

**Картотека подвижных и дидактических игр**  
**(по ознакомлению дошкольников с миром природы)**

**1. Игры, направленные на ознакомление с сезонными явлениями**

**❖ Подвижная игра «Поры года»**

**Цель:** упражнять в беге в различных направлениях, прыжках на одной и двух ногах, уточнять конкретные знания о сезонных явлениях, изменениях в природе.

**Правила:** действовать только по сигналу, при беге не сталкиваться друг с другом.

**Инвентарь:** обручи разного цвета (зеленые, желтые, красные, синие).

**Место проведения:** спортивный зал, площадка или участок детского сада.

**Ход игры:**

Воспитатель предлагает детям поиграть, спрашивает, какие изменения происходят в природе зимой (весной, летом, осенью). Обобщает ответы детей. Затем дети прыгают, бегают, а по сигналу воспитателя занимают место в обручах. По сигналу– «зима» – дети занимают место в обручах синего цвета; «весна» - в обручах зеленого цвета; «лето»- в обручах красного цвета; «осень» - в обручах желтого цвета.

Количество детей и обручей неравное. Тот, кто не успел занять место в нужном обруче, называет несколько примет названной поры года, после чего игра продолжается.

**❖ Дидактическая игра «Сезонная ромашка»**

**Цель:** обобщить представления дошкольников про сезонные явления в природе.

**Материал:** таблица – основа в виде ромашки с четырьмя секторами (карманами): «Зима», «Весна», «Лето», «Осень»; рисунки с иллюстрациями разных явлений, характерных для каждой поры года.

**Игровые действия:** распределение рисунков на ромашке в соответствии с порами года, соревнование.

**Игровые правила:** внимательно рассматривать рисунки, рассказывать, что нарисовано, когда наблюдается данное явление.

#### **Ход игры:**

В игре принимают участие четыре ребёнка. Каждому даётся задание запомнить какой-нибудь сектор ромашки рисунками с иллюстрированием разных явлений в природе. Спросить у детей, почему они так распределили рисунки (иллюстрации).

#### **❖ Подвижная игра «Листопад»**

**Цель:** закрепить различные двигательные умения (ходить в разных направлениях, приседать); развивать ловкость, грациозность движений, внимание, наблюдательность; закреплять знания об осенних изменениях в природе (листья на деревьях желтеют, опадают, ветер дует чаще и сильнее, чем летом).

**Правила:** дети должны подбирать наиболее подходящие к заданию движения, выполнять их эмоционально, грациозно; начинать и заканчивать движения следует точно по сигналу.

**Инвентарь:** легкий шарф или колечко с привязанными к нему разноцветными ленточками разной длины.

**Место проведения:** участок детского сада.

#### **Ход игры:**

Воспитатель читает стихотворение:

Падают, падают листья,  
В нашем лесу листопад,  
Желтые, красные листья

По ветру вьются, летят...

Затем педагог, размахивая шарфом или колечком, говорит детям: «Я – ветер, вы – листья» - и предлагает различные игровые задания. Например, «Ветра нет – листья уснули», - все приседают, закрывают глаза. «Подул ветер и погнал листья» - дети двигаются в разных направлениях: прямо, боком, спиной вперед. «Утих ветер – листья отдыхают» - останавливаются на месте и т.д. Роль ветра можно поручить кому-либо из детей.

## **2. Игры, направленные на ознакомление с животными и растениями**

### **❖ Игра «Волшебный поезд»**

**Цель:** закрепить и систематизировать представления детей о разных классах животных: дикие животные, птицы, насекомые, земноводные.

**Материал:** два планшета – «поезда». В каждом «поезде» по четыре вагона с тремя окнами. Карточки с изображениями животных.

**Игровые действия:** дети распределяют «рассаживают» животных «по вагонам»; соревнование.

**Игровые правила:** быть внимательным, доброжелательным, помогать участникам своей команды в преодолении трудностей.

### **Ход игры:**

Дети делятся на две команды. В каждую их команд входят четыре ребёнка – проводники. Воспитатель говорит: Мы будем играть в игру «Волшебный поезд». Перед вами два поезда. В каждом поезде по четыре вагона с тремя окнами. Возле каждого поезда (на столе) лежат карточки с животными – это пассажиры. Их нужно рассадить по вагонам волшебных поездов: в первый вагон – диких животные, во второй – птиц, в третий – земноводных, в четвёртый – насекомых.

