**Картотека экологических игр и упражнений**

****

**Игровое упражнение  «Угадай по описанию».**

*Цель.* Воспитывать у детей умение учитывать названные признаки предмета; развивать наблюдательность.

ОПИСАНИЕ. У воспитателя на столе стоят пять комнатных растений, на которых видны явные признаки различия (растение цветущее и нецветущее, с крупными и мелкими листьями, с листьями гладкими и шероховатыми). Воспитатель, поочерёдно обращаясь к каждому ребёнку, даёт словесное описание растения, а ребёнок находит его среди остальных. (Например: это растение цветёт, а у него большие листья, а у этого растения толстый стебель).

**Игровое упражнение  «В зимней столовой».**

*Цель.* Закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия. Развивать умения подражать их повадкам.

*Материал*. Силуэты птиц, ветка на подставке, кормушка.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель закрепляет силуэт птицы на ветке, обращает внимание детей на то, какая птица прилетела к кормушке. Предлагает назвать её и показать, как она кричит. Дети называют птиц, подражают их звукам, изображают, как они летают, прыгают.

**Игровое упражнение  «Какая это птица».**

*Цель.* Закрепить знания детей о том, какие звуки издают птицы, учить чётко произносить звук «Р».

*Материал*. Красочные изображения птиц.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель, подражая крику какой – либо птицы, спрашивает у детей, кто так кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку и выставляют её на панно. Например:

- Кто кричит «кар-кар»? Подойди, Оля, покажи эту птицу.

- Все покричим, как ворона.

- Кто кричит «чирик-чирик»?

- Покричим, как воробей.

**Игровое упражнение  «Птички».**

*Цель.* Упражнять детей в умении согласовывать свои слова и действия, активизировать речь детей.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель рассказывает стихотворение:

                        Летели две птички,

                        Собой невелички.

                        Как они летели,

                        Все люди глядели.

                        Как они садились –

                        Все люди дивились.

Воспитатель предлагает двум детям сыграть роль птичек. Все садятся на стулья и слушают слова потешки, которую читает воспитатель, а выбранные «птички» имитируют движения настоящих птиц.

        Затем выбираются новые птички, и упражнение выбирается снова.

**Игровое упражнение  «Да или нет».**

*Цель.* Закрепить знания детей о частях тела котёнка и какие звуки он издаёт.

*Материал*. Игрушечный котёнок.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель просит показать, где у котёнка нос, глаза, хвост и т.д. Дети показывают. После этого воспитатель предлагает малышам отвечать словами «да» и «нет» на такие вопросы:

        - Есть у котёнка нос?

        - Есть у котёнка уши?

        - Есть у котёнка рога?

        И т.д.

**Игровое упражнение  «Где спряталась матрёшка».**

*Цель.* Закрепить у детей название растений, воспитывать любознательность, находчивость.

ОПИСАНИЕ. Растения, находившиеся в группе, располагают так, чтобы они были хорошо видны и к ним можно было легко подойти. Одному из детей завязывают глаза платком. Воспитатель прячет матрёшку под растением. Ребёнка освобождают от платка, он находит матрёшку и говорит название растения.

**Игровое упражнение  «Где спряталась рыбка».**

*Цель.* Развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

*Материал*. Голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, камушки, ракушки, палочки, коряга.

ОПИСАНИЕ. Детям показывают маленькую рыбку (рисунок, игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза. «Как же  найти рыбку?» - спрашивает воспитатель. – Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И говорит, на что похож тот предмет, за которым «спряталась» рыбка. Дети отгадывают.

**Игровое упражнение  «Воробушки и автомобиль».**

*Цель.* Развивать у детей слуховое внимание, умение двигаться в соответствии со словами воспитателя.

*Материал*. Игрушечный руль.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Посмотрите, какой у меня руль. Я буду автомобилем, а вы – птичками. Вы будете летать и прыгать на полянке».

                        Прилетели птички,

                        Птички – невелички,

                        Весело скакали,

                        Зёрнышки клевали.

Дети – птички летают и прыгают – садятся на корточки, стучат пальчиками об пол. Воспитатель поворачивает в руках руль, гудит и приговаривает: «Автомобиль по улице бежит, пыхтит, спешит, гудок гудит: «Тра-та-та, берегись, посторонись».

