

«Помоги рыбкам»

ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-7 ЛЕТ

ЦЕЛЬ:

Объяснить детям, что загрязнение водоемов губит планету.

ОБОРУДОВАНИЕ:

Пластиковый тазик, который будет водоемом; пластмассовые рыбки, удочка с магнитом; ламинированные карточки с металлической петелькой, на которых изображен мусор.

ХОД ИГРЫ:

В пластиковый тазик ведущий* кладет рыбок и карточки с изображением мусора. Игроки должны разобраться, что является губительным для жителей водоемов, и магнитной удочкой достать из водоема лишние предметы – карточки с металлическими петлями.

* Ведущим игр может быть воспитатель или кто-то из детей.

«Цепочка питания»

ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ

ЦЕЛЬ:

Сформировать знания о цепях питания растений и животных.

ОБОРУДОВАНИЕ:

Солнце из фанеры с цветными шнурками или лентами по краям, карточки с отверстиями сверху и снизу, чтобы надевать карточки на шнурки; на карточках – изображения растений, насекомых, птиц, зверей.

ХОД ИГРЫ:

Перед небольшой группой детей ведущий кладет солнышко как первое звено в цепочке питания. Затем дает каждому игроку по одной картинке с изображением животных или растений и предлагает сложить пищевую цепочку. Дети нанизывают на цветную ленту или шнурок цепочку из картинок, чтобы показать, кто чем питается. Например: в поле растет пшеница, которая «питается» солнечными лучами. Мышь питается зернами пшеницы. Мышами питается сова. В такой последовательности дети и надевают картинки на шнурки.

«Вредная и полезная еда для зубов»

ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-7 ЛЕТ

ЦЕЛЬ:

Познакомить детей с понятиями «полезная» и «вредная» еда для зубов.

ОБОРУДОВАНИЕ:

Две большие картинки зубов: на одном – веселая рожица, на другом – грустная; маленькие картинки продуктов питания.

ХОД ИГРЫ:

Ведущий кладет перед детьми две картинки зубов и маленькие карточки с изображениями продуктов. Затем предлагает рассортировать еду: полезные продукты для зубов класть к веселому зубу, а вредные – к грустному.

«Сортировка мусора»

ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ

ЦЕЛЬ:

Познакомить детей с понятиями «сортировка мусора», «вторичная переработка», сформировать представления о способах решения некоторых экологических проблем путем сортировки мусора и вторичной переработки.

ОБОРУДОВАНИЕ:

Шесть пластиковых стаканчиков, которые будут мусорными контейнерами для шести типов мусора, на каждом контейнере – надпись и схематическая картинка, для какого он мусора: «Стекло», «Пластик», «Бумага», «Металл», «Пищевые отходы», «Опасные отходы»; карточки с изображениями мусора шести типов.

ХОД ИГРЫ:

Педагог предлагает игрокам экологическую ситуацию: «Люди приехали на пикник и оставили после себя мусор. Помогите разобрать его по контейнерам» – или аналогичную. Игрокам надо определить, из чего сделан предмет на картинке и выбрать, в какую мусорную корзину его положить.

После педагог рассказывает детям, что каждый день образуется много мусора, и чтобы места жизни человека не превратились в свалку, некоторый мусор нужно перерабатывать. Затем объясняет детям, как можно перерабатывать бумагу, пластик, стекло, металл – или спрашивает у детей, как это делается, если они уже это обсуждали на занятии.

«Планета грустная и веселая»

ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ

ЦЕЛЬ:

Сформировать у детей представления том, откуда берется мусор, как отходы влияют на окружающую среду и здоровье человека.

ОБОРУДОВАНИЕ:

Большие поля из фетра коричневого и зеленого цветов с изображением в середине зеленого поля веселой планеты, а в середине коричневого поля – грустной; картинки на липучках с изображением полезных и вредных для природы предметов.

ХОД ИГРЫ:

В длинном варианте игры дети выбирают ведущего, затем выкладывают на стол поля с изображением грустной и веселой планеты. Ведущий берет картинки с полезными и вредными для природы предметами и показывает по одной игрокам. Игроки решают, полезны или вредны для планеты предметы на картинке и крепят полезные предметы на зеленое поле к веселой планете, а вредные – на коричневое поле к грустной планете.

В краткой версии игры одна группа детей или ребенок заполняет поля карточками и дает второй группе или второму ребенку. Вторая группа или ребенок принимает решение, правильно ли соотнесены картинки, и объясняет, почему.