

**Год
Маці**

**И в самых радостных краях
Не знаю ничего красивей
Достойной матери счастливой
С ребёнком малым на руках.**

Тарас Шевченко

№ 8 (180)

жнівень 2006

**Да ведама
аўтараў**

Матэрыялы, якія дасылаюцца ў рэдакцыю, павінны быць надрукаваны на машындзе або набраны на камп'ютэры, рысункі, фотаздымкі разборліва падпісаны з адваротнага боку.

Абавязкова неабходна дакладна і поўна паведамляць сваё прозвішча, імя і імя па бацьку, паштовы індэкс, хатні адрас, тэлефон, пасаду, пашпартныя дадзеныя (серыя, нумар, калі і кім выдадзены, асабісты нумар грамадзяніна).

Рукапісы па пошце не вяртаюцца.

Рэдакцыя не вядзе перапіску з аўтарамі.

Рэдакцыя можа друкаваць пэўныя матэрыялы ў парадку абмеркавання, не падзяляючы пункт погляду аўтараў.

За дакладнасць прыведзеных у публікацыях фактаў і цытат адказнасць нясуць аўтары.

Тых, хто звяртаецца ў «Юрыдычны клуб», просім коратка і дакладна паведамляць сутнасць вашага пытання.

Аўтарскія правы на змешчаныя ў часопісе матэрыялы абаронены заканадаўствам. Перадрук матэрыялаў магчымы толькі з дазволу рэдакцыі, з абавязковай спасылкай на часопіс «Пралеска».

Часопіс «Пралеска» (Дашкольная адукацыя) распаўсюджваецца толькі па падпісцы. Аформіць падпіску можна ў кожным паштовым аддзяленні з любога месяца, на любы тэрмін.

Індэкс індывідуальнай падпіскі — 74983.

Індэкс ведамаснай падпіскі — 749832.

Рэдакцыя асобных нумары часопіса не прадае і не прымае асобных нумары часопіса. Перадрук матэрыялаў з часопіса зроблены паводле магчымасцей камп'ютэра.

ЗМЕСТ НУМАРА

ИГРА. ВЕСЬ МИР И ЖИЗНЬ РЕБЁНКА

Методические рекомендации к началу 2006/2007 учебного года	2
С. ШТАБІНСКАЯ. В мире игры и игрушки	12
С. КАМИНСКАЯ. «Черновой вариант» нравственного воспитания. Игра — диагностико-коррекционный метод нравственного воспитания ребёнка	14
Т. ДОВГАЛО. Умники и умницы. Конспект проведения интеллектуальной игры	17
А. ЛАРЧЕНКО, Л. ЧИГИРЬ. Играем, страну изучаем. Сценарий интеллектуальной игры для детей группы «Фантазёры»	19
Н. СТАРЖЫНСКАЯ. Гульні са словамі, гукамі, рыфмамі	21
Е. НАБОЙКИНА. Чем сказка лечит. Коррекционные сказкотерапевтические игры	25
Е. ГРАНИК. Педагогическая песочница	29
М. КАЛИНОВСКАЯ. «Волшебный коврик». Игровое развивающее пособие для детей дошкольного возраста	31

ІНТЭРВ'Ю НА НОВАЙ ПАСАДЗЕ

А. САЧЕНКО. Её золотой улей	37
ПРЭМ'ЕРА РУБРЫКІ — «ЖЫВЁМ У БЕЛАРУСІ»	
Л. КЛЫШКО. Жывём у Беларусі	39
Л. БУРАЯ. У самого синего озера	40
С. ЖУК. Экологический паспорт дошкольного учреждения	42
Т. ТОКАРЕВИЧ, Т. ШНИТОВСКАЯ. Наш край Нарочанский	46
М. КРИШТАФОВИЧ. «Туристыя» — дружные ребята	49
Н. БОРДУН. Путешествие в волшебный лес. Экологический театрализованный музыкальный праздник для детей среднего и старшего дошкольного возраста	50

ЭКАПЕДАГОГКА

Г. КАЗАРУЧИК. Общаемся с природой. Дидактические игры для расширения и углубления экологических представлений старших дошкольников	52
--	----

