



КОПИЛКА ИГР ПО ЭКОЛОГИИ

ДЛЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

"Мыши водят хоровод"

Задачи: развивать двигательную активность, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу воспитателя.

Описание: перед началом игры необходимо выбрать водящего — «кота». Кот выбирает себе «печку» (ею может послужить скамейка или стул), садится на нее и закрывает глаза. Все остальные участники берутся за руки и начинают водить хоровод вокруг кота со словами:

Мыши водят хоровод,
На печи дремлет кот.
Тише мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите,
Вот проснется Васька кот —
Разобьет наш хоровод!»

Во время произнесения последних слов кот потягивается, открывает глаза и начинает гоняться за мышами. Пойманный участник становится котом, и игра начинается сначала.

"Солнышко и дождик"

Задачи: научить детей находить свое место в игре, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу воспитателя.

Описание: Дети сидят в зале на стульчиках. Стульчики — это их «дом». После слов воспитателя: «Какая хорошая погода, идите гулять!», ребята встают и начинают двигаться в произвольном направлении. Как только педагог скажет: «Дождь пошел, бегите домой!», дети должны прибежать к стульям и занять свое место. Воспитатель приговаривает «Кап — кап — кап!». Постепенно дождь утихает и воспитатель говорит: «Идите гулять. Дождь кончился!».

"Воробушки и кот"

Задачи: учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, увертываться от водящего, убегать, находить свое место.

Описание: На земле нарисованы круги — «гнездышки». Дети — «воробушки» сидят в своих «гнездышках» на одной стороне площадки. На другой стороне площадки расположился «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» вылетают на дорогу,

перелетают с места на место, ищут крошки, зернышки. «Кот» просыпается, мяукает, бежит за воробушками, которые должны улететь в свои гнезда.

Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, потом — кто-нибудь из детей.

"Воробушки и автомобиль"

Задачи: приучить детей бегать в разных направлениях, начинать движение или менять его по сигналу ведущего, находить свое место.

Описание: Дети — «воробушки», сидят в своих «гнездышках» (на скамейке). Воспитатель изображает «автомобиль». Как только воспитатель произнесет: «Полетели воробушки на дорожку», дети поднимаются со скамейки и начинают бегать по площадке. По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите воробушки в свои гнездышки!» — «автомобиль» выезжает из «гаража», а дети должны вернуться в «гнезда» (сесть на скамейку). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

"Кот и мыши"

Задачи: Эта подвижная игра помогает развивать у детей умение выполнять движение по сигналу. Упражнять в беге по разным направлениям.

Описание: Дети — «мыши» сидят в норках (на стульях вдоль стены). В одном из углов площадки сидит «кошка» — воспитатель. Кошка засыпает, и мыши разбегаются по залу. Кошка просыпается, мяукает, начинает ловить мышей, которые бегут в норки и занимают свои места. Когда все мыши вернуться в норки, кошка еще раз проходит по залу, затем возвращается на свое место и засыпает.

Через ручеек (подвижная игра с прыжками)

Задачи: Научить правильно прыгать, ходить по узенькой дорожке, держать равновесие.

Описание: На площадке чертятся две линии на расстоянии 1,5 — 2метра одна от другой. На этом расстоянии рисуются камешки на определенном расстоянии друг от друга.

Играющие стоят у черты — на берегу ручейка, они должны перейти (перепрыгнуть) его по камешкам, не намочив ног. Те, кто оступился — намочил ноги, идут сушить их на солнышко — садятся на скамейку. Затем снова включаются в игру.

"Птички и кошка"

Задачи: Учить соблюдать правила игры. Реагировать на сигнал.

Описание: для игры понадобятся маска кошки и птичек, начерченный большой круг.

Дети встают по кругу с внешней стороны. Один ребенок становится в центре круга (кошка), засыпает (закрывает глаза), а птички прыгают в круг и летают там, клюют зерна. Кошка просыпается и начинает ловить птиц, а они убегают за круг.

"Снежинки и ветер"

Задачи: Упражнять в беге в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу.

Описание: По сигналу «Ветер!» дети — «снежинки» — бегают по площадке в разных направлениях, кружатся («ветер кружит в воздухе снежинки»). По сигналу «Нет ветра!» — приседают («снежинки упали на землю»).

