Подвижные игры по экологии.

**«Воробьи зимой».**

**Прыг да скок, ну что за птица,  
Все на месте не сидится.  
С виду нет его храбрей,  
Шустро скачет воробей.**

**1.** Все игроки «воробьи» летают свободно по залу. Ведущий читает стихотворение, после слова «воробей» называет имя водящего. То кого назвали громко «чирикает», все воробьи должны быстро собраться в стайку вокруг него. Кто опоздал, «остался голодным» и выбывает из игры.

**2.** Все игроки «воробьи» делятся на группы. У каждой группы свой вожак. Воробьи летают свободно по залу. Ведущий читает стихотворение. После слова «воробей», вожаки громко «чирикают», все воробьи должны слететься к своему вожаку, клевать зерно. Кто замешкался «остаётся голодным» и выбывает из игры.

Перед началом игры необходимо рассказать детям об условиях выживания воробьёв зимой.

**«Воробей на часах».**

Выбирается «воробей» - часовой, «ястреб». Остальные игроки «воробушки». Водящий пересказывает рассказ Л.Н.Толстого «Воробей на часах». Игроки выполняют действия по тексту.

**«В саду на дорожке прыгали молодые воробушки. А старый воробей уселся высоко на ветке дерева и зорко глядит, не покажется ли где хищная птица.  
 Летит по задворкам ястреб-разбойник. Он лютый враг мелкой пташки. Летит ястреб тихо, без шума. Но старый воробей заметил злодея и следит за ним. Ястреб ближе и ближе.  
 Зачирикал громко и тревожно воробей, и все воробьята разом скрылись в кусты. Все смолкло. Ястреб ни с чем и остался. Озирается он вокруг. Зло взяло хищника. Огнем горят его желтые глаза.  
 Встрепенулся разбойник и полетел дальше. Опять уселся воробей на той же ветке. Сидит и весело чирикает. С шумом высыпали из кустов воробьята, прыгают по дорожке».**

Игра повторяется несколько раз.

Перед началом игры необходимо ознакомить детей с текстом рассказа. Разобрать действия каждого героя.

**«Земля, вода, воздух».**

Играющие становятся в круг, в середине — ведущий. Он бросает мяч по очереди играющим, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух». Если водящий сказал «земля» играющий называет зверей; на слово «вода» играющий называет рыб; на слово «воздух» называет птиц. Кто ошибается, выбывает из игры.

**«Птицелов».**

Игроки выбирают себе названия птиц, крику ко­торых они могут подражать. Встают в круг, в центре — птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят вокруг птицелова и нараспев произносят:

**В лесу, в лесочке,**

**На зеленом дубочке**

**Птички весело поют.**

**Птицелов вдруг тут как тут!**

**Он в неволю нас возьмет.**

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавлива­ются, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую выбрал. Птице­лов угадывает название птицы. Тот, кого он угадал, становится птицеловом.

Перед началом игры необходимо ознакомить детей с различными видами птиц.

**«Птичка».**

Игроки усаживаются и выбирают водящего. Он садится в сере­дину круга и остальным игрокам дает названия де­ревьев (дуб, клен, липа). Каждый должен запомнить свое название.

Водящий говорит: **«Прилетела птичка, птичка-невеличка. Полетала, полетала, се­ла на дуб».** Дуб должен ответить: **«На дубе не была, улетела на елку»**. Елка называет другое дерево и т.д. Кто замешкается - выполняет задание водящего.

Перед началом игры необходимо познакомить ребят с различными породами деревьев, показать их на картинках.

**«Раз, два, три! Беги!»**

Каждый играющий выбирает себе название како­го-нибудь цветка. Одни и те же названия не должны повторяться. По жребию выбранный цветок, например роза, начинает игру. Она называет какой-нибудь цветок, например мак. Мак бежит, а роза догоняет его. Когда маку грозит опасность быть пойманным, он называет какой-нибудь другой цветок, участвующий в игре. Убегает названный цве­ток. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

Игроки могут называться цветами, зверями, рыба­ми, птицами. Перед началом игры необходимо познакомить детей с различными видами цветов, рыб, зве­рей, птиц.

**«Ну-ка, лови».**

Выбирается водящий. Остальные игроки выбирают себе название птиц (зверей, рыб, насекомых), становятся в круг. Водящий становится в центр круга с мячом в руках. Он подбрасывает мяч вверх и называет какую-нибудь птицу, например ястреб. Все разбегаются, а ястреб ловит мяч и догоняет. Тот кого он поймал, становиться водящим. Выигрывает тот кто ни разу не попался.

**«Ловля рыб».**

Выбираются два игрока - «рыболовы». Остальные дети - «рыбы», разделены на несколько групп. Каждая группа имеет своё название рыб. В начале игры между «рыболовами» и «рыбами» происходит разговор:

**- Что вы вяжете?** — спрашивают рыбы.

**- Невод,** — отвечают рыболовы, выполняя имитирую­щие движения.

**- Что вы будете ловить?**

**- Рыбу.**

**- Какую?**

**- Щуку.**

**- Ловите!**

«Рыбы» - щуки бегут до установленной чер­ты. «Рыболовы» стараются поймать их. Пойманные игроки выбывают из игры. Игра повторяется, но называется другая рыба.

Перед началом игры необходимо познакомить детей с различными видами речных и морских рыб.

**«Лягушки в кадушке».**

**На старой кадушке**

**Плясали лягушки,**

**Зеленые ушки,**

**Глаза на макушке.**

**Я к ним подошла —**

**Они в воду бултых!**

На полу раскладываются обручи, по количеству участни­ков игры. Каждый играющий — рядом с обручем. Ведущий ходит между ними и произносит стихотворение. Дети-лягуш­ки прыжками двигаются вокруг своего обруча. Со словом «бултых!», дети-лягушки прыгают внутрь обру­ча. Ведущий старается занять обруч зазевавшегося ля­гушонка. Оставшийся без обруча пропускает ход или встает на место ведущего.

Ведущий словами: **«Эй, зеленые лягушки, вылезайте из кадушки»**, дает сигнал для новой игры.