ПРАГРАМА «ПРАЛЕСКА»: РАЗВІВАЕМСЯ Ў ДЗЕЙНАСЦІ

Н. АНДРЕЕВА. Яблочко к Спасу. Праздничное развлечение для детей	57
---	----

РЭПАРТАЖ

В. ЖУКОВІЧ. Пета-лецейка. Музыкальный спектакль на улонні прыроды	58
---	----

«БУСЛЯНКА». СЯМЕЙНЫ КЛУБ

ПАСЛУХАЕМ ДОКТАРА	
Т. СУКОВАТЫХ. Аллергия к пыльце растений	60
В. ЗУБОВИЧ. Осторожно: шарлатаны	62
ПРАБЛЕМА	
А. СМАГИН. Виртуальное детство. Всемирная паутина: плюсы и минусы	64
ГОД МАЦІ	
Л. КЛЫШКО. «Шчасце маё — Таццяна, Ангеліна, Даніла»	66
У НАШЫМ ДОМЕ	
С. МАКАРЕНКО. Лавр. Любимое растение домохозяек	67
ЮРЫДЫЧНЫ КЛУБ	68

ПАСЛУХАЕМ ДОКТАРА

Т. СУКОВАТЫХ. Аллергия к пыльце растений	60
В. ЗУБОВИЧ. Осторожно: шарлатаны	62

ПРАБЛЕМА

А. СМАГИН. Виртуальное детство. Всемирная паутина: плюсы и минусы	64
---	----

ГОД МАЦІ

Л. КЛЫШКО. «Шчасце маё — Таццяна, Ангеліна, Даніла»	66
---	----

У НАШЫМ ДОМЕ

С. МАКАРЕНКО. Лавр. Любимое растение домохозяек	67
---	----

ЮРЫДЫЧНЫ КЛУБ

• На першай старонцы вокладкі: будучы педагог — студэнтка філалагічнага факультэта Белдзяржуніверсітэта Марына ЖЫШКЕВІЧ.	68
--	----

БИБЛИОТЕКА
БрГУ им А.С.Пушкина

Весьма актуальным в настоящее время является вопрос о совершенствовании системы экологического воспитания детей, которое предполагает, прежде всего, подбор и использование адекватных форм организации, методов и средств воспитания и обучения дошкольников.

Большие возможности для решения этих задач заложены в игре, особенно дидактической, которая традиционно рассматривается как средство умственного воспитания дошкольников. Между тем исследования А.К. Бондаренко, А.В. Запорожца, А.Н. Леонтьева, Г.Н. Толкачёвой и других учёных показали большие возможности дидактической игры в разностороннем воспитании личности ребёнка-дошкольника.

Проведённое нами исследование подтвердило выводы этих учёных выявить педагогический потенциал дидактической игры как средства экологического воспитания дошкольников.

1. Обеспечение возможностей для усвоения экологических представлений, пробуждения интереса и развития ценностного отношения к природе, формирования мотивов экологически целесообразной деятельности и соответствующих практических умений, обуславливающих становление у дошкольников экологической воспитанности как важнейшего личностного качества.

2. Нацеленность на овладение детьми навыками культуры поведения и деятельности в окружающей природной среде, на внедрение их в повседневную практику взаимодействия с природой.

3. Вовлечение дошкольников в процесс активного познания, предоставление возможностей для проявления самостоятельности, инициативности, сотрудничества, ответственности и способности принимать экологически правильные решения.

4. Формирование готовности и способности постоянно открывать и исследовать окружающую природную среду, обеспечение реального вклада в поддержание её экологически благоприятного состояния.

5. Развитие способности анализировать взаимодействие сверстников и взрослых с природой, контролировать и оценивать результаты собственной экологически ориентированной деятельности.

6. Обеспечение прямых контактов дошкольников с природной средой, их эмоционально насыщенного общения с природой.

Разработанные, подобранные и модифицированные нами дидактические игры экологического содержания объединены в три группы:

- дидактические игры для расширения и углубления экологических представлений;
- дидактические игры для воспитания эмоционально-ценностного отношения к природе;
- дидактические игры, направленные на приобщение к экологически ориентированной деятельности.

Предлагаем вниманию читателей конспекты некоторых дидактических игр и рекомендации по методике их организации.

ЭКАПЕДАГОГІКА

Галина КАЗАРУЧИК,
ассистент кафедры
педагогике детства
Брестского государственного
университета имени
А.С. Пушкина

«В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития».

В.А. Сухомлинский

ОБЩАЕМСЯ С ПРИРОДОЙ

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ
И УГЛУБЛЕНИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ
СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Использовать дидактические игры для обогащения экологических представлений следует с учётом тех сформированы у детей старшего дошкольного возраста:

• о многообразии и разнообразии природных объектов, о растениях и животных как живых организмах;

• о взаимосвязях и взаимозависимостях в природе (между неживой и живой природой, между объектами живой природы);

• о человеке как части природы;

• о культуре поведения в природе.