### ❖ Игра «Кто улетает, кто остается?»

**Цель:** расширить знания детей о зимующих и перелетных птицах.

**Материал:** на каждую команду по два планшета с иллюстрациями летнего или зимнего пейзажа, по два комплекта силуэтных иллюстраций зимующих и перелетных птиц (по 8-10 штук).

**Игровые правила:** распределять птиц по сигналу воспитателя, быть внимательным.

#### **Ход игры:**

Играют две команды по 3-4 человека в каждой. Воспитатель говорит: «Дети, вы знаете, что многие птицы с наступлением осени оставляют наш край и улетают в теплые страны. Скажите, с чем это связано? Теперь мы поиграем в игру «Кто улетает, кто остается?». Перед вами планшеты с летними и зимними пейзажами и рисунками с иллюстрациями птиц. По сигналу свистка перелётных птиц необходимо разместить на планшете с летним пейзажем, а зимующих – на планшете с зимним пейзажем.

Выигрывает та команда, участники которой раньше других выполнят задание.

### ❖ Игра «Птицы в полёт»

**Цель:** обобщить знания детей о перелётных птицах.

**Материал:** шапочки с изображением птиц (ласточка, шпак, утка, гусь, грач), эмблемы.

**Игровые действия:** построение в колонну, соревнования.

**Игровые правила:** внимательно наблюдать за детьми – «птицами» в своей команде, помогать один одному.

#### **Ход игры:**

Дети делятся на две команды. Воспитатель говорит: «На столе стоит коробка, в которой лежат карточки с изображениями животных. Участники каждой команды по очереди подбегают к столу, достают из коробки карточки, называют изображенное животное, говорят, где живет и называют

его, помещают на соответствующую картину. За правильный ответ участник получает фишку. Побеждает та команда, в которой больше фишек».

#### ❖ Игра «Откуда гости?»

**Цель:** расширить представления детей про водоем как особой среде обитания организмов.

**Материал:** картинная модель с иллюстрациями животных, фишки.

**Игровые действия:** распределение животных по месту их проживания, соревнование.

**Игровые правила:** по сигналу ведущего начать распределять животных на модели, затем рассказать, кого и куда поместили, почему.

#### Ход игры:

Воспитатель дает участникам игры задание разместить животных на картине-модели в зависимости от особенностей их приспособления к жизни в воде, на воде или недалеко от водоёма.

#### ❖ Игра «Найди дерево»

**Цель:** совершенствовать ориентировку в пространстве; закреплять навыки бега, прыжков; закрепить знания об отличительных признаках деревьев, растущих на участке детского сада.

**Правила:** заранее оговаривается движение, используемое в игре; «поощрительную фишку» получает только тот, кто первым обхватил дерево.

**Материал:** листья, плоды, веточки деревьев, «поощрительные фишки».

**Место проведения:** участок детского сада.

#### Ход игры:

Воспитатель называет дерево, предлагает найти его на участке, добежать (дойти, допрыгать) до него и обхватить руками.

**Варианты игры.** Дети бегут к тому дереву, веточку, лист или плод которого показывает воспитатель.

Детям предлагается найти такой же лист на земле и с ним бежать к дереву, которому принадлежит этот лист и т.д.

Ребенок, правильно выполнивший задание, получает «поощрительную фишку». Победителем считается тот, у кого окажется большее количество фишек.

### ❖ **Игра «Соседи, стройтесь!»**

**Цель:** упражнять в ходьбе и беге в различных направлениях, не сталкиваясь; обобщать представления детей о природных сообществах и конкретизировать представления о типичных их обитателях.

