**Картотека игр**

 **для повышения гуманного отношения детей старшего дошкольного возраста к природе и окружающему миру.**

*Программное содержание:* развивать гуманное отношение к природе у старших дошкольников, воспитывать бережное отношение к объектам окружающего мира.

**Игра «Живая кошка и игрушечный котенок»**

Цель: рассказать детям о кошках; научить наблюдать за их поведением; воспитывать бережное отношение к животным.

**Ход игры**

Воспитатель показывает детям новую красивую игрушку − котенка. Предлагает рассмотреть его, потрогать, погладить. Обращает внимание детей на то, что у котенка круглая голова, небольшие треугольные ушки, круглые глаза, торчащие усы, хвост и четыре лапы. Подчеркивает: «Это красивый игрушечный котенок. С ним можно поиграть». Вместе с детьми «кормит» котенка, катает на машине или в коляске, укладывает спать. Затем говорит: «Мы с тобой поиграли, теперь садись за стол рядом с ребятами. Сейчас придет живая кошка, мы будем за ней наблюдать».

Воспитатель приносит кошку, сообщает ее кличку. Просит детей описать действия кошки. Что она делает? Как себя ведет? Куда пошла? Куда прыгнула? Что обнюхивает? На что смотрит? Затем говорит: «Мурка у нас в гостях. Это место для нее новое, незнакомое, поэтому она ведет себя неуверенно, осторожно. Мы не должны ей мешать. Пусть познакомится со всеми, успокоится». Затем воспитатель, глядя на игрушечного котенка, говорит: «Ну что, интересно на живую кошечку смотреть?».

Воспитатель берет кошку на руки и говорит: «У кошечки на лапках есть подушечки (показывает детям), чтобы она могла незаметно подкрадываться, и острые загнутые коготки, чтобы можно было быстро залезть на дерево, крепко держать добычу и защищаться. Кошка прячет коготки, чтобы они не стучали. Если вы закроете глаза, а я пущу кошку на пол, то вы не услышите, как она будет ступать по полу».

Затем обращается к игрушечному котенку: «Покажи свои лапы! Где у тебя подушечки и когти? Смотрите, ребята, у него то их нет. Это игрушечный котенок, у него просто мягкие лапки». Затем добавляет: «Как играть с игрушечным котенком, вы знаете. С живой кошечкой так играть нельзя. С ней нужно обращаться осторожно. Давайте посмотрим, захочет ли она с нами играть (дети наблюдают за действиями кошки). Теперь вы можете поиграть с игрушечным котенком и понаблюдать за кошкой Муркой».

**Игра «Айболит осматривает животных** − **обитателей**

**уголка природы»**

Цель: учить детей осматривать животных из уголка природы, замечать признаки их плохого самочувствия; показать, как можно помочь животным; воспитать доброе, заботливое отношение ко всему живому.

**Ход игры**

Необходимо правильно провести осмотр животных и дать рекомендации по уходу за ними. Осматривая черепаху, Айболит обращает внимание на то, что она сидит неподвижно; спрашивает детей, хорошо ли она ест, ползает ли в террариуме, просит воспитателя взвесить ее на руке. Затем делает заключение: «Ваша черепаха слишком легкая, она плохо себя чувствует. На- верное, мало ест. Ей не хватает тепла. Необходимо включать рефлектор на весь день: черепаха под лампой разогреется, начнет ползать, у нее появится аппетит и она поправится. Рекомендую давать животному зелень овса. В моей машине есть коробочка с травой. Захватите пузырек с подсолнечным маслом. Ватным тампоном нужно протирать панцирь, кожу шеи и лап черепахи − кожа станет мягче, а панцирь будет блестящий и красивый».

Осматривая морскую свинку, хомяка и кролика, доктор Айболит просит детей обращать внимание на когти животных (может быть, они слишком длинные, их нужно подрезать), а также на состояние шерсти. Дарит ветки, чтобы зверьки их грызли и стачивали зубы, и зелень − витаминную подкормку для грызунов в зимнее время. Рекомендует чаще общаться со зверьками: называть их по имени, ласково разговаривать с ними, кормить с руки, гладить.

Затем доктор оценивает состояние здоровья рыб (рассматривает чешую, плавники, жабры, как они плавают − ровно, прямо или заваливаются на бок). Осматривает дно в аквариуме, дает рекомендации, благодаря которым можно поправить здоровье рыб (нужно долить в аквариум воды - это увеличит водное пространство, рыбкам будет легче плавать и дышать). Айболит рекомендует увеличить или уменьшить подсветку в зависимости от состояния и количества растений, дарит ребятам живой (самый полезный) корм для рыб. Заметив толстенькую самочку гуппий или меченосца, советует поместить ее в большую банку для выведения потомства.

Дает рекомендации по содержанию декоративных птиц, кур, водяной черепахи и других обитателей живого уголка.

**Игра «Кот Матроскин учится ухаживать за домашними животными»**

Цель: уточнить представления детей об особенностях ухода за домашними животными.

**Ход игры**

Кот Матроскин приходит к ребятам и жалуется: «Все, не могу больше! Я даже на машинке строчить умею и крестиком вышивать, а с какими-то курами справиться не могу. Не знаю, чем их кормить, как за ними ухаживать. Шарик говорит, что нужно все продавать, а мне жалко. Я так ко всем привык. Что делать? »

Воспитатель предлагает помочь Коту Матроскину и объяснить ему, как нужно ухаживать за коровой, лошадью, овцами, курами и кроликами (чем их кормить, сколько раз в день, где их нужно держать и т. д.). В конце занятия предлагает ребятам поиграть в игру на заданную тему, например «Как ухаживать за кроликами».