Дидактические игры данной серии целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей, использовать их вариативно в зависимости от уровня сформированности экологических представлений дошкольников.

Пониманию детьми содержащихся в дидактической игре задач, созданию особого эмоционального игрового настроения содействует включение в её ход сказочного персонажа, куклы (Старичка-Лесовичка, дедушки Зная), который объясняет правила игры, следит за их соблюдением, поощряет ребят.

Повышению интереса к дидактической игре и природным объектам, которые обыгрываются, способствует также введение элемента соревнования, как индивидуального, так и командного, а также проблемных ситуаций.

«ВОЛШЕБНЫЙ ПОЕЗД»

Цель: закреплять и систематизировать представления детей о различных классах животных: дикие звери, птицы, насекомые, земноводные.

Материал: два планшета с изображением «поезда», в каждом «поезде» по четыре вагона с пятью окнами; карточки с изображением животных.

Игровые действия: «рассаживание» животных по вагонам, соревнование.

Игровые правила: быть внимательными, помогать участникам своей команды при затруднениях.

Ход игры

Играют две команды. В каждую входят четыре ребёнка-«проводника». Воспитатель говорит: «Мы с вами будем играть в игру «Волшебный поезд». Перед вами два поезда. В каждом из них по четыре вагона с пятью окнами. Возле поездов лежат карточки с животными — «пассажиры». Их нужно «рассадить» по вагонам волшебных поездов: в первый вагон — диких зверей, во второй — птиц, в третий — насекомых, в четвёртый — земноводных.

Результат. Та команда «проводников», которая первой правильно «рассадит» животных по вагонам, станет победителем.

Дидактическая игра «Волшебный поезд» может проводиться аналогично для закрепления представлений старших дошкольников о различных группах растений. При этом растения можно классифицировать следующим образом: растения леса, сада и огорода, луга.

«ЗООЛОГИЧЕСКАЯ СТОЛОВАЯ»

Цель: формировать представления дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку.

1 вариант.

Материал: два планшета с изображением столов двух цветов (красного и зелёного), два комплекта картинок с изображением животных (по 15—20 штук).

Игровые действия: «рассаживание» животных за столы, соревнование.

Игровые правила: «рассаживать» животных за столы в зависимости от способа питания, быть внимательными.

Ход игры

Играют две команды по 3—5 человек. У каждой — планшет с изображением двух столов (красного и зелёного) и комплект картинок с изображением животных. Воспитатель говорит: «Пришло время животным обедать. Как вам известно, разные птицы, звери, насекомые питаются разной пищей и поэтому их делят на растительноядных и хищников. Вам нужно к обеду «рассадить» животных за столы, т.е. разложить карточки с изображением животных на планшете возле столов: хищников — за красный стол, растительноядных — за зелёный.

Результат. Команда, которая «рассадит» животных первой и правильно, станет победителем.

II вариант.

Материал: планшет с изображением столов двух цветов (красного и зелёного); картинки с изображением животных; загадки о животных, фишки.

Игровые действия: отгадывание загадок, «рассаживание» животных за столы, соревнование.

Игровые правила: «посадить» животное за стол может тот ребёнок, который правильно отгадает загадку и определит, чем питается это животное.

Ход игры

Играет подгруппа дошкольников (5—7 человек). Дети сидят вокруг стола, на котором находится планшет и лежат карточки с изображением животных. Воспитатель говорит: «Этих животных нужно «посадить» за столы: хищников — за красный стол, растительноядных — за зелёный. Для этого необходимо отгадать загадки о животных и правильно определить, чем они питаются. Кто первый и правильно выполнит эти задания, получит фишку.

Результат. Ребёнок, у которого в конце игры окажется больше всех фишек, станет победителем и получит звание «Знарок природы».

«СЕЗОННАЯ РОМАШКА»

Цель: обобщать представления дошкольников о сезонных явлениях в природе.

Материал: таблица-основа в виде ромашки с четырьмя секторами: «Зима», «Весна», «Лето», «Осень»; отдельные рисунки с изображением различных явлений, характерных для той или иной поры года.

Игровые действия: размещение рисунков на ромашке в соответствии с порами года, соревнование.

Игровые правила: внимательно рассматривать рисунки; рассказывать, что нарисовано, когда наблюдается данное явление.

