ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ С РАСТЕНИЯМИ.

1. Кто быстрее?

Цель: закрепить представления детей о внешнем виде растения

Игровая задача: найти картинку с изображением определенного растения.

Материал для игры: карточки с изображением растений (по несколько карточек каждого растения)

Ход игры: Воспитатель или ведущий раскладывает в разных местах группы карточки с изображением разных растений. Называет одно из них. Например, подснежник. Дети собирают все карточки с изображением подснежника. Побеждает тот, кто быстрее найдет названное растение.

2. Горячо – холодно

Цель: поддерживать интерес детей к растениям, закреплять их названия.

Игровая задача: найти, где спрятан игровой персонаж.

Правило: нельзя переворачивать карточки.

Материал: карточки с изображением растений, изображение игрового персонажа.

Ход игры: Карточки с изображением растений раскладываются по группе.

Воспитатель или ведущий прячет под карточку с изображением одного из растений карточку с игровым персонажем (Карлсона, Гнома, Незнайки...) Дети в это время стоят отвернувшись или закрыв глаза. После условного сигнала играющие ходят между карточками, а ведущий при приближении или удалении к загаданной карточке говорит: «Тепло. Холодно или горячо». Можно давать подсказки. Например: «Гном спрятался под хвойным деревом», «Гном спрятался под луговыми цветами». Выигрывает тот, кто быстрее найдет игровой персонаж.

3. Найди по описанию

Цель: закрепить представление об особенностях внешнего вида растений, учить самостоятельно описывать внешний вид растений.

Игровая задача: найти растение по перечисленным признакам.

Материал: карточки с изображением растений.

Ход игры: Воспитатель или ведущий называет характерные особенности того или иного растения, не называя его. Дети оттаскивают его изображение среди карточек. Побеждает тот, кто быстро и правильно найдет и назовет отгадку.

4. Скорая помощь (экологическая игра на прогулке)

Цель: воспитывать заботливое отношение к растениям, желание оказывать помощь, развивать наблюдательность.

Игровая задача: осмотреть «пациентов» - деревья, кустарники, растения.

Заметить изувеченные, засохшие, сломанные ветви, засохшие растения. Оказать им посильную помощь.

Материалы: палочки, веревочки, тряпочки, ножницы, лейки...

Ход игры: на прогулке дети обходят участок – «делают обход»; если есть «больные», им оказывается помощь.

5. Аптека Айболита

Цель: сформировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

Материал: плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (подорожник, зверобой, ромашка, шиповник, крапива и др.).

Ход игры: воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке иллюстрацию, называет растение и объясняет, почему его называют «зеленым доктором». Аналогично можно проводить игры с экологическими лукошками на темы: «Цветы луговые», «Первоцветы», «Ягоды», «Грибы» и др.

6. Что где 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

7. Чего не стало?

Цель: учить называть растение по памяти (без зрительного контроля), развивать внимание и наблюдательность.

Игровая задача: отгадать, какого растения не стало.

Правило. Смотреть, какое растение убирают, нельзя.

Материал: на стол ставят 2—3 хорошо знакомых детям по прежним играм растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает малышам посмотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого растения не стало?» Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим предметом.

8. Следопыты

Цель: развивать познавательный интерес к живой природе, наблюдательность, учить детей делать элементарные выводы.

Игровая задача: разгадать тайну природы.

Материал: для игры на участке детского сада готовится полоса почвы или песка, свободного от растительности.

Ход игры: Играющие осматривают полосу и определяют, «кто мог оставить свои следы». Это могут быть не только следы животных, но и листья, сучки, семена растений. Воспитатель подводит детей к заключению о том, как сюда могли попасть эти объекты. **Например:** как сюда попали шишки, если поблизости нет елки или сосны? Кто мог разбросать на дорожке ягоды рябины? Семена, каких растений и откуда принес ветер?

9. Что изменилось?

Цель: закреплять знания детей о растениях, их названиях, уметь находить сходства по соответствующим признакам.