**Правила:** действовать только по сигналу.

**Инвентарь:** маски с изображением растений и животных, обручи (синего, зеленого, красного цветов).

**Место проведения:** спортивный зал, спортивная площадка, участок детского сада.

#### **Ход игры:**

Воспитатель раздает детям маски с изображением растений, грибов, животных леса, луга или водоема. Некоторое время дети гуляют по площадке. По команде: «Прогулка окончена! Занять свои дома!» - обитатели леса должны занять место в обруче зеленого цвета, луга – в обруче красного, водоема – в обруче синего цвета.

Проверяется правильность выполнения. Дети называют, кого они изображали, меняются масками. Игра повторяется.

### ❖ **Дидактическая игра «Соседи, стройтесь!»**

**Цель:** обобщить представления детей о лесе, водоёме, как о природных сообществах, в которых живут вместе растения, грибы, животные.

**Материал:** маски (шапочки) с иллюстрацией растений, грибов, животных луга, леса, водоёма, обручи красного, синего, зелёного цветов.

**Игровые действия:** построения.

**Игровые правила:** рассказать про себя в соответствии с выполняемой ролью растения или животного.

**Ход игры:**

У каждого участника игры маски с изображением растения, животного, грибов, которые живут (растут) в лесу, на лугу, в озере. Воспитатель говорит детям: «Некоторое время вы будете играть на площадке. По команде «Прогулка окончена!» вы должны занять свои дома: кто живет в лесу – в обруче зелёного цвета, на лугу – красного, в озере – синего. Называете растение или животное, чью роль выполняете и ваше место проживания». Игра повторяется несколько раз.

**❖ Игра «Вырастить новое растение»**

**Цель:** закреплять представления детей о разных способах размножения растений.

**Материал:** карточки с иллюстрациями плодовых цветковых культур (картошка, горох, бегония, тюльпан), карточки с семенами, клубнями, луковицами, листьями.

**Игровые действия:** поиск нужных карточек.

**Игровые правила:** найти нужную карточку.

**Ход игры:**

Воспитатель говорит: «Сегодня мы будем садоводами и овощеводами, сами вырастим растение». Воспитатель демонстрирует картинки с растениями, а дети должны показать карточки с изображениями, на которых нарисованы способы их размножения (картошка-клубни, горох-семена, бегония-листья, тюльпан-луковица).

### **3. Игры, направленные на ознакомление с объектами неживой природы**

#### **❖ Подвижная игра «Песок в воду»**

**Цель:** закрепить умение детей метать мяч в цель; расширять и обогащать представление детей о свойствах воды (текучесть), песка (хорошо пропускает воду); воспитывать чувство коллективизма.

**Правила:** не допускать выход мяча за границу линии; тот, в кого попал мяч, покидает круг.

**Инвентарь:** два мяча.

**Место проведения:** спортивная площадка.

#### **Ход игры:**

Играющие делятся на две команды («Песок» и «Вода»). Команда «Песок» становится в круг, который обозначен линией, за нее нельзя заступать. Вторая команда находится в центре круга. У команды «Песок» мяч.

По сигналу воспитателя участники команды «Песок» начинают выбивать участников второй команды из круга. Каждый игрок может бросать мяч сам, может передавать его другому участнику. Игроки команды «Вода» увертываются от мяча. Тот, в кого попал мяч, покидает круг. Если в круге не осталось ни одного участника, игра прекращается, игроки меняются ролями. Побеждает команда, выбившая большее количество игроков за меньшее количество игроков за меньшее количество времени.

#### **❖ Игра-эстафета «Возьми объект неживой природы»**

**Цель:** развивать умение детей делиться на команды, бегать в прямом направлении, выполняя задание, передавать эстафету, выполнять задания по сигналу; закреплять знания о названиях объектов неживой природы, их свойствах.



**Правила:** обегать корзину, не задев её; передавать эстафету, дотрагиваясь рукой до товарища; громко называть объект, взятый из корзины.

**Инвентарь:** корзина с объектами неживой природы.

**Место проведения:** участок детского сада, спортивный зал.

#### **Ход игры:**

Дети становятся в три колонны. Впереди каждой колонны на расстоянии 10 м стоит корзина с объектами неживой природы (камни, ракушки, мешочки с песком и т.д.). По команде воспитателя, дети, стоящие первыми, бегут к корзине, берут в ней один объект, громко его называют, оббегают корзину и возвращаются обратно, передавая эстафету следующему игроку. Побеждает звено, выполнившее задание быстрее и не допустившее ошибок при назывании объектов.