Ход игры

В игре принимают участие четверо детей. Каждому ребёнку даётся задание заполнить какой-то сектор ромашки рисунками с изображением различных сезонных явлений. После размещения рисунков по соответствующим кармашкам выясняется, почему дети именно так их разместили.

Результат. Кто первый и правильно выполнит задание, станет победителем.

«ЛЕСНОЙ МНОГОЭТАЖНЫЙ ДОМ»

Цель: углублять знания детей о лесе как природном сообществе; сформировать представления об экологических нишах (этажах) смешанного леса и месте животных в них.

Материал: модель с изображением четырёх ярусов смешанного леса: первый — приземистый ярус, второй — травянистый покров, третий — кустарниковый ярус, четвёртый — древесный ярус; силуэтные изображения животных; фишки.

Игровые действия: «расселение» животных по «лесным этажам», соревнование.

Игровые правила: по сигналу ведущего начать «расселение» животных, затем рассказать, кого и куда «поселили» и почему.

Ход игры

I вариант. Воспитатель даёт участникам задание «расселить» животных по четырём ярусам смешанного леса.

Результат. Кто правильно разместит животных и объяснит свои действия, получит приз.

II вариант. Воспитатель размещает животных в несвойственные для их обитания ярусы. Дети должны найти ошибки, исправить их и объяснить, почему они так считают. Кто первый находит ошибку и исправляет её, получает фишку.

Результат. У кого в конце игры окажется больше фишек, тот станет победителем.

«СОСЕДИ, СТРОЙТЕСЬ!»

Цель: обобщать представления детей о лесе, луге, водоёме как природных сообществах, в которых живут вместе растения (деревья, кусты, травы), грибы, животные (звери, птицы, насекомые, земноводные, рыбы); конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ, об экологической нише каждого из них; закреплять умение

устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

Материал: маски-шапочки с изображением растений, грибов, животных леса, луга, водоёма по количеству детей (волк, заяц, белка, дятел, ель, берёза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчела, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш), обручи красного, синего, зелёного цветов.

Игровые действия: построения.

Игровые правила: внимательно следить за командами воспитателя, рассказывать о себе в соответствии с выполняемой ролью определённого растения или животного.

Ход игры

В игре принимает участие вся группа детей. В разных уголках отведённой для игры площадки раскладываются обручи трёх цветов: красного, синего и зелёного. Каждому ребёнку надевается маска-шапочка с изображением растения, гриба, животного. В начале игры ведущий (воспитатель) беседует с детьми о том, что все растения и животные приспособлены к жизни только в определённых условиях и в тесной связи друг с другом. В ходе беседы отмечается, что одни живые организмы обитают в воде или возле неё, другие — в лесу или на лугу. Лес, луг, водоём — это их дома. Там они находят себе еду, выводят и растят потомство. Ведущий приглашает ребят принять участие в игре «Соседи, стройтесь!».

I вариант.

Ведущий говорит: «У каждого из вас маски с изображением растений, грибов, животных, которые обитают в лесу или на лугу, в озере. Этими животными и растениями будете вы. Ещё раз внимательно посмотрите кто вы и где «живёте», «растёте». Вы будете гулять по этой площадке (указывается отведённое для прогулки место). По команде «Прогулка окончена, занять свои дома!» обитатели леса должны будут занять место в зелёном обруче, луга — в красном, озера — в синем. После того, как дошкольники займут свои места, проверяется правильность построения: дети называют себя (животное или растение, роль которого выполняют) и место своего обитания. Затем дошкольники меняются масками и игра повторяется несколько раз. Меняться могут и изображения объектов природы на масках.

II вариант.

Ведущий даёт команду, например: «Луг, стройся!», и возле него должны построиться только обитатели (расте-

ния, животные) луга. Каждый из них должен представиться, сказать, кто он, почему живёт на лугу и для чего он нужен там, вообще в природе. Если кто-либо затрудняется рассказать о себе, ему могут помочь другие «обитатели» (дети). Животные и растения леса и озера в это время внимательно слушают обитателей луга. Затем все снова отправляются гулять. Если ведущий даёт команду «Лес, стройся!», тогда строятся и рассказывают о себе обитатели леса. Дети, которые не допускают ошибок при построении, а также рассказывают о себе в соответствии с выполняемой ролью, получают фишки.

Результат. Дошкольники, у которых в конце игры окажутся фишки, — победители.

«ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА»*

Цель: углублять знания детей о связях и зависимостях между явлениями и объектами природы; подвести к пониманию невозможности извлечения отдельных объектов природы без нарушения целостности экосистемы.

