**Подборка дидактических и подвижных игр по экологии к проекту «Наше деревце-Кленок»**

**«Дерево и дождевой червяк»**

*Задача*. Дать детям представление о круговороте веществ в природе, о том, как образуется почва и какую роль в этом играют дождевые черви.

Сделайте из плотной бумаги листья деревьев (например, из молочных пакетов или упаковок из - под сока) для каждого участника игры. Можно использовать и засушенные осенние листья, но они довольно хрупки. Приготовьте столько же стаканчиков (для этих целей тоже используйте упаковочный материал) и наполните их наполовину землей. Кроме того, вам понадобятся шапочки или бумажные короны: две с изображением дождевого червя и две с изображением дерева. Если дети умеют читать, можно сделать соответствующие надписи.

Разделите участников на две команды. В каждой команде должен быть свой «червяк» и свое «дерево». Начертите на полу два круга, находящиеся на расстоянии друг от друга, но на одной линии. (Можно просто положить спортивные обручи.) Это «норки» дождевых червей. Ребенок, исполняющий роль дождевого червя, становится в середину своего круга. Здесь же, в кругу, на полу находятся и стаканчики с землей. В противоположном конце помещения подобным образом создаются два круга для детей из разных команд, которые будут исполнять роль «деревьев». Дети - «деревья» также становятся в середину своих кругов. Они держат в руках листья. Таким образом, «червяк» каждой команды находится напротив своего «дерева». На голове у каждого из них — соответствующие шапочки. Остальные участники игры становятся друг за другом: каждая команда размещается за своим деревом. По команде ведущего «Осень!» ребята, изображающие деревья, бросают один лист на пол. Стоящий ближе всех к «дереву» участник должен как можно быстрее поднять этот лист и отнести его своему «червяку». Получив листок, «червяк» поднимает с пола стаканчик с землей и отдает его участнику игры, который, в свою очередь, быстро (не рассыпав при этом землю) возвращается к своему «дереву», вручает ему стаканчик с землей и становится позади других членов команды. «Дерево», получив землю, ставит стаканчик на пол и роняет следующий лист. Его подхватывает второй член команды и т.д. Команды повторяют действия до тех пор, пока последний участник не принесет своему «дереву» стаканчик с почвой. Как только «дерево» получает последний стаканчик с землей, оно «вырастает»: изображающий его ребенок, а вместе с ним и все члены его команды поднимают руки - ветки вверх. Выигрывает команда, чье «дерево» выросло первым.

**«Если бы я был деревом…»**

*Подвижная образная игра*

*Задачи:* закреплять представления о деревьях разных видов, развивать воображение, координацию движений, учить передавать информацию с помощью движений тела.

Предварительная работа: наблюдение за деревьями, растущими на территории детского сада; изучение их особенностей.

Примечание: Игры такого типа могут быть проведены в качестве физкультминуток, на прогулке, во время экскурсии.

*Ход игры*

Дошкольники уже знают особенности разных деревьев. (Есть высокие, низкие, тонкие, толстые деревья. У одних из них раскидистая крона, у других — опущенные или приподнятые ветви.) Предложите детям превратиться в разные деревья и отразить их особенности. Скажите ребятам, что у каждого из них есть части тела, которые можно сравнить с частями растения: наши ноги похожи на корни, туловище — на ствол, руки — на ветки, пальцы — на листья. Так, изображая старый дуб с большими, толстыми корнями, ребенок широко расставит ноги; показывая плакучую иву, опустит руки и т.д. Пусть дошкольники вспомнят, как шумела листва в ветреную погоду, и воспроизведут эти звуки; представят, что на ветви садятся птицы; идет дождь (или светит солнце); пришел человек и сломал ветку. Ситуации можно придумать самые разнообразные, главное, чтобы они были связаны с проводившимися ранее наблюдениями.

*Второй вариант:* дошкольники одной группы изображают конкретное дерево, а остальные отгадывают его название.

*Третий вариант:* представим, что деревья научились ходить (эту игру уместно провести после чтения и обсуждения поэмы Б.Заходера «Почему деревья не ходят?»). Задание: показать, как могло бы ходить дерево: тяжелым шагом или легкой поступью, и т.п. Пусть дети объяснят свои движения (как правило, в своих объяснениях они ссылаются на особенности внешнего вида растения).

**«Дерево — это...»**

*Речевая игра*

Задача: развивать мышление дошкольников, актуализировать их опыт, знания, учить рассматривать один и тот же объект с разных точек зрения.

*Ход игры*

Ведущий предлагает детям определить, какую роль играет дерево в жизни разных животных, людей и т.п.

Приведем примеры.

«Для птицы дерево — это…».

Варианты ответов ребят: столовая, место для постройки гнезда, место, где она может спрятаться, и т.п.

«Для жука наш дуб — это…».

