

**Картотека экологических игр
для детей раннего возраста**

Игра «Кто, что ест?»

(игры с прищепками)

Цель:

- формировать у детей знания о том, чем питаются домашние и дикие животные;
- развивать внимание, мышление, речь, а так же развивать мелкую моторику рук и тактильную чувствительность;
- воспитывать бережное отношение к животным.

Оборудование:вырезанные из картона изображения животных(мордочки, приклеенные на прищепки), картонный круг с изображением еды животных.

Ход игры:

Воспитатель выдает детям прищепки с мордочками и круг с различными видами пищи.

Ребенку необходимо прикрепить прищепку с картинкой животного на круг около пищи, которое употребляет данное животное.

Игра «Кто, где живет?»

Цель:

- создать условия для освоения детьми элементарных знаний о диких и домашних животных;
- создать условия для активизации словаря ребенка (звукоподражание);
- воспитывать бережное отношение к природе;

Оборудование: картинки с изображением дома и леса, карточки с домашними и дикими животными.

Ход игры:

Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Дети должны определить, где оно обитает, и положить картинку на нужное изображение.

Игра «Чья это тень?»

Цель:

- формировать умение находить заданные силуэты путем наложения;
- учить различать животных по особенностям строения тела;
- развивать познавательную деятельность;
- воспитывать бережное отношение к животным;

Оборудование: коробочка с силуэтами животных темного цвета, цветные карточки с изображением животных.

Ход игры:

1 вариант.

Воспитатель раздает детям цветные карточки с изображением животных. Предлагает детям рассмотреть их. Далее воспитатель показывает тень (черно-белую) какого-либо животного. Дети должны найти среди имеющихся карточек, ту, которая соответствует нужному силуэту и наложить тень на имеющуюся у него картинку.

2 вариант.

На одной стороне стола раскладывают силуэты (тени), на другой цветные изображения животных. Воспитатель предлагает детям разложить цветные картинки на тени.

Игра «Посади цветок в горшок»

Цель:

- формировать умение у детей подбирать и соединять воедино все части (цветок, горшок, подставка под горшок, лейка) одного цвета.
- научить соотносить детали по цветовой гамме;
- прививать любовь к природе;
- развивать экологическое мировоззрение;

Оборудование:

вырезанные из картона формы цветка, горшка, подставки под цветок и лейки (четыре основных цвета).

Ход игры:

Детям предлагается задание:

Ребята, посмотрите, у нас случилась беда, ночью был сильный ветер и наши цветочки потеряли свои домики, давайте поможем им найти их. Посадим наши цветочки в горшочки подходящего цвета. Чтобы наши цветочки росли красивые их нужно полить из лейки.

Игра «Угадай, чей хвост»

Цель:

- развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных;
- воспитывать бережное отношение к животным;

Оборудование: карточки с изображением мордочек и хвостов различных животных.

Ход игры:

Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочередно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост.

Игра «С какого дерева лист?»

Цель:

- познакомить детей с лексической темой «Осень»;
- формировать умение соотносить основные цвета;
- прививать любовь к природе;

Оборудование:

деревья с коробочками, сделанные из картона трех цветов (красный, зеленый, желтый), листочки из картона тех же цветов, что и деревья.

Ход игры:

Предложить ребенку разложить листочки к деревьям соответствующего цвета, чтобы листочки были одинакового цвета с деревом.

Игра «Во саду ли, во городе...»

Цель:

- расширять представление детей о многообразии мира растений, в частности об овощах и фруктах;
- учить узнавать их и правильно называть;
- закреплять знания детей о том, что растет в саду или в огороде;
- развивать логическое мышление, память и речь детей;
- воспитывать дружелюбное взаимоотношение в ходе игры;

Оборудование:

картинки с изображением сада и огорода, карточки с изображением разных фруктов и овощей.

Ход игры:

Воспитатель показывает картинку с изображением фрукта или овоща. Дети должны определить, где он растет, и положить картинку на нужное изображение.

Игра «Фрукты. Овощи»

Цель:

- познакомить детей с простейшей классификацией;
- продолжать формировать умение самостоятельно узнавать их и правильно называть;
- формировать элементарные экологические знания;

Оборудование: две куклы, две корзины, набор карточек с изображением овощей и фруктов.

Ход игры:

Воспитатель обращает внимание детей на кукол, которые пришли в гости. Куклы просят помочь им и разложить продукты по разным корзинам. Дети с помощью воспитателя раскладывают овощи и фрукты по корзинам.

Игра «Разрезные картинки»

Цель:

- формировать у детей представление в целостном образе предмета, складывать картинку, разрезанную на 2-3 части;
- развивать мелкую моторику пальцев рук;
- воспитывать любовь к природе;

Оборудование: разрезные картинки из 2-3 частей (фрукты, овощи) или (домашние, дикие животные).

Ход игры:

Перед детьми на столе лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, груша, апельсин). Детям предлагается внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей, путем прикладывания одной половинки к другой, чтобы получился целый предмет. По завершению игры, воспитатель побуждает детей к названию полученного предмета (фрукты и т.д.).

