Муниципальное бюджетное дошкольное   образовательное   учреждение

муниципального образования    город  Краснодар

 **«Детский сад комбинированного  вида " Сказка",  структурное подразделение №156**

350072 **Российская Федерация, Краснодарский край, город Краснодар** , ул. им. 40- летия Победы , 29/2 тел/факс (861) 257-10-89

e-mail: KRSSkazka156@mail.ru

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ЭКОЛОГИИ.**

 Из опыта работы **« Формирование экологического мировоззрения у старших дошкольников с общим недоразвитием речи средствами игровой деятельности** ».

 Подготовлено: **Воспитателем МБДОУ**

 **«Детский сад комбинированного**

 **вида " Сказка", структурное**

 **подразделение №156 г. Краснодара**

  **Крайновой Ириной Владимировной**

**Игра - ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте.** Дидактическая игра – явление многоплановое, сложное. Это и метод обучения, и форма обучения, и самостоятельная игровая деятельность, и средство всестороннего воспитания личности.

**Дидактические игры экологического содержания помогают уточнять, закреплять, обобщать и систематизировать знания** о природе, а также дают возможность детям оперировать самими предметами природы (семенами, плодами, овощами, фруктами), сравнивать их, отмечать изменения отдельных внешних признаков**. Играя, дети лучше усваивают знания об объектах и явлениях природы, учатся устанавливать взаимосвязи между ними и средой.**

**Такие игры помогают увидеть целостность отдельного организма и экосистемы в целом, осознать уникальность и неповторимость каждого объекта природы, понять, что неразумное вмешательство человека может повлечь за собой необратимые процессы в природе.**

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ЭКОЛОГИИ.**

 **Игра «Кто поможет малышу?»**

**Цель**: уточнить знания детей о приспособлении животных к среде обитания.

**Правила игры:** Ведущий выбирает картинку с одним из животных и помещает его в «чужие условия». Животное отправляется в путешествие – хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. Выигрывает тот, кто нашел большее количество помощников.

Пример: Дети выбрали зайца. Кубик упал в море. Кто поможет бедному зайчику? Помог кит, дельфин, краб. Снова бросаем кубик. Пустыня. Кто поможет? И т.д. Игра может длиться долго, в зависимости от того, каковы познания детей в этой области.

 **Игра «Пищевые цепочки водоёма».**

**Цель**: Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

**Правила игры**: Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар — лягушка — цапля

червячок — рыбка — чайка

водоросли — улитка — рак

ряска — малёк — хищная рыба

 **Игра** «**Пищевые цепочки в лесу».**

**Цель**: Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

**Правила игры**: Воспитатель раздаёт карточки с изображением рас­тений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения — гусеница — птицы

растения — мышка — сова

растения — заяц — лиса

насекомые — ежи

грибы — белки — куницы

лесные злаки — лось — медведь

молодые побеги — лось — медведь

**Игра «Пищевые цепочки на лугу».**

**Цель**: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

**Правила игры**: Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения — гусеница — птица

злаковые травы — грызуны — змеи

злаковые травы — мышь — хищные птицы

трава — кузнечик — луговые птицы

насекомые и их личинки — крот — хищные птицы

тля — божья коровка — куропатка — хищные птицы

травы (клевер) — шмель

**Игра «С чем нельзя в лес ходить?»**

**Цель:** Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

**Правила игры**: Воспитатель выкладывает на стол предметы или иллюстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

**Игра «Рыбки плавают в пруду»**

**Цель**. Развивать эстетическое восприятие, воображение, учить анализировать изображения по цвету.

**Правило игры:** Подбирать рыбок по окраске, аналогичной цвету пруда, располагать рыбок одинакового цвета в определенной последовательности: от светлых оттенков к темным и наоборот.

**Игра «Ягоды, овощи и фрукты»**

**Цель.** Развивать умение анализировать, сравнивать («выбери такой же»), учить классифицировать («подбери все овощи, фрукты, ягоды по цвету»).

**Правило игры:** Выкладывать ряды, состоящие из одинаковых изображений.

**Игра « Вершки - корешки»**

**Цель**. Обогащать сенсорный опыт, учить анализировать изображение растения, выделяя его части. Развивать умение сравнивать. Учить составлять изображение из двух частей, образующих единое целое. Закреплять названия растений, развивать чувство формы, цвета.

**Правило игры**. Сложить карточку из двух частей по принципу «вершки-корешки».

**Игра «На лугу расцвели красивые цветы**»

**Цель.** Развивать восприятие цветов и оттенков, умение подбирать по цвету (разные варианты: на лугу расцвели цветы теплой цветовой гаммы, холодной гаммы, разных гамм).

**Игра «Что растет в лесу»**

**Цель.** Учить дифференцировать дикие (лесные) и огородные растения. Развивать действия анализа, сравнения, классификации, синтеза.

 **Игра «Волшебный поезд»**

**Цель**: закрепить и систематизировать представления детей о зверях, птицах, насекомых, земноводных.

**Материал**: Два поезда, вырезанных из картона (в каждом по 4 вагона с 5 окнами); два комплекта карточек с изображениями животных.

**Ход игры**

Играют две команды (в каждой по 4 ребенка-проводника), которые сидят за отдельными столами. На столе перед командой лежит «поезд».