Варианты ответов: его жилище, место, где он откладывает яйца, из которых появляются личинки, где жук может найти добычу и т.п.

«Для художника дерево — это…».

Варианты ответов: объект для картины, источник вдохновения... «Для усталого путника раскидистое дерево — это…».

Варианты ответов: место, где в жаркий день можно укрыться от знойного солнца, отдохнуть.

«Для мебельщика дерево — это…».

Варианты ответов: древесина, из которой можно сделать много разных предметов.

«Для зайца дерево — это…».

Варианты ответов: пища зимой. Заяц обгрызает кору с деревьев. «Для горожанина дерево — это…».

Варианты ответов: чистый воздух, прохлада в зной, «зонтик» от дождя, место для отдыха и т.п.

Слово «дерево» можно заменять конкретными названиями различных пород, в частности, тех, за которыми дети наблюдали.

**Игра «Я – дерево-мама»**

*Цель:* закрепить знания о распространении семян ветром.

Взрослый:

Я-дерево-мама, а вы – мои детки,

Качала я вас в колыбели на ветке,

Но время пришло, вам пора улетать,

Пора вам большими деревьями стать.

Дети:

На дереве-маме мы долго висели,

Но ветер примчался , и мы полетели.

Умчаться от мамы подальше хотим,

Нас ветер подхватит, и мы улетим!

Нам крылышки наши летать помогают,

Где мы приземлимся, лишь ветер узнает.

На землю родную мы все упадем.

Земля нас накормит, земля-это дом.

Весною нас солнце лучами согреет,

А дождик напоит водой, как сумеет.

Тогда прорастем мы зеленым ростком

И маме помашем зеленым листком.

Нам дерево-мама помашет в ответ.

Как стать нам большими, не дашь ли совет?

И дерево-мама, качаясь, шумит,

Советы давая, листвой шелестит.

**«Обними дерево»**

Основные цели: развитие способности сопереживать живому существу, развитие идентификации, стимулирование воображения.

Ориентировочное время: 20 минут.

Процедура. Участники окружают дерево, держась за руки. Сжимают круг, прижимаются к дереву, крепко его обнимают, изо всех сил стараются поднять дерево.

У кого больше сил, у нас или у дерева? - Откуда оно берёт эти силы? - Теперь можно нежно обнять дерево и потереться о него щекой.

У дерева есть мягкие участки? Закрыть глаза и погладить кору. Понюхать дерево. - Можно ли различать деревья на ощупь с закрытыми глазами?

Участникам предлагается изобразить разные деревья с помощью своего тела, показать, как они растут из маленького семени.

Дереву нужно дать описательное имя, как это было принято у индейцев. Прижавшись к дереву ухом, можно послушать его сокровенную тайну, а затем рассказать свою.

В кругу можно обменяться сообщениями о том, что кому рассказало дерево.

Что можем сделать мы для этого дерева? Уходя - поблагодарить дерево и попрощаться с ним.

**«Что будет, если...»**

Педагог предлагает детям подумать и ответить, что случится с их деревом, если... (исчезнут птицы, дождевые черви, грибы; если перестанет идти дождик; если снег не укроет его корни; не прилетят пчелы; человек повредит кору и т.п.).

**Игра "Экологические письма"**

Основные цели: развитие способности понимать живые существа, воображения, логического мышления, стимулирование идентификации.

Ориентировочное время: 30 минут.

*Материалы и подготовка:* бумага, ручки.

Процедура. Участники делятся на пары. Вначале каждому предлагается выбрать для другого какое-то растение или животное, на которое, по мнению данного участника, чем-то похож его партнер.

Затем каждый участник "пишет" письмо (с помощью рисунков) тому животному или растению, на которое он похож, по мнению партнера. После этого письмо передается партнеру, и он становится на данное время этим животным или растением. "Прочитав" письмо, партнер "пишет" от имени животного или растения ответ участнику, пославшему ему это письмо, обращаясь к нему уже как к человеку.

Примечание. Выбор животного или растения для своего партнера сам о себе может выступать как игровая техника.

**«Кто чем славится»**

Воспитатель задает вопросы, дети отвечают. Например: чем славится дерево, солнце, дождь, червячок и т. д.

**«С чьей ветки детки?».**

Воспитатель называет название дерева или куста, а дети берут в руки и показывают их плоды.

**«Что такое хорошо и что такое плохо»**

*Речевая командная игра*

Разделите дошкольников на две команды. Члены одной команды будут называть все, что для дерева «хорошо», члены другой — все, что для дерева «плохо». Затем группы могут поменяться заданиями, а также нарисовать иллюстрации или знаки, отражающие содержание игры.

**Упражнение «Я видел на дереве…»**

*Цель:* развивает память и помогает вспомнить особенности жизни дерева.

