МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 18 г. ЧЕЛЯБИНСКА»
454021,г. Челябинск, ул. Скульптора Головницкого, 18
тел.: (351) 724-30-54, 724-30-53
ИНН 7448156613 КПП 744801001

Юные следопыты:
игровая картотека по экологии

Разработала: Педагог-психолог
МАДОУ «ДС №18 г. Челябинска»
Юрина Анастасия Андреевна

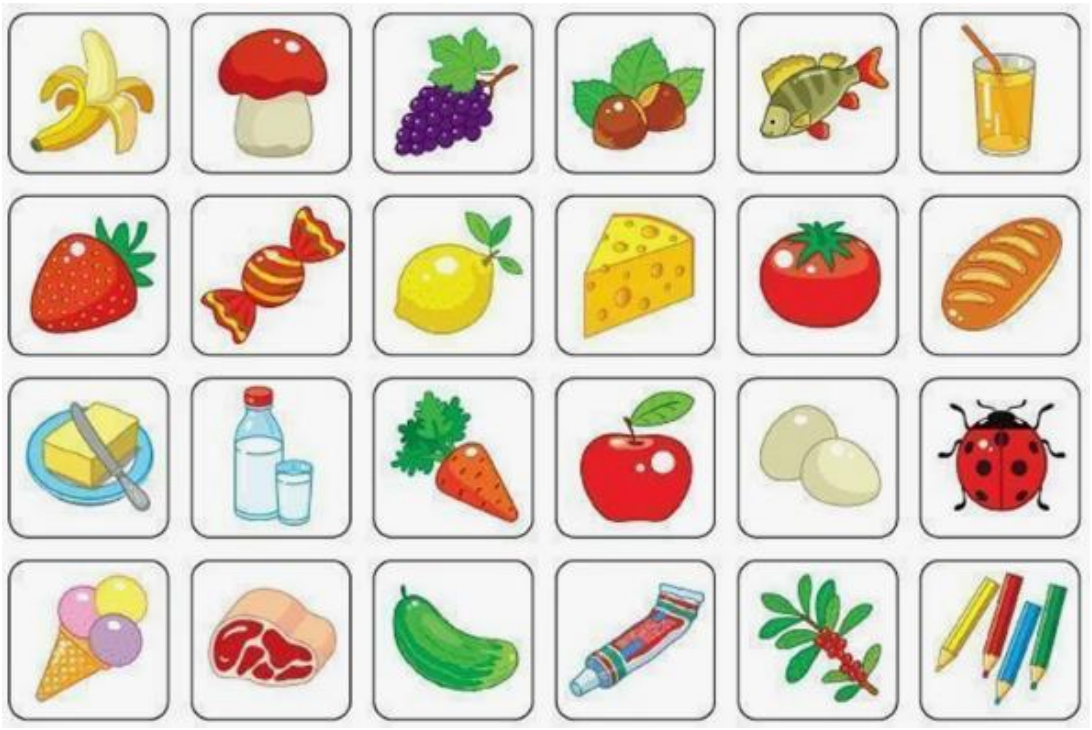
Челябинск, 2026

«Угадай, что любит лошадь?»

Цель: формирование первичных представлений об особенностях питания домашних животных (в частности, лошади) в рамках познавательного развития.

Ход игры:

1. Воспитатель показывает карточки с продуктами (морковка, яблоко, хлеб, конфеты) и задаёт вопрос: «Что можно дать лошади?». Дети выбирают подходящие варианты, аргументируя выбор (например: «Лошадь любит морковку!»).
2. Воспитатель комментирует: правильно — морковка и яблоко, а хлеб и конфеты лошади давать нельзя (хлеб тяжёлый для желудка, а в конфетах много сахара).
3. Под присмотром инструктора дети переходят к практическому этапу: дают лошадям выбранную безопасную еду (морковку или яблоко), соблюдая правила безопасности

