

Паспорт дидактической игры по географии

«Среда обитания»

для детей старшего дошкольного возраста

автор: Марусина М.А.

воспитатель ГБОУ ООШ №7

СП «Детский сад 4»

г.о.Сызрань

Цель:

- формирование представлений детей о климатических зонах и обитающих там животных.

Задачи:

- закреплять знания детей о среде обитания животных и пополнять знания детей о климатических зонах, какие животные там живут;

- активизировать речь детей, пополнять словарный запас новыми названиями животных. Развивать личностные качества: коммуникативность, целеустремлённость, волю ребёнка.

- развивать ассоциативное мышление и умение выстраивать логическую цепочку на основе 3-5 признаков;

- повышать интерес к живому миру за счет интересных фактов об животных и их удивительных способностях.

Оборудование

Коробка, конверты, листы-описание, листы подсказок.

1- вариант игры: 13 полей разных климатических зон, 104 карточки с животными. Лист подсказки для воспитателя.

2- вариант игры: 110 карточек, лист подсказки для воспитателя.

бонус игра: 20 карточек живых организмов и 20 карточек-схем. Лист подсказки для воспитателя.

Количество игроков: 3-5 человек.

Ход игры 1

Игра проводится в режимных моментах в свободное от занятий время. Игроки выбирают себе по одному полю с климатической зоной планеты. Из 104 карточек с животными они должны выбрать тех животных, которые обитают именно в той климатической зоне что указана у них на поле. Подсказкой для игроков может служить номер на карточке с животным, который можно сравнить с номером животного данной климатической зоны на обороте игрового поля. В ходе игры дети должны запомнить среду обитания определенных живых организмов. Можно задать следующие вопросы для закрепления:

Каких животных ты запомнил с этой карточки, назови?

Какой окрас характерен для всех животных данной среды обитания? Рост?

Чем покрыты их тела?

Ход игры 2

Играют 1-2 игрока. Для игры нужно взять конверты зеленого и желтого цвета. Игроку предлагают на выбор 2-3 карточки рубашками вниз. Перевернув рубашки, игрок должен угадать название животного по трем признакам. Если игрок затрудняется ответить, то воспитатель выдает еще одну карточку. Всего на отгадывание животного есть пять карточек подсказок, усложняется отгадывание тем, что на каждого животного есть подсказки-схемы. Лучший результат, если игрок отгадает с трех подсказок, которые он вытащил сам. После того, как животное отгадано, игрок должен назвать его климатическую зону проживания.

Бонус

Бонус-игра для эрудитов и желающих все знать. Красные конверты. Играют 1-2 игрока. Перед игроками выкладываются карточки-схемы, на которых изображены уникальные зашифрованные способности животных. Игроки должны отгадать и сопоставить животное и его способность.

Лист-подсказка

бонус

- 1** кубик льда – лягушка (замерзает зимой-размораживается весной)
- 2** резинка – змея (может растянуть пасть в 3-4 раза)
- 3** зеркало – голубь (узнает свое отражение в зеркале)
- 4** болид – гепард (самое скоростное животное)
- 5** желудок – гиена (самый мощный желудок)
- 6** размах крыльев – альбатрос (самый большой размах крыльев из всех птиц, может пролететь 1000км только на парении без взмахов)
- 7** прыжки и горы – горные козлы (прыгают по отвесным скалам на высоте 3000м, отлично держат равновесие)
- 8** гирия – жук-навозник (поднимает вес больше себя в 1140раз)
- 9** восстановление клетки – плакария (способна к 100%регенерации организма, включая мозг)
- 10** поезд – птица сапсан (способен развить скорость в свободном пике до 400км/ч, самая быстрая птица)
- 11** эхо локация – дельфин (способность видеть и ориентироваться в пространстве с помощью высокочастотных волн)
- 12** разрез рогов – овцебык (определяется возраст по количеству колец на срезе рогов)
- 13** драчун – казуар (самая драчливая птица)
- 14** язык – хамелеон (самый длинный язык – до 90см)
- 15** панда – муравей (окрас панды, название такое же: муравей-панда)
- 16** змея – гусеница (хвост гусеницы в минуты опасности превращается в голову змеи)
- 17** вирус – комар (переносчики опасных заболеваний)
- 18** капля – рыба (глубоководная рыба-капля; и забавная, и смешная)
- 19** электричество – угорь (убивает свою жертву током)
- 20** больница – кошка (кошки способны вылечить некоторые заболевания)

Лист-подсказка

2 вариант игры

- | | |
|------------------------|---|
| 1 акула 1-4 | 15 коза 66-69 |
| 2 осьминог 5-8 | 16 петух 70-73 |
| 3 белый медведь 9-13 | 17 кошка 74-78 |
| 4 северный олень 14-18 | 18 рыбка 79-82
(враг рыбки в аквариуме-гидра
простейший организм) |
| 5 гиппопотам 19-23 | 19 крот 83-86 |
| 6 слон 24-28 | 20 кузнечик 87-90 |
| 7 верблюд 29-33 | 21 лама 91-95 |
| 8 скорпион 34-38 | 22 пума 96-99 |
| 9 воробей 39-42 | 23 лягушка 100-104 |
| 10 гусеница 43-46 | 24 утка 105-109 |
| 11 горилла 47-50 | 25 степной орел 110-113 |
| 12 ленивец 51-55 | |
| 13 ёж 56-60 | |
| 14 кабан 61-65 | |



