****

**Альбом дидактических игр «Наш дом – Земля»**

Дидактические игры по экологии – занятия для дошкольников, направленные на развитие интереса к природным объектам и явлениям, на формирование бережливости и ответственности по отношению к природе. Дети, участвуя в играх, учатся правильно себя вести на природе, получают базовые экологические знания и стремление применять их на практике.

**1.Дидактическая игра что сначала, что потом»**

Дидактическая игра «Что сначала, что потом?» вырабатывает навык определения последовательности явлений и событий. Дети учатся составлять логические цепочки – это важный этап интеллектуального развития, подготовки к школе.

**Цель:** расширение индивидуального словаря;

развитие способности логически мыслить;

улучшение речевых навыков;

расширение знаний об окружающем мире;

формирование навыка систематизации обретенных знаний.

**Ход игры:**

Предложите игроку рассмотреть карточку

Пусть определит причину и следствие, разложит картинки от начала к концу процесса.

Ребенок должен объяснить, почему выбрал такую последовательность.

Пусть по каждой группе картинок составит предложение, грамотно произнесет его вслух.

**2.Дидактическая игра « Отчего грустит и радуется планета»**

Правила игры.

**Цель игры:** Создание условий для формирования представлений о правилах поведения в природе, об источниках возникновения мусора, о влиянии отходов на окружающую среду и здоровье человека, заложить основу экологической культуры; закрепить знания ребенка о том, что Земля – наш общий дом, в котором живут звери, птицы, насекомые; развить разговорную речь.

**Задачи: 1.** Познакомить детей с планетой Земля. 2. Ознакомить дошкольников с правилами поведения в природе. 3. Развивать логическое мышление, речь, память, творческое воображение. 4. Воспитывать доброту, интерес, любовь к природе.

**Вариант игры.**

Играют два человека, выбирают фон земли и раскладывают карточки, которые обозначают, что безопасно для природы, отчего она радуется, а чем может человек навредить природе, отчего она станет грустная.

Подведение итогов: В конце игры педагог обобщает и вспоминает с детьми изученные правила поведения в природе.

**3.Дидактическая игра « Живая и неживая природа»**

Игра направлена на познавательное развитие дошкольников по теме «Экология», она воспитывает интерес и уважительное отношение к природным объектам.

**Цель**: расширение и закрепление представлений о природе, формирование навыка различать живые и неживые объекты, находить связи между ними.

**Задачи:**

формирование умения определять объекты живой и неживой природы, а также рукотворные;

совершенствование речевых навыков;

обучение навыку формулирования вопросов и ответов на них;

обогащение индивидуального тематического словаря;

обучение навыку решения возникающих проблем, формулирования выводов;

формирование интереса к природе, стремления положительно влиять на экологию;

воспитание любознательности, познавательного интереса;

**ход игры:**

**Вариант игры № 1**

Для игры потребуются карточки с картинками. Картинки должны отвечать на такие вопросы, как: Живой? Неживой? Кто? Что?

Возьмите такое количество карточек, которое ребенок с легкостью просмотрит за один раз.

Как играем с карточками? Рассмотрите карточку, озвучьте что на ней изображено, задайте вопрос риторически: «Кто это?», «Что это?», «Она живая?», «Он живой», ответьте сами на него.

Например,

Кто это? Лиса. КТО — ЛИСА. Она ЖИВАЯ! Что лиса делает? Она бежит, смотрит, ищет (и другое);

Кто это? Пчела. КТО — птица! Она ЖИВАЯ! Что птица делает? Она летает, машет крыльями;

Что это? Это книга. ЧТО книга! Нет, она неживая!

За раз рассмотрите три-четыре карточки.

В другой раз приведите более детальный пример:

Кто это? Носорог. КТО тигр. Он ЖИВОЙ! Он кушает, двигается, у него появляются детки, он играет с другими тиграми, общается с ними на своем тигрином языке. Еще он может болеть, испытывать эмоции (радость, грусть, гнев)»;

Что это? Автомобиль. ЧТО автомобиль? Он НЕЖИВОЙ! Без человека он не может ездить. Кто управляет автомобилем? Человек. Автомобиль кушает еду? Нет. Сам автомобиль не гуляет, дом себе не строит, он не чувствует боли.