Вос-ль: перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом – зверей, во втором – птиц, в третьем – насекомых, в четвертом – земноводных) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир.

Та команда, которая первой разместит животных по вагонам правильно, станет победителем.

Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных группах растений (леса, сада, луга, огорода).

**Игра «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.

Воспитатель: 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.

**Игра** «**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.

**Игра** «**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.

**Материал:** Маски (шапочки) растений, грибов, животных леса, луга, водоема (например волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчела, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш) – по количеству детей; обручи красного, синего, зеленого цветов.

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.

**Игра «Звездный зоопарк»**

**Цель**: познакомить с созвездиями, формировать умения составлять созвездия; дать представления о том, что человек связан с окружающим миром, что наблюдение за звездным небом заставило объединить звезды в группы (обведя их контуры можно увидеть силуэты животных, птиц).
 **Правила игры** : Детям раздаются наборы для игры (лист бумаги, маленькие звездочки из цветной бумаги для составления созвездий). Дети составляют созвездия с опорой на квадратики бархатной бумаги, угадывают его название. Кто правильно все сделает и правильно назовет созвездие, тот и выиграл.

**Игра «Живые цепочки»**

**Цель**: расширять представления детей о природных сообществах, их целостности и уникальности, о цепях питания.

**Материал**: Маски (шапочки) животных и растений.

**Примечание**: могут использоваться следующие объекты природы, образующие цепи питания: дуб, дикий кабан, волк; осина, заяц, лиса (лес); подорожник, гусеница, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, стрекоза (луг); водоросли, карась, щука; кувшинка, улитка, утка (водоем) рожь, мышь, аист (поле).

Игра проводится на примере лесного сообщества. В ходе предварительной беседы воспитатель уточняет представления детей о том, что лес – это дом для многих растений и животных, которые тесно связаны друг с другом. Растения являются пищей для растительноядных животных, которыми, в свою очередь, питаются хищники. Так образуются цепи 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.

Воспитатель: 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.

**Игра-сказка «Фрукты и овощи»**

**Наглядный материал**: картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает: - Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочерёдно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих, оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышаться такие же звуки, что и в моём пооммиидоорр».

- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?

Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.

Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.

- Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.

- Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?

Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышаться одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах – названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! – заключает воспитатель

Распределение плодов по цвету:

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а третье – с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

Распределение плодов по форме и вкусу

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые – на одно блюдо, продолговатые – на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу – на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое – несладкие. Вини-Пух радуется – он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? – говорит воспитательница. – Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех»

**Игра-сказка «На озере»**

Воспитатель:

В некотором царстве, в небольшом нереальном государстве, посередине

дремучего леса расположилось маленькое, но очень красивое лесное Озеро. (На доску прикрепляется изображение озера.)

На этом дивном озере, заросшем рогозом и камышом, тихо, мирно и счастлив ожила семья самых обыкновенных.. лягушек. И все у них было прекрасно. И воды, и пищи вдоволь.

А вот чем питались лягушки в сказке не сказано, о том вам самим додуматься

надобно. (Дети отвечают: мошками, комарами, оводами).

После ответа на доску рядом с изображением лягушки прикрепляют

изображение комаров. И как в любом царстве-государстве, в своих апартаментах жил, ни о чем не тужил, местный царь. И было бы все хорошо. Да только поехал однажды этот царь на пир в соседнее королевство и испробовал на том пиру блюдо заморское, деликатесное, французскими поварами из лягушачьих лапок приготовленное. И так, полюбилось царю это кушанье, что, вернувшись, домой, отдал он приказ: семью лягушек из озера выловить и дивных блюд наготовить.

(С доски убирается изображение лягушки).

Пришла беда в царство мирное, в лес дремучий, на озеро тихое. Стали жители этой местности страшно болеть, их мучили лютая лихорадка.

Это малярия, она вызывается паразитом, переносчиком которого является

малярийный комар. Уничтожение лягушек, питающихся комарами, привело к

массовому размножению насекомых и стало причиной вспышки малярии.

В лесу рядом с озером жили норки. (на доску помещается изображение норки).

Норки постоянно охотились на лесном озере, и водилось их раньше в этих

местах очень много. Только все реже и реже стали встречаться здесь эти

пушистые зверьки, количество их сократилось. Говорили старики, что и в этой беде повинен царь со своими прихотями. В чем вина царя? (Ответ: лягушки являются основным источником питания норок).

Вот сколько бед и несчастий от царской забавы. Негоже человеку в дела

природы вмешиваться. Все в ней особыми цепями связано, так что и всякий

зверь и цветок маленький в них особое звено, важное.

(Н. Добронравов)

Рыбы, птицы и звери в душу людям смотрят,

Как будто просят нас «Люди не убивайте зря.

Ведь море без рыб – не море,

Ведь небо без птиц – не небо,

Земля без зверей – не земля,

А нам без земли – нельзя!

Далее воспитатель предлагает детям самим придумать продолжение сказки.

Что могло случиться, если бы царь вырубил лес возле озера?

Если бы царь приказал осушить озеро? т.д.

Можно ввести в сказку новых героев.