Материал: кубики с изображением конкретных и символических объектов живой природы (хищников, растительноядных животных, растений) и биологических факторов (света, воды, тепла, почвы); фишки.

Игровые действия: построение пирамид, соревнования.

Игровые правила: начинать построение пирамид по сигналу воспитателя.

Ход игры

I вариант.

Воспитатель даёт участникам задание составить пирамиду из четырёх кубиков для определённого животного или растения. Например, для волка. Волк питается косулями, лосями (подставляется кубик с изображением косули). Косуля питается корой, листвой деревьев, кустарников (подставляется кубик с изображением, например, берёзы). Берёза, как и всем растениям и животным, для жизни нужны солнце, вода, почва, тепло (подставляется кубик с изображением объектов неживой природы).

Результат. Кто правильно построит пирамиду и объяснит последовательность её построения, получает приз.

* Дидактическая игра «Экологическая пирамида» представляет модификацию игры «Экологическая башня», разработанную А.А. Петрыкевич (Петрыкевич, А.А. Выхаванне этычных адносін да жывой прыроды ў дзіцяці 4—5 гадоў: прагр. і метал. рэкамендацыі. — Мн., 1992. — С.31).

II вариант.

Воспитатель составляет пирамиду, пропуская одно из необходимых звеньев. Дети должны найти ошибку, исправить её и объяснить, почему они так считают. Тот ребёнок, который первым находит ошибку и объясняет её, получает фишку.

Результат. У кого в конце игры окажется больше фишек, тот становится победителем.

«ЖИВЫЕ ЦЕПОЧКИ»

Цель: расширять представления старших дошкольников о природных сообществах, о целостности и уникальности каждого сообщества, о взаимосвязях и взаимозависимостях объектов природы в них.

Материал: маски-шапочки с изображением объектов неживой (солнце, вода, почва) и живой (растения, растительноядные и хищные животные) природы.

Игровые действия: построения, соревнования.

Игровые правила: начинать построение по сигналу воспитателя, быть внимательными, строиться так, чтобы получалась цепь питания.

Ход игры

Игра проводится на примере лесного сообщества. Играют две команды (по четыре ребёнка в каждой). Всем участникам команд вручаются маски-шапочки: одному ребёнку — с изображением объектов неживой природы, другому — с изображением растения, третьему — с изображением растительноядного животного, четвёртому — с изображением хищника.

В ходе предварительной беседы ведущего (воспитателя) с детьми уточняются представления ребят о том, что лес — это дом для многих растений и животных. Все они очень тесно связаны друг с другом. Растения являются пищей для растительноядных животных, которыми, в свою очередь, питаются хищники. В результате образуются цепочки питания. Всем живым существам для жизни необходимы тепло, свет, воздух, вода, питательные вещества. После этого детей приглашают принять участие в игре «Живые цепочки». Ведущий говорит: «У каждого из вас маски с изображением растений, животных (растительноядных, хищных), объектов неживой природы. Этими животными, растениями будете вы. По команде «Цепочка, стройся!» вы должны будете построиться так, чтобы образовалась цепочка: объекты неживой природы, растение, растительноядное животное, хищник. Каждый из вас после построения должен будет представиться и объяснить,

почему он занял то или иное место в цепочке».

Результат. Команда, которая первой и правильно построится, а также объяснит последовательность построения, станет победителем.

На втором этапе организации игры «Живые цепочки» дети меняются ролями; на третьем — используются другие объекты природы. Эту игру можно использовать и для углубления представлений детей о взаимосвязях объектов в других природных сообществах (луг, водоём, поле и т.д.).

Можно использовать следующие объекты природы, образующие цепи питания: дуб, дикий кабан, волк; берёза, косуля, рысь; осина, заяц, лиса (сообщество леса); дорожник, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, божья коровка (сообщество луга); водоросли, окунь, щука; кувшинка, улитка, утка (водоём); рожь, мышь, аист (поле).

Для детей, которые легко справляются с выполнением игровых заданий цепи можно «удлинять» — добавлять объекты природы, например, включить несколько хищников (кувшинка, улитка, лягушка, журавль; медвежий лук, бабочка, жаба, уж).

На заключительном этапе проведения игры из цепочки убирается какой-либо объект. При построении ребята должны обнаружить его отсутствие и рассказать, к чему это может привести.

«ОХРАНЯЙ-КА»

Цель: закреплять знания детей о значении воды и воздуха в жизни человека и в целом для живой природы. Показать отрицательное воздействие человека на природу; формировать у дошкольников представления о необходимости охраны природы.