Игра « Найди маму детеныша»

Цель:

- учить детей узнавать по картинке диких и домашних животных, соотносить их по величине и характерным признакам;
- воспитывать любовь к природе;
- развивать моторику рук;

Оборудование:

Картинки с изображениями животных: кошки, собачки, козлёнка, коровы, поросенка.

Ход игры. Воспитатель показывает детям картинки с изображениями животных: кошки, собачки, козлёнка, коровы, поросенка. Ребёнок называет животных, угадывая, какие звуки они издают. Затем взрослый предлагает детям, подобрать к картинкам «животных-взрослых» картинки, изображающие их детенышей.

Игра « Чей домик»

Цель:

- познакомить с местами, где живут некоторые животные, развивать внимание, память, логическое мышление.

Оборудование:

Обклеить цветной бумагой спичечные коробки. Наклеить с внешней стороны коробков рисунки с животными и внутри домики животных.

Ход игры:

В игре могут 2 и более игрока участвовать или по количеству домиков.

Показываем ребенку верхнюю часть коробка, на которой изображено животное.

Ребенок должен найти коробочку, на которой изображен домик для этого животного.

2 вариант игры:

Ход игры:

Показываем ребенку нижнюю часть коробка, на которой изображен домик животного.

Ребенок должен найти коробочку, на которой изображено животное, которое живет в данном домике.

Игра «Кто едет в поезде»

Цель:

- формировать умение называть животных;
- обобщить знания о домашних и диких животных, умение их различать по классификации и звукоподражанию.
- Воспитывать интерес и добрые чувства к животным.

Ход игры:

1.вариант игры:

Ребенку предлагается узнать по голосу, кто едет в поезде.

2.вариант:

Ребенку предлагается в желтый вагон посадить диких животных, а в зеленый вагон домашних животных.

Игра «Кто чем питается?»

Цель. Закреплять представления детей о пище животных.

Ход игры. Дети из мешочка достают: морковь, капусту, малину, шишки, зерно, овес и т.п. Называют его и определяют какое животное питается этой едой.

Игра «Четыре картинки»

Цель. Закреплять представления детей об окружающей природе, развивать внимание и наблюдательность.

Ход игры. Игра состоит из 24 картинок с изображением птиц, бабочек, животных. Ведущий перемешивает карточки и раздает их участникам игры (от 3 до 6 человек) поровну. Каждый играющий должен подобрать 4 одинаковые по содержанию карточки. Начиная игру, рассмотрев свои карточки, одну из них передает сидящему слева. Тот, если карточка ему нужна, оставляет ее себе, а любую ненужную тоже передает соседу слева, и т.д. Подобрал карточки, каждый играющий складывает их перед собой рисунками вниз. Когда все возможные комплекты будут подобраны, игра заканчивается. Участники игры переворачивают собранные карточки, выкладывают их по четыре так, чтобы всем было видно. Выиграл тот, у кого больше правильно подобранных карточек.

Игра «Кто в домике живет?»

Цель. Закреплять знания детей о животных, учить подражать их голосам.

Ход игры. Дети изображают знакомых животных, сидящих в домиках. Воспитатель по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит: «Тук-тук-тук, кто в этом домике живет?» Дети отвечают: «Му-му-му!», «Бе-е-е», «Мяу-мяу!» и т.д. Воспитатель отгадывает, кто живет в домике.

Игра «Отгадай кто это?»

Цель. Закреплять представления детей о характерных признаках диких и домашних животных.

Ход игры. Воспитатель описывает животное (его внешний вид, повадки, среду обитания...) дети должны отгадать про кого идет речь.

Игра «Детки на ветке»

Цель. Закреплять знания детей о листьях и плодах деревьев и кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.

Ход игры. Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу соответствующий плод. Эту игру можно

проводить с засушенными листьями и плодами в течение всего года. Подготовить материал для игры могут сами дети.

Игра «Найди, что покажу»

Цель. Найти предмет по сходству.

Оборудование. На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.

Ход игры. Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: «Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется». Дети по очереди выполняют задание, пока все фрукты и овощи, спрятанные под салфеткой, не будут названы.

Игра «Волшебный поезд»

Цель. Закрепить и систематизировать представления детей о деревьях, кустарниках.

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

Ход игры: На столе перед детьми лежит «поезд» и карточки с изображением животных. Воспитатель. Перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом - кустарники, во втором - цветы и т.д.) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир. Тот, кто первый разместит животных по вагонам правильно, станет победителем.

Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных группах растений (леса, сада, луга, огорода).

Игра «Найди, о чем расскажу»

Цель. Найти предметы по перечисленным признакам.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

Ход игры. Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус. Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказывала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

Игра «Угадай, что в мешочке?»

Цель. Учить 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 др.

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

Игра «Кто где живёт»

Цель: развивать интерес к природе.

Материалы и оборудование:

карточки с изображением животных,
карточки с изображением мест обитания различных животных.

Ход игры:

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.