"Найди себе пару"

Задачи: развивать у детей умение выполнять действия по сигналу, быстро строиться в пары.

Описание: Участники стоят вдоль стены. Каждый из них получает по флажку. Как только воспитатель подаст знак, дети разбегаются по площадке. После команды «Найди себе пару», участники, имеющие флажки одинакового цвета, объединяются в пары. В игре должно участвовать нечетное количество детей и в конце игры один остается без пары.

Все эти подвижные игры можно с успехом использовать для игры в детском саду в группе или на прогулке. Дети разного возраста: от малышей 3-х лет до детей средней группы 4-5 лет с удовольствием играют в них.

"Медведь и пчелы"

Задачи: упражняться в беге, соблюдать правила игры.

Описание: участники делятся на две команды — «медведей» и «пчел». Перед началом игры «пчелы» занимают места в своих «ульях» (ульями могут послужить скамейки, лесенки). По команде ведущего «пчелы» улетают на луг за медом, а в это время «медведи» забираются в «ульи» и лакомятся медом. Услышав сигнал «Медведи!», все «пчелы» возвращаются в «ульи» и «жалют» (саят) не успевших убежать «медведей». В следующий раз ужаленный «медведь» уже не выходит за медом, а остается в берлоге.

"Удочка"

Задачи: развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.

Описание: участники располагаются по кругу. В центре находится водящий — воспитатель. Он в руках держит веревочку, на конце которой привязан небольшой

мешочек с песком. Водящий вращает веревочку по кругу над самой землей. Дети подпрыгивают таким образом, чтобы веревочка не задела их ног. Те участники, которым веревочка задела по ногам, выбывают из игры.

"Охотники и соколы"

Задачи: упражняться в беге.

Описание: Все участники — соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только воспитатель подаст сигнал: «Соколы, летите!» участники должны перебежать на противоположную сторону зала. Задача охотников поймать (запятнать) как можно больше соколов, прежде чем те успеют пересечь условную линию. Повторить игру 2-3 раза, после чего сменить водящих.

"Паук и мухи"

Задачи: развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Описание: в одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук — водящий. Все остальные ребята — мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелились, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений, подсчитывается количество пойманных мух.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

«Теплый – холодный»

Цель: закрепление знаний свойств воды: прозрачная, теплая, холодная.

Содержание.

Необходимы игрушки двух видов, по 2-3 штуки каждого, желательно резиновые и пластмассовые (например, небольшие мячики – желтые и красные, синие и зеленые, утята и рыбки, кораблики и т.д.). Воспитатель наполняет одну емкость теплой водой, другую – холодной. Говорит ребенку: «Утята любят купаться в холодной воде, а рыбки – в теплой. Давай их искупаем». Малыш опускает утят в емкость с прохладной водой, а рыбок – в емкость с теплой водой.

«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.

«Звуки»

Цель: учить детей «слышать» природу, различать звуки

Воспитатель даёт **задание:**

«Когда слышите какой-либо звук – зажмите палец и т. д. Когда все пять пальцев будут зажаты – откройте глаза и помолчите, чтобы другим детям дать возможность «посчитать звуки».

Воспитатель задаёт детям вопросы типа:

Какой звук больше всего понравился?

Какой звук издала природа, а какой – человек, какой звук был самый громкий (тихий)?

Издавал ли ветер какой-либо звук?

В дальнейшем можно «слушать» природу двумя руками (использовать 10 пальцев).

Чего не хватает животным»

Цель: вызывать у детей интерес к животным, к деятельности по уходу за обитателями уголка природы.

Материал: картинки с изображением животных уголка природы и места их содержания (клетка с попугаем, террариум с черепахой, клетка с хомяком); картинки с изображением различных условий для животных (чистый песок, грязный песок, баночка с чистой водой, баночка с мутной водой, кормушка с зерном, листья, трава), фишки, ширма.

Игровые действия: определение недостающих животным условий.

