Картотека дидактических игр по экологическому воспитанию.

Средняя группа



**«Где что зреет?»**

**Цель**: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

**«Третий лишний» (птицы)**

**Цель**: Закреплять знания о многообразии птиц.

Ход игры: Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т.д.).

**«Цветочный магазин»**

**Цель:** закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

Ход игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов. Вариант 1: На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме. Вариант 2: Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь. Вариант 3: Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

**«Что лишнее?»**

**Цель:** Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

**«Моё облако»**

Цель: Развивать воображение, образное восприятие природы.

Ход игры: Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Воспитатель предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

**«Когда это бывает?»**

**Цель**: Уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры: Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку

следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т.д.

**«Расскажи без слов»**

**Цель:** Закреплять представления об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры: Дети образуют круг. Воспитатель предлагает изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями: стало холодно (дети ёжатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы); идёт холодный дождь (открывают зонтики, поднимают воротники).

**«Похож – не похож»**

**Цель:** Учить детей сравнивать предметы, узнавать предметы по описанию. Ход игры: Один ребёнок загадывает животных, а другие должны отгадать их по описанию.

**«Живая неживая природа»**

**Цель**: Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

Ход игры: «Живая» (неживая) природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Дети называют предметы природы (той, которую указал воспитатель).

**«Что это за птица?»**

**Цель**: Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

Ход игры: Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (или загадывает загадки), а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами.

**«Узнай, чей лист»**

**Цель**: Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

Ход игры: Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

**«Бывает – не бывает» (с мячом)**

**Цель:** Развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (не бывает); снег зимой (бывает); мороз летом (не бывает); капель летом (не бывает).

**«Найди пару»**

**Цель**: Развивать у детей мышление, сообразительность.

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

**«Угадай, что в мешочке?»**

**Цель**: формировать умения детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

Материалы: овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и д.р.

Ход игры: вы знаете игру «Чудесный мешочек»?, играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, тот ни будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

«Не зевай!» (птицы зимующие, перелётные).

**Цель:** Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры. Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

**«Отгадайте, что за растение»**

**Цель**: Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (берёза); красная с белыми точками шляпка (мухомор) и т.д.

**«Кто где живет»**

**Цель**: Развивать умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

Ход игры: Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

**«Птицы»**

**Цель**. Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб. Ход игры. Дети становятся в круг. Ведущий называет (птицу, рыбу, животное, дерево…), например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т.д. Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

«Закончи предложение»

Цель: Учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры: Воспитатель (или ребёнок) начинает предложение: «Я надела тёплую шубу, потому что…». Ребёнок, который заканчивает это предложение, составляет начало нового.

**«Какое время года?»**

**Цель**: Учить воспринимать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках времён года.

Ход игры: Писатели и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

**«Где растет?»**

**Цель:** формировать умения детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.

Правила игры: разобрать овощи и фрукты, и разложить одни в огород другие в сад (имитация – картинки сада и огорода). Выигрывает та команда, которая быстро разберет все предметы по местам.

Ход игры: Среди детей делятся на две команды-бригады: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим с картинкам. Та бригада, которая первой закончила работу, выигрывает. Дети не участвующие в бригадах проверяют правильность отбора. После этого объявляется команда–победительница. Игра продолжается с другими командами.

**«Наши друзья»**

**Цель:** Расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

Материал: карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

Ход игры: Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного. Для усложнения можно добавить корточки, не относящиеся к этим животным.

**«Съедобное – не съедобное»**

**Цель:** формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.

Материал: Мяч.

Ход игры: Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит. Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным)

**«Чудесный мешочек»**

**Цель**: Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

Материал: Красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.

Ход игры: Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, и назовет характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

**«Когда это бывает?»**

**Цель**: Уточнять и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе и жизни животных в разные сезоны года.

Материал: Большие карты-лото с картинкой какого-либо времени года. Маленькие карточки с моделями признаков разных сезонов.

Ход игры: Игра проводится по типу лото. У ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий показывает карточку с моделью, игроки называют, что это и когда это бывает. Ребенок объясняет, почему эта карточка нужна именно для него. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту. Но игра продолжается до того пока все участники не закроют свои карты.

