

Узлова Елена Михайловна
воспитатель,
МБДОУ 21 Аленький цветочек город Юрга. Кемеровская область

Дидактические игры по ознакомлению 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 Хабаровского **края**».

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 растений 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 Хабаровского **края**, 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 картинке 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 Хабаровского края** 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.