

Картотека экологических игр для детей дошкольного возраста

Игры по экологии для детей дошкольного возраста могут иметь сюжет, роли, правила, а могут и содержать только задание. Есть игры, где действия играющих обусловлены текстом, определяющим их характер действий и последовательность. В процессе дидактических игр дети уточняют, закрепляют, расширяют имеющиеся у них представления о предметах и явлениях природы, растениях и животных.

Дидактические настольно-печатные игры помогают детям систематизировать и классифицировать знания о растениях, животных и явлениях неживой природы.

Дидактические словесные игры проводятся, как правило, для закрепления знаний детей о свойствах и признаках тех или иных предметов окружающего мира.

Подвижные игры природоведческого характера связаны с подражанием повадкам животных, их образу жизни. В некоторых отражаются явления неживой природы.

Большое значение для развития детей имеют творческие игры, связанные с природой. В них дошкольники отражают впечатления, полученные в процессе занятий и в повседневной жизни. А игровые упражнения направлены на закрепление полученных знаний. Многие упражнения имеют сюжетный характер. Это делает их интересными для детей.

Развлечения типа игры-забавы, игры-соревнования, хороводы в условиях природы родного края помогают углублять нравственное и эстетическое чувство детей. Для того чтобы дети не переутомлялись, есть малоподвижные игры.

Воспитательное значение природы трудно переоценить. Общение с природой положительно влияет на ребенка, делает его добре, мягче, будит в нем лучшие качества. Через игру дети теснее соприкасаются с природой. Они учатся ее любить, бережно к ней относиться.



Игры для детей II группы раннего возраста (2-3 года)

«Кот и воробушки» Подвижная игра

Дети-воробушки прячутся в свои гнездышки (за линию, в кружки, нарисованные на земле) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки греется на солнышке кот. Как только кот задремлет, воробушки вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зернышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот просыпается кот, мяукает и бежит за воробушками, которые улетают в свои гнёзда.

«Мы осенние листочки» Подвижная игра

В руках у детей веточки с осенними листочками. Мы листочки, мы листочки, мы осенние листочки.
Мы на веточках сидели, Ветер дунул — полетели. Мы летали, мы летали. Все листочки так устали.
Перестал дуть ветерок, Все уселись в кружок. Ветер снова вдруг подул и листочки с веток сдул все листочки полетели на землю тихо сели.

«Зимний хоровод» Хороводная игра

Особенности игры и ее воспитательное значение Участие в хороводе сближает малышей друг с другом и дает им возможность представить красоту зимней природы. Как и в предыдущих играх, дети выполняют ритмические движения под поэтический текст. Движения должны быть очень выразительными, образными и дополнять слова, что является новым для детей.

В предлагаемом тексте есть два важных момента: описание зимнего пейзажа и того, что происходит в жизни ребенка в это время года.

Игра соответствует радостному настроению детей, которые увидели первый снег, она помогает глубже прочувствовать и осознать это событие. Описание игры и приемы ее проведения
Дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют хоровод. Двигаясь по кругу, они хором произносят текст и сопровождают его движениями.

Вот пришла зима-зима, Зима-зимушка, зима. Выпал беленький снежок, Выпал снег холодный. (два раза)

«Вышли дети в сад зелёный» Сюжетная игра

Вышли дети в сад зеленый танцевать, танцевать. Стали гуси удивленно гоготать, гоготать.
— Га-га-га, га-га-га! — вторят дети-гуси. Все остальные танцуют. Серый конь заржал в конюшне:
«И-го-го, и-го-го! Для чего кружиться нужно, для чего, для чего?».
— И-го-го, и-го-го! — подражает ребенок коню. И корова удивилась:
«Му-му-му, му-му-му! Что вы так развеселились, не пойму, не пойму?».
— Му-му-му, му-му-му! — вторит другой ребенок.

Движения, имитирующие поведение гусей, коня и коровы, может подсказать воспитатель, но могут придумать и сами дети.

«Рыбки живые и игрушечные: сравнение внешнего вида» Дидактическая игра

Игра может быть использована в ясельной — средней группах. Дидактическая цель: дать детям представление о строении рыбы, основных частях ее тела. Дети рассматривают рыбок в аквариуме, воспитатель задает вопросы: какое тело у рыб? Где голова? Где хвост? Какой он? Что у рыбок на голове? Где у них спина, а где брюшко? Что еще есть у рыб?

Воспитатель раздает всем игрушечных рыб, предлагает рассмотреть их со всех сторон, обвести игрушку пальчиком по контуру. Показать и обвести по очереди все части тела.