Материал: планшет с изображением реки и схемы города; карточки с нарисованными заводами, загрязняющими воздух и воду, и заводами с очистительными сооружениями; машинами; баржей; лодкой; знак, запрещающий мойку машин у рек; фишки.

Игровые действия: соревнования.

Игровые правила: посмотреть на картинку, выставленную воспитателем, и рассказать о том, что произойдёт с природой.

Ход игры

Воспитатель может играть с небольшой подгруппой детей. На планшет со схемой города помещает одну из картинок с изображением объектов хозяйства, загрязняющих окружающую среду (заводов, машин, баржи и т.д.), и просит ребят рассказать, что произойдёт с природой. Затем вы-

ставляет картинку с объектом, не приносящем вреда окружающей среде, и аналогично дошкольники рассказывают о том, что будет с природой. Кто первый и правильно объяснит воздействие на природу различных объектов хозяйства, получит фишку.

Результат. Тот ребёнок, у которого в конце игры окажется больше фишек, становится победителем.

«НАЙДИ ХОЗЯИНА»

Цель: расширять знания дошкольников о деятельности людей, направленной на охрану природы.

Материал: картинки с изображением животных (рысь, волк, олень, лось, медведь, заяц, белка, дикий кабан) и их следов; эмблемы.

Игровые действия: поиск животных по следам, соревнование.

Игровые правила: по сигналу ведущего дети начинают искать животных (под карточку со следами кладут карточку с животным).

Ход игры

Воспитатель раскладывает на столах или на полу карточки со следами животных для двух команд. Детям раздаёт карточки с изображением животных и говорит: «Зимой животным очень трудно в лесу, и люди помогают им. По следам, которые звери оставляют на снегу, люди находят их и делают кормушки. Давайте и мы попробуем отыскать зверей по следам. Слева и справа от меня находятся карточки со следами животных для двух команд, у вас — карточки с изображением животных. По команде «Найди хозяина» вы подбегаете к тому месту, где разложены следы, и на каждый след кладёте картинку с тем животным, которому они принадлежат».

Результат. Та команда, которая быстрее и правильно найдёт животных, будет победителем и получит звание «Защитники природы».

«ПТИЧЬЯ КОРМУШКА»

Цель: уточнять знания дошкольников о некоторых видах экологически ориентированной деятельности людей.

Материал: «Птичья кормушка» — картина со вставками для птиц и корма; картинки с изображением зимующих птиц (снегирь, воробей, синица, голубь) и корма для них (семечки, крошки хлеба, сало, рябина).

Игровые действия: «кормление» птиц.

Игровые правила: внимательно наблюдать за тем, какая птичка «прилетела» на кормушку, поднять карточку с кормом для этой птицы.

Ход игры

I вариант.

Воспитатель говорит: «Птичкам зимой живётся очень тяжело, и люди их подкармливают. Но чтобы их подкармливать, надо знать, чем они питаются. Сейчас мы проверим, как дети подготовились помогать птицам, знают ли они, какая птичка чем питается. Для этого мы поиграем в игру «Птичья кормушка». Ведущей буду я. Сейчас на кормушку будут «прилетать» птицы (я буду вставлять картинки с птичками), а вы должны поднять картинку с изображением того корма, который больше всего любит «прилетевшая» птичка.

II вариант.

Ведущий (сначала воспитатель, затем ребёнок) описывает корм, который склевали птицы. Дети отыскивают картинку соответствующей птицы и выставляют её на кормушке.

III вариант.

Воспитатель загадывает загадку (описание птицы), дети отгадывают и поднимают картинку с её изображением.

«ЗЕЛЁНАЯ АЗБУКА»

Цель: учить детей правилам поведения в природе; воспитывать бережное отношение к животным и растениям.

Материал: «Зелёная азбука» — альбом с рисунками, где на каждой странице графически изображены правила: муравейник; паук с паутиной; птичье гнездо на дереве; магнитофон; мусор; костёр; рука, рвущая цветы; нога, которая топчет траву, грибы; топор, который рубит дерево; сачок, ловящий бабочек; руки, забирающие ёжика из леса (все отрицательные действия перечёркнуты красной линией); призы — красиво оформленные эмблемы; фишки.

Игровые действия: отгадывание правил, соревнование.

Игровые правила: описывать правило кратко, но так, чтобы другим детям было понятно.

