**Дидактические игры в экологическом воспитании**

|  |  |
| --- | --- |
| http://ds3-gav.edu.yar.ru/images/0_4ca2a_c6d215a_l_w100_h51.jpg**«Зоологическая столовая»****Цель**: Формировать представление дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку.**Материал**: на каждую команду – лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего), комплект картинок с изображением животных (15-20 шт.)**Ход игры***Играют две команды по 3-5 человек.***Вос-ль**: как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим.Команда, которая первой разместит животных правильно, станет победителем. |                http://ds3-gav.edu.yar.ru/images/8719692f53a2_w100_h104.jpg**«Лесной многоэтажный дом»****Цель**: углубить знания детей о лесе как природном сообществе; закрепить представления об «этажах»(ярусах) смешанного леса.**Материал**: модель с изображением 4 ярусов смешанного леса (почвенного, травянистого, кустарникового, древесного); силуэтные изображения животных; фишки.**Ход игры*****I вариант***. Воспитатель дает детям задания расселить животных на 4 ярусах смешанного леса.***II вариант***. Воспитатель помещает животных в несвойственные для их обитания ярусы. Дети должны найти ошибки, исправить их и объяснить, почему они так считают. Кто первый находит ошибку и исправляет ее, получает фишку.Победителем становится тот, у кого в конце игры окажется больше фишек. |
| **«Кто рядом живет»****Цель**: обобщить представления детей о луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что они обитают в воде, другие – возле воды, в лесу или на лугу. Лес, луг, водоем – это их дома. Там они находят себе еду, растят потомство.**Ход игры***В разных уголках площадки раскладывают обручи красного, синего и зеленого цветов. Дети надевают маски (шапочки).*Вос-ль: определите, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде «Занять свои дома!» обитатели леса должны занять место в зеленом обруче, обитатели луга – в красном, обитатели водоема – в синем.После того как дети займут места в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз. | **«Живые цепочки»****Цель**: расширять представления детей о природных сообществах, их целостности и уникальности, о цепях питания.**Ход игры***Играют две команды (по 3 ребенка в каждой). Дети надевают маски (шапочки): один ребенок – растения, второй – растительноядного животного, третий – хищника. Игра проводится в несколько этапов.***Вос-ль**: по команде «Цепочка стройся!» вы должны построиться так, чтобы образовалась цепочка: растение, растительноядное животное, хищник. Затем каждый должен будет представиться и объяснить, почему он занял то или иное место в цепочке.Команда, которая первой правильно построится, а так же объяснит последовательность построения, станет победителем.*На втором этапе игры дети меняются ролями; на третьем этапе используются другие объекты природы.**На заключительном этапе проведения игры из цепочки убирается какой-либо объект. При построении дети должны обнаружить его отсутствие и рассказать, к чему это может привести.**Если дети легко справляются с выполнением игровых заданий, цепи можно удлинить.* |

**«Путешествие в лес»**

**Цель**: способствовать осознанию дошкольниками взаимосвязи всех компонентов природы, закреплению навыков экологически грамотного поведения.

**Материал**: Старичок-лесовичок (кукла); 3 коробки с одинаковыми комплектами картинок с изображением растений и животных леса, луга, водоема (наклеенные на плотный картон и с подставками); эмблемы.

**Ход игры**

*Игра может проводиться на свежем воздухе или в помещении. Воспитатель сообщает детям, что они отправляются в лес. При входе в лес их встречает Старичок-лесовичок (за него говорит взрослый).*

**Старичок-лесовичок**: Здравствуйте ребята! Лес гостям рад. Но прежде чем  вас пропустить, я должен узнать, с добром ли вы пожаловали, помните ли вы правила поведения в лесу? Вы должны выбрать из каждой пары фраз, которые я произнесу, правильную.

1. Ветки не ломайте, деревья не калечьте, ни травинку, ни лист зря не рвите.

В лесу можно поиграть: ветки ломать, листьями бросаться, цветы рвать, венки плести – зелень не жалко, еще вырастет!

2. Пучеглазую лягушку, ползучего ужа, неповоротливую жабу, противных гусениц можно прогнать, а лучше бы их совсем не было.

Животные всякие нужны. Каждое из них необходимо природе.

*Дети отвечают. Старичок-лесовичок благодарит их за правильные ответы и пропускает в лес. Воспитатель приглашает лесовичка пойти с ними. На привале он загадывает детям загадки. За каждый правильный ответ Старичок-лесовичок дает эмблему «Знаток леса».*

**Старичок-лесовичок**. Однажды несколько волшебников поспорили, каким должен быть лес. Долго они спорили, но никак не могли друг с другом согласиться. Решили, что каждый из них создаст такой лес, какой ему нравится. А что у них получилось, я вам сейчас расскажу.

1. Первый волшебник решил, что в его лесу никаких животных, даже самых крошечных, не будет, только деревья, кустарники, трава и грибы. Скоро лес превратился в непроходимую чащу, а потом и вовсе погиб. Волшебник не мог понять, почему. Помогите ему разобраться.
2. Второго волшебника раздражал всякий шум, и он создал лес, в котором не было птиц. И этот лес постигла та же участь. Как вы думаете, что случилось?
3. Третий волшебник был очень добрым и хотел, чтобы все дружили. Он поселил в своем лесу только мирных животных – зайцев, лосей, косуль, оленей. И они чуть не съели весь лес. Очень огорчился добрый волшебник. В чем была его ошибка?
4. Четвертый волшебник поселил в созданном лесу только волков и лисиц. Но они вскоре покинули этот лес. Почему это произошло?
5. Пятый волшебник сотворил обычный лес, но никто этот лес не покинул. Почему?

Дети отвечают на вопросы.

Затем, все выходят на пустую площадку. Старичок-лесовичок сетует, что здесь ничего не растет. Воспитатель предлагает детям создать лес, луг и озеро.

В разных местах площадки стоит три коробки, в которых находятся картинки с изображением растений и животных леса, луга и озера. Дети делятся на три команды. С помощью жребия определяют, какое из природных сообществ каждая команда будет создавать. Дошкольники отбирают картинки с природными объектами выбранного ими сообщества и выставляют их. Старичок-лесовичок проверяет выполнение задания и награждает призами ту команду, которая первой правильно справилась с работой.