Выделяйте, делайте акцент на слова «кто» и «что», «живой» и «неживой». Делайте паузы, чтобы дать ребенку несколько секунд на размышления.

**Вариант игры № 2**

Для игры используем маленькие карточки с картинками. Рассматриваем картинки с ребенком и отвечает на вопросы «Кто?», «Что?» Ребенку сложно за один раз понять суть всех этих понятий. Тему необходимо, закреплять. В этом поможет классификация. Как сортировать на кто? что? Возьмите два контейнера, положите их перед собой. Возьмите несколько карточек с картинками, озвучивайте и сортируйте их перед ребенком сами. Беря картинку, озвучьте: «КТО? — муха», «ЧТО? — мяч», «ЧТО? — ручка», «КТО? — мальчик». Карточек должно быть столько, чтобы хватило удержать интерес у ребенка

**4.Дидактическая игра « С какого дерево листок?»**

**Цель:** формировать представления детей о различных видах деревьев, их особенностях, пользе для человека. Развивать познавательный интерес детей, внимание, наблюдательность, умение описывать; активизировать словарный запас детей; воспитывать любознательность, добрые чувства к природе

**Варианты игры.**

1.Подобрать листочки к каждому дереву, назвать дерево и листочек ( Например, «Это дерево называется берёза, а листочек берёзовый» ).

2.Описать дерево и его листья (Например, «Это дерево называется дуб. Дуб считают лиственным деревом. Это очень могучее крепкое дерево с широким разветвлённым стволом чаще всего произрастает в лесу. Листья дуба светло – зелёного цвета, гладкие с не ровными краями.)

3.Найти деревья, у которых есть иголочки, назвать их.

4. Назвать особенность каждого дерева (Например, на дубе растут жёлуди, черёмуха приносит чёрные ягодки, у берёзы есть серёжки и т. д. )

5. Составить рассказ о берёзе и дубе, о черёмухе и тополе, о сосне и иве, опираясь на картинки деревьев.

**5. Дидактическая игра « Чей след?»**

Дидактическая игра «Чьи следы» предназначена для дошкольников старшей возрастной группы. Она помогает расширить и закрепить знания о животных и птицах, развить логику, речевые навыки, зрительное восприятие, умение наблюдать

Посредством занятия удается:

развить у детей умение распознавать и различать животных по отпечаткам лап;

расширить знания о жизни в дикой природе;

воспитать любознательное и заботливое отношение к природе;

расширить речевые способности, пополнить словарный запас;

развить память, внимание, способность творчески и логически мыслить.

Цель дидактической игры «Чьи следы» – расширение знаний о диких лесных, степных, таежных зверях и птицах.

Игра подходит для индивидуальных и коллективных уроков по экологии в подготовительной группе детского сада.

Для занятия необходимо изготовить карточки, изображающие распространенных зверей и птиц, обитающих в лесу, степи, тайге, а также правильные изображения отпечатков их лап

**Ход занятия**

Дидактическая игра «Следы животных» состоит из 2 этапов. На первом – предварительном – педагог знакомит воспитанников с лесными, степными и таежными животными, рассказывает о каждом основную информацию.

Например, волк:

где обитает – в глухом лесу;

чем питается – хищник, санитар леса, охотится на зайцев, кабанов, оленей;

как выглядит – покрыт серой шерстью;

особенности поведения – держится в стае, общается с сородичами воем.

Аналогично воспитатель рассказывает о полярном медведе, северном олене, песце, лосе, кабане, благородном олене, буром медведе, лисе, еноте, рыси, зайце, белке, еже, суслике, степном орле, вороне, дикой утке и прочих обитателях дикой природы.

Можно организовать рассказ в виде загадок. Дети должны отгадать, о каком животном рассказывает педагог.

На втором этапе воспитатель предлагает детям рассмотреть следы диких животных, угадать кому какие отпечатки принадлежат. Дети с увлечением изучают картинки, соотносят их друг с другом.

**6.Дидакттическая игра « Что где растёт?»**

Дидактическая игра «Что где растет» предназначена для индивидуальных и подгрупповых занятий с дошкольниками .Расширяет знания о садовых, огородных, полевых, луговых, лесных растениях. Дети знакомятся с названиями цветов, плодов и деревьев, узнают, где они растут, развивают интеллект, память, мелкую моторику.