Воспитатель уточняет: Голова спереди, хвост сзади, плавники на спине, хвосте, брюшке. Спина сверху, брюшко снизу. На голове рот, глаза, жаберные крышки». Спрашивает, чем рыбка-игрушка отличается от рыбок в аквариуме. Предлагает детям самим играть с рыбками.

«Где спряталась рыбка?»Игровое упражнение

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.

Игры для детей младшей группы (3-4 года)

Игровое упражнение «Найди игрушку»

Цель: закрепить у детей названия растений, воспитывать любознательность, находчивость.

Описание: Растения, находящиеся в группе, располагают так, чтобы они были хорошо видны, и к ним можно было легко подойти. Одному из детей завязывают глаза платком. Воспитатель прячет плоскую матрешку под растением. Ребенка освобождают от платка, он находит матрешку и говорит название растения.

«Где что найдешь?» Дидактическая игра

Цель: закрепить у детей умение самостоятельно и свободно группировать предметы по их назначению.

Учить их помогать друг другу.

Игровое задание: расставить предметы по местам.

Правила игры: найти предмету место среди близких ему по применению. Поставить предмет на место по сигналу.

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 группы (2- 3 человека), которые решают, все ли предметы (картинки) лежат на своем месте. Лишние картинки дети забирают и потом все вместе думают, куда их надо определять.

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

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 найдет березу?

— Раз, два, три — к березе беги!

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

«Найди пару» Дидактическая игра


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

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

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

Воспитатель раздает детям по одному листику и говорит: «Подул ветер, все листочки полетели».

Услышав эти слова, дети начинают бегать по площадке с листьями в руках. Затем педагог дает команду: «Раз, два, три — пару найди!». Каждый должен встать рядом с тем, у кого в руках такой же лист.

«Мои друзья» Дидактическая игра

Цель: закрепить знания детей о домашних животных (как выглядят, что едят). Формировать гуманное отношение к ним.

Игровое задание: накормить своих друзей-животных. Правила игры: выбрать корм для определенного животного.

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. Капути- кян «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. 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. 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.

Можно использовать стихи, загадки.

Игры для детей средней группы (4-5 лет)

«Поливаем огород» Подвижная игра

Педагогические задачи: научить детей не лить воду без нужды, беречь ее. Содержание и методика: игроков делят на 2 команды. Ребят каждой команды выстраивают в ряд на расстоянии вытянутых рук. Около первого игрока стоит ведро с водой — это колодец. Первые игроки черпают воду маленьким ведерком и передают его по эстафете. Последние поливают огород (можно выливать в ведро с надписью «огород»). Похвалы заслуживает та команда, которая меньше расплескала воды. Когда вода будет полностью использована, игрок, стоящий у колодца, сообщает: Мы носили воду, воду от колодца к огороду.

«Кто знает, пусть продолжает» Словесная игра

Вариант 1. Воспитатель называет обобщающее слово, а дети — слова, относящиеся к данному значению.

Воспитатель: Насекомые — это ...

. Дети: муха, комар, ...

Воспитатель: Рыбы — это ...

Дети: карась, щука, ...

Вариант 2. Воспитатель называет видовое понятие, а дети обобщающее слово.

Воспитатель: Муха, комар — это ...

Дети: насекомые.

Воспитатель: Золотая рыбка, карась — это ... Дети: рыбы.

«Живая или неживая природа» Дидактическая игра

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

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

«Какая сегодня погода?» Дидактическая игра

Цель: учить детей обозначать знаками разные состояния осенней погоды.

Игровые действия: придумывание условных обозначений разных состояний погоды, сообщение жителям города сведений о погоде.

Правила: сообщать сведения о погоде жителям города, используя рисунки с условными обозначениями только после того, как воспитатель даст определенные сведения.

Ход игры

Воспитатель рассказывает детям о том, что с помощью простого рисунка можно обозначать что угодно, в том числе и погоду. Объясняет, что такие рисунки используются для составления специальных карт погоды, которые вывешиваются в портах — для экипажей кораблей, уходящих в плавание, и в аэропортах — для летчиков, ведущих самолеты, и пассажиров. Затем, педагог предлагает детям придумать, как можно обозначить ясный солнечный день; когда все небо в тучах (пасмурный); дождливый день; ветреный день и т.д. Детям предоставляется возможность сначала самим выполнить задание. Если у них не будет получаться, подбираются отдельные картинки или делаются небольшие рисунки с изображениями солнца, тучи, дождя, волны, склоненного ветром дерева. Все рисунки должны быть очень простыми и легко узнаваемыми.