**Игровое упражнение  «Угадай, что в руке».**

*Цель.* Учить узнавать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

*Материал*. Муляжи овощей и фруктов.

Игровое действие. Бег к воспитателю с предметом, указанным на ощупь.

Игровое правило. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

ОПИСАНИЕ. Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям овощи и фрукты. Затем показывает один из овощей, фруктов. Дети, которые определили у себя такой же овощ или фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю.

**Игровое упражнение  «Угадай, чей хвост».**

*Цель.* Развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных.

*Материал*. Вырезанные из картона изображения мордочек и хвостов различных животных.

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

**Лото с элементами моделирования «Кто во что одет»**

*Цель.* Закреплять умение детей систематизировать животных по покрову тела (перья, чешуя, шерсть). Формировать навык пользования моделями.

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

ОПИСАНИЕ. Ведущий раздаёт детям большие карты с изображением моделей покрова тела животного (перо, чешуя, шерсть) (рис. 1). Затем ведущий достаёт по одной маленькой картинке с изображением птиц, рыб, зверей. Дети закрывают пустые квадраты в соответствии с моделью на своей карте. Тот, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

**Ботаническое лото с элементами моделирования «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.

ОПИСАНИЕ. Ведущий раздаёт детям большие карты. На одной карте в середине изображён фрукт, на другой – овощ (рис. 4). Затем поочерёдно достаёт маленькие картинки с изображением различных овощей и фруктов. Дети закрывают пустые квадраты на своих картах маленькими картинками в соответствии с изображением. Тот из детей, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

В данной игре в роли ведущего выступает воспитатель, однако в конце года, когда дети хорошо её освоят, эту роль можно предлагать и ребёнку.

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

**Игровое упражнение  «Через ручеёк».**

*Цель.* Развивать у детей чувство равновесия, внимание.

*Материал*. Доска (ширина 25-30 см, длина 2 м), цветные лоскутки, разноцветные кубики.

ОПИСАНИЕ. На пол (землю) кладут доску. Это мостик через ручеёк.

        Ребёнку предлагается осторожно пройти по мостику на другой берег, напоминая, что ручеёк глубокий и надо идти очень осторожно, чтобы не намочить ноги. Дети переходят на другой берег и оказываются на красивой сказочной поляне, где играют и рвут цветы (разложенные по полу разноцветные кубики, цветные лоскутки). По сигналу «Домой!» дети бегут по мостику по одному. Сначала малышу надо помочь пройти, а затем он идёт самостоятельно.

**Игровое упражнение  «Кто быстрее найдёт берёзу, ель, дуб».**

*Цель.* Найти дерево по названию.

*Правило.* Бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

ОПИСАНИЕ. Воспитатель называет хорошо знакомое детям дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит детей подбежать к нему. Например:

        - Кто быстрее найдёт берёзу?

        -Раз, два, три – к берёзе беги!

        Дети должны найти дерево и подбежать к любой из берёз, растущих на участке, где проводится игра.

**Игровое упражнение  «Вороны».**

*Цель.* Развитие слухового внимания, умения двигаться в соответствии с произносимыми словами; упражнять в правильном произношении звука «Р»; учить говорить то громко, то тихо.

ОПИСАНИЕ. Дети – вороны стоят посреди комнаты и выполняют движения в соответствии с текстом, который говорит воспитатель нараспев. Слова «кар-кар-кар» произносят все дети.

Вот под ёлкой зелёной                                         Дети бегают по комнате,

                                                                                размахивая руками, как крыльями.

Скачут весело вороны:

«Кар-кар-кар» (Громко)

Целый день они кричали,                          Дети громко произносят, повторяя за

                                                                                             воспитателем.

Спать ребятам не давали:

«Кар-кар-кар» (Громко)

Только к ночи умолкают                                                                  То же.

И все вместе засыпают:

«Кар-кар-кар» (Тихо)                                   Дети тихо произносят. Садятся на корточки,

                                                                                    руки под щёку – засыпают.

**Игровое упражнение  «Воробышки и кот».**

*Цель.* Учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увёртываться от ловящего, быстро убегать, находить своё место. Приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкаться.