**Экологические игры и упражнения для детей дошкольного возраста**

Дошкольный возраст – самоценный этап в развитии экологической  культуры личности. Экологические игры способствуют  не только получению знаний о предметах и явлениях природы, но и формируют навыки бережного и неразрушающего обращения с окружающей природой.

Играя,  дети учатся: любить, познавать, беречь и множить.

Предлагаемые игры содержат интересные факты о жизни животных и растений, головоломки и замысловатые вопросы о природе и способствуют развитию любознательности.

**Игра с мячом «Я знаю…»**

**Цель:** Формировать умение называть несколько предметов объекта одного вида.

Развивать умение объединять предметы по общему признаку.

**Игровые действия:** Дети становятся в круг, в центре – ведущий с мячом. Ведущий бросает мяч и называет класс объектов природы (птицы, деревья, цветы, животные, растения, насекомые, рыбы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю 5 названий цветов» и перечисляет (например, ромашка, василёк, одуванчик, клевер, кашка) и возвращает мяч ведущему. Второму ребёнку ведущий бросает мяч и говорит: «Птицы» и так далее.

**«Птицы, рыбы, звери»**

**Цель***:* Упражнять детей в умении называть предмет определённой  группы предметов.

**Игровые действия:** Ведущий бросает мяч ребёнку и произносит слово «птицы». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например, «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться. Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

**«Угадай, что в руке»**

**Цель***:*Различать на ощупь овощи, фрукты и ягоды.

**Игровые действия:** Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи овощей, ягод и фруктов. Дети должны отгадать. Воспитатель показывает, например, грушу и просит определить, у кого такой же предмет объекта (фрукт, овощ, ягода).

**«Угадай, какая птица поёт?»**

**Цель:**Умение определять по звуковой записи голоса птиц.

Определять, какая птица поёт и как поёт (тонко, звучно, мелодично, крикливо, тихо, протяжно и так далее).

Воспитывать интерес и заботливое отношение к птицам.

**Игровые действия:** Педагог предлагает послушать запись голосов птиц. Надо определить, какая птица поёт. Как можно определить по голосу какая птица поёт и как. Предложить детям поупражняться в произнесении звуков песенок птиц.  В игре используется диск с записью голосов птиц.

**«Растения леса, сада, огорода»**

**Цель:**Расширять знания детей о растениях леса, сада и огорода.

**Игровые действия***:* аналогично игры «Я знаю ...»

**«Сад - огород»**

**Цель:**Закреплять знания детей о том, что растёт в саду или в огороде.

Развивать у детей память, внимание.

**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 одним словом, определяют место произрастания овощей и фруктов.

**«Что это такое?»**

**Цель:**Упражнять детей в умении отгадывать предметы живой или неживойприроды.

Рассказывать признаки предметов.

**Игровые действия:** Воспитатель или ведущий загадывает живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети должны отгадать заданный предмет.

**«Замысловатые вопросы»**

**Цель***:*Развивать сообразительность и находчивость.

**Игровые действия:**

Воспитатель читает загадку-задачку:

Росли четыре берёзы.

На каждой берёзе –

По четыре больших ветки,

На каждой большой ветке –

По четыре маленьких ветки,

На каждой маленькой ветке –

По четыре яблока.

Сколько всего яблок?

**«Летает, плавает, бегает»**

**Цель***:*Изображать способ передвижения объекта.

**Игровые действия:** Ведущий называет или показывает детям объект живой природы и предлагает детям изобразить способ передвижения этого объекта. Например, при слове «медведь» дети начинают подражать ходьбе как медведь; «сорока» дети начинают махать руками и так далее.

**«Перелёт птиц»**

**Цель:**Узнавать и называть зимующих и перелётных птиц.

Закреплять понятие «зимующие», «перелётные».

**Игровые действия:** На столе разложены предметные картинки птиц. Каждый участник игры берёт картинку и «превращается» в определённую птицу. Ребёнок говорит: «Я – ворона!», «Я – воробей!», «Я – журавль!», «Я – кукушка!» и так далее. По сигналу ведущего: «Раз, два, три на своё место лети!», дети, у которых картинки с изображением зимующих птиц бегут к условному изображению (зимний пейзаж), другие дети, у которых картинки с изображением перелётных птиц, бегут к другому условному знаку (весенний пейзаж). Играть можно несколько раз, дети должны брать разные картинки.

