**Дидактическая   игра**

**«Мы едем, едем, едем…»**

(авторская игра)

**Цель**: Уточнение представлений детей о растительном и животном мире города Губкина в сравнении с южной страной Африкой.

**Задачи:**

1. Расширять представления детей о своеобразии животного и растительного мира в зависимости от природной зоны.

2. Упражнять детей в классификации объектов природы.

3. Закреплять знания детей о символике города Губкина.

4. Воспитывать любовь к родному городу.

**Игровой материал:**

Изображения двух паровозов: один - с гербом города Губкина, второй - с эмблемой одной из стран Африки;

Изображения восьми вагонов;

4 комплекта картинок города Губкина: животные (3 шт.), фрукты (3 шт.), растения (3 шт.) птицы (3 шт.);

4 комплекта картинок Африки: животные (3 шт.), фрукты (3 шт.), растения (3 шт.) птицы (3 шт.);

Карта города Губкина.

**Игровые действия:**

1. Отбирать и ставить в карман вагона только те карточки, которые соответствуют выполнению задания;

2. Рассказывать об особенностях среды обитания животных, птиц, о месте произрастания деревьев, фруктов;

3. Аргументировано доказывать, почему объект не может ехать в город Губкин или в Африку (связать с особенностями внешнего вида, питания животного, условиями произрастания фруктов и т. д.)

Игровые правила: Предварительный сговор двух играющих: какой вариант игры выбрать, кто куда повезет объекты. Думать, не мешать друг другу, в случае необходимости - помогать.

**Варианты игры:**

**1 вариант «Кто куда»**

  Перед ребенком на столе лежат 2 паровоза с вагонами, картинки с изображением одного вида объектов (животные или птицы, фрукты или растения). Задание: отобрать объекты по природным зонам и в зависимости от этого посадить их либо в состав с гербом города Губкина, либо - с эмблемой Африки.

**2 вариант «Классификатор»**

Предложить детям все картинки сразу, паровоз с четырьмя вагонами.

Задание: в соответствии с символикой паровоза (вспомнить, рассказать, что она означает) в первый вагон посадить животных; во второй - ягоды или фрукты, в третий - растения, в четвертый – птицы, т.е. классифицировать объекты.

**3 вариант «Исправь ошибку»**

Воспитатель заранее расставляет картинки в карманы вагонов, намеренно допуская ошибки. Задание: исправить ошибки, аргументировано объясняя свой ответ (например: почему тигр  не может жить в городе Губкине. Связать с особенностями внешнего вида, образа жизни, питания).

**4 вариант «Необыкновенное путешествие»**

Участвуют все картинки с животными и карта города Губкина. Все животные едут по городу Губкину. Проследить по карте какие улицы встречаются по пути и высаживать там животных и птиц.

**Рекомендации по использованию в практике работы ДОУ:**

игру возможно использовать в свободной игровой деятельности детей под руководством взрослого, с ее помощью можно диагностировать и закреплять знания детей о растительном и животном мире города Губкина в сравнении с южными странами. Рекомендовано для воспитателей старших и подготовительных групп. Игру возможно проводить с подгруппой детей и индивидуально.