*Приложение 1.*

***Дидактические игры в проекте***

Хищник – травоядный

*Цель:* закреплять знания участников о группах животных по способу питания.

*Материал:* сигнальный круг синего и красного цветов

*Ход игры*

Данная игра проводится по принципу игры «Не пропусти дерево…». Участники договариваются о том какой группе соответствует тот или иной цвет. Ведущий называет животное, дошкольники выбирают нужный цвет и поднимают круг вверх.

Четвертый лишний

*Цель:*учить детей классифицировать объекты по определенному признаку и объяснять правильность своего выбора.

*Материал:* набор карточек, на каждой, из которой изображено по четыре представителя животного или растительного мира. Три изображения между собой сходны по определенному признаку, а четвертое не подходит.

*Ход игры*

Участникам объясняют правила: исключить лишнее изображение и объяснить свой выбор.

На доске или листе бумаге изображено несколько предметов. Участник должен назвать лишний предмет, объяснить свой выбор, дать обобщающий термин оставшимся словам. Приветствуется чередование игры для одного ребенка в присутствии остальных с коллективным обсуждением несколькими детьми правильного варианта. На начальных этапах следует подбирать картинки с ярко выделяющимися признаками (например, 3 зверя и 1 птица), усложнение проводится при выборе иллюстраций с менее видимыми отличиями (например, 3 хищных зверя и 1 травоядный или 3 животных, которые спят зимой и 1 не спящее).

Кто что ест? (Кто где живет?)

Данные игры направлены на уточнение знаний об особенностях жизни живых организмов в лесном сообществе.

*Материал:* наборы предметных картинки с изображением растений и животных различных биоценозов (4-5 растений леса разной ярусности, 8-10 лесных животных разных классов, 6-8 картинок с изображением животных и растений биоценозов луга, реки и т.д.), плодов растений (желуди, шишки, орехи), картинки с изображением разных видов жилья животных (нора, гнездо, дупло, муравейник).

*Ход игры*

Дети разбиваются на пары. Правила игры в данных играх объясняют аналогичным образом: посмотри на картинки, найди что к чему подходит (кто что ест, где чей дом).

Участники подбирают подходящие картинки. Далее по очереди называют пары. Можно предложить составить предложения с той или иной парой картинок.