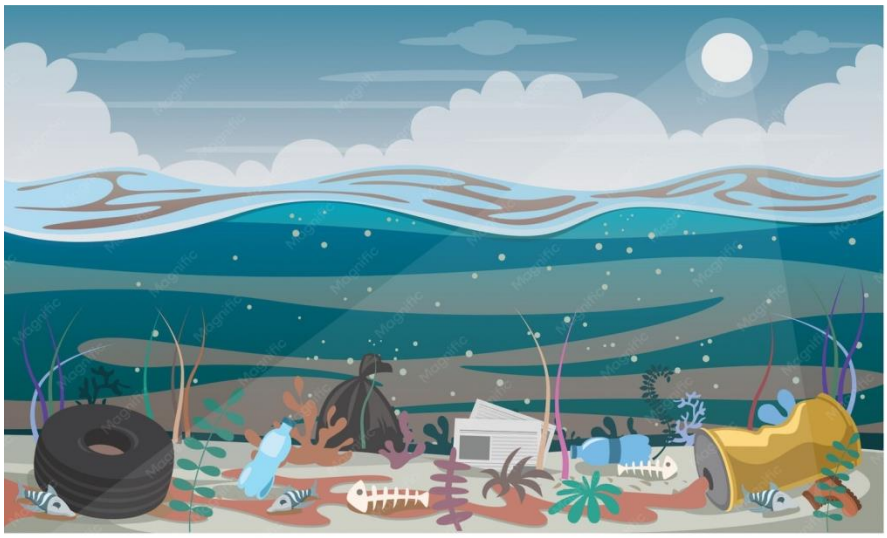


«Чистый водоём»

Цель: формирование основ экологической культуры и бережного отношения к природе в рамках познавательного и социально-коммуникативного развития (ФГОС).

Ход игры:

1. Воспитатель демонстрирует два плаката: чистый водоём (с птицами, рыбами, зеленью) и загрязнённый (с мусором, плёнкой на воде).
2. Задаёт вопросы: «Что случилось с водоёмом на втором рисунке?», «Почему животным и растениям плохо в грязной воде?», «Как мы можем помочь природе?». Дети отвечают, обсуждают последствия загрязнения.
3. Воспитатель обобщает: мусор вредит живым существам, загрязняет воду; чтобы помочь, нужно не бросать мусор в водоёмы, участвовать в уборке, беречь природу.





«Чистая среда»

Цель: формирование экологических представлений и навыков экологически ответственного поведения в рамках познавательного и социально-коммуникативного развития (ФГОС).

Ход игры:

1. «Спаси дерево»: дети называют 3 предмета из бумаги, которые можно сдать в переработку (тетрадь, картонная коробка, газета). Воспитатель фиксирует ответы, подчёркивает важность переработки.
2. «Чистый воздух»: участники без слов показывают жестами, что загрязняет воздух (имитируют движение машин, изображают дым от заводов), а что очищает (показывают деревья и растения). Обсуждают значение чистого воздуха.
3. «Сортировка мусора»: каждый ребёнок достаёт предмет из мешочка (бумажный комок, пластиковая крышка, веточка) и кладёт в соответствующую корзину («Бумага», «Пластик», «Природные материалы»). Воспитатель корректирует ошибки, объясняет выбор.

«Лесное богатство»

Цель: развитие познавательной активности и наблюдательности, формирование бережного отношения к природе, закрепление знаний о природных объектах в рамках познавательного и социально-коммуникативного развития (ФГОС).

Ход игры:

1. Воспитатель объявляет: «Мы — настоящие следопыты! Нам нужно найти и отметить разные объекты природы». Раздаёт детям «списки следопытов» с картинками-заданиями.
2. Дети отправляются на прогулку по тропинке и выполняют задания: ищут и показывают 3 разных дерева (берёзу, ель, рябину), 2 разных камня (гладкий и шершавый), находят что-то зелёное и что-то коричневое, ищут следы животных или птиц и описывают их.

3. Воспитатель сопровождает поиск, помогает замечать детали: например, обращает внимание на белый ствол с чёрными точками у берёзы или колючие иголки у ели.
4. Собранный природный материал (шишки, веточки, листья) дети кладут в корзинки.
5. После выполнения всех заданий каждый ребёнок обсуждает свою находку с воспитателем, а в дневнике ставится наклейка «Лесной следопыт».

