



# **Умница**

Самая серьёзная, пожалуй, Умница в розовой шапочке, двумя забавными C косичками. Она носит зеленую юбочку, зеленый воротничок, желтые перчатки, темно-розовые башмачки. Умница много знает и рассказывает своим друзьям интересные истории, потому что любит читать. Нет-нет, только не надо думать, что она всегда поступает правильно ответы знает на все вопросы. Просто из всех малышей она самая старшая, и это всё объясняет.



## Тихоня

**Младшего** брата-жёлудя, который носит оранжевую шапочку, темно-розовые ботинки, зеленые перчатки и такого же цвета воротничок из дубовых листьев, бордовый пояс, зовут Тихоней. Он и вправду довольно тихий и скромный, даже скорее стеснительный. Но это нисколько не мешает ему всячески поддерживать старшего брата – Шалуна – не только во всех его проказах, но и полезных делах. А ещё Тихоня очень любит цветы, поэтому перед домиком геройчиков он разбил чудесный цветник.





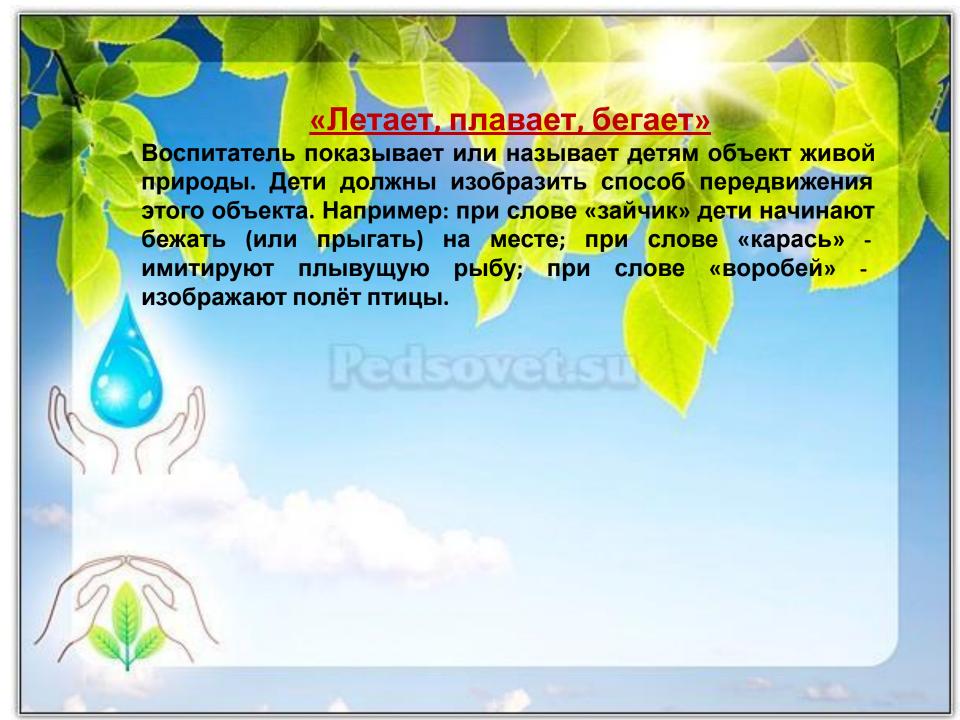


#### «Земля, вода, огонь, воздух»

Играющие становятся в круг, в середине - ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.

#### «Кто где живёт»

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей - с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.



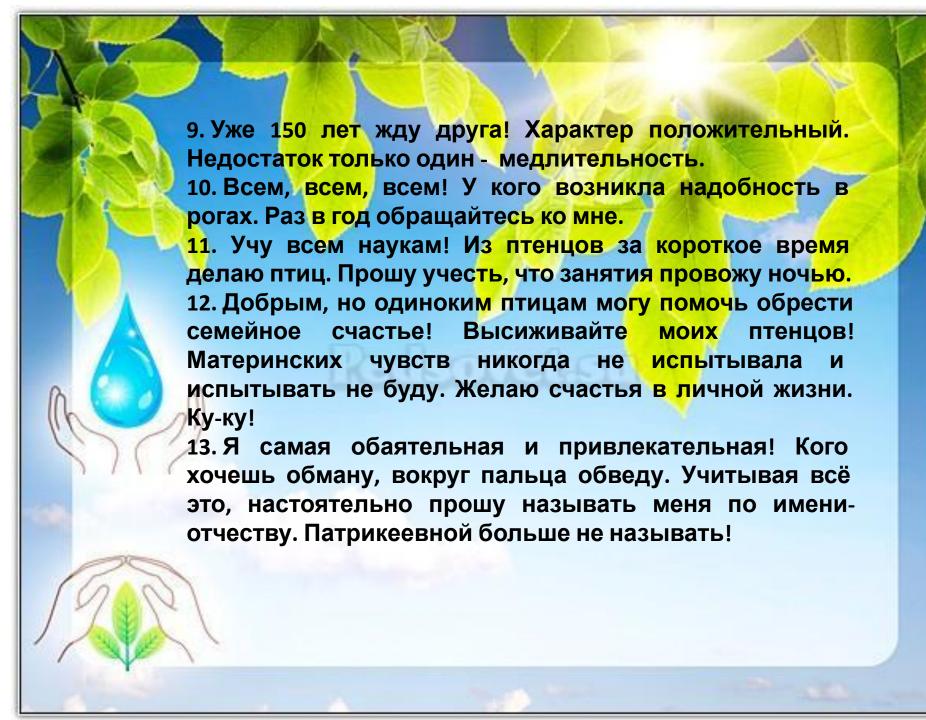
#### «Узнай по объявлениям»

**Цель:** Продолжать знакомить с особенностями животных и птиц (внешний вид, поведение, среда обитания)
Развивать логическое мышление.

Игровые действия:

Педагог предлагает детям поиграть. Объясняет правила в игре, надо внимательно послушать объявление и отгадать о ком идёт речь (животное или птица) говорится в объявлении. Тот, кто угадал, получает фишку и в конце игры подводится итог.

- 1. Приходите ко мне в гости! Адреса не имею. Свой домик ношу всегда на себе.
- 2. Друзья! Кому нужны иглы, обращаться ко мне.
- 3. Надоело ползать! Хочу взлететь. Кто одолжит крылья?
- 4. Помогу всем, у кого сломался будильник?
- 5. Прошу разбудить меня весной. Приходите лучше с мёдом.
- 6. Хочу свить гнездо. Одолжите, подарите пух и перья.
- 7. Что-то очень скучно стало одному выть на луну. Кто составит мне компанию?
- 8. Тому, кто найдёт мой хвост! Оставьте его себе на память. Я успешно ращу новый!



### «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 представят 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.