Когда рисунки будут готовы и дети поймут, как обозначают с их помощью погоду, можно поиграть в бюро прогнозов погоды. Воспитатель

дает сведения о погоде, а ребята сообщают их жителям города (куклам), используя рисунки с условными обозначениями. Например, педагог объявляет, что пошел дождь, а ребенок подбирает карточку с дождинками. Затем наступает его очередь, и он может сказать, что дождь перестал, выглянуло солнце, и рисунок тогда подбирает воспитатель.

Постепенно имеющиеся изображения дополняются новыми. Детям предлагается обозначить те изменения погоды, которые еще не встречались в игре.

Игры для детей старшей группы (5-6 лет)

«Разложи по местам» Дидактическая игра

Подготовка к игре: воспитатель приготавливает три большие картинки с изображением весны, лета и осени и маленькие, на которых нарисованы растения, цветущие весной, летом, осенью.

Дидактическая задача: уточнить знания детей о времени цветения отдельных растений (например, нарцисс, тюльпан — весной, золотой шар, астры — осенью и т.д.); учить детей классифицировать по определённому признаку, развивать их память, сообразительность.

Игровое действие: игра может быть проведена так же, «как и когда это бывает?», «Угадай, что где растет».

«Вкусная и полезная пища» Дидактическая игра

Цель: учить детей распределять продукты по степени их полезности для организма человека; закреплять представления детей о разнообразной пище для человека (богатой витаминами, вкусной и полезной).

Материал: картинки с изображением разнообразных продуктов питания — овощи, фрукты, конфеты, мясо и т.д. (пособие «Заходи в супермаркет»), Дети выбирают из всех продуктов те, в которых много витаминов и которые полезны для здоровья человека, особенно весной (фрукты, овощи, зелень).

Где спрятано растение?» Дидактическая игра

Дидактическая задача: запомнить расположение предметов, найти изменения в их расположении.

Игровые действия: поиски изменений в расположении растений.

Правило: смотреть, что убирает воспитатель, нельзя.

Оборудование: для первой игры нужно 4-5 растений, для последующих — до 7-8.

Вариант 1

Комнатные растения ставят на столе в один ряд. Всех детей, сидящих полукругом, воспитатель просит хорошо рассмотреть и запомнить растения и их расположение, а затем закрыть глаза. В это время педагог меняет растения местами (вначале два растения, а затем два-три). «А теперь откройте глаза и скажите, что изменилось, — предлагает он. — Какие растения переставлены? Покажите, где они стояли раньше». (Дети показывают.)

Вариант 2.

Одно растение можно убрать. А остальные сдвинуть так, чтобы не было видно, какого растения не стало. Дети должны назвать спрятанное растение.

Примечание: детям, испытывающим затруднения в игре, воспитатель помогает организовать ее. Для этого предлагает 2-3 ребятам поиграть отдельно от всех. Детские стулья (4-5 штук) ставят по кругу, на каждом из них — растение. Один ребенок стоит в середине и отгадывает, другой переставляет растения (Следует обратить внимание детей, чтобы осторожно обращались с растениями).

«Кто кем будет?»Дидактическая игра

Ребенок отвечает на вопросы взрослого: «Кем будет (или чем будет) ... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.?».

При обсуждении ответов ребенка важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница. За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

Вариантом этой игры является игра «Кем был?». Смысл этой игры заключается в том, чтобы ответить на вопрос, кем (чем) был раньше: цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичом), сильный (слабым) и т.п. Можно давать другие слова, требующие от ребенка понимания перехода одного качества в другое. Каждому слову рекомендуется подбирать варианты ответов.

«Кто летает, прыгает, плавает?»Дидактическая игра

Подготовка к игре: педагог подбирает картинки с изображением знакомых детям животных, птиц, насекомых, пресмыкающихся, которые могут быть классифицированы по принципу: «летают», «прыгают», «плавают». Изображение должно быть реалистичным, четким, без лишних деталей. К игре должны быть также приготовлены 3 цветных квадрата (крута, треугольника), условно обозначающих классификацию: «летают» — зеленый, «прыгают» — желтый, «плавают» — синий.

Дидактическая задача: уточнить знания детей о способах передвижения животных; развивать умение классифицировать по этому признаку; развивать внимание, память.

