**Дидактическая игра «Волшебный круг»**

**Цель:**
Познакомить детей с многообразием взаимосвязей в экосистеме.
**Материал:**
Игровое поле состоит из двух кругов (диаметр 20 и 30 см). По окружности большого круга расположены коробочки, наполненные природным материалом (шишки, камешки, перья, ягоды, модели солнца, воды, воздуха, мелкие картинки объектов природы). Набор картинок: лес, водоем, поле в разные времена года; животные.

**Правила игры:**

**Водящий выбира**ет картинку, которую размещает в центре верхнего круга и крутит стрелку. Дети поочередно открывают коробочки, на которые указывает стрелка, называют предмет, находящийся в них и объясняют взаимосвязь между данным предметом и картинкой в центре верхнего круга. Выигрывает ребенок, установивший большее количество взаимосвязей.

**Дидактическая игра «Чудо-дерево».**

**Цель**:
Закрепить знания детей об отличительных признаках растений, их составляющих частях.
**Материал**:
Игровое поле состоит их десяти коробочек, соединенных на одной плоскости. В коробочках - береста, желуди, ягоды рябины, еловые и сосновые шишки, спил дерева, листья, мох, иголки ели и сосны. Каждая коробочка закрывается крышечкой с цифрами от одного до шести.

**Правила игры:**

Дети по очереди достают цифры из «мешочка», открывают соответствующую коробочку и угадывают растение по его части, объясняют функциональное значение данной части для всего растения. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого к концу игры больше фишек.

**Дидактическая игра «Волшебный цветок»**

**Цель**:
Закрепить знания детей о значении растений в жизни человека; развивать навыки чтения готовых символов, воспитывать у ребенка потребность в заботе о растениях и о своем здоровье.

**Материал**:
Вырезанные из бумаги лепестки ромашки, на каждом из которых нарисован символ-шифр; кубик.

**Правила игры:**
Ребенку предлагается прочитать выбрать лепесток с символами значений растений в жизни человека (№ 1 – очищение воздуха, № 2 – определение времени, № 3 – предсказание погоды, № 4 – украшение окружающего мира, № 5 – создание настроения, № 6 – применение как лекарства); из игры выбывает тот, кто не сумеет расшифровать символ на лепестке.

Вариант:
У каждого игрока свой «цветок». Ведущий загадывает загадки по символам. Ребенок отгадывает и выкладывает лепестки. Побеждает тот, кто выполнил задание правильно и быстро.

**Дидактическая игра «Птицы в природе»**

**Цель**:
Формировать у детей осознанное понимание взаимосвязей в природе.
Развивать умение устанавливать последовательную зависимость, состоящую из нескольких звеньев (экологическая пирамида).

**Материал**:
Макет дерева с изображением птиц. Кубики с картинками: земля, вода, солнце, воздух, деревьев разных пород, корм для птиц, птицы разных видов. Опорные картинки: будка дерево, кора, пень, клетка, озеро, червяк, лягушка, шишка, мышка, рыбка, земля, вода, солнце, воздух.

**Правила игры:**

Выберите любую из птиц на картинке или предложите это сделать ребенку. Задайте вопросы: Что это за птица? Где живет?
( Предлагаются соответствующие опорные картинки).
Найдите кубики с изображением деревьев.
• Что нужно дереву, чтобы оно росло? (Земля, вода, солнце).
• Найдите кубики с изображением земли, воды, солнца. Определите их место в экологической пирамиде. (Дети находят соответствующие кубики и ставят их в основании пирамиды под кубиками с изображением деревьев).
• Чем питается птица? (Предлагаются соответствующие опорные картинки)
• Где находит себе корм?
В результате должна получиться пирамида, которая выстраивается в соответствии с этажами природы.
Как вы думаете, что случится с птицей, если исчезнет вода? (земля, солнце, воздух).

**Дидактическая игра «Лесные жители»**

**Цель**:
Учить различать и называть характерные особенности диких животных, устанавливать связи между средой обитания и образом жизни и внешним видом животных.

**Материал**:
Картинки: животных, «домиков», детенышей, продуктов питания животных.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Схема для составления описательных рассказов о животных. |

**Правила игры:**

|  |  |
| --- | --- |
| Ребенку предлагаются картинки с изображением животных.Назови животных. Где они живут? Выбери и опиши животного по схеме.Найди каждому животному детеныша. Чья семейка гуляет на поляне? (медвежья, волчья…)Подбери животным их домики. Кто где живет? Чем питаются животные? Выбери картинки.  |  |

**Дидактическая игра «Экотаблицы»**

**Цель**:
Систематизировать знания о животном мире.
Формировать умение пользоваться графическими символами.
Развивать логическое, образное мышление.

