Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад «Рябинка»

Конспект выступления на педсовете

воспитателя

Кравченко Натальи Вячеславовны

на тему: «Дидактические игры в

экологическом воспитании дошкольников».

Подготовила: Кравченко Н.В.

г. Гагарин

2021г.

Сегодня проблема экологического образования дошкольников выходит на первый план, обретая все большую актуальность. Почему так происходит? Научно-технический прогресс не стоит на месте, и то, чего еще недавно мы даже не представляли, сейчас уже существует в рамках современности. Неоспоримо, что прогресс принёс на нашу планету много незаменимых и очень практичных вещей, но что же стоит за прогрессом с экологической точки зрения?

О чем-то глобальном в условиях скоростного ритма города нам и задуматься некогда, не говоря о том, чтоб как-то научить дорожить природой наших детей. К сожалению, мы можем уже сейчас наблюдать, как природа отвечает нам «взаимностью». В глубине души, мы понимаем, что это следствие нашего потребительского и беспечного отношения к природе.

Нашу планету на данном этапе может изменить лишь деятельность человека, который будет глубоко понимать законы природы и действовать, учитывая тот факт, что человек – это такая же единица природы, а значит, каждый из нас должен научиться грамотно и рационально взаимодействовать с окружающим миром. А это возможно лишь при наличии в человеке высокого уровня эколого-нравственной культуры, освоение которой начинается с раннего возраста и идет на протяжении всей жизни.

Поэтому сегодня все более остро встает проблема экологического воспитания дошкольников. Именно в этот период происходит становление основ мировоззрения человека, его отношения к природе и окружающей действительности.

Значимый признак экологической воспитанности ребёнка — это участие в экологически-направленной деятельности, в процессе которой прививается любовь и гуманное отношение к природе. Нужно научить дошкольника бережному отношению и заботе о насекомых, животных, птицах, растениях, давая понять, что благополучие живой природы зависит от непосредственных действий человека. Так как у дошкольников особенное эмоциональное значение имеет общение с взрослыми, именно взрослый должен помочь ребенку осмыслить и понять гармонию в природе.

Так как дошкольное детство является самым благоприятным возрастом для решения задач экологического воспитания, необходимо в первую очередь организовать педагогический процесс в дошкольных учреждениях с опорой на основополагающие понятия о природе в целом, а также соответствующим образом организовать эколого-развивающую среду детей.Формы и методы знакомства детей с природой могут быть самые различные, варьировать их необходимо опираясь на образовательные задачи, имеющийся материал и непосредственно исходя из природной среды, окружающей ребенка.

 Как пробудить чувство ответственности за будущее у современных дошкольников? Есть много эффективных методов и приемов: экологическая тропа, конкурсы рисунков и поделок, экскурсии, наблюдение, экспериментальная деятельность, организовать систему приключенческих командных игр! Игра имеет в дошкольном детстве первостепенное значение, она повышает интеллект, способствует чувственному восприятию мира и эмоциональному благополучию ребёнка, создаёт оптимальные условия для воспитания и обучения. Наиболее приемлемым методом обучения является дидактическая игра.

Влияние природы на ребёнка огромно. Дети ежедневно в той или иной форме соприкасаются с её объектами или явлениями, получая тем самым знания по разделам «живой» и «неживой» природы (занятия, труд в природе, прогулки, и так далее).

Все полученные знания детьми о природном мире, в который входят разделы «живой» и «неживой» природе закрепляются в игровой деятельности, посредством дидактических игр.

**Экологические игры** - это форма экологического образования и воспитания экологической культуры, основанная на развёртывании особой игровой деятельности участников, стимулирующая высокий уровень мотивации, интереса к природе.

Знания о природе полученные детьми при помощи дидактической игры, влияют на формирование у них бережного и внимательного отношения к объектам «живой» и «неживой» природы.

Исходя из актуальности экологической темы, можно выделить задачи дидактических игр:

1. Формировать первоначальные системы ценностных ориентаций, восприятие себя как части природы, взаимосвязи человека и природы.
2. Развивать способности детей к познанию мира природы.
3. Обучать элементарным нормам поведения в природе, формировать навыки рационального природопользования в повседневной жизни.
4. Воспитывать гуманное отношение к живым организмам.