**Варианты игры** (для воспитанников седьмого года жизни): бежать боком, прыгать на одной (двух) ногах, называть объект и его свойства.

#### **❖ Подвижная игра «Дышим – не дышим!»**

**Цель:** упражнять в беге в различных направлениях, не сталкиваясь; закреплять представление о том, что вокруг нас всегда находится воздух; о роли чистого воздуха в жизни живых организмов.

**Правила:** действовать только по сигналу, при беге не сталкиваться.

**Инвентарь:** не требуется.

**Место проведения:** спортивный зал, площадка или участок детского сада.

#### **Ход игры:**

Воспитатель просит детей вспомнить проведенный ранее опыт, подтвердивший, что воздух есть всюду вокруг нас. По сигналу воспитателя: «Дышим!» - дети бегают по площадке в различных направлениях, стараясь не сталкиваться. По сигналу: «Не дышим!» - дети

останавливаются, принимают любую позу и стараются задержать дыхание. Сигналы может подавать кто-нибудь из детей.

### ❖ Игра «Солнце и дождь»

**Цель:** закреплять умение передвигаться бегом в колонне, изменяя направление движения, внимательно слушать команды воспитателя; закреплять знания детей о том, что птицы летают стаями, в полете могут менять направление.

**Правила:** не «вылетать» за пределы обозначенной площадки.

**Инвентарь:** не требуется.

**Место проведения:** участок детского сада.

#### Ход игры:

Дети медленно бегут в колонне по одному, изображая стаю птиц, впереди - «вожак». Он может свободно менять направление «полета» «стаи» в пределах указанной площадки. Воспитатель произносит: «Дождь!» - дети приседают на корточки. После слов: «Выглянуло солнышко!» - дети «слетаются» в «стаю» и за «вожаком» продолжают «полет».

В конце игры воспитатель отмечает наиболее внимательных «птиц». Игра повторяется несколько раз со сменой «вожака».

### ❖ Игра «Переправа»

**Цель:** закреплять навык перепрыгивания через шнур с разбега; закреплять в активном словаре детей названия природных материалов; активизировать познавательный интерес.

**Правила:** шнур должен быть натянут не выше 20 см от земли, с каждым названным объектом шнур поднимается на 5 см; дети прыгают друг за другом, не задерживаясь, после прыжка оббегают круг по площадке, становятся в конец колонны.

**Инвентарь:** шнур.

**Место проведения:** участок детского сада.

### **Ход игры:**

Один конец шнура воспитатель привязывает к дереву, другой держит в руке, называет какой-нибудь один природный материал (песок, например). Дети, один за другим перепрыгивают шнур с разбега. С каждым названным объектом (глина, камень и т.д.) высота шнура увеличивается. Выигрывают дети, меньшее количество раз задевшие шнур.

**Вариант игры.** Натягивать два шнура, название произносят сами дети.

### **❖ Игра «Чистый воздух»**

**Цель:** совершенствовать навык метания, развивать глазомер, ловкость; закреплять представления детей о том, что для нормальной жизнедеятельности живых организмов необходим чистый воздух; воспитывать ответственность за состояние природы.

**Правила:** бросать мяч только по сигналу, не заходить за черту при броске; мячи, перелетевшие на сторону другой команды, могут использоваться ее игроками.

**Инвентарь:** маленькие мячи, кегли с табличками: «Вирусы», «Микробы», «Дым», «Пыль», «Выхлопные газы» и т.д.

**Место проведения:** спортивный зал или спортивная площадка, участок детского сада.

### **Ход игры:**

Играющие делятся на две команды, становятся в шеренгу по обе стороны площадки напротив друг друга. У участников одной команды маленькие мячи. Посреди площадки проводится черта, вдоль которой ставятся десять кеглей с названиями загрязнителей воздуха. Названия могут повторяться.