ОПИСАНИЕ. Дети становятся на высокие скамеечки или кубики (высотой 10-12 см), положенные на пол в одной стороне площадки или комнаты, - это воробышки на крыше. В другой стороне площадки, подальше от детей, сидит хитрый кот – он спит. «Воробышки вылетают на дорогу!» - говорит воспитатель, и дети спрыгивают со скамеек, разлетаются в разные стороны. Просыпается кот – он потягивается, - произносит «мяу-мяу» и бежит ловить воробышков, которые прячутся на крыше. Пойманных воробышков кот отводит к себе в дом.

*Указания к проведению.*Скамеечки и кубики следует раскладывать подальше один от другого, чтобы детям было удобно стоять и спрыгивать, не мешая друг другу.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети, спрыгивая, приземлялись мягко, показывает, как это надо делать.

**Игровое упражнение  «Солнышко и дождик».**

*Цель.* Учить детей ходить и бегать в рассыпную, 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! Скорее домой» они бегут на свои места. Когда воспитатель снова произносит «Солнышко!», игра повторяется.

*Указания 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 тети прячутся по сигналу «Дождик». Во время прогулки можно предложить детям пособирать 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.

**Игровое упражнение  «Лохматый пёс».**

*Цель.* Учить детей двигаться в соответствии с текстом стихотворения, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаться.

ОПИСАНИЕ. Дети стоят на одной стороне зала или площадке. Один ребёнок, находящийся на противоположной стороне, на ковре, изображает пса. Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пёс,

В лапы свой уткнувши нос.

Тихо, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдём к нему, разбудим

И посмотрим, что-то будет?

Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, пёс вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пёс гонится за ними и старается поймать кого-нибудь и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пёс возвращается на место и опять ложиться на коврик.

*Указания к проведению.*Пространство между псом и детьми должно быть большим. Воспитатель следит за тем, чтобы дети не трогали пса при приближении к нему и не толкали друг друга, убегая от него.

**Игровое упражнение  «Птички в гнёздышках».**

*Цель.* Учить детей ходить и бегать в рассыпную, не наталкиваясь друг на друга.  Приучать их действовать быстро, по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

ОПИСАНИЕ. Дети сидят на стульчиках, расставленных по углам комнаты, - это гнёздышки. По сигналу воспитателя все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседая, разыскивая корм, снова летают, размахивая руками-крыльями. По сигналу воспитателя «Птички в гнёздышки!» дети возвращаются на свои места.

*Указания к проведению.*Воспитатель следит за тем, чтобы дети-птички действовали по сигналу, улетали от гнёздышка как можно дальше и возвращались бы только в своё гнёздышко.

        Для гнёздышек можно использовать большие обручи, положенные на пол, а на улице это могут быть круги, начерченные на земле, в которых дети приседают на корточках. Воспитатель учит детей быть внимательными во время бега, уступать место бегущему на встречу, чтобы не столкнуться.

**Игровое упражнение  «Уточка».**

*Цель.* Закреплять знания о повадках утки. Учить имитировать движение утят.

ОПИСАНИЕ. Воспитатель показывает игрушки – большую уточку и маленьких утят, рассматривает их с детьми, рассказывает о том, что уточки любят плавать. Впереди всегда плывёт уточка, а за неё утята. Читает стихотворение про уточку:

Уточка луговая,

Серая, полевая,

Где ты ночку ночевала?

Под кустиком, под берёзкой.

Сама, утя, хожу,

Детей своих вожу,

Сама, утя, поплыву,

Детей своих поведу.

После этих слов детки – утята встают за уточкой в колонну и, переваливаясь с ноги на ногу, плывут по комнате.

**Дидактическая игра «Волшебный круг»**

**Цель:**Познакомить детей с многообразием взаимосвязей в экосистеме.  
**Материал:**Игровое поле состоит из двух кругов (диаметр 20 и 30 см). По окружности большого круга расположены  коробочки, наполненные природным материалом (шишки, камешки, перья, ягоды, модели солнца, воды, воздуха, мелкие картинки объектов  природы). Набор картинок: лес, водоем, поле в разные времена года; животные.

**Правила игры:**Водящий выбира**ет** картинку, которую размещает в центре верхнего круга и крутит стрелку. Дети поочередно открывают коробочки, на которые указывает стрелка, называют предмет, находящийся в них и объясняют взаимосвязь между данным предметом и картинкой в центре верхнего круга. Выигрывает ребенок, установивший большее количество взаимосвязей.

