*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.



