Ход игры

Воспитатель говорит: «Мы сейчас отправимся в школу. Будем учиться правилам поведения в природе. Прочитаем «Зелёную азбуку» и научимся беречь природу. Эта азбука не простая. В ней есть чудесные картинки. Вам надо будет отгадать, что нарисовано на её страницах». Тот ребёнок, который первым объяснит правило, получает фишку.

Результат. У кого в конце игры окажется больше фишек, тот станет победителем.

«НАЙДИ ОШИБКУ»

Цель: углублять знания детей о правилах поведения в природе, о действиях людей по отношению к объектам природы.

Материал: произведения художественной литературы или взятые из жизни ситуации, где в доступной форме описаны действия людей, направленные на охрану природы, бережное отношение к ней, но в которых есть ошибки; фишки.

Игровые действия: нахождение ошибок в действиях людей, соревнование.

Игровые правила: внимательно, до конца дослушивать рассказ воспитателя.

Ход игры

Воспитатель читает рассказ о действиях людей в природе и просит детей найти ошибку, объяснить её. Тот ребёнок, который первым найдёт «ошибку» и объяснит её, получит фишку.

Результат. У кого в конце игры окажется больше фишек, тот станет победителем.

Примеры ситуаций, которые можно использовать в дидактической игре «Найди ошибку».

1. «Раненого зверька из соседнего парка принёс в детский сад Мишин папа. Белочке дали лекарство, перевязали лапку, сделали большую клетку, пристроили в ней сухую веточку. А что касается кладовки с припасами, то чего там только нет: орехи, сушёные грибы, жёлуди, конфеты, семечки подсолнуха! Белочка давно уже здоровая — нет повязки, не надо лекарств, кормушка полна угощений. Только глазки зверька какие-то печальные и грустно посматривают на детей».

2. «Алёшина мама посадила дома бальзамин и поставила его на подоконник, где было больше всего солнца. Она регулярно поливала растение, рыхлила землю, удаляла пыль, проветривала комнату. Однако листья бальзамина очень быстро пожелтели и вскоре совсем осыпались».

3. «Однажды осенним утром, довольно морозным, когда вода в лужах покрылась тонкой плёнкой льда и землю покрыл первый снег, Лена и Катя вышли на улицу гулять. Недалеко от своего дома на клумбе девочки увидели много белых, жёлтых, красных хризантем. «Катя, — сказала Лена, — смотри, сколько цветов. Они же погибли от холода». Девочки бросились срывать хризантемы. Через минуту клумба опустела. Лена и Катя принесли домой огромные букеты цветов».

«ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ПРИРОДЫ»

Цель: развивать познавательный интерес детей, их экологическое сознание, формировать ценностные ориентации. Способствовать осознанию дошкольниками взаимосвязи всех компонентов природы, тесного взаимодействия человека и природы в их дальнейшей эволюции (коэволюции), закреплению навыков экологически грамотного поведения в природе.

Материал: три комплекта картинок с изображением обитателей (растений, животных) леса, луга, водоёма; куклы: Старичок-Лесовичок, дедушка Знай, дед Природовед, Незнайка; комплекты картинок с изображением растений, растительноядных животных, хищников по количеству детей; фишки, эмблемы.

Игровые действия: «путешествие».

Игровые правила: не мешать друг другу «путешествовать», внимательно слушать задания сказочных персонажей, думать, находить правильные ответы, помогать товарищам в том случае, если они дают неправильные ответы.

Ход игры

Игра может быть проведена на территории леса, парка, сквера, а также в групповой комнате. Воспитатель сообщает детям, что они отправляются в «путешествие» в мир природы. Перед «отправлением» их приветствует Старичок-Лесовичок: «День добрый, ребята! В гости к природе собрались? А правила вежливости не забыли?» Старичок-Лесовичок предлагает ребятам несколько пар правил, из которых им нужно выбрать правило вежливого поведения в природе.

1. а) Ветки не ломайте, деревья не калечьте, ни травинку, ни лист зря не рвите.

б) В лесу можно поиграть: листьями побросаться, венки сплести, букеты нарвать. Подумаешь, много зелени — ещё вырастет!

2. а) Наконец-то можно пошуметь, покричать, поаукать и, главное, никому не мешаешь!

б) Старайтесь не шуметь, а то лес испугается, затаятся, и вы не узнаете ни одной тайны.

3. а) Пучеглазую лягушку, ползучего ужа, неповоротливую жабу, противных гусениц можно прогнать, а лучше бы их совсем не было.

б) Звери всякие важны, звери всякие нужны. Каждый из них делает в природе своё полезное дело.