**Дидактическая игра «Чудо-дерево».**

 **Цель**:  
Закрепить знания детей об отличительных признаках  растений , их составляющих частях.  
**Материал**:  
Игровое поле состоит их десяти коробочек, соединенных на одной плоскости. В коробочках - береста, желуди, ягоды рябины, еловые и сосновые шишки,  спил дерева, листья, мох, иголки ели и сосны. Каждая коробочка закрывается крышечкой с цифрами от одного до шести.

**Правила игры:**  
Дети по очереди достают цифры из «мешочка», открывают соответствующую коробочку и угадывают растение по его части, объясняют функциональное значение данной части для всего растения. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого к концу игры больше фишек.

**Дидактическая игра «Волшебный цветок»**

**Цель**:  
Закрепить знания детей о значении  растений  в жизни человека; развивать навыки чтения готовых символов, воспитывать у ребенка потребность в заботе о  растениях  и о своем здоровье.

**Материал**:  
Вырезанные из бумаги лепестки ромашки, на каждом из которых нарисован символ-шифр; кубик.

**Правила  игры :**  
Ребенку предлагается прочитать выбрать лепесток с символами значений  растений  в жизни человека (№ 1 – очищение воздуха, № 2 – определение времени, № 3 – предсказание погоды, № 4 – украшение окружающего мира, № 5 – создание настроения, № 6 – применение как лекарства); из  игры  выбывает тот, кто не сумеет расшифровать символ на лепестке.

Вариант:У каждого игрока свой «цветок». Ведущий загадывает загадки по символам. Ребенок отгадывает и выкладывает лепестки. Побеждает тот, кто выполнил задание правильно и быстро.

**Дидактическая игра « Птицы  в природе»**

**Цель**:  
Формировать у детей осознанное понимание взаимосвязей в природе.  
Развивать умение устанавливать последовательную зависимость, состоящую из нескольких звеньев (экологическая  пирамида).

**Материал**:  
Макет дерева с изображением  птиц .  Кубики с картинками: земля, вода, солнце, воздух, деревьев разных пород, корм для  птиц ,  птицы  разных видов. Опорные картинки: будка дерево, кора, пень,  клетка, озеро, червяк, лягушка, шишка,  мышка, рыбка, земля, вода, солнце, воздух.

**Правила игры:**  
Выберите любую из  птиц  на картинке или предложите это сделать ребенку. Задайте вопросы: Что это за  птица ? Где живет?  
( Предлагаются соответствующие опорные картинки).  
Найдите кубики с изображением деревьев.  
• Что нужно дереву, чтобы оно росло? (Земля, вода, солнце).  
• Найдите кубики с изображением земли, воды, солнца. Определите их место в  экологической  пирамиде. (Дети находят соответствующие кубики и ставят их в основании пирамиды под кубиками с изображением деревьев).  
• Чем питается  птица ? (Предлагаются соответствующие опорные картинки)  
• Где находит себе корм?  
В результате должна получиться пирамида, которая выстраивается в соответствии с этажами природы.  
Как вы думаете, что случится с  птицей , если исчезнет вода? (земля, солнце, воздух).

**Дидактическая игра «Живая природа»**

**Цель**:  
Систематизировать знания о животном мире.  
Формировать умение пользоваться графическими символами.  
Развивать логическое, образное мышление.

**Материалы:**Таблицы с графическими символами;

Предметные картинки с изображением представителей животного мира.

**Правила игры:**1. Ребенок выбирает таблицу с графическими символами и объясняет, какое животное зашифровано.  
2. С помощью таблицы составляет последовательный рассказ о животном.

**Дидактическая  игра  «Лесные жители»**

**Цель**: Учить различать и называть характерные особенности диких  животных , устанавливать связи между средой обитания и образом жизни и внешним видом животных.