Ход игры

Играющие дети сидят за столами. У воспитателя на столе ширма, за которой находятся картинки с изображением клетки с попугаем, террариума с черепахой, клетки с хомяком. Воспитатель за ширмой изменяет какие-либо условия для птицы, животного. Например, в специальный карманчик на планшете с клеткой для птицы вставляются картинки с

изображением чистого песка, чистой воды, но убирается картинка кормушки с зерном. Дети должны внимательно осмотреть клетку и определить, каких условий сейчас не хватает птице.

Или, например, вместо картинки с изображением баночки с чистой водой вставляется картинка с мутной водой, в которой плавают перья и шелуха. Дошкольники должны определить, что надо срочно налить чистую воду, птицы не любят грязную. Тот ребёнок, который первым и правильно определяет недостающее животному или птице условие, получает фишку.

«Встреча с растением»

Цель: формировать у детей чувство прекрасного, эмоциональное отношение к природе.

Материал: картинки с изображением растений, эмблемы.

Игровые действия: «разговор» с растениями.

Ход игры

В игре участвует 3—5 детей. Воспитатель говорит: «У каждого из вас картинка с изображением дерева или цветка. Как они называются, вы знаете. Представьте, что сейчас вы встретились с этим деревом или цветком. Внимательно рассмотрите их и попробуйте «поговорить» с ними. Постарайтесь увидеть в них что-нибудь интересное, как они себя чувствуют». Если дошкольники затрудняются составлять подобные рассказы (они ещё не умеют смотреть и видеть, часто перечисляют внешние признаки), педагог задаёт наводящие вопросы, помогает детям на них отвечать (как бы даёт образец рассказа).

Результат. Кто расскажет больше интересного, получит эмблему и звание «Друг природы»

Дидактическая игра "Сварите вкусный борщ"

Цель: учить **детей** называть старинную посуду (*горшок, миска, ложка, кувшин*) учить выбирать нужные овощи для борща; развивать логическое мышление, внимательность.

Материал: посуда (*горшок, ложка, миска, кувшин*) муляжи овощей и фруктов.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям «*сварить*» блюдо - борщ. Дети называют посуду, в которой они будут «*варить*» борщ, и выбирают ее среди поставленной перед ними. Вызванные дети выбирают среди положенных перед ними овощей и фруктов нужные овощи для борща и складывают их в горшок.

Дети по очереди выбирают овощи, а остальные дети знаками показывают: да или нет.

Дидактическая игра "Что где растёт"

Цель: расширять и уточнять представления **детей об овощах и фруктах**, развивать память, речь, внимательность.

Материал: вырезанные овощи и фрукты, макет дерева, макет огорода.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям по очереди подойти к столу и взять один овощ или фрукт, назвать его, определить, где он растет и соответственно положить на макет огорода или повесить на макет дерева. Например: ребенок берет яблоко и говорит: «*Это яблоко, оно растет в саду на дереве*», потом подходит к макету дерева и вешает вырезанный фрукт на него.

Дидактическая игра "Где живут витамины"

Цель: учить **детей** отбирать только те картинки, на которых нарисованы полезная для здоровья пища; развивать внимательность, память, мышление.

Материал: игрушечный медвежонок; предметные картинки с изображением овощей, фруктов, citrusовых, мороженого, конфет, печенья, торта и тому подобное.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям «*полечить*» мишку не таблетками, а витаминами. Для этого нужно выбрать только те картинки с изображением продуктов, в которых «*живут*» витамины. Дети поочередно или **группами** подходят и выбирают картинки, называют предмет, а остальные дети знаками показывают согласны ли они с тем, что там «*живут*» витамины или нет. Если задание выполнено правильно, то ребенок кладет картинку у медвежонка.

Дидактическая игра "Узнайте по описанию"

Цель: совершенствовать знания ребенка об овощах и фруктах; учить находить предмет по описанию; развивать внимательность, дисциплинированность.

Материал: муляжи овощей, фруктов и citrusов.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям найти тот предмет, который он опишет.

Воспитатель: Круглое, желтое, с красным бочком, бывает кисло-сладким, растет на дереве, полезное. Ребенок выходит, выбирает среди муляжей яблоко, показывает его детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет.

Дидактическая игра "Узнайте животного по описанию"

Цель: совершенствовать знания **детей о домашних животных**; учить находить картинки по описанию; развивать внимательность, память, мышление.