За каждое правильно выбранное правило дошкольники получают фишки и проездные билеты «на поезд» для совершения «путешествия».

Первая станция — «Загадки дедушки Знай». Здесь детей встречает дедушка Знай. «Здравствуйте, ребята! Я знаю, что вы любите природу и дружите с ней. Сегодня у меня к вам будет много непростых вопросов. Чтобы ответить на них, нужно хорошо подумать».

ЗАГАДКИ

1. Один волшебник решил создать лес. И сделал его из деревьев, кустарников, цветов, грибов. Потом решил добавить насекомых, которые чуть не съели весь лес. Волшебник не мог понять, почему? Помогите, ребята, ему разобраться.

2. Другой волшебник сделал лес из деревьев, кустарников, цветов, грибов и поселил в нём только зайцев, лосей, косуль, оленей. И они тоже чуть не съели его. Почему?

3. Третий волшебник создал лес из деревьев, кустарников, цветов, грибов и поселил туда только волков и лисиц. Но они вскоре покинули этот лес. Почему?

4. Четвёртый волшебник сделал лес из деревьев, кустарников, цветов, грибов и поселил туда жаб и ящериц, но они тоже начали покидать его. Почему?

5. Пятый волшебник создал поле из пшеницы и ржи и поселил туда только мышей. Мыши чуть не съели весь будущий хлеб. Почему?

6. Шестой волшебник сделал речку из воды и водорослей и поселил в неё только щук. Щуки начали покидать эту речку. Почему?

7. Седьмой волшебник создал город из домов и машин и поселил туда людей. Люди вскоре покинули этот город. Почему?

8. Восьмой волшебник заселил лес разными животными и растениями. Никто этот лес не покинул. Почему?

Кто первый и правильно ответит на вопросы дедушки Знай, получит фишку.

Вторая станция — «Друзья природы». Для этой станции выбирается свободная площадка на территории участка или групповой комнаты. Воспитатель предлагает дошкольникам создать лес, луг и озеро. В разных местах площадки расположены три коробки, в которых находятся картинки с изображением растений и животных различных природных сообществ. Дети делятся на три подгруппы. С помощью жребия определяется, какое из природных сообществ каждая подгруппа будет создавать. Дошкольники отбирают картинки только с теми природными объектами, которые обитают в определённом сообществе. Затем появляется Незнайка и уточняет у детей, почему они отобрали те или

иные картинки для леса, луга, озера, например: «А почему вы ландыши в лесу разместили? Они должны расти там, где все цветы — на лугу» или «И зачем эти лягушки в озере?». Ребята, дающие полные и правильные ответы, получают от Незнайки фишки.

Третья станция — «Большой экзамен с дедом Природоведом». На этой станции детей приветствует дед Природовед. «Здравствуйте, дети! Мне говорили, что вы — настоящие знатоки природы. Знаете, как существуют вместе все живые организмы (растения, животные, люди) и как они связаны с неживой природой. А чтобы проверить, действительно ли это так, я сейчас устрою для вас настоящий экзамен. Для него я приготовил задания».

ЗАДАНИЯ

1. Наверное, многие из вас не один раз выезжали с папами и мамами на своих автомобилях на прогулку в лес. А я вам хочу сказать, что под колёсами автомобилей гибнет много животных. В местах наиболее частых переходов лесных дорог животными стоит вот такой знак (показывает дорожный знак «Дикие животные»). Как должен поступить водитель, увидев его?

Дети выбирают правильный вариант ответа:

- увеличить скорость и быстро промчаться;
- снизить скорость;
- быть особенно внимательным днём;
- быть особенно внимательным в утренние, вечерние и ночные часы.

2. Расскажите, как растения дружат с грибами?

3. Говорят, что один человек оставляет в лесу след, сто человек — тропу, а тысяча — пустыню. Как, руководствуясь этой мудростью, вы будете поступать, находясь в лесу, на лугу?

4. Как бы вы оценили поступок человека, выгнавшего из дома надоевшую собаку?

5. Дед Природовед раздаёт каждому ребёнку набор картинок, в который входят картинка с изображением растения, растительноядного животного и хищника (насекомоядного животного). Задание: сложить цепочку питания, начиная с растения. При этом изображения объектов природы на картинках у всех детей разные.

Кто первый и правильно решит задачу деда Природоведа, получит фишку.

Результат. Ребёнок, у которого в конце игры по результатам выполнения заданий на всех станциях окажется больше фишек, становится победителем. Остальным участникам «путешествия» вручаются эмблемы «Друзья природы».

(Продолжение следует.)