**Материалы:**

1. Таблицы с графическими символами;

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

1. Предметные картинки с изображением представителей животного мира.

**Правила игры:**
1. Ребенок выбирает таблицу с графическими символами и объясняет, какое животное зашифровано.
2. С помощью таблицы составляет последовательный рассказ о животном.

**Дидактическая игра «Березка»**

**Цель:**
Учить детей устанавливать причинно-следственные связи и взаимозависимость явлений природы.

**Материал:**
Круг диаметром 80 см на подставке. В центре круга с одной стороны - изображение веселой березки, с другой стороны - изображение грустной березки. 10 съемных деталей-символов с рисунками «друзей» березки: птичка, солнце, гриб, чистая вода, дождевой червь, божья коровка и ее личинки, почва, умеренный ветер, ребенок, поливающий березка. 10 деталей-символов «вредителей» березки: личинка майского жука, тля, гусеница, загрязненная почва, ураган, жгучее солнце, гриб-губа, жук-листоед, грязная вода (загрязненная отходами производств), ребенок, ломающий веточки дерева.

**Правила игры:** предлагаем ребенку выбрать деталь-символ, соотнести с «веселой» или «грустной» березкой, объяснить, как это влияет на березку и почему.
Пример: «Это птичка, ее надо поместить рядом с веселой березкой, потому, что птичка поедает насекомых-вредителей, живущих в коре и под корой березки».
«Личинка майского жука. Ее надо поместить рядом с грустной березкой, потому что, личинка живет в почве и кормится корнями деревьев. От этого деревья чахнут и погибают».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |   |  |
| Грустная березка |   | Веселая березка  |

**Дидактическая игра «Картина природы»**

**Цель:**
Расширить знания детей о живой природе, средах обитания живых организмов (вода, земля, воздух).

**Материал:**Объемная четырехгранная пирамида с изображением воды, земли, воздуха; съемные значки с картинками животных, растений, птиц, рыб, насекомых.

**Правила игры:** Предлагаем детям рассмотреть грани пирамиды и рассказать, какая это среда обитания. Выбрать среди значков картинки живых существ, обитающих в каждой конкретной среде, разместить их на соответствующих гранях пирамиды и объяснить свой выбор.
Пример: «Это море. В море живут рыбы, морские млекопитающие, рачки, разные водоросли. Я выберу картинку с изображением дельфинов, поселю их в море, потому что это морские млекопитающие».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |   |  |
| Суша, воздух, вода |   | Вода, воздух, суша  |

**«Лягушка – путешественница»**

**Цель:**
Обобщить знания дошкольников об объектах живой и неживой природы, об их особенностях, свойствах, характерных признаках, взаимосвязях.
**Материал:**
Игровое поле, карточки с изображением объектов живой и неживой природы на различные виды обобщений (человек, домашние и дикие животные, животные севера и жарких стран, птицы, насекомые; растения: ягоды, деревья, цветы; радуга, облака, снег, дождь…), схематические карточки - обозначения с различными признаками природных объектов и явлений (крыло - лапа, лес -дом, когти - копыта, весна – зима…), кубик, пуговицы - лягушки, фишки - насекомые.

**1 вариант: «Лягушечьи загадки»**

**Цель:**
Учить классифицировать объекты живой и неживой природы по заданному признаку.
**Ход игры:**

Дети раскладывают изображения, ориентируясь на карточки - обозначения. (Например: на левой стороне игрового поля находиться карточка - обозначение «когти», на правой - «копыта». Дети работают над обобщением понятий «хищники» и «травоядные»)

**2 вариант: «Любопытная лягушка»**

**Цель**:
Выявить взаимодействие между человеком и объектами природы, между объектами живой и неживой природы.
**Ход игры:**

Вокруг карточки «человек» хаотично выкладываются изображения объектов живой и неживой природы. Ребенок забрасывает лягушку, выявляет положительные и отрицательные связи выпавшего объекта с человеком (Например: Корова дает человеку молоко, но может больно бодаться и т.д.). В центре вместо карточки «человек» можно поместить любую другую (например, «лиса»), тогда дети будут выявлять связи между различными природными объектами (Например: лиса может спрятаться за камнем. Лиса ищет под камнем мышку.)