Игровая задача: поиск похожего предмета по сходству.

Правило. Показывать узнаваемое растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

Материалы: одинаковые растения (по 3—4) расставлены на двух столах.

Ход игры: Воспитатель показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить детей найти такие же растения в групповой комнате.)

Игру повторяют с каждым из растений, находящихся на столах.

10. Найди такой же

Цель: закрепить знания о внешнем виде комнатных растений, развивать внимательность и наблюдательность.

Игровая задача: дети находят изменения в расположении предметов.

Правило. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

Материалы: на двух столах ставят 3—4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

Ход игры: Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

После некоторых повторений можно провести игру с одним набором растений (без зрительного контроля).

11. Где спряталась матрешка

Цель: учить находить предмет по перечисленным признакам, развивать наблюдательность и учить делать простейшие выводы.

Игровая задача: поиск спрятанной игрушки.

Правило: смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.

Материалы: на столе расставляют 4—5 растений

Первый вариант.

Ход игры: Детям показывают маленькую матрешку которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспитатель. — Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность), цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

Второй вариант.

Матрешка «прячется» за любое растение, находящееся в групповой комнате.

12. Найди листок, какой покажу

Цель: упражнять в нахождении листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание.

Игровая задача: бег детей с определенными листочками.

Правило. Бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

Ход игры : Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, например, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.

13. Найди в букете такой же листок

Цель: развивать внимание и наблюдательность, поддерживать интерес детей к растениям.

Игровая задача: поиск похожего предмета.

Правило: листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

Материалы: подобрать одинаковые букеты из 3—4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.

Ход игры: Воспитатель раздает детям букеты, та кой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три — такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кленовым листом.

Игра повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

14. Такой листок, лети ко мне!

Цель: упражнять в нахождении листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание.

Игровая задача: 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.

Материалы: подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, распространенных в данной 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 дает ему свой лист для сравнения.

15. Листик

Цель: развивать внимание и наблюдательность, поддерживать интерес детей к растениям.

Игровая задача: поиски предмета.

Правило. Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

Ход игры: Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь по пробуйте найти такие же на земле,— говорит педагог.— Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.

16. Найди свой дом

Цель: упражнять в нахождении листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание.

Игровая задача: поиск «домика» по определенному признаку.

Правило. Бежать к своему «домику» можно только по сигналу. Лист в руке и листья на дереве должны быть одинаковыми.

Ход игры: В парке или в лесу детям раздают листья разных деревьев. Все дети — «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама-зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу. «Все домой, волк близко!» — бегут к себе в домик — под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями — «переезжать в новый дом».

«МАГАЗИН ЦВЕТОВ»

Содержание знаний. Вспомнить вместе с детьми названия растений, их частей, отличительные признаки некоторых из них.

Дидактическая задача. Описать, найти и назвать предметы по характерным признакам.

Правило. Назвать отдел и описать растение, не говоря, как оно называется.

Ход игры. На столе расставляют комнатные растения так, чтобы детям хорошо было видно каждое. Это «Магазин цветов». Покупатели не называют растение, а только описывают его. Продавец должен узнать и назвать его, а затем выдать покупку.

«ГДЕ РАСТУТ ЦВЕТЫ»

Содержание знаний. Дети должны усвоить, что цветы на клумбах, комнатные растения выращивают для красоты. Цветы дарят людям на праздники, когда идут в гости. Цветы приносят радость. Их можно купить в цветочном магазине. Рассказать, что цветы бывают полевые, лесные, садовые, комнатные. У них разные стебли, листья, цветы.

Дидактическая задача. Сгруппировать растения по месту произрастания, описать, сравнить их внешний вид.

Оборудование. Живые цветы разного произрастания или картинки с их изображением.

Ход игры. Дети рассматривают все предложенные растения и определяют, к какому виду они относятся. Сравнивают по внешнему виду, описывают, группируют.