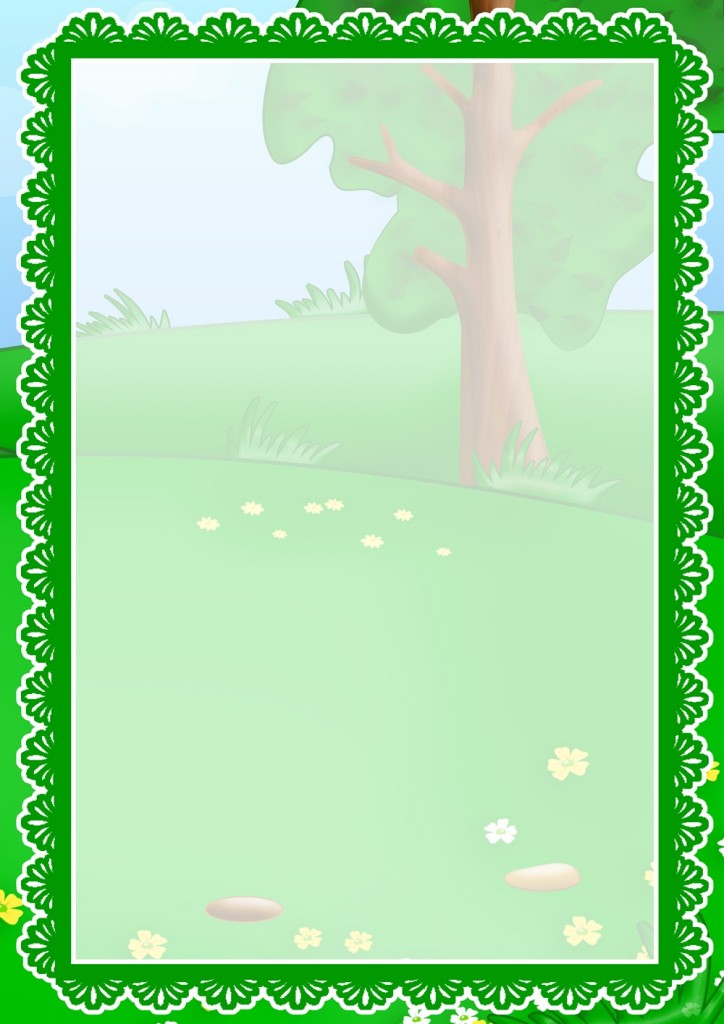
****

Филиал МДОУ Чучковский д/с №1

«Авангардский детский сад»

**Дидактические игры**

**для ознакомления дошкольников с природой родного края**.

**Дидактические игры для ознакомления дошкольников с природой родного края**.

**1.«Какая птица *(дерево, животное)* лишняя и почему».**

Дидактическая задача: развивать умение отличать птиц *(деревья, животных)* нашего **края от других**, развивать внимание, память, мышление.

Игровое правило: Выбирать и называть только тех птиц (животных, деревья, цветы), которые существуют в нашем крае.

Игровое действие: Брать карточку с изображением нескольких птиц *(деревьев, цветов, животных)* и называть только тех, которые есть в нашем крае *(на каждой карточке есть один объект не с нашего****края****)*.

**2. «Помоги зверюшке добраться до дома».**

Дидактическая задача: повторить названия растений, животных, их внешние признаки, места обитания; развивать внимание, мышление, память, речь.

Игровое правило: Проходя этапы в игре называть растения, животных, птиц. Игровое действие: кидать кубик с цифрами, выполнять нужное количество шагов и называть встречающихся на пути *(нарисованных на игровом поле)* животных, растения и птиц.

**3. «Кто где живёт?»**

Дидактическая задача: закреплять представления детей о растениях и животных края, развивать умение группировать их по местам обитания и произрастания (тайга, смешанный лес, луг, река Амур, морское побережье, озеро, север края, развивать самостоятельность мышления, внимательность, активность.

Игровое правило: Соревноваться, кто скорее выберет из предложенных нужные картинки растений и животных и закроет ими пустые клетки-пробелы на больших картах, на которых нарисованы тайга, смешанный лес, луг, река, озеро, морское побережье, север края.

Игровое действие: Дети (индивидуально, парами или подгруппами- командами, соревнуясь подбирают картинки из предложенных и закрывают пустые места.

**4. «Какие из данных птиц зимуют в нашем крае?».**

Дидактическая задача: развивать умение узнавать и называть зимующих птиц нашего **края**, развивать внимание, память, мышление.

Игровое правило: Выбрать картинку с птицей и назвать её.

