно обмениваться сообщениями о том, что кому рассказало дерево. — Что можем сделать мы для этого дерева? Уходя — поблагодарить дерево и попрощаться с ним.

### **Божью коровка**

Превратитесь в божью коровку и сделайте физкультминутку.

Вокруг себя покружились

И в божьих коровок превратились (Кружатся)

Божьи коровки, покажите ваши головки,

Носики, ротки, крылышки - ручки, ножки, животики. (Показывают названные части тела)

Божьи коровки, поверните направо головки,

Божьи коровки, поверните налево головки, (Повороты головой вправо, влево)

Ножками притопните, крылышками хлопните (Топают ногами. Хлопают

руками)

Друг к другу повернулись И мило улыбнулись. (Поворачиваются, улыбаются)

### **Я — дерево-мама!**

Эта игра помогает закрепить знания о распространении семян ветром. Воспитатель изображает дерево, дети — летающие семена. Сначала дети-семена растут на дереве — стоят рядом с воспитателем. Налетает ветер (звучит соответствующая музыка или аудиозапись шума ветра), семена падают, летят. Дети машут руками, разбегаются в стороны. Следующий этап — летающие семена падают на землю — ребята приседают, закрыв голову руками. Звучит «весенняя» музыка (капель), приходит весна, светит солнышко, идет дождик. Из семян вырастают маленькие деревца: дети медленно поднимаются, руками-ветками тянутся к солнцу, вырастают. В ответ дерево-мама, приветствуя их, тоже машет руками. Педагог комментирует происходящее. Для этой цели можно использовать стихотворение.

Взрослый:

Я — дерево-мама, а вы — мои детки,  
Качала я вас в колыбели на ветке,  
Но время пришло, вам пора улетать,  
Пора вам большими деревьями стать.

Дети:

На дереве-маме мы долго висели,  
Вдруг ветер подул, и мы все полетели.  
Умчаться от мамы подальше хотим,  
Нас ветер подхватит, и мы улетим!  
Нам легкие крылья летать помогают,  
Где мы приземлимся, лишь ветер узнает.  
На землю родную мы все упадем,  
Земля нас накормит, земля — это дом.  
Весною нас солнце лучами согреет,  
А дождик напоит водой, как сумеет.  
Тогда прорастем мы зеленым ростком  
И маме помашем зеленым листком.  
Нам дерево-мама помашет в ответ.  
— Как стать нам большими, не дашь ли совет?  
И дерево-мама, качаясь, шумит,

Советы давая, листвою шелестит.

### **Что лишнее?**

Игра развивает наблюдательность и закрепляет знания о растениях.

Повесьте на дереве предмет, который не должен там находиться, например, на ели — сосновую шишку, на клене — дубовый лист и т.п. Задача ребенка — как можно быстрее найти ошибку.

### **Наше дерево умеет...**

Игра развивает речь и наблюдательность. Предложите участникам игры ответить на вопросы: «Что умеет наше дерево?» (подбираются глаголы: шелестеть, расти, качаться и т.п.); «Какое наше дерево?» (прилагательные — красивое, пушистое, грустное, старое).

### **Найди желудь**

Игра развивает внимательность, помогает научить детей сравнивать объекты.

Участники игры садятся в круг, в центре которого лежат плоды, семена, кусочки коры, осенние листья разных деревьев. Задание: выбрать только те предметы, которые имеют отношение к дереву, за которым велись наблюдения. Аналогичную игру можно провести, поместив предметы в мешочек или ящик ощущений.

### **Узнай, что в мешочке**

Положите разнообразные плоды, семена, кусочки коры в ящик ощущений или в волшебный мешочек. Назовите дерево и предложите ребятам на ощупь найти то, что имеет отношение именно к этому дереву. Как они это определили?

### **Сказочные человечки**

Предложите ребятам подумать, что можно сделать из семян, шишек, ягод, желудей, кусочков коры (например, сказочных человечков, украшение, картину, панно). Пусть каждый ребенок придумает что-то свое. Обсудите, части каких деревьев использовал ребенок. К такому творчеству хорошо



привлечь родителей. Сделайте выставку, на которой будут представлены разнообразные поделки. Используйте сказочных человечков для театрализованных игр, а картины — в качестве декораций.