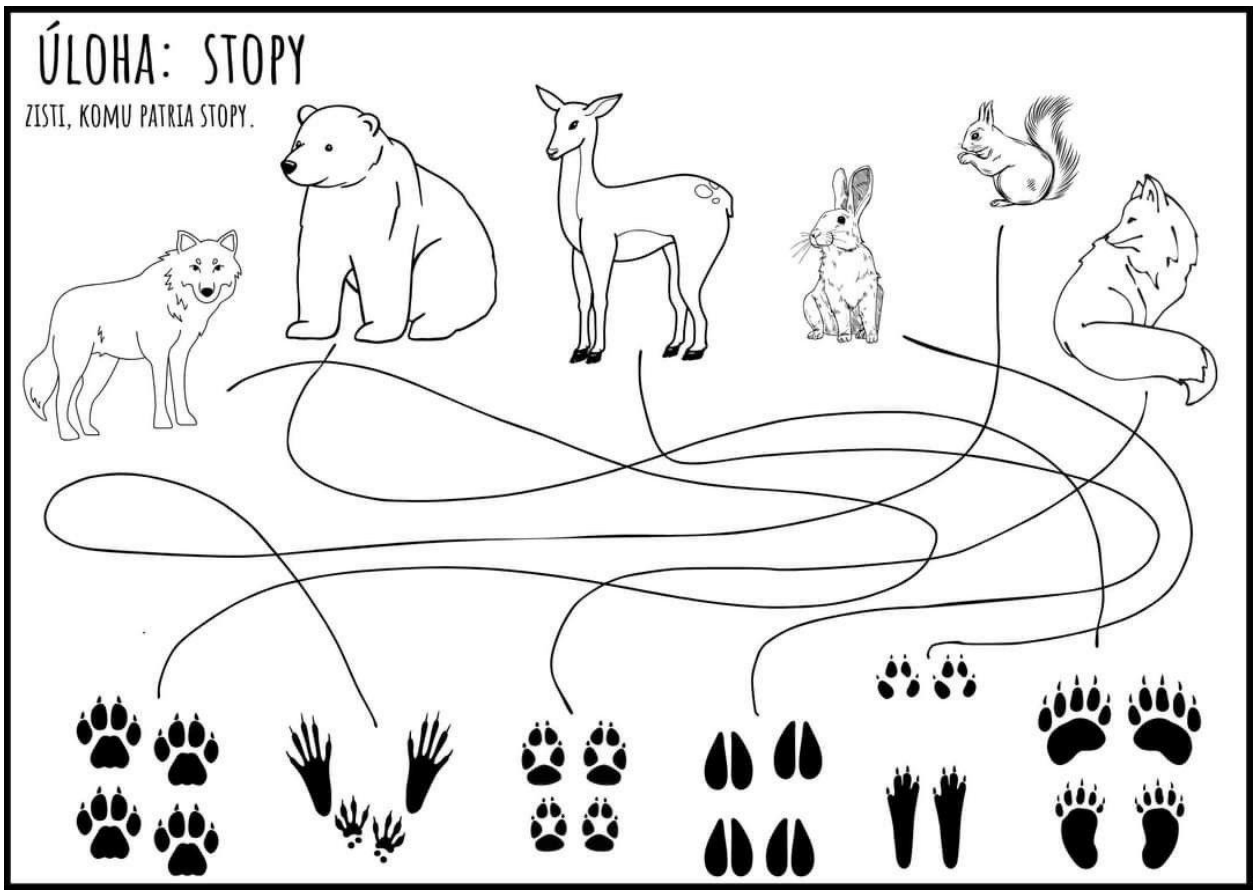
«Чьи это следы петляют?»

Цель игры:

Развитие наблюдательности, логического мышления и знаний о животном мире, формирование бережного отношения к природе в рамках познавательного и социально-коммуникативного развития (ФГОС).