**Виды дидактических игр:**

**1. Игры-путешествия:**призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, облегчают преодоление трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов её решения, поэтапное решение задач и так далее. Детям старшей группы очень нравится в этих играх процесс освобождения какого-либо сказочного героя из беды либо поиск какого- либо значимого предмета. Действовать по схеме - карте, на которой расположены пункты остановок с интересными заданиями, которые необходимо выполнить для достижения цели. При выполнении заданий дети повторяют полученную в ходе образовательной деятельности информацию, устанавливают взаимосвязи в природе. Таким образом, проверяются знания, полученные детьми на занятиях, прогулках, наблюдениях.

**2. Игры- поручения:**По содержанию проще, а по продолжительности – короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Эти игры интересны своим разнообразием. Малышам нравится выполнять действия с предметами (например, овощи: морковь и репа), которые приносят им персонажи или герои сказок: Медвежонок любит репу, нужно её собрать в его корзинку, а Зайчику – собрать морковь. В игре малыши закрепляют название овощей, умение различать их и давать сенсорные характеристики. Старшие дети с удовольствием играют с играми, в изготовлении которых они сами принимали участие. Например, возьмём игру «Цепочка роста лука». Дети, наблюдая за ростом лука, зарисовывают стадии его роста на карточках, а затем используют их в игре.  В игре «Полезные - неполезные» карточки с изображением продуктов необходимо разложить на разные столы. Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т. д. Неполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «Фанта» и так далее.

**3. Игры-предложения:**(«что было бы…»). Перед детьми ставится задача и создаётся ситуация, которая требует осмысления последующего действия. Детям старшей группы была задана такая ситуация: «что было бы, если бы исчезла вода?». Дети давали объёмные ответы о животном и растительном мире, нуждающемся в воде, и о последствиях при исчезновении воды. Были использованы такие вопросы в игре: «если бы ты заметил сломанную веточку; маленького котёнка на улице; мальчишка бросил мусор, что бы ты сделал?», «если бы ты ел грязными руками?». Эти вопросы активизировали мыслительную деятельность детей, они учились слушать друг друга.  Развивается связная речь, умение говорить последовательно, логично.

**4. Игры-загадки:**В основе их лежит проверка знаний, находчивости. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы. Отгадывать загадки любят дети разного возраста, малышам больше нравятся загадки про животных. Старшие проявляют интерес к тем играм, где они соревнуются командами. В игре проявлялась взаимовыручка, настойчивость в достижении цели. «Отгадайте загадку, - говорю детям для начала. - Я загадала плод: круглый, оранжевый, растет на дереве». Игры могут быть разными: «Что бывает желтое?», «Что бывает круглое?», «Что бывает зимой?», «Летает - не летает», «Животное домашнее или дикое».

**5. Игры-беседы:**В основе их лежит общение, основным является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных и мыслительных процессов. Она воспитывает умение выслушивать вопросы и ответы, сосредоточивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. В своей работе с детьми использую разнообразные игры. Проводя игру-беседу со старшими детьми «Что такое природа», предлагала высказать свои предположения, о том, что такое природа, на основе уже полученных ранее знаний о природе, ребята приводили примеры: это деревья, животные, солнце. Выясняем, почему они считают тот или иной объект природой, а в игре «Щи да каша» уточняется представление о пользе овощей для здоровья. Одной из полюбившихся игр оказалась игра «Закончи предложение». Я говорю детям начало фразы, а они должны били придумать продолжение: «Белка осенью запасает корма, потому что...», «Птицы могут летать, потому что...», «Весной почки на деревьях набухают и распускаются, потому что...». Или: «Лимон желтый, а огурец...», «Ромашка белая, а василек...», «Весной листья на деревьях растут, а осенью...», «Летом бывает дождь, а зимой...», «Глаза нужны для…».

**Структура проведения дидактической игры:**

1. **Дидактическая задача**определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучающую деятельность.
2. **Игровая задача**осуществляется детьми. Дидактическая задача реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребёнка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована в предмет перед детьми в виде игрового замысла (задачи).
3. **Игровые действия –** основа игры. Игровые действия являются средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.
4. **Правила игры.** С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.
5. **Подведение итогов (результат)** проводится сразу по окончанию игры; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды победительницы и так далее. Необходимо отметить достижения каждого ребёнка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

**Основные условия проведения дидактической игры экологического воспитания:**

1. Наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр.
2. Выразительность проведения игры- обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре.
3. Необходимость включения педагога в игру. Он является и участником, и руководителем игры.
4. Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение.
5. Cредства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.
6. Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия, и сопереживания.