### **Как семечко превращается в дерево**

Приготовьте несколько белых головных платков, аудиокассеты с записью колыбельной или какой-нибудь спокойной музыки (хорошо использовать «Времена года» П.Чайковского или Вивальди, шум дождя), какой-нибудь фрукт, небольшую бутылочку с водой в маленьком мешочке.

Дети уже были деревьями, теперь, по волшебному сигналу ведущего, они превращаются в семена. Каждый из них получает небольшую сумочку, в которой лежат яблоко и небольшая бутылочка с водой. (Лучше всего сделать сумочки, которые можно вешать через плечо.) Все садятся на ковер и выбирают удобное положение, так как сидеть придется долго.

Наступает осень (включаем соответствующую музыку), и семена готовятся к долгому зимнему отдыху. Дети сворачиваются в клубочек и закрывают глаза. Они — маленькие семена — только что опустились на землю. (Выясните, каким именно семечком каждый из них представил себя.) Зимой семечко спит, и ему не нужна еда. Но после долгой зимы начинается весна. Для того чтобы прорасти, любому семени нужен запас еды. (Раздайте всем детям по небольшому мешочку со съестными запасами — например, с небольшим яблоком.)

Приходит зима. (Звучит соответствующая музыка.) Кружатся снежинки в хороводе, а снег укрывает каждое семечко белым, мягким, пушистым и теплым одеялом — снегом. (Положите на плечи каждого ребенка белый платочек.) В этот момент можно выключить в помещении свет и включить спокойную музыку, например, колыбельную песню. В холодное время года все семена спят.

Начинается весна. (Включите соответствующую музыку или запись птичьих песен.) Солнышко постепенно прогревает землю, и семена медленно просыпаются. (Участники игры начинают шевелиться, зевают.) Начался первый весенний дождь. (Включить аудиозапись шума дождя.) У семян появляются корешки (дети вытягивают ноги), они начинают пить воду (дети садятся, пьют воду из бутылочки) и усиленно питаться, чтобы набраться сил. Тут-то им и пригодятся запасы. (Дети едят яблоки.) После еды сил прибавилось настолько, что ростки семян начинают вылезать из-под земли, навстречу ласковому весеннему солнышку. Ведущий считает: «Раз, два, три». На счет «три» дети сбрасывают платки с плеч и вытягивают руки вверх:

семена прорастают. Включите свет и аудиозапись с бодрой музыкой. Участники игры постепенно вытягиваются в полный рост, протягивают руки-листочку к солнечному свету, качаются на ветру и радуются солнышку.

Наступает лето (включается соответствующая аудиозапись). Растения выросли еще больше, на них появляются цветки. (Дети обхватывают голову руками, изображая раскрывающиеся на солнце цветки.) К цветкам прилетают насекомые. Вот приближается пчела. (Ведущий изображает пчелу, кружит вокруг детей, подлетает к каждому из них, «собирая» нектар и пыльцу.) Но вот лето подходит к концу, все сильнее дыхание осени. (Снова звучит аудиозапись.) Цветки увядают, их лепестки осыпаются (дети машут руками, показывая, как они опадают.) На месте цветков, которые опылили насекомые, появляются плоды. (Дети разводят руки в стороны, показывая, как растет плод.) Плод становится все больше и больше, потом он созревает и падает на землю. (Дети иллюстрируют все это движениями.) А внутри плода находятся... (отвечают дети) семена. И все начинается сначала.

## "Крот"

Цель игры: развитие памяти и вестибулярного аппарата у детей, умения двигаться с закрытыми глазами при помощи команд воспитателя.

Оборудование: плотный платок или шарф для завязывания глаз, кегли или кубики для разметки дорожки, нарисованные на листках круги красного и зеленого цвета.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель спрашивает у малышей, знают ли они такого зверька, как крот, чем он отличается от других животных (проводит всю жизнь под землей), в чем его особенность (крот очень плохо видит, и ему приходится передвигаться почти вслепую).