Материал: предметные картинки с домашними животными.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям найти то животное, которое он опишет.

Воспитатель: Это животное имеет голову, ушки, острые зубы, туловище, ноги, хвост. Она охраняет дом, любит грызть кости.

Ребенок выходит и находит картинку с собакой, показывает ее детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет.

Дидактическая игра "Кто что ест"

Цель: закреплять знания **детей** о домашних животных (*что они едят*) развивать мышление, внимание, память, воспитывать желание заботиться о домашних животных.

Материал: предметные картинки с изображением домашних животных и пищи для них.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям *«покормить»* животных во дворе у бабушки. Воспитатель вызывает **детей парами**. Один ребенок называет животное и выставляет его, а **второй - ищет для нее пищу**, ставит картину рядом с животным.

Дидактическая игра "Что сначала – что потом?"

Цель: Закреплять знания **детей** о развитии и росте животных.

Ход игры:

Детям предъявляются предметы: яйцо, цыпленок, макет курицы; котенок, кошка; щенок, собака. Детям необходимо расположить эти предметы в правильном порядке.

Дидактическая 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.

Дидактическая 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**.

Дидактическая 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.

Дидактическая игра «Волшебный поезд»

Цель: Закрепить и систематизировать представления **детей о деревьях**, кустарниках, животных и птицах.

Материал: Два поезда, вырезанных из картона (в каждом поезде по 4 вагона с 5 окнами); комплекты карточек с изображением растений, птиц и животных.

Ход игры:

На столе перед детьми лежит «поезд» и карточки с изображением растений, птиц и 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 всех пассажиров по вагонам правильно, станет победителем.

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

Дидактическая игра «Когда это бывает?»

Цель: Уточнить представления **детей о сезонных явлениях**.

Ход игры:

Детям предлагают листья разных растений с различной окраской, шишки, можно гербарий из цветущих растений и т. п. в зависимости от времени года. Детям надо назвать время года, когда бывают такие листья, ветки, цветы.

Дидактическая игра «Что это такое?»

Цель: уточнить представления **детей** о предметах неживой природы.

Материал: природный – песок, камни, земля, вода, снег.

Ход игры:

Детям предлагаются картинки и в зависимости от того, что нарисовано на ней необходимо разложить соответственно природный материал, ответить что это? И какое это? (*Большое, тяжелое, легкое, маленькое, сухое, влажное, рыхлое.*). Что с ним можно делать?

Дидактическая игра «Когда это бывает?»

Цель: Уточнить представления **детей** о сезонных явлениях в природе.

Ход игры:

1 вариант

У каждого из **детей** есть предметные картинки с изображением снегопада, дождя, солнечного дня, пасмурной погоды, град идет, ветер дует, висят сосульки и т. п. и сюжетные картинки с изображениями разных сезонов. Детям необходимо правильно разложить имеющиеся у них картинки.

2 вариант

Воспитатель читает попеременно короткие тексты в стихах или прозе о временах года, а дети отгадывают.

3 вариант

Воспитатель называет время года, а дети по очереди отвечают, что бывает в это время года и что делают люди. Если кто-то затрудняется, взрослый помогает вопросами.

Дидактическая игра «Ухаживаем за растениями»

Цель: Закреплять представления **детей** о различных способах ухода за растениями.

Материал: Карточки с изображением лейки, пульверизатора, кисточки, ножниц; 7–8 комнатных растений.

Дети сидят за столом, на котором лежат карточки с изображением предметов, необходимых для ухода за растениями. Детям необходимо определить какой уход нужен тому или иному растению, каким инструментом его выполняют – дети показывают соответствующую карточку. Кто правильно ответит, после **игры** будет ухаживать за этим растением.

Дидактическая игра "Угадай, что в руке"

Дидактическая задача: Узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

Игровое действие: Бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

Правило: Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя. Нужно узнать на ощупь.

Ход игры:

Дети стоят, образуя круг. В руки, отведенные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети, у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.

Дидактическая игра "Чудесный мешочек"

Первый вариант.

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.

Дидактическая игра "Угадай, что съел"

Дидактическая задача: Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие: Угадывание на вкус.

Правила: Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

Оборудование: Подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.