Проведение игр в естественных условиях имеет свои сложности: дети легко отвлекаются, переключают свое внимание на посторонние предметы, на людей и так далее. Поэтому в таких играх очень важно применять наглядный художественно оформленный материал, придумываю интересные игровые моменты, действия, ситуации с литературными героями. Игра создаёт оптимальный фон для развития личности дошкольников: они часто прибывали в положительном эмоциональном состоянии, охотно обучались, мягче строили взаимоотношения друг с другом, гуманно взаимодействовали с растениями и животными. В дидактических играх используются натуральные предметы природы (овощи, фрукты, цветы, камни, семена), картинки с изображением растений и животных, настольные игры и всевозможные игрушки.

В организации и руководстве игровой деятельностью детей, использую индивидуальный и подгрупповой подход.  Особенно хочется выделить существенный компонент в руководстве играми – это раскрытие детям ценности и важности их игровой деятельности. Большое значение имеет коллективный анализ игры, оценка качества выполнения игровых действий детьми. Обязательно обращаю внимание и на проявления поведения детей и качеств их личности в игре: как проявилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Для себя считаю недопустимым грубое вмешательство в детскую игру, а умело и в корректной форме направляю деятельность детей, либо принимаю участие в игре на правах партнёра, взяв на себя одну из ролей.

Помимо этого, роль педагога состоит и в том, чтобы в игре:

- продолжать обучение;

- развивать творческое воображение и фантазию;

- расширять представления об окружающей природе;

- способствовать дальнейшему развитию коммуникативных навыков.

Для того, чтобы игра стала интересной, увлекательной и результативной учитываю следующие дидактические принципы:

* доступность,
* повторяемость,
* постепенность выполнения заданий.

Грамотное проведение дидактической игры обеспечивается чёткой её организацией:

1. формулировка цели игры.
2. определение количества играющих.
3. подбор дидактических материалов.
4. учёт временного фактора.
5. подведение итогов.

Далее хочу привести примеры дидактических игр для обогащения экологических представлений.

**«Волшебный поезд»**

Цель: закрепление и систематизация представлений 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).

**«Зоологическая столовая»**

Цель: формирование представлений 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.

**«Лесной многоэтажный дом»**

Цель: углубление знаний детей о лесе как природном сообществе; закрепление представлений 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: обобщение представлений детей о луге, водоеме как природных сообществах.

Задачи: 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.

**«Живые цепочки»**

Цель: расширение представлений 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.

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 также 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: осознание дошкольниками взаимосвязи всех компонентов природы, закрепление 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.

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.

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.

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?

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?

Четвертый волшебник поселил в созданном лесу только волков и лисиц. Но они вскоре покинули этот лес. Почему это произошло?

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.

**Игра-сказка «На озере»**

Цель: осознание дошкольниками взаимосвязи всех компонентов природы, закрепление навыков экологически грамотного поведения.

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 счастливо жила 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.

**Дидактическая игра «Когда это бывает?»**

Цель: закрепление знаний о временах года и умения называть их в определенной последовательности.

Задачи: находить соответствующие данному времени года картинки;

развивать память, внимание, речь; закреплять знания детей и представления об особенностях каждого времени года; упражнять в отгадывании загадок;

воспитывать любовь к природе, доставить детям радость от игры.

Материал: картинки с временами года, загадки о временах года.

Ход игры

Воспитатель загадывает детям загадки о временах года, дети их отгадывают, находят картинки, соответствующие времени года, и выставляют их на мольберт.  
Пусты поля,  
Мокнет земля,  
Дождь поливает,  
Когда это бывает? (Осенью)

Снег на полях,  
Лед на реках,  
Вьюга гуляет,  
Когда это бывает? (Зимой)

Тает снежок,  
Ожил лужок,  
День прибывает,  
Когда это бывает? (Весной)

Солнце печет,  
Липа цветет,  
Рожь поспевает,  
Когда это бывает? (Летом)

**«Воздух, земля, вода»**

Цель: закрепление знаний об объектах живой природы.

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, «сорока». Ребёнок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребёнок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.