Игровое действие: дети выбирают трех звеньевых, которым воспитатель дает по одному условному знаку, например, квадраты разного цвета (у кого квадрат, дети не знают). Всем остальным он раздает картинки с изображением животных. По команде ведущего дети, у которых картинки с изображением тех, кто лает, собираются вокруг звеньевого, держащего, например, зеленый квадрат; с изображением тех, кто прыгает, — вокруг звеньевого с желтым квадратом; тех, кто плавает, — вокруг звеньевого с синим квадратом. Правила игры: дети не должны знать заранее, какого цвета квадрат у звеньевого. Звеньевой поднимает квадрат по команде ведущего.

Игры для детей подготовительной группы (6-7 лет)

«Вырастим яблоки» Дидактическая игра

Цель: учить свободно и правильно использовать знания о способах и последовательности работ в саду.

Воспитывать уважение к садоводам, бережное отношение к результатам их труда.

Игровые задания: «вырастить» яблоки.

Правила игры: приступать к каждому виду работ своевременно. Дополнять друг друга, не повторяясь.

Материал: румяные крупные яблоки. Сюжетные картинки примерно такого содержания: садоводы сажают саженцы яблонь в заранее приготовленные ямки; белят стволы яблонь в саду; собирают яблоки и грузят на машины; обрезают ветви; цветущий сад. Ловушки для вредителей. Фишki в виде яблок. Над нижним бортиком доски нарисуйте клетки (по числу картинок).

Ход игры

Дети рассматривают и нюхают яблоки. Им не терпится полакомиться ими. Но ... их угостят, если они захотят стать садоводами.

Раздайте сюжетные картинки (по одной на двух детей). Внимательно рассмотрев их, дети решают, когда они должны включиться в общий рассказ.

Что прежде всего делает садовод? Возможно, дети поднимут несколько картинок. Пусть сообща решат, какую работу в саду надо начинать первой. Выбранную картинку выставляют на первой клетке доски. Желающие могут рассказать об этой работе, но при условии, что каждый сообщает что- то новое, не повторяя другого. За всякое новое сообщениедается фишкa. Потом дети выбирают следующую картинку. Не влияйте на их выбор даже в том случае, если нарушается последовательность садовых работ. Но картинку поставьте на место в ряду, оставляя клетку для картинки, изображающей предшествующий этап работы в саду. Это послужит детям сигналом о том, что выбор ошибочен, и побудит их найти картинку, которая должна заполнить пустую клетку.

Когда картинка займет свое место, начинайте коллективный разговор о ней, как описано выше. Иногда приходится самому воспитателю начинать рассказ: «Посадил садовник яблоневый сад...», а дети продолжают.

Уместно привести стихи-загадку: Я раскрываю почки, в зеленые листочки Деревья одеваю, Посевы поливаю, Движения полна, зовут меня... (весна)

Наконец урожай выращен и собран, дары садов прибыли к детям. Настало время угостить их яблоками. Но сначала загадки: Само с кулачок, красный бочок. Тронешь пальцем — гладко, а откусишь — сладко, (яблоко)

Я румяную матрешку от подруг не оторву, подожду, пока матрешка упадет сама в траву, (яблоко)

Потом вместе с детьми вспомните, сколько труда стоит вырастить эти сочные вкусные плоды.

Определяя самые интересные сообщения детей по ходу игры, награждайте их фишками. Выигрывает набравший наибольшее количество фишек.

При повторении игры используйте другие картинки, придумайте новые ситуации.

«Загадывание желаний» Словесная игра

Цель: помочь детям выразить свою индивидуальность, высказывая самые заветные мечты, и в то же время учить их соизмерять свои действия с окружающей природой, с действиями товарищей, как бы вписывая в общий сюжет свои элементы. Закрепить знание экологической заповеди «Не навреди».

Ход игры: детей хорошо расположить по кругу. Пусть представлят себе, что здесь сбываются все желания. Каждый ребенок по очереди загадывает такие желания, например:

- Если бы я был котом, я бы...
- Если бы я был каким-нибудь зверьком, я бы...
- Если бы я стал птицей, я бы...
- Если бы я стал насекомым, я бы...
- Если бы я был цветком, я бы...
- Если бы я стал деревом, я бы...
- Если бы я был слоном, я бы...

Каждый ребенок составляет небольшой рассказ, продумывая свою жизнь в этой роли. Можно заранее договориться — реальные или фантастические рассказы составляем. Когда дети освоят эту игру, можно объединить «желания». Каждый следующий загадывающий свое желание ребенок может вписываться в сюжет предыдущего рассказа и т.д.

«Консервный завод» Дидактическая игра

Содержание знаний: рассказать детям о том, что на консервном заводе овощи и фрукты перерабатывают для дальнейшего хранения. Из фруктов и ягод варят варенье, делают соки. Овощи идут на консервы для супов, салатов, фрукты и овощи иногда сушат для приготовления разных блюд. Прежде чем отправить на переработку, овощи и фрукты сортируют. Самые спелые отбирают для соков.