Ход игры:

Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки, воспитатель вносит их в **групповую** комнату и угощает одного из **детей**, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «*Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе*»

После того как все дети выполняют задание, педагог угощает фруктами и овощами всех **детей**.

Примечание. В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения вкуса: «*Как во рту стало?*» (*Горько, сладко, кисло.*)

Дидактическая игра "Что изменилось?"

Дидактическая задача: Найти предметы по сходству.

Игровое действие: Поиск похожего предмета.

Правило: Показывать узнанное растение можно только по сигналу воспитателя, выслушав его описание.

Оборудование: Одинаковые растения (*по 3—4*) расставлены на двух столах.

Ход игры:

Воспитатель показывает какое-нибудь растение на одном из столов, описывает его характерные признаки, а затем предлагает ребенку найти такое же на другом столе. (Можно попросить **детей** найти такие же растения в **групповой комнате**.)

Игру **повторяют** с каждым из растений, находящихся на столах.

Дидактическая игра "Найди такой же"

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Дети находят изменения в расположении предметов.

Правило. Смотреть на то, как воспитатель меняет растения местами, нельзя.

Оборудование. На двух столах ставят 3—4 одинаковых растения в определенной последовательности, например фикус, цветущая герань, аспарагус, душистая герань.

Ход игры.

Воспитатель просит **детей хорошо рассмотреть**, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит **детей** переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

После некоторых **повторений** можно провести игру с одним набором растений (*без зрительного контроля*).

Дидактическая игра "Угадай растение по описанию"

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск предмета по загадке-описанию.

Правило. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.

Оборудование. Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение.

Ход игры.

Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже («*на дерево*», на «*травку*», затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог

обращает внимание **детей на форму листьев** (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные, окраску цветов (основные цвета, их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «*О каком растении я вам рассказала?*» Дети показывают растение и, если могут, называют его.

Можно предложить ребятам найти в **групповой** комнате все растения, похожие на описанное.

Дидактическая игра "Где спряталась матрешка?"

Первый вариант.

Дидактическая задача. Найти предмет по перечисленным признакам.

Игровое действие. Поиск спрятанной игрушки.

Правило. Смотреть, куда воспитатель прячет матрешку, нельзя.

Оборудование. На столе расставляют 4—5 растений.

Ход игры.

Детям показывают маленькую матрешку, которая «*захотела поиграть с ними в прятки*». Воспитатель просит **детей** закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку? — спрашивает воспитатель. — Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И педагог говорит, на что похоже растение, за которым «*спряталась*» матрешка (на дерево, травку, описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность, цветы, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

Второй вариант.

Матрешка «*прячется*» за любое растение, находящееся в **групповой** комнате.

Дидактическая игра "Найди листок, какой покажу"

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Бег **детей** с определенными листочками.

Правило. Бежать («*лететь*») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

Ход игры.

Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме,

отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (*клен, дуб, ясень и др.*). Затем педагог поднимает, например, кленовый листок и говорит: «*Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели*». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.

ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ

Волна.

Светит полная луна – Соединить **пальцы двух рук в замок**,
За волной бежит волна, совершать волнообразные движения
Ветер веет на просторе, сцепленными руками.
И всю ночь волнует море.

Дождик, дождик.

Дождик, дождик, Дети повернули ладошку кверху и
Кап да кап, кап... Указательным **пальцем имитируют**
Мокрые дорожки. Капельки дождя, повторяя за
Все ровно пойду гулять, Взрослыми слова «*кап, кап...*»
Пусть промокнут ножки.

Рыбки.

Рыбки весело резвятся. Дети имитируют движения
В чистой тепленькой воде. В Соответствии с текстом
То сожмутся, Повторяют слова за взрослыми
Разожмутся,
То зароятся в песке.

Курочка

«Курочка - рябушечка не спеша *«проходятся»*

указательным и средним

По двору гуляла, **пальцем по бедрам**

По двору гуляла,

Цыпляток считала.

- Раз, два, три, четыре, пять! загибают **пальчики на одной руке**

Посчитаю их опять: грозят указательным **пальцем**

Раз, два, три, четыре, пять!» загибают **пальчики на другой руке**

Мышки

«Вот как наши ребятишки дети *«скребут»* **пальчикам по бедрам**

Расшались, словно мышки:

Ловко **пальчиками трут**,

Словно лапками скребут.

