



**КАРТОТЕКА
ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ИГР
ВТОРАЯ МЛАДШАЯ ГРУППА**

Подготовила Шаронова Е.В.

Чудесный мешочек.

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Поиск на ощупь спрятанного предмета.

Правила. В мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет всем остальным.

Оборудование. Для первых игр подбирают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, деталям, затем более похожие. Небольшой мешочек (непрозрачный).

Ход игры. Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает одному из ребят: «Найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи, что ты взял». Или можно попросить: «Найди то, что я скажу (назову)». По очереди задание выполняют все дети.

Примечание. В последующем варианте при повторении игры мешочек наполняют заранее. Дети не должны видеть, что туда прячут.

«Угадай, что съел».

Цель: Учить детей угадывать овощи и фрукты на вкус, стимулировать развитие воображения.

ОПИСАНИЕ: Предлагать детям попробовать на вкус (с закрытыми глазами) волшебное угощение – кусочек моркови, яблока, лимона, лука и пр. и сказать, что съел. Найти такой же на столе.

«Живая или неживая природа»

Цель: закрепить представления детей об объектах живой и неживой природы.

Воспитатель называет объект живой или неживой природы. Если назван объект живой природы, дети двигаются. (Например: названо дерево — поднимают руки, «растут», если животное — прыгают и т.д.) Если назван объект неживой природы — дети замирают на месте.

Я кормлю животных

Игру можно проводить с одним ребенком или с группой детей.

Взрослый встает с одной стороны комнаты или площадки. Ребенок или дети – с другой стороны. Взрослый говорит: «Сейчас я буду кормить животных. Сначала ко мне будут прыгать зайчики!»

Дети, изображая зайчиков, прыгают ко взрослому. Детям двух-трех лет ведущий говорит: «Зайчиков я буду кормить морковкой!» Дети изображают, что берут из рук взрослого еду, а потом бегут обратно. Затем ведущий объявляет следующих животных, которых он собирается кормить.

В процессе игры можно спрашивать у детей, как говорит то или иное животное. А дети, приближаясь ко взрослому, будут изображать нужные звуки.

«Кто живет в домике».

Цель: Закрепить знания о домашних животных, умение правильно произносить звуки.

Воспитатель делит детей на несколько групп. Каждая группа строит себе из стульев домик. Воспитатель говорит детям, что они будут находиться в своих домиках и кричать так, как кричит то животное, которое они изображают. После этого он по очереди обходит домики, стучит в каждый домик и говорит :

- Тук-тук-тук, кто в этом домике живет?

Дети отвечают:

- Му-му-му.

- Ме-е.

- Мяу-мяу.

- Бе-е, бе-е.

- Га-га-га.

- Ко-ко-ко.

Воспитатель отгадывает, кто же в домике живет. Ответы воспитателя могут быть неправильными, что проверить знания детей. Может попросить отгадывать, другой домик, кого же изображают в этом домике. Импровизация может быть разной.

«Четвертый лишний»

Цель: Уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.

Материал: карточки с разнообразными объектами.

Ход игры:

Выставляются карточки: три – одного вида, а четвертая другого. Задача детей определить лишнюю карточку, и объяснить свой выбор.

Можно усложнить задачу и проводить игру словесно. Называя предметы и объекты.

«Съедобное – не съедобное»

Цель: формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит.

Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным)

«Наши друзья»

Цель: Расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

Материал: карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

Ход игры:

Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного.

Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

«Найди пару»

Дидактическая задача: найти предмет по сходству. Игровые действия: поиски похожего предмета.

Правила: искать пару только по сигналу. Пару составляют дети, у которых одинаковые листья.

Материал: листья 3-4 деревьев в соответствии с количеством детей. Ход игры

Воспитатель раздает детям по одному листику и говорит: «Подул ветер, все листочки полетели». Услышав эти слова, дети начинают бегать по площадке с листьями в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три — пару найди!». Каждый должен встать рядом с тем, у кого в руках такой же лист.

«Солнышко и дождик».

Цель: Учить детей ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их действовать по сигналу воспитателя.

ОПИСАНИЕ: Дети сидят на стульчиках. Воспитатель говорит: «Солнышко! Идите гулять». Дети ходят и бегают по всей площадке. После слов «Дождик! Скорей домой!» они бегут на свои места. Когда воспитатель снова говорит «Солнышко!», игра повторяется.

Указание к проведению: В игре участвует сначала небольшое количество детей, затем могут быть привлечены 10-12 человек. Вместо домиков-стульев можно использовать большой пёстрый зонтик, под который дети прячутся по сигналу «Дождик!». Во время прогулки можно предложить детям собрать цветы, попрыгать, походить парами. При повторении игру можно усложнить, разместив домики в разных местах площадки (комнаты). Дети должны запомнить свой домик и по сигналу бежать к нему.

«Угадай кто лишний»

Уметь доказывать кто лишний из насекомых.

Расставить 4 насекомых и 1 животного. Кто здесь лишний?

Почему?

Муравей, стрекоза, божья коровка, конь.