**Материал**: Картинки: животных, «домиков», детенышей, продуктов питания животных.

**Правила игры:**

|  |
| --- |
| Ребенку предлагаются картинки с изображением животных. Назови животных. Где они живут? Выбери и опиши животного по схеме. Найди каждому животному детеныша. Чья семейка гуляет на поляне? (медвежья, волчья…) Подбери животным их домики. Кто где живет? Чем питаются животные? Выбери картинки. |

**Дидактическая  игра  «Картина природы»**

**Цель:**  
Расширить знания детей о живой природе, средах обитания живых организмов (вода, земля, воздух).

Материал:Объемная четырехгранная пирамида с изображением воды, земли, воздуха; съемные значки с картинками  животных ,  растений ,  птиц , рыб,  насекомых .

**Правила  игры :**Предлагаем детям рассмотреть грани пирамиды и рассказать, какая это среда обитания. Выбрать среди значков картинки живых существ, обитающих в каждой конкретной среде, разместить их на соответствующих гранях пирамиды и объяснить свой выбор.  
Пример: «Это море. В море живут рыбы, морские млекопитающие, рачки, разные водоросли. Я выберу картинку с изображением дельфинов, поселю их в море, потому что это морские млекопитающие».

**Дидактическая  игра  «Лягушка – путешественница»**

**Цель:**Обобщить знания дошкольников об объектах живой и неживой природы, об их особенностях, свойствах, характерных признаках, взаимосвязях.  
**Материал:**Игровое поле, карточки с изображением объектов живой и неживой природы на различные виды обобщений (человек, домашние и дикие  животные ,  животные  севера и жарких стран,  птицы ,  насекомые ;  растения : ягоды, деревья, цветы; радуга, облака, снег, дождь…), схематические карточки - обозначения с различными признаками природных объектов и явлений (крыло - лапа, лес -дом, когти - копыта, весна – зима…), кубик, пуговицы - лягушки, фишки - насекомые .

**1 вариант: «Лягушечьи загадки»Цель:**Учить классифицировать объекты живой и неживой природы по заданному признаку.  
**Ход  игры :**Дети раскладывают изображения, ориентируясь на карточки - обозначения. (Например: на левой стороне игрового поля находиться карточка - обозначение «когти», на правой - «копыта». Дети работают над обобщением понятий «хищники» и «травоядные»)

**2 вариант: «Любопытная лягушка»Цель**:Выявить взаимодействие между человеком и объектами природы, между объектами живой и неживой природы.  
**Ход  игры :**Вокруг карточки «человек» хаотично выкладываются изображения объектов живой и неживой природы. Ребенок забрасывает лягушку, выявляет положительные и отрицательные связи выпавшего объекта с человеком (Например: Корова дает человеку молоко, но может больно бодаться и т.д.). В центре вместо карточки «человек» можно поместить любую другую (например, «лиса»), тогда дети будут выявлять связи между различными природными объектами (Например: лиса может спрятаться за камнем. Лиса ищет под камнем мышку.)

**3 вариант: «Маленькие хитрости»**

**Цель:**Определить способы приспособления живых организмов к условиям окружающей среды.  
**Ход  игры :**Используя кубик, фишки и двигаясь по направлению стрелок, ребенок называет способы приспособления живых организмов к среде обитания (Например: У бабочек длинный хоботок, чтобы добывать нектар из цветов.)

**4 вариант «Лягушка ищет друзей»**

**Цель:**Развивать ассоциативное мышление на основе выделения общих свойств и признаков объектов природы.

**Ход  игры :**Забрасывая 2 раза пуговицу - лягушку на игровое поле, ребенок определяет связь между выпавшими объектами, ориентируясь на их общие признаки (Например: Лягушка и снег – холодные, щука и тигр – хищники…)

**5 вариант «Лягушка – болтушка»**

**Цель:**Развивать связную речь на основе использования имеющейся у детей  экологической  информации.

**Ход  игры :**Используя кубик, фишки и двигаясь по направлению стрелок, ребенок составляет сложные предложения о выпавшем объекте (Например: Пчела - это  насекомое , которое живет в улье. Слон - это  животное , у которого есть хобот…) Играя с перевернутыми вниз изображениями карточками, ребенок может описывать выпавший объект, не называя его. Загадывать объект ребенок может используя только средства пантомимы.Во всех игровых вариантах за правильные ответы дети получают фишки с изображением жучков и червячков. Выигрывает тот, у чьей лягушки больше всего  насекомых .