### Игра «Найди, о чем расскажу»

### Оборудование: карточки-картинки с изображением растений, гербарий растений.

**Игровая задача:** найти растение по перечисленным признакам.

Воспитатель описывает растение или загадывает загадку ребенку. Ребенок находит описанное растение на картинке или в гербарии.

**Игра «Чудесный мешочек»**

**Игровая задача:** узнать растение по запаху, выделить и назвать характерные признаки растения, найти его на карточке-картинке или в гербарии.

**Правила:** В мешочек заглядывать нельзя! Сначала нужно понюхать, потом описать растение, спрятанное в чудесном мешочке, а затем найти его на карточке-картинке. Найти картинку может и другой участник игры.

**Ход игры**

Воспитатель выставляет на стол мешочки, заполненные сухими растениями. Рядом раскладывает карточки-картинки с их изображением. Один из играющих берет один из понравившихся мешочков, нюхает, затем описывает растение, по его мнению, находящееся там, ищет картинку с изображением этого растения. После этого проверяют, правильно ли определил ребенок растение, заглянув в мешочек.

**Игра «Доктор Айболит»**

**Игровая задача:** найти карточки с изображением болезни, которую можно вылечить одним из предложенных лекарственных растений. Закреплять названия лекарственных растений.

**Правила:** ребенок в роли Доктора Айболита. На столе перед доктором Айболитом разложены лекарственные растения. Воспитатель показывает ему (доктору Айболиту) картинку с изображением животного или человека с симптомами какой-либо болезни (кашель, рана, температура, зубная боль и т.д.). Ребенок ищет карточку с изображением лекарственного растения и рассказывает, как с его помощью можно вылечиться.

**Игра «Времена года»**

**Цель:** учить видеть признаки сезонных изменений в погоде, растениях, поведении животных, жизни и труде людей.

*Игровое задание.* Выбрать картинки, соответствующие данному времени года.

*Правила игры.* Вспомнить, что в какое время бывает. Помогать друг другу подбирать картинку ко времени года.

Рекомендуется использовать стихи, загадки, которые помогут детям правильно выполнить задание, обнаружить ошибку.

**Игра «Где что зреет?»**

Цель: уточнять и углублять знания дошкольников о растениях. Воспитывать взаимопомощь, доброжелательность.

*Игровое задание.* Вырастить плоды или цветок.

*Правила игры.* Сравнивать плоды (цветы) с листьями. Помогать това­рищу выполнять задание.

*Материал.* Вырезанные из цветного картона листья, плоды (яблоки, груши, сливы, орехи, малина, клубника, крыжовник, смородина и т. д.), цветы.

*Игра.* На столе выложите две ветки: на одной плоды (цветы) и листья одного растения, на другой плоды и листья разных растений, например, листья крыжовника, а плоды вишни. Созреют ли эти пло­ды? Расцветет ли этот цветок? Желающие исправляют ошибку - к листьям подбирают нужные плоды (цветы), и наоборот.

Дети на своих столах подбирают разложенные на подносах пло­ды (цветы) и листья. Потом проверяют друг у друга задания, исправляют ошибки. *Вариант.* На ветке с листьями разные плоды (цветы), лишь один разме­щен правильно. Задача − заменить ошибочно выросшие плоды (цветы) правильными. (Разнообразные плоды лежат на подносе.)

**Игра «Помоги малышам»**

**Цель:** научить детей различать животных по внешнему виду, повадкам и уметь группировать их: диких и домашних, хищных и травоядных, птиц, зверей, рыб и т. д. Воспитывать гуманное отношение к животным.

*Игровое задание.* Подружить животных.

*Правила игры.* Объединять животных по указанному воспитателем прин­ципу.

*Материал.* Рисованные изображения домашних и диких животных, хищных и травоядных, взрослых и малышей.

*Игра.* Воспитатель предлагает детям найти для каждого детеныша свою маму. Затем предлагает найти всех диких, потом домашних животных.

**Игра «Природный мир бывает разный»**

**Цель:**закреплять и уточнять знания дошкольников о характерных особенностях мира живой и неживой природы.

*Материал*: картинки с изображением природных объектов.

*Ход игры*: детям предлагается сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов. Попросить отделить картинки с изображением живой и неживой природы, сделать обоснование.

**Игра «Кто где живет»**

**Цель:** расширение знаний дошкольников о месте обитания животных.

*Материал*: картинки с животными у воспитателя, картинки с изображениями разных мест обитания − у детей (дерево, река, нора и т.д.)

*Ход игры*: воспитатель показывает картинку с изображением животного, а ребенок должен определить, где он обитает, и «поселить» у себя на нужной карточке.

**Игра «Берегите природу»**

**Цель:** закрепление знаний дошкольников о взаимосвязи всего живого на Земле; воспитание бережного отношения к окружающему миру.

*Материал*: игровое поле, картинки (сектора) со схемами.

*Ход игры*: воспитатель показывает детям круг, разделенный на сектора – «квартиры». И предлагает в каждую «квартиру» заселить из природного мира какую-либо часть: растения, животных (звери, птицы, рыбы), человека. Дети распределяют картинки с указанными изображениями по секторам. Далее воспитатель убирает одно из изображений и уточняет у детей, что произойдет с оставшимися живыми объектами на Земле при отсутствии спрятанного объекта. Например: если убрать растения, что произойдет с птицами, зверями и т.д. (доходят до человека). Изображение человека убирают из круга в последнюю очередь. Детей подводят к выводу: если человек исчезнет с Земли, то природа не погибнет, но если хотя бы один из других элементов живой природы исчезнет, может погибнуть и оставшийся мир, в том числе и человек. Все взаимосвязано в природе, и человек должен бережно относиться к окружающему миру.