**Экологические игры с натуральным природным материалом.**

**Игра «Кто больше услышит?»**

*Цель*: развивать слуховое восприятие, учить слышать голоса природы.

*Ход*: в лесу, на лужайке, в парке, около воды дети ложатся на спину и поднимают руки вверх, со сжатыми кулаками. Услышав шум ветра, плеск воды, пение птиц и т. д., ребенок отжимает один палец вверх. Выигрывает тот, кто больше услышит и назовет разных голосов природы.

«Угадай по описанию».

Цель: Развивать речь детей, память, обогащать словарный запас, закреплять название домашних и диких животных. Учить составлять маленькие описательные рассказы.

Оборудование: картинки с изображениями домашних и диких животных.

 Ход:

Дети сидят полукругом, ведущий (1 ребенок или воспитатель) описывает животного, остальные дети должны узнать описываемого животного.

 **Игра « Принеси, что скажу».**

*Цель*: закреплять представления детей о природе родного края.

*Ход*: детей делят на 2 команды, дети рассчитываются по порядку номеров, запоминая свой номер. Вдали от детей для 2 –х команд приготовлены 2 коробки с одинаковыми наборами природного материала (шишки сосновые, кедровые, лиственничные, веточки, листья разных пород деревьев, плоды, косточки и т.д.). По команде: «№4 – лист березы!», оба 4-х номера из обеих команд бегут к своим коробкам, ищут названный предмет и приносят ведущему. Прибежавший первым, получает для команды фишку, например, шишку сосны. Побеждает команда, набравшая большее количество шишек.

**Игра «Назови это дерево».**

*Цель*: воспитывать бережное отношение к природе. Формировать представления о деревьях, кустарниках, развивать зрительную память.

*Ход*: дети делятся на 2 команды. Ведущий предлагает каждой команде поочередно листья с разных деревьев и кустарников. Нужно определить, кому принадлежит лист. Выигрывает та команда, которая допустит меньше ошибок.

**Игра « Угадай, что в руке?»**

*Цель:* развивать память, учить определять предметы, пользуясь одним анализатором, приближать детей к естественной природе.

*Ход*: дети стоят в кругу, руки за спиной, ладони раскрыты. 1 вариант. Педагог вкладывает в ладонь детям природный материал: косточки персика, сливы, вишни, шишки еловые, кедровые, сосновые, веточки, семена растений и т.д. Дети должны определить и назвать, что у них в руке. 2 вариант. К вышеназванному материалу можно добавить пробки, катушки, стаканчики, флаконы и т.д. Задание детям – сделать шаг в круг тем, у кого в руке предметы, являющиеся мусором в лесу.

**Игра « Найди быстро».**

*Цель*: упражнять детей в различении предметов по форме, размеру, цвету; приблизить детей к естественной природе.

*Ход*: в лесу, на лугу найти предметы определенного размера: с твой нос, величиной с ладошку, с твой след и т д. Рассортировать по цвету, по размеру. Что среди найденных предметов лишнее – пакеты, пробки.

 **Игра «Поезд».**

*Цель*: закреплять знания о внешнем виде листьев разных растений. Развивать внимание.

*Ход:* дети движутся в разных направлениях «паровозиком», держа в руке лист растений: тополя, черемухи, боярышника, клена, березы и т. д. Педагог называет остановки, например, «черемуха». Дети с листьями черемухи выходят из «поезда». Все остальные движутся дальше, до следующей остановки.

**Игра «Найди такой же».**

*Цель*: развивать память детей, внимание, интерес к природным объектам.

*Ход:* под салфеткой 10 различных предметов: шишек разных пород деревьев, семян, листьев, веток, плодов и т. д. Открыть салфетку на 25 секунд, предложить детям хорошо рассмотреть и запомнить предметы. После этого предложить детям найти такие же объекты в окрестностях. Через 5 минут подозвать детей снова. Вынимая предметы из-под салфетки, рассказать о них интересные истории.

**Словесные экологические игры.**

**Игра «Давайте познакомимся».**

*Цель*: развивать память детей, формировать положительную самооценку, умение общаться в группе; приблизить детей к растительному миру.

 *Ход*: дети сидят или стоят в кругу. Нужно назвать свое имя и добавить к имени слово, начинающееся с этой же буквы. Таня – травинка, Коля – колокольчик, Саша – сосна и т.д.

**Игра «Корни и листья».**

*Цель*: формировать представления о деревьях.

*Ход*: дети образными движениями показывают жизненные циклы дерева (кисти сжаты в кулак, руки подняты вверх – почки, раскрытые ладони – листья и т.д.)

Руки подняли и покачали – это деревья шумят.

Руками взмахнули и полетели – птицы по небу летят.