**3 вариант: «Маленькие хитрости»**

**Цель:**
Определить способы приспособления живых организмов к условиям окружающей среды.
**Ход игры:**

Используя кубик, фишки и двигаясь по направлению стрелок, ребенок называет способы приспособления живых организмов к среде обитания (Например: У бабочек длинный хоботок, чтобы добывать нектар из цветов.)

**4 вариант «Лягушка ищет друзей»**

**Цель:**
Развивать ассоциативное мышление на основе выделения общих свойств и признаков объектов природы.
**Ход игры:**

Забрасывая 2 раза пуговицу - лягушку на игровое поле, ребенок определяет связь между выпавшими объектами, ориентируясь на их общие признаки (Например: Лягушка и снег – холодные, щука и тигр – хищники…)

**5 вариант «Лягушка – болтушка»Цель:**
Развивать связную речь на основе использования имеющейся у детей экологической информации.
**Ход игры:**

Используя кубик, фишки и двигаясь по направлению стрелок, ребенок составляет сложные предложения о выпавшем объекте (Например: Пчела - это насекомое, которое живет в улье. Слон - это животное, у которого есть хобот…) Играя с перевернутыми вниз изображениями карточками, ребенок может описывать выпавший объект, не называя его. Загадывать объект ребенок может используя только средства пантомимы.
Во всех игровых вариантах за правильные ответы дети получают фишки с изображением жучков и червячков. Выигрывает тот, у чьей лягушки больше всего насекомых.

 **Дидактическая игра «Кто дружит с деревом?»**

**Цель:**
Закрепить представления о том, что лес – это сообщество растений и животных, которые живут рядом и зависят друг от друга.

**Материал:**
Пано с изображением леса. Карточки с картинками животных, птиц, насекомых. Кубик с кружками красного, зеленого, синего и желтого цветов или мешочек с разноцветными пуговицами.

**Правила игры:**

На столе стоит пано и разложены карточки с картинками. Дети поочереди бросают кубик. Если выпадает сторона кубика с зеленым кружком, ребенок берет карточку с изображением любого животного, размещает ее на панно и рассказывает почему это животное дружит с деревом.
Например:
Это белка. Она живет на дереве в дупле, иногда сама строит гнездо. Ещё белка собирает еловые и сосновые шишки, на ветках развешивает грибы – делает запасы на зиму.
Если выпадает синий цвет – выбирает птицу; красный цвет – насекомое; желтый – птицу, насекомое, животное, которые не живут в лесу и мотивирует свой выбор.

**Дидактическое пособие «Путешествие капельки Капы»**

**Цель:**Познакомить детей с круговоротом воды в природе.

**Материал:**
Пано-схема, карточки с изображением: снежинки, дождя, сосульки, кипящего чайника; лужи, крана с водой, снежного сугроба.

**Вариант сказки:**Дети садятся вокруг пано. Воспитатель рассказывает сказку о путешествии маленькой капельке «Капе».
Жила – была маленькая капелька. Звали ее Капа. Вот она! (показ карточки с изображением капельки). Однажды капельке стало грустно и она решила отправиться в путешествие. В это время по небу проплывала дождевая тучка, и капелька быстро прыгнула на нее. Посидела чуть – чуть, посмотрела вокруг и внизу увидела цветочки. Они были такие яркие, такие красивые, что
капельке обязательно захотелось к ним. Она превратилась в дождик и попала на цветочек. Капельке очень понравилось дружить с цветочками.
Но Капа была очень любопытной, ей хотелось дальше путешествовать, и она
решила прыгнуть в озеро. Поплавала там немножко, поиграла с рыбками, а рядом с озером росло большое – пребольшое дерево. Корни этого дерева любили пить воду из этого озера, и наша капелька вместе с водичкой по
корешкам и по стволу попала на самую верхушку. Она сидела и раскачивалась и пела свою любимую песенку. Но выглянуло солнышко, и капелька превратилась в белое облачко. Вот так с тех пор и путешествует наша капелька Капа.

По ходу рассказывания сказки воспитатель перемещает капельку по кругу с объекта на объект.
• Где мы можем встретить капельку Капу? (в кране, в луже, в сугробе и т.д.) – выставляются карточки.
• Какая может быть капелька? (жидкая, газообразная, твердая) –выставляются карточки.
• Какая бывает вода в кране? (холодная и горячая)
• Какую пользу приносит капелька?
• Что будет, если капелька исчезнет?