Ш – ш – ш...» трут ладошкой о ладошку

Клён

Ветер тихо клён качает, (***пальчики растопырены и тянутся вверх***)

Вправо, влево наклоняет: (*качаем ладошками вправо-влево*)

Раз — наклон и два — наклон, (*наклоняем влево — вправо ладошки низко-низко*)

Зашумел листвою клён, (*пошевелить **пальчиками***)

Из-за леса, из-за гор.

Из-за леса, из-за гор **Пальчики передвигаются**

Едет дедушка Егор. по столу с разным темпом.

Сам на лошадке,

Жена на коровке,

Дети на телятках,

Внуки на козлятках.

Зайчата.

Вот встречаются зайчата. Дети трут тыльные стороны

Как согреться нам, ребята? ладоней друг о друга.

Чтобы побыстрее согреться,

Надо спинками тереться

Формирование экологических представлений о морском мире «Большие и маленькие».

Цель: 1) Активизация мыслительной деятельности.

2) Развитие волевых качеств личности (терпение, усидчивость).

Задачи: 1) развитие зрительного восприятия, внимания;

2) освоение умений анализировать предметы по двум признакам (цвет и форма);

3) отработка быстроты реакции.

Оборудование: комплект рыбок, гидрогелевые шарики, аквариум, полотенце.

Ход игры. В большую коробку с гидрогелевыми шариками помещаются рыбки разных размеров. Для первой игры просим детей найти рыбки больших размеров на ощупь. Ребенок должен найти определенную рыбку и поместить ее в аквариум. Для второй игры другую рыбку поместить в аквариум. Также можно представить разнообразные игры с разными животными с гидрогелевыми шариками. Ребенок с интересом играет с гидрогелем. Игры с гидрогелем могут быть различными, но все они различны и привлекательны для маленьких исследователей.

Формирование экологических представлений о среде питания «Накорми своих друзей животных»

Цель: развивать мышление, внимание, память, воспитывать желание заботиться о животных.

Задачи: Познавательная: формировать представления детей о диких и домашних животных.

Развивающая: развивать внимание, память.

Воспитывающая: воспитать бережное отношение к животным.

Оборудование: баночки с изображением животных, различный корм .

Ход игры. Вариант 1 Баночки с изображением животных расставьте так, чтобы они были хорошо видны. Под ними разложите различный, но так, чтобы изображенный на них корм не подходил животному. Выступая в роли разных животных, попросите детей накормить их. Попробуйте вместе с детьми подражать голосам животных. Заставьте детей задуматься: «Почему животные, хотя и голодны, не едят?».

Оказывается, они едят строго определенный корм. Попросите детей помочь вам накормить животных. Если картинка подобрана правильно, кто-нибудь из детей, выступая от имени животного, выразит удовольствие и наоборот. При этом дети должны имитировать звуки, которые издают те или иные животные.

Вариант 2. Дети делятся на группы. У каждого картинка с изображением какого-нибудь животного. Посреди стола разложен корм. Дети по очереди берут их и предлагают своим животным. Выигрывает тот, кто правильно подберет корм.

Формирование экологических представлений о среде обитания «Любимое место обитания»

Цель: формировать умения детей соотносить изображение животных с его местом обитания, называя животное

Задачи:

Образовательные: Расширять представление детей о внешнем виде, образе жизни и жилищах обитателей природы. Расширять словарный запас (собачья конура, гнездо ласточки, беличье дупло, муравейник муравья). Развивать умение анализировать, обобщать и сравнивать, делать выводы.

Развивающие: Формировать умение узнавать образ животных в изображении.

Развитие зрительного внимания, памяти.

Воспитательные: Формирование интереса к природе, бережное отношение к природе, животным.

Оборудование: животные домашние, дикие и хищные, макеты леса, фермы,

Ход игры: В игре принимают участие двое и более детей. Перед детьми разные животные и макеты их жилья. Дети берут животное и ставят на определенный макет с изображением. Победитель – тот, кто первый расселил своих зверей по их домам.