Дидактическая задача: определить спелость плодов по внешнему признаку (окраске, величине, плотности), сгруппировать овощи и фрукты по степени спелости.

Правила: разносить овощи и фрукты по цехам можно, только правильно отобрав и объяснив, какие из них зрелые, а какие нет. Определить, из чего можно приготовить соки, что консервировать или отправить сушить.

Оборудование: на трех-четырех столах ставят «вывески» цехов: сухофруктов, соков, консервов, варенья. На столы вместо вывесок можно поставить готовые продукты: сухой компот, томатный сок, консервированные овощи или фрукты, варенье.

Ход игры: дети исполняют роли заведующего и рабочих. Заведующий складом выдает продукты и распределяет их по цехам в зависимости от степени зрелости: самые спелые — на сок, спелые мягкие — на варенье, спелые плотные — на компоты, остальные — сушить. Он старается правильно отобрать продукты и дать точные объяснения рабочим, какие плоды брать, а какие нет, в какой цех их относить.

Рабочие отбирают и сортируют овощи и фрукты, помня полученные указания и ориентируясь на вывеску. Остальные наблюдают и проверяют правильность выполнения заданий, оценивают работу.

«Эко системное домино» Дидактическая игра

Место: групповое помещение.

Материалы: плотная бумага, цветные фломастеры, карандаши, ножницы.

Понятия и взаимосвязи: пищевая цепь, хищник — жертва, производитель — потребитель.

Стабильность экосистем.

Мотивация: побеседуйте с детьми об определенной экосистеме дети должны выяснить, какие животные и растения относятся к ней, а какие бы в ней не выжили.

Задание: выберите растения и животных, проживающих в данной экосистеме (лес, луг, поле), запишите (зарисуйте) их в заранее заготовленные таблички в форме домино.

Ход игры: ведущий заранее готовит таблички для записи животных и растений по количеству играющих в группах. После рассказа о данной экосистеме дети называют как можно больше названий ее обитателей. Потом всей группой составляют разветвленную пищевую цепь; как минимум из 10 животных (растений). В произвольном порядке записывают их названия в заготовленную таблицу.

Таблицу разрезают на карточки домино. Правила такие же, как и в обычном домино. Карточки можно прикладывать со всех сторон, учитывая реальные взаимосвязи.

«Энергия» Дидактическая игра

Цель: дать детям представление о биоценозе луга, отметить различия между двумя местами обитания — лесом и лугом. Познакомить детей с пищевыми отношениями между живыми существами, ввести понятие «пищевая цепь».

Реквизит: куклы, тарелка с печеньем.

Схема занятия:

1. Показать детям кукольный спектакль «Кто самый важный на лугу?» После спектакля обсудить важность совместного проживания разных существ, их взаимосвязь друг с другом. Особое внимание уделить рассмотрению пищевых связей.

2. Предложить поиграть в игру «Пищевая цепочка», раздав детям роли персонажей кукольного спектакля.

Ход игры

Действующие лица: солнце (1 человек), трава (6 человек), мышка (3 человека), лиса (1 человек).

Перед началом игры обсудите роль солнца в спектакле.

Солнце берет в руки тарелку с печеньем (12 штук) и передает «энергию» траве — по две штуки каждой травинке. Одно печенье каждая травинка съедает — эта «энергия» расходуется на поддержание жизненных процессов травинки, а второе передает мышкам. Часть «энергии» (одно печенье) мышка расходует на себя, а часть (второе печенье) отдает лисе. Таким образом, у лисы оказывается три печенья. Часть «энергии» лиса расходует, а оставшуюся часть может передать тому, кто сможет ее съесть.

После игры обязательно обсудить с детьми процесс передачи энергии. Кто получил энергию непосредственно от солнца? Только трава может получать энергию от солнца! Сколько бы лисы и мыши ни загорали, есть им все равно хочется. Кто получил энергию от травы? Мыши — травоядные животные. Кто получил энергию от мышей? Лиса — плотоядное животное.

Изготовить коллективный коллаж «Луг». Разделить детей на несколько групп и раздать им наборы картинок с изображением разных растений и животных. Предложить каждой группе сделать коллективный коллаж на тему «Луг», наклеив на лист бумаги изображения только тех животных и растений, которые живут на лугу постоянно. В завершение предлагается нарисовать лес таким, каким он был в начале игры (или наклеить рисунки).