**«Похожи - не похожи»**

**Цель:**Развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы,

Сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

**Игровые действия:** В игре используется игровой экран с тремя «окнами – прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты – полоски с обозначениями свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

Варианты могут быть разные:

**1 вариант:** Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором «окне».

На начальном этапе освоения игры освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое «окно» - яблоко, второе «окно» - круг, третье «окно» - мяч.

**2 вариант:** Один ребёнок устанавливает первое «окно», второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данные обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму «окну». За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

**3 вариант***:* используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и в третьем «окне» изображения обладающие общим свойством, при этом второе «окно» скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получают право открыть второе «окно» или загадать новую «загадку».

**«Кто где живёт?»**

**Цель:**Определять место среды обитания животного, правильно определять место «дома» объекта.

**Игровые действия:** У воспитателя картинки с изображениями животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, дупло, берлога, река, гнездо и так далее).

**«Времена года»**

**Цель***:* Формировать у детей понятия о временах года и о зависимости жизни живой природы от сезонных изменений, происходящих в неживой природе.

**Игровые действия:** Воспитатель рассказывает детям о том, что времена года постоянно сменяются. Дети называют последовательно времена года и характерные признаки.

Воспитатель показывает картинки с изображением времени года и картинки объектов, у которых происходят различные изменения, например, заяц белый – зима; распустившийся подснежник – весна, созрела земляника – лето и так далее. Дети должны  объяснять содержание картинки.

**«Вопрос – ответ»**

**Цель:**Развивать умения отвечать на поставленные вопросы.

Проявлять находчивость, сообразительность.

**Игровые действия:** Педагог задаёт вопросы, а дети отвечают

**Вопросы:**

1. Почему человек назад оглядывается? (потому что у него на затылке глаз нет).

2. От чего кошка бегает? (не умеет летать).

3. Каким гребнем голову не причешешь? (петушиным).

4. Сколько яиц можно съесть натощак? (одно: после первого уже не будет натощак).

5. От чего гусь плавает? (от берега).

6.  Чем до неба докинешь? (взглядом).

7. По чему собака бегает? (по земле).

8.  Что можно увидеть с закрытыми глазами? (сон).

9. Без чего хлеб не испечёшь? (без корки).

10. За чем во рту язык? (за зубами)

11. У кого есть шапка без головы, нога без сапога? (у гриба).

**«Цветы» (подвижная игра)**

**Цель:** Называть и различать цветы.

Воспитывать любовь и умение любоваться их красотой.

**Игровые действия:** Дети вспоминают садовые и лесные цветы, сравнивают их.

Каждый участник игры выбирает для себя эмблему цветка. У каждого ребёнка своя картинка. Одно и тоже название не может быть у нескольких детей.

По жребию выбранный цветок, например, василёк, начинает игру.

Он называет какой-нибудь цветок, например мак или роза. Мак бежит, а василёк догоняет его. Когда маку грозит опасность быть пойманным, он называет какой-нибудь другой цветок, участвующий в игре. Убегает названный цветок.

Пойманный цветок меняет своё название и снова включается в игру. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

**«Головоломки»**

**Цель***:* Расширять знания детей о животном и растительном мире.

Способствовать умению размышлять, делать умозаключения.

Воспитывать доброжелательное отношение к животным и растениям.

**Игровые действия:** Воспитатель или подготовленный ребёнок загадывает задачки – головоломки:

1. На грядке сидит шесть воробьёв, к ним прилетели ещё пять. Кот подкрался и схватил одного воробья. Сколько осталось воробьёв?

2. Пара лошадей пробежала 40 км. По скольку километров пробежала каждая лошадь?

3. На поляне росли садовые цветы: ромашки, васильки, розы, клевер, фиалка. Таня сорвала все 1 розу, 2 клевера, 3 ромашки. Сколько у Тани цветов в букете? (определить садовые и лесные цветы, сосчитать только лесные цветы).

4. В вазе лежат фрукты: бананы, апельсин, яблоки, помидор, огурец, лимоны. Сколько всего фруктов лежит в вазе?

