

## Дидактические игры по экологии для детей младшей группы



Оразбаева З.С., воспитатель

Сургут, 2025

**Содержание**

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| 1. Летает – не летает.....  | 3 |
| 2. Чудесный мешочек.....    | 3 |
| 3. Где что найдешь.....     | 4 |
| 4. Кто во что одет.....     | 4 |
| 5. Кто где живет.....       | 5 |
| 6. Кто как двигается.....   | 5 |
| 7. Мои друзья.....          | 6 |
| 8. Найди пару.....          | 7 |
| 9. Овощи и фрукты.....      | 7 |
| 10. Отгадай-ка!.....        | 8 |
| 11. Отзовись, не зевай..... | 8 |
| 12. Чьи детки.....          | 9 |

## **Летает – не летает**

**Цель:** расширять знания детей о животном мире, насекомых, птицах, активизировать словарь, развивать внимание.

**Материал:** картинки с изображением различных животных (зверей, птиц, насекомых, рыб).

**Ход игры:** воспитатель демонстрирует картинку, дети называют, кто на ней изображен. Если животное умеет летать, дети имитируют полет (машут руками), если же не умеет – опускают руки вниз.

### **Усложнение:**

- 1) воспитатель называет животное словом, не показывая картинку;
- 2) показывает и называет картинки ребенок – ведущий.

Карточка 2

## **Чудесный мешочек**

**Цель:** закреплять умение различать и называть фрукты и овощи на ощупь, выделять их характерные признаки, развивать память мышление, внимание.

**Материал:** муляжи овощей и фруктов.

**Ход игры:** ребенок достает из мешочка фрукт. Обследует его, называет.

### **Усложнения:**

- 1) через некоторое время дети определяют овощи и фрукты на ощупь, не вынимая из мешочка;
- 2) воспитатель перечисляет признаки задуманного овоща или фрукта, а ребенок находит его на ощупь и достает из мешочка. Например, овощ похож на шарик с длинным хвостом, твердый. (*Свекла*).

Карточка 3

## Где что найдешь?

**Цель:** развивать умение различать и называть предметы, выделяя их характерные признаки, закрепить у детей умение самостоятельно и свободно группировать предметы по их назначению. Учить их помогать друг другу.

**Материал:** предметы или картинки, изображающие посуду, одежду, кухонные принадлежности, оборудование для игровой площадки или медицинского кабинета.

**Ход игры:** в комнате расставьте «шкаф для посуды», «шкаф для одежды», «шкаф для игрушек», «медицинский кабинет», «игровую площадку», «кухню» и др. Обратите внимание детей на то, что все они пока пусты. Попросите детей помочь вам разложить предметы (или картинки) по местам. Дети разбирают предметы (картинки), внимательно рассматривают их, думают, куда что положить.

Когда все вещи разложены, разделите детей на небольшие группировки (2-3 человека), которые решают, все ли предметы, (картинки) лежат на своём месте. Лишние картинки дети забирают и потом все вместе думают, куда их надо определять.

**Усложнение:** воспитатель спрашивает, для чего нужен этот предмет.

Карточка 4

## Кто во что одет?

**Цель:** закреплять умение детей систематизировать животных по покрову тела: перья, чешуя, шерсть, формировать навык пользования моделями, развивать связную речь.

**Материал:** большие карты с изображением моделей покрова тела животных, картинки животных.

**Ход игры:** ведущий раздает детям большие карты с изображением моделей покрова тела животного (перо, чешуя, шерсть). Затем ведущий достает по одной маленькой картинке с изображением птиц, рыб, зверей. Дети закрывают ими пустые квадраты в соответствии с моделью на своей карте. Тот, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

**Усложнение:** ребенок должен объяснить свой выбор.

Карточка 5

## Кто где живёт

**Цель:** закреплять умение детей систематизировать животных по среде обитания. Формировать навык пользования моделями, развивать связную речь.

**Материал:** большие карты с изображением разных сред обитания животных, картинки с изображением животных.

**Ход игры:** ведущий раздает всем игрокам большие карты с изображением моделей различных сред обитания животных (вода, воздух, земля). Затем поочередно достает маленькие картинки с изображением зверей, птиц, рыб, насекомых и предлагает их детям. Дети закрывают пустые квадраты на карте маленькими картинками в соответствии с моделью на своей карте. Тот из детей, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

**Усложнение:** ребенок должен объяснить свой выбор.

Карточка 6

## Кто как двигается

**Цель:** закрепить умение детей систематизировать животных по способу передвижения (ноги, крылья, плавники). Формировать навык пользования моделями, развивать связную речь.

**Материал:** большие карты с изображением моделей способов передвижения животных, картинки животных.

**Ход игры:** ведущий раздает большие карты с изображением моделей органов движения животных (ноги, крылья, плавники). Затем он поочередно достает маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей. Дети закрывают пустые квадраты на своих картах маленькими картинками в соответствии с моделью на большой карте. Тот из детей, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

В данную игру одновременно может играть подгруппа детей из трех человек. Для этого рекомендуется подбирать картинки с изображением птиц, рыб, зверей, которые хорошо знакомы малышам.

**Усложнение:** ребенок должен объяснить свой выбор.

Карточка 7

## Мои друзья

**Цель:** закрепить знания детей о домашних животных (как выглядят, что едят), формировать гуманное отношение к ним, развивать связную речь, звукоподражание.