Воспитатель напоминает детям о том, что для нормальной жизнедеятельности живых организмов необходим чистый воздух. К

сожалению, воздух засоряется вредными примесями, его необходимо очищать. По сигналу воспитателя игроки каждой команды по очереди бросают мячи, выбивая кегли («очищая воздух»). Выигрывает та команда, которая выбила большее количество кеглей.

#### **4. Игры, направленные на расширение знаний о взаимосвязи живой и неживой природы**

##### **❖ Игра «Экологическая пирамида»**

**Цель:** расширить знания детей о взаимосвязях между явлениями и объектами природы.

**Материал:** кубики с иллюстрациями символов объектов живой природы и биологических факторов – света, влажности, тепла, земли; фишки.

**Игровые действия:** построение пирамид.

**Игровые правила:** начинать построение по сигналу воспитателя.

##### **Ход игры:**

Детям предлагается построить «экологическую пирамиду» (цепочку) из четырех кубиков для данного животного или растения. Например, волк питается косяками, косяка кормится корой, листьями берёзы; берёзе нужно солнце, влажность, земля, тепло.

##### **❖ Игра «Письмо Почемучки»**

**Цель:** расширить, обобщить представления детей о взаимосвязях в природе, сезонных явлениях.

**Материал:** большой конверт, внутри – портрет Почемучки, карточки с вопросами для детей, призы для детей.

**Игровые действия:** написание письма Почемучке.

**Игровые правила:** помогать друг другу, не мешая (не перебивать).

### **Ход игры:**

Воспитатель говорит: «Когда я шла в детский сад, то почтальон дал мне конверт, на нём адрес нашего детского сада и нашей группы. Внутри конверта – портрет Почемучки. Это весёлый и добрый, очень любопытный мальчик. Его так зовут, потому что он часто спрашивает: «Почему?», «Зачем?». И он прислал нам карточки с вопросами». *(Сколько карточек, можно дать содержание №2 карточки)*

#### **Карточка №1**

- 1) Какие поры года вы знаете?
- 2) Какая теперь пора года?
- 3) Почему зимой нет насекомых?
- 4) Почему деревья зимой стоят без листьев?
- 5) Почему нельзя кушать ядовитые грибы?
- 6) Каких животных мы называем дикими, каких домашними?
- 7) Почему осенью птицы улетают в теплые страны?

### **❖ Игра «Береги-ка!»**

**Цель:** закреплять знания детей о пользе воды и воздуха в жизни человека, формировать представления о необходимости охраны природы.

**Материал:** планшет с иллюстрацией реки и схемы города, карточки с заводами, какие загрязняют воздух и воду заводами и машинами, знак, какой запрещает мыть машины в реке.

**Игровые действия:** соревнование.

**Игровые правила:** рассказать по картине, что станет с природой.

### **Ход игры:**

На планшет со схемой города педагог помещает одну из картинок с изображением объекта хозяйства, который загрязняет окружающий мир.

Воспитатель говорит: «Расскажите, что станет с природой?» Выставляет картинку с объектом, который не наносит вреда окружающему миру. «Расскажите, что здесь будет с природой».

#### ❖ Игра «Зелёная азбука»

**Цель:** учить детей правилам поведения в природе, воспитывать бережные отношения к растениям и животным.

**Материал:** «Зелёная азбука» - альбом с рисунками, в котором на каждой странице изображены правила поведения в природе.

**Игровые действия:** разъяснить правила.

**Игровые правила:** разъяснить так, чтобы было понятно остальным детям.

#### Ход игры:

Воспитатель говорит: «Мы сейчас отправимся в школу, где будем учиться правилам поведения в природе. Эта азбука не простая, в ней чудесные рисунки. Нужно отгадать, что изображено на страницах этой азбуки».