Ветры задули, сильно задули,

Тополь ветвями дрожал.

Лист оторвался, плавно помчался,

Плыл над землей и упал.

Вот червячки из земли выползают,

Листики эти жуют.

Все, что в земле они оставляют,

Люди перегноем зовут.

Корни деревьев возьмут это в почве

 И по стволу понесут.

Почки на ветках жизнью наполнят,

Листья резные раскроют весною

Птицы в ветвях запоют.

**Игра «Закончи мудрую мысль».**

*Цель*: приучать детей запоминать мудрые изречения, в которых собран опыт многих поколений предков. Помочь понять смысл и значение отдельных изречений.

*Ход:* детям раздают карточки с половинками изречений. Педагог называет первую часть, дети должны дополнить. Освоив алгоритм игры, дети могут играть без помощи взрослого.

**Игра « Деревья, травы, цветы».**

*Цель*: закреплять представления о растительных сообществах.

*Ход:* ведущий предлагает послушать названия цветов, кустов, деревьев, одновременно выполняя разные движения. Если куст – хлопать, дерево – руки вверх, цветок – руки на пояс

Ландыш Шиповник Сосна

Жарок Ива Береза

Ромашка Малина Кедр

Колокольчик Смородина Тополь

Пижма Верба Лиственница

Подснежник Рябина Осина

Саранка Боярышник Яблоня

Калужница Акация Пихта

Мак Крыжовник Ранетка

Одуванчик Багульник Ильм

Ирис Спирея Ольха

**Игра «Найди по описанию».**

*Цель*: закрепить представления об особенностях внешнего вида растений, учить детей самостоятельно описывать растение.

*Ход*: ведущий называет характерные особенности того или иного растения, не называя его. Дети отыскивают его изображение среди карточек. Побеждает тот, кто быстро и правильно найдет или назовет загадку.

**Игра «Что растет в родном краю».**

*Цель*: закреплять представления о флоре родного края.

*Ход*: ведущий называет деревья, кустарники. Дети должны отметить хлопком те растения, которые растут в Московской области.

Яблоня, груша, шиповник, мимоза,

Ель, саксаул, облепиха, береза,

Вишня, черешня, сосна, апельсин,

Пихта, осина, кедр, мандарин.

 А теперь быстро:

 Липа, осина, каштан,

Черемуха, тополь, платан,

Дуб, кипарисы и слива,

Багульник, смородина, ива.

**Настольно – печатные дидактические игры.**

**Игра «Что, где растет».**

*Цель*: закреплять умения детей классифицировать растения по месту их произрастания, развивать внимательность.

*Ход*: дети выбирают игровое поле, на котором изображены экосистемы: луг, лес водоем, сад, огород. Ведущий называет и показывает карточку с растением одной из экосистем. Играющие дети должны забрать карточки, соответствующие их игровому полю. Выигрывает тот, кто быстрее заполнит игровое поле.

**Игра «Какого дерева детка».**

*Цель*: развивать внимательность, закреплять представления о деревьях.

*Ход:* дети выбирают игровое поле с изображением разных деревьев и кустарников. Ведущий называет и показывает карточку с изображением плода, цветка или листа этих растений. Играющие дети должны забрать карточку, соответствующую своим карточкам.

**Игра «Не долго думая».**

*Цель*: закреплять представления об охраняемых растениях Читинской области.

*Ход*: ведущий быстро показывает зрителям зала, кабинета рисунки или фотографии растений. Зрители хором или по одному должны узнать и быстро назвать растения. Помощники ведущего считают правильные ответы. Побеждает тот, кто узнает и назовет большее количество растений.

**Игра «Отгадай загадку».**

*Цель*: развивать логическое мышление, помочь понять смысл некоторых загадок. Формировать представления о растениях.

*Ход*: у педагога в коробке карточки с загадками, которые он по одной вынимает из коробки и проговаривает. Ребенок, правильно отгадавший загадку, получает карточку. Выигрывает тот, у кого наберется большее количество карточек.

**Игра «Узнай кто я?»**

*Цель*: закреплять представления о растениях ближайшего окружения. Развивать память, умение общаться в группе.

*Ход*: группе детей раздаются карточки с описанием некоторых признаков разных растений. Дети должны узнать растение по фрагменту описания и объединиться в группы с более полной характеристикой растения: одуванчик, подснежник и т. д.

**Игра «Мой любимый цветок».**

*Цель*: воспитывать эстетические чувства, вырабатывать умение быстро реагировать на смену действия, обстановки, учить красиво выполнять движения.

