*Дидактические игры по экологии для дошкольников. Средняя - старшая группа*

**1. «Птицы, рыбы, звери»**  
Цель: Упражнять детей в умении называть предмет определённой группы предметов.  
Игровые действия:  
Ведущий бросает мяч ребёнку и произносит слово «птицы». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например, «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться. Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».  
  
**2. «Угадай, что в руке»**  
Цель: Различать на ощупь овощи, фрукты и ягоды.  
Игровые действия:  
Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи овощей, ягод и фруктов. Дети должны отгадать. Воспитатель показывает, например, грушу и просит определить, у кого такой же предмет объекта (фрукт, овощ, ягода).  
  
**3. «Летает, плавает, бегает»**  
Цель: Изображать способ передвижения объекта.  
Игровые действия:  
Ведущий называет или показывает детям объект живой природы и предлагает детям изобразить способ передвижения этого объекта. Например, при слове «медведь» дети начинают подражать ходьбе как медведь; «сорока» дети начинают махать руками и так далее.  
  
**4. Игра «Хорошо – плохо»**  
Цель: Совершенствовать знания детей о явлениях живой и неживой природы, животных и растениях.  
Игровые действия:  
Воспитатель или педагог предлагает детям разные ситуации, а дети делают умозаключения, например: «Ясный солнечный день осенью – хорошо или плохо?», «В лесу пропали все волки – это хорошо или плохо?», «Каждый день идут дожди – это плохо или хорошо?», «Снежная зима – это хорошо или плохо?», «Все деревья зеленые – это хорошо или плохо?», «Много цветов в нашем саду – это плохо или хорошо?», «У бабушки в деревне есть корова – это хорошо или плохо?», «Исчезли все птицы на земле – это плохо или хорошо?» и так далее.  
  
**5. «Кто за кем?»**  
Цель: Показать детям, что в природе всё связано между собой.  
Продолжать воспитывать у детей бережное отношение ко всем животным.  
Игровые действия:  
Воспитатель предлагает вызванному ребёнку соединить ленточкой всех животных, которые охотятся друг за другом. Другие дети тоже помогают найти правильные картинки с животными. Можно предложить начинать игру с растения, лягушки или комара.  
  
**6. «Что лишнее»**  
Обычно эта игра применяется для развития мышления, но её можно использовать ещё и для развития зрительной и слуховой памяти, в зависимости от того, как преподносится материал – наглядно или на слух.  
Цель: развитие зрительной и слуховой памяти и мышления, активизация словаря детей.  
Оборудование : карточки с набором из 4-х слов (картинок): три слова – одно обобщающее понятие, одно слово – другое обобщающее понятие.  
Ход игры:  
Ребёнку предлагают послушать (посмотреть) и запомнить ряд слов (картинок). Время предъявления каждой картинки 1 сек. После предъявления картинки закрывают или убирают. Затем его просят повторить эти слова (назвать картинки). Далее ребёнку задаётся вопрос: «Как ты думаешь, какое слово (картинка) лишнее? Почему?». Потом ребёнку предлагают вспомнить и перечислить остальные три слова (картинки). После этого ребёнку ещё раз предлагают перечислить весь ряд слов (картинок) в том порядке, как он предъявлялся.  
Усложнение игры происходит за счёт увеличения количества запоминаемых слов или картинок, а также за счёт более тонкой дифференцировки обобщающих понятий (например, посуда – столовая, кухонная, чайная).  
Примерный перечень оборудования для игры  
Домашние – дикие птицы  
Курица, гусь, индюк баран  
Утка, петух, павлин лошадь  
Цыпленок, утенок, гусенок свинья  
Птицы – звери  
Страус, пингвин, аист дельфин  
Дельфин , морж, осьминог пингвин  
  
**7. «Четвёртый лишний»**  
Цель:. развивать у детей познавательный интерес к жизни пернатых друзей, учить понимать образный смысл загадок.  
1. заяц, ёж, лиса, шмель;  
2. трясогузка, паук, скворец, сорока;  
3. бабочка, стрекоза, енот, пчела;  
4. кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;  
5. пчела, стрекоза, енот, пчела;  
6. кузнечик, божья коровка, воробей, комар;  
7. таракан, муха, пчела, майский жук;  
8. стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;  
9. лягушка, комар, жук, бабочка;  
10. стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.  
  
**8. «Выложи птицу (животное, предмет) из геометрических фигур»**  
Цель: продолжать учить детей выкладывать изображения животных, предметов, явления природы и. д., используя геометрические фигуры; развивать творческое воображение, вызвать желание фантазировать.  
Оборудование: карточки, набор геометрических фигур.  
Педагог предлагает поиграть в игру, в процессе которой дети придумывают свои предметы и изображения, используя ранее полученные знания и умения.  
  
**9. Найди по описанию**  
Цель: закрепить представление об особенностях внешнего вида растений, учить детей самостоятельно описывать растение.  
Игровая задача: найти растение по перечисленным признакам.  
Материал: карточки с изображением растений.  
Ход игры: Ведущий называет характерные особенности того или иного растения, не называя его. Дети отыскивают его изображение среди карточек. Побеждает тот, кто быстро и правильно найдет или назовет отгадку.  
  
**10. Лото «Что где растет?»**  
Цель: закреплять умение детей классифицировать растения по месту произрастания; развивать внимательность.  
Игровая задача: заполнить игровое поле.  
Материалы: игровые поля — луг, лес, водоем, болото. Карточки с изображением растений, произрастающих в данных экосистемах.  
Ход игры: Дети выбирают игровые поля. Ведущий перемешивает карточки и, доставая по одной, называет растение. Играющие дети забирают те карточки, которые соответствуют их игровому полю. Выигрывает тот, кто быстрее заполнит игровое поле.



