**Задачи:**

формирование умения различать овощи, фрукты, цветы, ягоды, правильно их называть;

расширение представлений о местах произрастания деревьев и плодов;

воспитание заботливого отношения к объектам природы;

формирование умения группировать предметы, определять пространственные связи;

развитие памяти, концентрации внимания, мышления, речевых навыков;

улучшение моторики пальцев рук;

воспитание усидчивости, старательности.

Игра формирует представление о различиях между овощами и фруктами, о местах их выращивания. Дополнительно можно провести дидактическую игру «Огород».

Для игры подготовьте картинки, изображающие огородные и садовые плоды. Сделайте макеты дерева и грядок.

Разложите игровой материал на столе, попросите детей назвать изображенное, обозначить одни плоды общим словом «овощи», другие – «фрукты». Спросите у воспитанников, где растут овощи (на огородных грядках) и фрукты (на садовых деревьях). Попросите детей правильно разложить плоды, объяснив свой выбор.

Бывает, что ребенок затрудняется с выбором. Тогда педагог должен развернуто описать растения и места их выращивания, а игрок – запомнить, повторить вслух.

**7. Дидактическая игра « Что из чего сделано»**

Дидактическая игра «Что из чего сделано» подходит для игры в детских садах и дома. Она знакомит дошкольников с основными физическими свойствами предметов, учит выявлению и обобщению объектов по материалам, из которых они изготовлены. Занятие предназначено для детсадовцев старшей и средней группы, развивает память, концентрацию внимания, логическое мышление.

**Задачи:**

формирование представления о создании и физических характеристиках объектов окружающего мира;

знакомство с продукцией, производимой руками человека;

формирование представления о назначении разных вещей и значимости человеческого труда;

развитие любознательности, расширение кругозора и словарного запаса по теме «Предметы»;

обучение навыку сравнения, определения причинно-следственных связей;

улучшение памяти, концентрации внимания, речевых навыков, способности логически мыслить;

воспитание навыка коллективной работы, взаимодействия с окружающими.

**Вариант 1**

Для игры необходимо сделать карточки , подписанные «Металл», «Резина», «Бумага», «Древесина», «Пластик», «Шерсть», «Мука», «Стекло», а также вырезать квадратные картинки, изображающие предметы и продукты, изготовленные из перечисленных материалов.

Играть могут несколько детей или один ребенок. Воспитатель задает наводящие вопросы. Например: «Что сделано из муки?». Игрок выбирает картинки хлеба, печенья, кекса, макарон, пирога и прочие, кладет в соответствующую коробочку.

**Вариант 2**

Для игры нужно сделать вместительные коробочки с крышками, подписать «Металл», «Древесина», «Пластик», «Резина». Также найти небольшие предметы, изготовленные из этих материалов: пуговицу, воздушный шарик, катушку от ниток, ластик, ложечку и прочее. Задача детей – распределить предметы по коробочкам правильно.

В процессе игры можно экспериментально определять физические свойства вещей. Пусть дети их потрогают, попробуют погнуть, поцарапать.

**Вариант 3**

Для игры нужно подготовить игровое поле, разделенное на 4 сектора разных цветов: «Металл», «Древесина», «Стекло», «Пластик». В каждом секторе нарисовать пустые ячейки. Также сделать соответствующие размеру ячеек картинки, изображающие объекты, сделанные из перечисленных материалов.

Участники делятся на 4 команды по секторам. Педагог раскладывает картинки лицевой стороной вниз. Дети поочередно берут карточки. Если картинка совпадает с сектором команды, кладут на ячейку, если нет, возвращают на место. Побеждает команда, которая первой заполнит все ячейки своего сектора.

Еще можно поиграть в вопросы. Педагог кладет карточки лицевой стороной вниз. Каждый участник поочередно берет картинку, показывает остальным, задает вопрос. Например: «Кружку делают из резины?» или «Из чего сделана мебель?». Каждый игрок отвечает. Ответившие неверно получают штрафной значок. Победителем оказывается игрок, проштрафившийся наименьшее число раз.