**Материал:** игрушки или большие картинки с изображением домашних животных. Маленькие картинки, на которых нарисован различный корм.

**Ход игры:** в начале игры прочитайте детям стихотворение С. Капутикян «Маша обедает». Игрушки или большие картинки расставьте так, чтобы они были хорошо видны. Под ними разложите маленькие картинки, 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. Предложите детям подумать: «Почему животные, хотя и голодны, не едят? Оказывается, они едят строго определенный корм. Попросите 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*

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

- Кони, кони, как живете?

Кони, кони, что жуете?

- Хорошо пока живем,

На лугу траву жуем.

- Куры, куры, как живете?

Куры, куры, что жуете?

- Хорошо пока живем,

Но, простите, не жуем!

Мы клюем проворно

На дорогах зерна.

- Козы, козы, как живете?

Козы, козы, что клюете?

- Хорошо пока живем,

Но, простите, не клюем.

А дерем мы поутру

С молодых осин кору!

- Как вы, кролики, живете?

Что вы, кролики, дерете?

- Хорошо пока живем,

Но, простите, не дерем,

А грызем мы ловко

Свежую морковку.

- Вы, котята, как живете?

Вы, котята, что грызете?

- Хорошо пока живем,

Но, простите, не грызем.

Пьем мы понемножку

Молоко из плошки.

- Птицы, птицы, как живете?

И чего из плошки пьете?

- Хорошо пока живем,

Но из плошки мы не пьем.

А поем мы песни вам

По утрам и вечерам!

## Карточка Найди пару

**Цель:** упражнять в умении находить предмет по сходству, развивать внимание, активизировать словарь.

**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.

**Усложнение:** назвать, с какого дерева этот листок.

## Карточка 9

### Овощи и фрукты

**Цель:** закреплять умение детей различать и называть овощи и фрукты.

**Материал:** две большие карты с изображением фрукта и овоща, картинки овощей и фруктов.

**Ход игры:** ведущий раздает детям большие карты. На одной карте в середине изображен фрукт, на другой овощ. Затем поочередно достает маленькие картинки с изображением различных овощей и фруктов.

Дети хором называют овощ либо фрукт и закрывают пустые квадраты на своих картах маленькими картинками в соответствии с изображением. Тот из детей первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

При проведении игры рекомендуется подбирать картинки с хорошо знакомыми детям изображениями овощей и фруктов.

**Усложнение:** в данной игре в роли ведущего выступает воспитатель, однако в конце года, когда дети хорошо ее освоят, эту роль можно предлагать и ребенку.

Карточка 10

### **Отгадай – ка!**

**Цель:** развитие целостных представлений детей об окружающих предметах, активизация словаря.

**Материал:** предметные картинки, изображающие знакомые детям объекты - и живые, и неживые. Это могут быть овощи, фрукты, игрушки, животные.

**Ход игры:** воспитатель показывает детям коробочку с картинками и просит сесть на свои стульчики. Педагог сообщает воспитанникам, что в коробке собраны как знакомые для них картинки, так и незнакомые.

Он раскладывает картинки на столе рядами, изображением вниз. Потом подзывает кого-нибудь из детей и назначает его своим помощником - он будет помогать загадывать загадки. Ему разрешается взять любую картинку из лежащих на столе, но запрещается показывать ее детям. Помощник показывает картинку только воспитателю.

Нужно внимательно выслушать загадку всю до конца и не торопиться говорить разгадку. Ответ даётся только после стихотворного текста. Кто нарушит правило, картинку не получает, даже если он сумел отгадать загадку.

Тот, кто вовремя не назовёт разгадку, получает картинку. Если таких детей двое – картинку получают оба.

Карточка 11

### **Отзовись, не зевай!**

**Цель:** развитие устойчивого, сосредоточенного внимания.

**Материал:** предметные картинки с изображением животных.

**Ход игры:** воспитатель вместе с детьми расставляет стульчики в два ряда, располагая их на некотором расстоянии, друг от друга, чтобы дети сидели лицом друг к другу. Усадив детей, взрослый раздает каждому из них по картинке и предупреждает о том, что их нельзя показывать друг другу. Но каждый должен внимательно рассмотреть, что изображено на его картинке. Воспитатель объясняет детям, что эти картинки парные - у каждого зверя или птицы есть его дружок, т.е. точно такая же картинка. Каждая птица или каждое животное будет звать своим



голосом своего дружка: ведь они не умеют говорить, как люди, а разговаривают по-своему. «Как позовет корова свою подругу? - спрашивает воспитатель. «Правильно, она будет мычать: «Му-у!».

Подаёт голос и вызывает свою пару только тот, кто кого назвал воспитатель. Нужно быть внимательным и вовремя откликнуться на зов своей пары.

Запрещается показывать раньше времени полученную картинку.

Карточка 12

### **Чьи детки?**

**Цель:** закрепить знания детей о домашних животных, их образе жизни и в правильном назывании их детёнышей, активизировать словарь, развивать внимание, память.

**Материал:** набор картинок с изображением животных и их детенышей, фланелеграф.

**Ход игры:** детям раздаются картинки с изображением детенышей животных. Воспитатель ставит на фланелеграф картинку с изображением взрослого животного и предлагает детям найти среди своих картинок изображение детеныша данного животного и поставить его рядом, но только после того, как взрослое животное правильно «позовёт» своего детеныша.

**Усложнение:** ребенок называет животное и его детеныша.