Игровое правило: Из предложенных картинок выбрать зимующих птиц нашего края и назвать их*(можно индивидуально, можно в виде соревнования)*

**5. «С какого дерева листок (плод)».**

Дидактическая задача: развивать умение определять и называть дерево, кустарник по его листочку *(плоду)* и наоборот.

Игровое правило: после сигнала правильно найти своё дерево *(кустарник)* или листок *(плод)*.

Игровое действие: Подбирать правильную пару *(дерево - листок, плод)*.

**6. «Рассели по «этажам» леса».**

Дидактическая задача: развивать умение определять к какому ярусу леса относятся данные растения, животные, птицы.

Игровое правило: Правильно *«расселять»* растения, птиц, животных по *«этажам»*леса.

Игровое действие: Выбирать карточку с изображением объекта природы, укладывать её на нужный ярус леса, объясняя почему.

**7. «Размести растения *(животных)* на карте Рязанской области».**

Дидактическая задача: развивать умения правильно определять места обитания растений *(животных)* в нашем крае, развивать внимание, мышление, память.

Игровое правило: Правильно разместить все картинки с растениями *(животными)* на карте нашего края.

Игровое действие: Брать картинку и размещать её в нужное место на карте края, объясняя свои действия *(можно индивидуально, можно по подгруппам, по командам)*.

**8. «Найди, какое растение является лекарственным».**

Дидактическая задача: развивать умение находить и называть из разнообразных растений края те, которые являются лекарственными, развивать внимание, память, мышление.

Игровое правило: Выбрать из предложенных растении только лекарственные и правильно их назвать.

Игровое действие: Получив карточки с растениями, выбрать и назвать только лекарственные.

**9. «Экологические цепочки».**

Дидактическая задача: развивать умение находить взаимосвязь и взаимозависимость растений и животных в нашем крае, развивать внимание, память, мышление.

Игровое правило: Правильно вставить пропущенное звено в цепочке.

Игровое действие: Вставлять пропущенные фрагменты в экологическое цепочке и объяснять почему.

**10. «Загадки - отгадки».**

Дидактическая задача: развивать умение отгадывать загадки о растениях и животных Кемеровской области, узнавая их на картинках.

Игровое правило: Сначала надо найти картинку - ответ, а потом назвать.

Игровое действие: Угадать объект по загадке и найти нужную картинку.

**11. «Угадай по описанию».**

Дидактическая задача: развивать умение угадывать животное *(растение)* по описанию и наоборот описывать выбранное наугад животное *(растение)*; развивать внимание, память, речь, наблюдательность.

Игровое правило: По описанию правильно угадать и назвать животное *(растение, птицу и т.п.)*. Или наоборот, по картинке животного *(растения, птицы)* дать короткое описание, выделяя особенности.

Игровое действие: Слушать и, угадывая, называть животное *(растение, птицу.)*или выбрать картинку и рассказать о том, кто *(что)*на ней изображено и его особенностях.

**12. «Собери картинку».**

Дидактическая задача: упражнять детей в составлении целой картинки из отдельных частей, через содержание картинок закреплять знания об объектах природы края и их особенностях, воспитывать старание, целеустремлённость, усидчивость, развивать внимание, мышление, речь.

Игровое правило: За определённое время правильно собрать из частей *(3,4,5,6)*целую картинку *(можно после этого предложить составить рассказ по картинке)*.

Игровое действие: Правильно складывать картинку из нескольких частей и называть, что получилось.

**13. «Домино».**

Дидактическая задача: закреплять знания о флоре и фауне нашего края, развивать сообразительность, внимание, память, речь.

Игровое правило: Кто первым положит все свои карточки, тот и считается выигравшим.

Игровое действие: Быть внимательным, не пропускать хода, вовремя и правильно класть одну из своих карточек.

**14. «Передавай и называй».**

Дидактическая задача: закреплять умение детей называть объекты природы Рязанской области и их классифицировать.

Игровое правило: Называть объект *(зверя, птицу, рыбу, растение)* можно только после того, как получишь камешек (мячик, отвечать надо быстро, не повторять уже сказанное кем- то.

Игровое действие: Передать камешек (мячик, быстро и правильно назвав объект природы(какой был задан по классификации: животное, растение, рыба или птица).

**15. «Так бывает или нет».**

Дидактическая задача: Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в предметах и явлениях, повторяя при этом условия существования и образ жизни животных *(растений, птиц, рыб)*.

Игровое правило: Кто заметит небылицу, должен сказать, почему так не бывает.

Игровое действие: Отгадывать и исправлять небылицы.