**Дидактические игры**

**в экологическом воспитании старших дошкольников.**

Дидактические игры являются эффективным средством экологического воспитания. Процесс игровой деятельности, в которой старшие дошкольники ощущают повышенную потребность, позволяет :

- обеспечить возможность усвоения экологических представлений;

- пробудить интерес к природе и развивать ценностное отношение к ней;

- формировать мотивы и практические умения экологически целесообразной деятельности;

- предоставить возможности для проявления самостоятельности, инициативности, сотрудничества, ответственности и способности принимать правильные решения; контроля и оценки результатов собственной экологически ориентированной деятельности.

Игры целесообразно проводить с небольшой подгруппой, вариативно, с учетом сформированных у детей этого возраста представлений :

- о многообразии природных объектов, о растениях и животных как живых организмах;

- о взаимосвязях и взаимозависимостях между объектами природы;

- о культуре поведения в природе.

Дидактические игры экологического содержания, разработанные нами для детей старшего дошкольного возраста, объединены в три группы:

- для обогащения экологических представлений;

- для воспитания эмоционально -ценностного отношения к природе;

- для приобщения к экологически ориентированной деятельности.

**Дидактические игры для обогащения экологических представлений**

***«Волшебный поезд»***

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

**Материал.** Два поезда вырезанных из картона (в каждом поезде по 4 с 5 окнами); два комплекта карточек с изображением животных.

**Ход игры**

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

**Воспитатель.**Перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом- зверей, во втором – птиц, в третьем- насекомых, в четвертом- земноводных ) так, чтобы окне был 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.**Формировать представления дошкольников о способах питания животных и способах группировки их по этому признаку.

**Материал.**На каждую команду- лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего), комплект картинок с изображением животных (15-20 штук).

**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 первая разместит животных правильно, станет победителем.

**«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**

**1 вариант.** Воспитатель дает детям задание расселить животных на 4 ярусах смешанного леса.

**2 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.**Обобщить представления детей о лесе, луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных 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, зеленого, синего цвета.

Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что одни 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 цвета. Дети надевают маски (шапочки).

**Воспитатель.** 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 повторяются несколько раз.

**«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 поводится 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 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 удлинять.