### **5. Игры, направленные на формирование основ экологической культуры**

#### ❖ Игра «Лесной друг»

**Цель:** расширять сферу чувств и переживаний дошкольников, связанных с восприятием природы.

**Материал:** бумага, конверты.

**Игровые действия:** написание писем дереву.

**Игровые правила:** рассказать о содержании своего письма другу (воспитателю).

### **Ход игры:**

Воспитатель говорит: «Представьте, что в далёком лесе растёт небольшое деревце. Его поливает дождик, качает ветер. Бывает, что на него прилетают птицы, попоют, полетают и улетают. Это деревце сказало мне по секрету, что ему очень хочется иметь друга и получить от него письмо. Давайте мы ему напишем: может кто-нибудь из вас будет его другом. Подумайте, про что бы вы хотели бы рассказать в письме, что бы вы могли предложить ему, что оно согласись с вами дружить». Дети составляют письма (рассказывают воспитателю), вкладывают в конверт и отправляют в лес.

### **❖ Игра «Беседа с деревом»**

**Цель:** учить детей видеть, замечать красивое в природе.

**Материал:** деревья на территории детского сада.

**Игровые действия:** беседа с деревьями.

**Игровые правила:** не мешать друг другу.

### **Ход игры:**

Воспитатель говорит: «Посмотрите, сколько красивых деревьев на территории нашего детского сада. Обратите внимание, как шелестят листочки. Подойдите поближе к ним, они вам что-то скажут. По сигналу возвращайтесь, и мы послушаем ваши рассказы».

### **❖ Игра «Секретный разговор»**

**Цель:** развивать эмоционально-чувственную сферу детей в процессе познания ими природы.

**Материал:** эмблемы (с изображением животных, цветов, деревьев)

**Игровые действия:** секретные разговоры с растениями или животными.

**Игровые правила:** придумать содержание «секретного» разговора с животным или растением.

#### **Ход игры:**

Воспитатель говорит: «Представьте себе, что во время прогулки в лес вы встретили красивое деревце или цветок, или животное, и смогли с ними поговорить. Какие бы вы вопросы им задали, о чем рассказали сами, что хотели от них услышать. Чей рассказ будет длиннее и интереснее, то тот получит значок «Друг природы».

#### **❖ Игра «Что такое хорошо, что такое плохо?»**

**Цель:** обобщить представления детей о роли природы в жизни людей, обратить внимание, что добрые поступки людей приносят пользу природе, а плохие – вред.

**Материал:** карточки темного и светлого цветов, рисунки с изображениями действий людей в отношении к объектам природы.

**Игровые действия:** описание действий людей и их оценка.

**Игровые правила:** внимательно рассмотреть карточку.

#### **Ход игры:**

Воспитатель показывает карточку с рисунками; дети рассказывают, что изображено, оценивают поступки с помощью карточек: когда поступок плохой, то показывают темную карточку, а когда хороший – светлую.

#### **❖ Игра «Экологический светофор»**

**Цель:** учить жить в гармонии с природой, проявлять заботу о живых организмах.



**Материал:** взятые из жизни ситуации, круги красного, зелёного цветов.

**Игровые действия:** «зажигание» огней светофора.

**Игровые правила:** внимательно слушать воспитателя.

### **Ход игры:**

Воспитатель говорит: «Я расскажу несколько историй о том, как дети и взрослые ведут себя в природе. Когда вы считаете, что они делают правильно, то показывайте зелёный круг, если нет – то красный.

Первая история.

Аннушке понравились разноцветные бабочки. Она взяла сачок, поймала несколько бабочек, закрыла их в банке. Утром она увидела, что бабочки неживые и они уже некрасивые. Она выкинула банку в ведро для мусора.

Вторая история.

Юля с папой шли по лесу, увидели птицы, которая перелетала с места на место. Девочка хотела посмотреть гнездо, но папа сказал, что дома покажет ей целый альбом с фотоснимками птичьих гнёзд.

### **❖ Игра «Цветик - семицветик или пожелания природе»**

**Цель:** обобщить представления детей об эстетической ценности природы.

**Материал:** цветок из бумаги, состоящий из семи лепестков разного цвета.

**Игровые действия:** придумывать пожелания природе.

**Игровые правила:** по очереди отрывать лепестки.

### **Ход игры:**

Участвуют в игре семь детей. Воспитатель говорит: «Давайте природе скажем свои пожелания. В этом нам поможет волшебный цветок. По очереди отрывайте лепесток и говорите свое пожелание».