Воспитатель подробно рассказывает ребятам правила игры, которые заключаются в том, что необходимо пройти определенную дистанцию с закрытыми глазами, не задев препятствия. Для того чтобы всем было понятно, желательно показать все на примере. Руководитель выбирает одного ребенка, расставляет кегли и просит малыша медленно пройти эту дистанцию. Потом необходимо завязать игроку глаза и попросить пройти то же расстояние самостоятельно. Во время движения ребята подсказывают, куда нужно идти, чтобы не задеть препятствия. Если с данным заданием все справились хорошо, то его можно усложнить, заменив кегли листами бумаги с красными и зелеными кругами. Цвета означают разрешение и запрет движения в данную сторону.

## «Узнай, какой зверь»

Цель: Уточнить и закрепить знания детей об особенностях внешнего вида, повадках, приспособленности животных к окружающей среде; учить классифицировать животных.

Развивающая среда: иллюстрация «Крот», сказка Г. Х. Андерсена «Дюймовочка»

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: Прикрепить на спину ребенку картинку с изображением животного. Затем предложить всем детям посмотреть, каким «зверем» он стал. «Зверь» задает вопросы, касающиеся внешнего вида животного, особенности его движения, повадок, среды обитания, пытается выяснить, кто он.

Игра повторяется несколько раз с заменой картинки, изображающей животного, и заменой угадывающего ребенка.

Игру можно варьировать, предлагая детям картинки с изображением птиц, рыб и др. представителей фауны, подводя детей к выявлению характерных признаков различных групп животных.

Усложняя игру, можно исключить наглядность (*картинку*) и предложить отгадать на основе представлений.

## «Волк и дети»

Дети водят хоровод вокруг волка и поют:

*Серый волк в лесу гулял*

*И ребят он встретил*

*Он голодный, очень злой,*

*Берегитесь дети!*

Хоровод останавливается, дети грозят пальцем и поют:

*Ты нас, серый волк,*

*Лучше не пугай.*

*Ты, нас серый волк быстро догоняй!*

На быструю часть музыки волк догоняет детей, а дети бегут на стульчики.

## «Ходит, бродит серый волк»

Цель: учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

Описание. Дети стоят на одной стороне площадки. Один ребёнок, находящийся на противоположной стороне, изображая «Волка».

Дети тихонько подходят к нему, а воспитатель вместе с детьми в это время произносит текст:

Ход игры:

Ходит, бродит серый волк

В зайцах точно зная толк

Как поймает, да как схватит

Убегай скорей дружок

*(Текст можно менять.)*

Ходит, бродит серый волк

В поросятах знает толк

Как поймает, да как схватит

Убегай скорей дружок

\* \* \*

Ходит, бродит серый волк

Он в цыплятах знает толк

Как поймает, да как схватит

Убегай скорей дружок

\* \* \*

Ходит, бродит серый волк

Он в козлятах знает толк

Как поймает, да как схватит

Убегай скорей дружок

### **Кузнечик**

Для игры понадобится мел. Взрослый чертит на площадке круг такой величины, чтобы все участники могли разместиться свободно по окружности. Один из играющих назначается водящим, он встает в центр

круга. Остальные игроки — кузнечики — встают у самой черты за кругом. По команде ведущего кузнечики начинают запрыгивать внутрь круга, а затем — выпрыгивать из него. Водящий старается поймать кого-нибудь из участников в тот момент, когда последний находится внутри круга. Пойманный игрок становится водящим, а водящий — кузнечиком, после чего игра повторяется.

Игру можно усложнить, изменив ее правила: впрыгивать, а также выпрыгивать на одной ноге или выпрыгивать только после хлопка в ладоши.

### "Пчёлы

Играющие по считалке выбирают Цветок, а затем делятся на две группы: Сторожей и Пчел. Сторожа, взявшись за руки, ходят вокруг Цветка и поют:

Пчёлки яровые,  
Крылья золотые,  
Что вы сидите,  
В поле не летите?  
Аль вас дождичком сечёт,  
Аль вас солнышком печёт?  
Летите за горы высокие,  
За леса зелёные —  
На кругленький лужок,  
На лазоревый цветок.

Пчелы стараются забежать в круг, а Сторожа, то подымая, то опуская руки, мешают им. Как только одной из Пчел удастся проникнуть в круг и коснуться Цветка, Сторожа, не сумевшие уберечь Цветок, разбегаются. Пчёлы бегут за ними, стараясь ужалить и пожужжать в уши.