Ход игры:

1. Угадывание следов. Разложены 3–4 карточки с изображениями следов разных животных (например, зайца, лисы, волка, птицы). Воспитатель предлагает детям вместе рассмотреть следы, обсудить их особенности (форма, размер, отпечатки лап) и угадать, какому животному они принадлежат. При необходимости можно использовать картинки-подсказки с изображениями самих животных.
2. Обсуждение. Дети по очереди высказывают предположения, а воспитатель помогает: задаёт наводящие вопросы («На что похожи эти отпечатки?», «Какие животные оставляют такие следы?»), корректирует ответы и дополняет информацию (например, рассказывает, чем питаются эти звери и как они передвигаются).
3. Закрепление. В завершение воспитатель просит одного из детей кратко рассказать остальным, какой след он угадал и почему так решил. Это развивает речь и умение структурировать мысли.



«Творения леса»

Цель: развитие творческих способностей, мелкой моторики, воображения и навыков сотрудничества в рамках художественно-эстетического и социально-коммуникативного развития (ФГОС).

Ход игры:

1. Дети приходят в беседку, где подготовлены материалы для творчества. Воспитатель говорит: «Мы собрали много интересного в лесу! Теперь сделаем картину „Наш лес“».
2. Педагог распределяет задачи: одни дети приклеивают элементы (шишки — это ёжики, веточки — деревья, листья — кусты), другие рисуют фломастерами дополнительные детали (солнце, облака, тропинки).
3. В процессе работы воспитатель задаёт вопросы: «Что ещё живёт в лесу? Давайте добавим белку или птичку», — побуждая детей к обсуждению и расширению композиции.

4. Дети совместно создают коллективную аппликацию, обмениваются мнениями, помогают друг другу. Воспитатель поддерживает инициативу, отмечает удачные решения.

5. По завершении работы проводится краткий анализ: дети вместе рассматривают картину, делятся впечатлениями, обсуждают, что получилось особенно хорошо.

«Правила поведения на природе»

Цель игры: закрепить знания о правилах поведения на природе, развить умение объяснять свою точку зрения и аргументировать важность бережного отношения к окружающему миру (в рамках познавательного и социально-коммуникативного развития по ФГОС).

Материалы:

Красочные карточки с иллюстрациями и текстом правил:

- «Не шуметь в лесу»;
- «Не рвать цветы без надобности»;
- «Не ломать ветки» (перечёркнутая сломанная ветка);
- «Не трогать диких животных»;
- «Убирать за собой мусор»;
- «Кормить животных только тем, что можно».

Ход игры:

1. Подготовка. Воспитатель раскладывает карточки на столе или доске, обращает внимание детей на яркие картинки и короткие надписи.
2. Выбор карточки. Дети по очереди подходят, выбирают одну карточку и показывают группе.
3. Рассказ и объяснение. Ребёнок говорит, что изображено на карточке, прочитывает правило и объясняет, почему оно важно. Например: *«На этой картинке нельзя рвать цветы. Если мы будем их рвать, цветов не останется, и другие люди не смогут их увидеть. А ещё цветы нужны пчёлам и бабочкам!»*

4. Обсуждение. Остальные дети могут дополнить ответ или поделиться своим опытом. Воспитатель поддерживает диалог, задаёт уточняющие вопросы: *«А что будет, если все начнут ломать ветки?»* или *«Как ещё можно помочь природе?»*.



«Хорошо-плохо»

Цель:

Научить детей оценивать поступки с точки зрения экологии, развивать умение аргументировать выбор в рамках познавательного и социально-коммуникативного развития (ФГОС).

Ход игры:

1. Воспитатель демонстрирует картинки с ситуациями (например: ребёнок кормит птиц крошками, топчет цветы, собирает мусор в пакет).
2. Дети показывают заранее подготовленные карточки: зелёную — если поступок хороший, красную — если плохой.
3. Ребёнок объясняет свой выбор: например, на картинке «собирает мусор» — «Это хорошо, потому что так мы делаем природу чище».
4. Воспитатель корректирует и дополняет ответы, подчёркивает правильные суждения.