Возможен и другой вариант игры: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле: на слово «вода» - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

**«Цепочка»**

Цель: закрепление знаний об объектах живой природы и неживой природы, развитие слухового внимания, мышления.

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

**«Летает, плавает, бегает»**

Цель: закрепление знаний об объектах живой природы.

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

**«Береги природу»**

Цель: осознание дошкольниками взаимосвязи всех компонентов природы, закрепление навыков экологически грамотного поведения.

На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу - что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

**«Сад - огород»**

Цель: закрепление знаний детей о том, что растёт в саду или в огороде.

Игровые действия:

Воспитатель приносит корзину с овощами и фруктами.

- Дети, я нечаянно перепутала овощи и фрукты. Помогите мне, пожалуйста. В процессе игры дети обобщают предметы, определяют место произрастания овощей и фруктов.

**«Узнай по объявлениям»**

Цель: закрепление знаний об особенностях животных и птиц (внешний вид, поведение, среда обитания), развитие логического мышления.

Игровые действия:

Педагог предлагает детям поиграть. Объясняет правила в игре, надо внимательно послушать объявление и отгадать о ком идёт речь (животное или птица) говорится в объявлении. Тот, кто угадал, получает фишку и в конце игры подводится итог.

1. Приходите ко мне в гости! Адреса не имею. Свой домик ношу всегда на себе.

2. Друзья! Кому нужны иглы, обращаться ко мне.

3. Надоело ползать! Хочу взлететь. Кто одолжит крылья?

4. Помогу всем, у кого сломался будильник.

5. Прошу разбудить меня весной. Приходите лучше с мёдом.

6. Что-то очень скучно стало одному выть на луну. Кто составит мне компанию?

7. Тому, кто найдёт мой хвост! Оставьте его себе на память. Я успешно ращу новый!

8. Уже 150 лет жду друга! Характер положительный. Недостаток только один - медлительность.

9. Всем, всем, всем! У кого возникла надобность в рогах. Раз в год обращайтесь ко мне.

10. Добрым, но одиноким птицам могу помочь обрести семейное счастье! Высиживайте моих птенцов! Материнских чувств никогда не испытывала и испытывать не буду. Желаю счастья в личной жизни. Ку-ку!

11. Я самая обаятельная и привлекательная! Кого хочешь обману, вокруг пальца обведу. Учитывая всё это, настоятельно прошу называть меня по имени-отчеству. Патрикеевной больше не называть!

**«Почтальон принёс письмо»**

Цель: развитие умения описывать предметы и узнавать их по описанию.

Игровые действия:

Воспитатель приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принёс посылку. В посылке разные овощи и фрукты. Дети достают пакеты из коробки, заглядывают в них и описывают то, что им принёс почтальон. Остальные дети отгадывают.

**«Снежный ком»**

Цель: расширение знаний детей о перелётных птицах».

Развитие внимания и наблюдательности.

Игровые действия:

Воспитатель показывает картинку, на которой изображена перелётная птица.

Дети смотрят на картинку и рассказывают о ней по очереди: первый ребёнок – первое предложение, второй ребёнок – предыдущее предложение и своё, третий ребёнок - повторяет два предыдущих и добавляет своё. Например: «Грач – перелётная птица». – «Грач – перелётная птица. Он большой и чёрный». – «Грач – перелётная птица. Он большой и чёрный. Место их обитания называется грачевник» и так далее.

**«Хорошо – плохо»**

Цель: совершенствование знаний 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.

«Что будет, если …?»

Цель: знать, что надо делать для того, чтобы беречь, сохранять и приумножать природу.

Развивать умения делать выводы и умозаключения.

Игровые действия:

Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, из которой дети приходят к выводу, что необходимо соблюдать чувство меры и беречь природу. Например: что будет, если в реку один мальчик бросит банку из-под «колы»? А два? А три? А много мальчиков? Что будет, если в выходной из леса одна семья привезёт охапку подснежников? Две семьи? Пять? Что будет, если у одного водителя машина выбрасывает много выхлопных газов? Три машины? Половина водителей города? Что будет, если в лесу один человек включит магнитофон на полную мощность? Группа туристов? Все отдыхающие в лесу? (Аналогично – о костре, о сломанной ветке, о пойманной бабочке, о разорённом гнезде и так далее).