*Ход*: на полу несколько картинок с изображением цветов – лилия пенсильванская, красоднев малый, купальница, подснежник и т.д. Ведущий предлагает детям встать в кружок вокруг понравившегося растения. Под музыку дети танцуют вокруг своего растения. Затем музыка прерывается, дети бегут и встают лицом к стене, закрыв глаза. Ведущий меняет листы местами. Снова звучит музыка. Дети должны быстро собраться вокруг своего растения. Выигрывает тот кружок, который первый найдет свое растение.

**Игра « Когда это бывает?».**

*Цель*: формировать представления детей о сезонных изменениях в жизни растений.

*Ход*: дети стоят в кругу, в середине круга – ведущий с мячом в руках. Ведущий называет сезон, бросая мяч игроку. Нужно бросить мяч обратно, назвав действие, которое происходит с растениями, соответственно сезону. Зима – опадают лисья; осень – созревает рябина, зима – зеленеет сосна и т. д.

**Лото «Домашние животные».**

Цель: Закреплять и расширять знания о домашних животных. Обогащать словарный запас детей. Учить соблюдать правила. Воспитывать быть сдержанным.

Ход:

Детям раздаются карточки, где изображены домашние животные. Ведущий (воспитатель или ребенок) показывает картинку, ребенок, у которого есть это животное должен назвать его и рассказать все, что он знает об этом животном. (6-8детей).

**«Чьи детки».**

Цель: Закреплять и расширять знания о домашних и диких животных и их детенышах. Учить детей соотносить и называть правильно детенышей животных. Развивать и обогащать речь детей в назывании детенышей.

Ход:

Детям раздаются карточки с изображениями животных и их детенышей. Дети должны соотнести правильно животного с детенышем, назвать и рассказать о них.

**Подвижные игры.**

**Совы и дупла.**

*Цель*: показать необходимость сохранения старых деревьев, как условий, необходимых для жизни птиц.

Ведущий рассказывает об образе жизни сов, о том, что они хищники, контролируют численность мышей, активны ночью, устраивают гнезда только в дуплах старых деревьев.

Участники игры делятся на несколько равных по численности групп: мыши, совы. Каждая семья сов живет в дупле на своем дереве (в круге на земле).

Затем совам предлагается вылететь из гнезд на ночную охоту (ловить мышей). Внезапно ведущий сообщает, что лесорубы срубили старое дерево, в котором находилось гнездо (круг стирается). Семья сов должна как можно быстрее занять оставшееся дупло. Но в дупле может жить только одна семья. Оставшиеся без гнезда совы выбывают из игры или становятся мышами. В результате численность сов сокращается, а численность мышей растет.

В конце игры ведущий подводит участников игры к выводу о необходимости сохранения старых деревьев для устойчивости экосистемы.

**Лесной дом.**

*Цель*: показать детям что происходит, когда по какой - то причине места обитания сокращаются.

Предложите, детям, представить себя и назваться какими – либо птицами, кто кем захочет.

 На земле в виде большого круга укладывается веревка. Дети, изображающие птиц, становятся внутрь круга. Птицы разлетаются. Ведущий называет какую – либо причину, ведущую к сокращению места обитания (лесной пожар, строительство городов, дач, предприятий, вырубка леса, распашка земель и т. д. ), и постепенно уменьшает веревочный круг. Птицы возвращаются домой, начинают бороться за место в кругу. Некоторые падают за пределы круга, некоторых выталкивают. По окончании игры устройте обсуждение, что произойдет с птицами, если места их обитания сократятся. Тему продолжить в изобразительной деятельности.

**Стань птицей**.

Цель: закреплять представления о повадках птиц.

Когда у детей накоплено достаточно представлений о птицах, предложить им стать птицами, выполняя задания:

-ходим важно, как голубь;

-прыгаем, как воробей;

-сели на дерево, стучим, как дятел, ищем червяков;

-полетели, как синички на кормушку, сели, посмотрели вкруг, взяли зернышко, полетели, сели на ветку, взяли зернышко в лапки и клюем, не забывая смотреть по сторонам.

-летим, как сова, бесшумно между деревьями, высматриваем мышек;

-ходим, как ворона.

**Будь внимательным.**

#  Цель: развивать внимание, память детей.

В игре ведущий будет называть птиц, если играющие услышат что-то другое, нужно хлопнуть в ладоши. Слушайте внимательно:

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Мухи и стрижи…

Дети хлопают. – Кого я назвала неправильно? Мухи - это кто?

Насекомые.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Воробьи, вороны,

Сороки, макароны…

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Ласточки, лисицы…

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Снегири, чижи,

 Быстрые стрижи,

Комары, кукушки…

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Галки и стрижи,

Снегири, чижи,

Дятлы и кукушки,

Даже совы – сплюшки,

Лебеди и утки –

И спасибо шутке.