5. На грядке выросли сочные, вкусные яблоки и мандарины, спелая вишня и баклажан. Сколько овощей выросло на грядке?

**«Узнай по объявлениям»**

**Цель***:* Продолжать знакомить с особенностями животных и птиц (внешний вид, поведение, среда обитания)

Развивать логическое мышление.

**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. Хочу свить гнездо. Одолжите, подарите пух и перья.

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

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

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

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

11. Учу всем наукам! Из птенцов за короткое время делаю птиц. Прошу учесть, что занятия провожу ночью.

12. 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!

13. 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!

**«Где что зреет?»**

**Цель:**Упражнять в умении использовать знания о растениях, сравнивать плод дерева с его листьями.

**Игровые действия:** На фланелеграф выкладываются две ветки: на одной – плод и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья растений. (Например, листья крыжовника, а плоды груши). Ведущий задаёт вопрос: «Какие плоды созревают, а какие нет?». Дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

**«Почтальон принёс письмо»**

**Цель***:*Развивать умение 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.

**«Птичка»**

**Цель***:*Различать деревья по листьям.

Воспитывать правильно вести себя в игре: не подсказывать друг другу, не перебивать сверстников.

**Игровые действия:** Перед началом игры дети вспоминают различные деревья, сравнивают их по форме и величине листьев.

Дети должны перед игрой подобрать для себя фант – любую мелкую вещь, игрушку. Игроки усаживаются и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и остальным игрокам даёт названия деревьев (дуб, клён, липа и так далее) и дети берут и одевают веночек из листьев. Каждый должен запомнить своё название. Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на ёлку». Ёлка называет другое дерево и так далее. Кто прозевает – отдаёт фант. В конце игры фанты выкупаются.

**«Снежный ком»**

**Цель:**Расширять знания детей о перелётных птицах».

Развивать внимание и наблюдательность.

**Игровые действия:** Ведущий 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.

**«Кого чем угостим?»**

**Цель:**Знать, чем питаются животные и птицы.

**Игровые действия:** Ведущий перебрасывает мяч детям и называет объект (животное, птица), а дети отвечают и возвращают мяч ведущему. Например, воробей – крошки и семечки; синица  - сало; корова – сено; кролик – морковка; кошка – мышка, молоко; белка – шишка, ягоды и так далее.

**Игра «Хорошо – плохо»**

**Цель***:*Совершенствовать знания 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.

**«Кто за кем?»**

**Цель:**Показать детям, что в природе всё связано между собой.

Продолжать воспитывать у детей бережное отношение ко всем животным.

**Игровые действия:** Воспитатель предлагает вызванному ребёнку соединить ленточкой всех животных, которые охотятся друг за другом. Другие дети тоже помогают найти правильные картинки с животными. Можно предложить начинать игру с растения, лягушки или комара.

**«Каждому своё место»**

**Цель:**Формировать у детей умение пользоваться схематическими изображениями обобщающих понятий.

Воспитывать самостоятельность, умение логически мыслить.

**Игровые действия:** Педагог раздаёт по одной карточке каждому ребёнку (одного типа). Затем раздаёт каждому ребёнку поочерёдно по одной картинке. Дети, получив картинку, должны поместить её под схематическим изображением понятия, к которому подходит изображение на этой картинке. Когда все картинки разобраны, дети проверяют правильность своих действий и действий своих сверстников.

Дети должны самостоятельно проверить правильность выполнения задания и объяснить почему выполнили именно так.

**«Сокол и лиса» (подвижная игра)**

**Цель***:*Расширять знания детей о диком животном  и хищной птице.

Умение быстро действовать по сигналу ведущего.

**Игровые действия:** Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Сокол и лиса». Показывает картинку сокола и рассказывает о том, где живёт эта птица, как ведёт себя.

Вспомнить повадки лисы.

Выбрать «сокола» и лисы по желанию детей или использовать считалки.

Остальные дети – «соколята». Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками летательные  движения. Стайка соколят бежит за соколом и точно повторяет его движения. В это время вдруг выскакивает из норы лиса.

Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Появление лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит тех, кто не успел присесть.

**«Что будет, если …?»**

**Цель***:*Знать, что надо делать для того, чтобы беречь, сохранять и приумножатьприроду.

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).