**Дидактическая  игра  «Кто дружит с деревом?»**

**Цель:**  
Закрепить представления о том, что лес – это сообщество  растений  и  животных , которые живут рядом и зависят друг от друга.

**Материал:**Панно с изображением леса. Карточки с картинками  животных ,  птиц ,  насекомых . Кубик с кружками красного, зеленого, синего и желтого цветов или мешочек с разноцветными пуговицами.

**Правила  игры :**На столе стоит панно и разложены карточки с картинками. Дети  бросают кубик. Если выпадает сторона кубика с зеленым кружком, ребенок берет карточку с изображением любого животного , размещает ее на панно и рассказывает почему это  животное  дружит с деревом.  
Например: Это белка. Она живет на дереве в дупле, иногда сама строит гнездо. Ещё белка собирает еловые и сосновые шишки, на ветках развешивает грибы – делает запасы на зиму.Если выпадает синий цвет – выбирает  птицу ; красный цвет –  насекомое ; желтый –  птицу ,  насекомое , животное , которые не живут в лесу и мотивирует свой выбор.

                                        **Дидактическая  игра  «Березка»**.

**Цель:**  
Учить детей устанавливать причинно-следственные связи и взаимозависимость явлений природы.

**Материал:**Круг диаметром 80 см на подставке. В центре круга с одной стороны - изображение веселой березки, с другой стороны - изображение грустной березки. 10 съемных деталей-символов с рисунками «друзей» березки: птичка, солнце, гриб, чистая вода, дождевой червь, божья коровка и ее личинки, почва, умеренный ветер, ребенок, поливающий березка. 10 деталей-символов «вредителей» березки: личинка майского жука, тля, гусеница, загрязненная почва, ураган, жгучее солнце, гриб-губа, жук-листоед, грязная вода (загрязненная отходами производств), ребенок, ломающий веточки дерева.

**Правила** игры **:**предлагаем ребенку выбрать деталь-символ, соотнести с «веселой» или «грустной» березкой, объяснить, как это влияет на березку и почему.  
Пример: «Это птичка, ее надо поместить рядом с веселой березкой, потому, что птичка поедает насекомых-вредителей , живущих в коре и под корой березки».  
«Личинка майского жука. Ее надо поместить рядом с грустной березкой, потому что, личинка живет в почве и кормится корнями деревьев. От этого деревья чахнут и погибают».

**Дидактическое пособие «Путешествие капельки Капы»**

**Цель:**Познакомить детей с круговоротом воды в природе.

**Материал:**Панно-схема, карточки с изображением: снежинки, дождя, сосульки, кипящего чайника; лужи, крана с водой, снежного сугроба.

**Вариант сказки:**

Дети садятся вокруг панно. Воспитатель рассказывает сказку о путешествии маленькой капельке «Капе».  
Жила – была маленькая капелька. Звали ее Капа. Вот она! (показ карточки с изображением капельки). Однажды капельке стало грустно и она решила отправиться в путешествие. В это время по небу проплывала дождевая тучка, и капелька быстро прыгнула на нее. Посидела чуть – чуть, посмотрела вокруг и внизу увидела цветочки. Они были такие яркие, такие красивые, что  
капельке обязательно захотелось к ним. Она превратилась в дождик и попала на цветочек. Капельке очень понравилось дружить с цветочками. Но Капа была очень любопытной, ей хотелось дальше путешествовать, и она решила прыгнуть в озеро. Поплавала там немножко, поиграла с рыбками, а рядом с озером росло большое – пребольшое дерево. Корни этого дерева любили пить воду из этого озера, и наша капелька вместе с водичкой по корешкам и по стволу попала на самую верхушку. Она сидела и раскачивалась и пела свою любимую песенку. Но выглянуло солнышко, и капелька превратилась в белое облачко. Вот так с тех пор и путешествует наша капелька Капа.По ходу рассказывания сказки воспитатель перемещает капельку по кругу с объекта на объект.  
• Где мы можем встретить капельку Капу? (в кране, в луже, в сугробе и т.д.) – выставляются карточки.  
• Какая может быть капелька? (жидкая, газообразная, твердая) –выставляются карточки.  
• Какая бывает вода в кране? (холодная и горячая)  
• Какую пользу приносит капелька?  
• Что будет, если капелька исчезнет?