1 ребенок: Я видел на дереве лист

2ребенок: Я видел на дереве лист и птицу

3 ребенок: Я видел на дереве лист , птицу и ягоды т.д.

**«Как семечко выросло»**

*Цель:* помогает закрепить представления о прорастании семени.

Педагог рассказывает о жизни семечка в течение года, а дети с помощью разных действий иллюстрируют рассказ.

**«Наше дерево умеет»**

*Цель*: развивать речь и наблюдательность.

Педагог задает детям вопросы:

Что умеет наше дерево (подбираются глаголы)

Какое наше дерево(подбираются прилагательные)

**«Беседа с деревьями»**

Цель: учить детей видеть и эмоционально откликаться на прекрасное в природе; воспитывать гуманное отношение к ней.

**«Кто с кем дружит»**

Игра помогает закрепить представления детей о взаимосвязях растений, животных, грибов, о различных частях дерева (корни, ствол, крона и т.д.), помогает понять некоторые правила поведения в природе и необходимость охраны деревьев.

Перед началом игры воспитатель напоминает детям, что с каждым деревом связано огромное количество живых организмов, в чем они сами убедились во время наблюдений на прогулках. Одни животные используют дерево в качестве «дома» (местообитания), другие — как «столовую» (дерево — звено пищевой цепи). Кроме того, любое растение создает особые микроклиматические условия. Под деревом всегда меньше света (количество проникающих на землю солнечных лучей зависит от строения кроны), меньше скорость ветра. Летом здесь прохладнее, а зимой — теплее. Опадающая листва влияет на особенности формирующейся под ним почвы. Все это объясняет тот факт, что под разными деревьями растут разные виды растений: под сосной мы найдем одни травы, кустарники, под дубом — другие. С разными древесными породами связаны различные животные: чем больше в лесу (парке, сквере) разнообразных деревьев, тем больше птиц, зверей, насекомых, растений, грибов.

Рассмотрим в качестве образцов комплекты карточек «С кем дружит сосна» и «С кем дружит дуб».

Для игры понадобятся одна большая карточка с изображением дерева и пятнадцать маленьких — с рисунками животных, грибов, растений, которые с ним связаны. Большие карточки необходимо разрезать по пунктирной линии на три части, маленькие — вырезать по контуру. В качестве дополнительных можно изготовить карточки с изображением разных факторов: ветра, солнца, дождя и т.п.

*Вариант 1*

Задание: сложить деревья из карточек с изображением корней в почве, ствола и кроны дерева. Чем отличаются эти растения? Чем похожи? (У обоих есть корни, ствол, крона

и т.д.) Назвать каждую часть дерева, объясняя ее значение: корни находятся в земле и, как насосы, выкачивают оттуда пищу и воду, которые затем поднимаются наверх к листьям по стволу. В листьях на солнышке с помощью зеленых зернышек-поварят (зерен хлорофилла) «варится» особая пища.

Почему мы называем сосну и дуб деревьями? У них один большой ствол. Посмотрим на карточки с изображением растений, например, сон-травы, ландыша, пролески, хохлатки. У них нет такого большого твердого ствола, а есть маленькие нежные стебельки. Эти растения называются травами.

Детям старшего возраста можно дать дополнительную информацию. Например: дуб любит расти на богатых почвах, ему нужна влага. Подчеркните, что для жизни дубу необходимы солнце, дождь, снег, вода, земля с «пищей». Почва нарисована на картинке с изображением корней. Для того чтобы дети наглядно увидели и остальные важные факторы, используйте карточки с изображением солнца, ветра и т.п. В итоге дети получат дуб, состоящий из трех частей, и разложат вокруг него изображения факторов, необходимых ему для жизни.

Видели ли ребята дубы в лесу или в парке? Что им запомнилось (какого цвета были листья, видели ли они желуди на дереве или под ним, какая была кора, корни и т.п., был ли он похож на дуб, нарисованный на картинке)?

*Вариант 2*

(Используются две большие карточки с изображением сосны и дуба и маленькие — с рисунками желудей, сосновых шишек, цветков дуба, «свечей» с пыльцой сосны, листа дуба и хвои сосны. Большие карточки положите на расстоянии друг от друга, маленькие перемешайте.)

Задание детям:

а) выбрать все маленькие карточки, которые относятся к их дереву (в данном случае — к сосне), и положить их рядом с ним;

б) выбрать все маленькие карточки, связанные с дубом (желуди, лист, цветки), и разложить их возле соответствующего изображения.

Пусть участники игры сравнят растения:

а) Чем отличаются лист дуба и хвоя сосны? (Обратите их внимание на то, что хвоя — это тоже листья, но особые.) У каких деревьев еще есть хвоинки? Чем отличается лист дуба от листьев других деревьев?

б) Рассмотрите желуди и шишки вместе с семечком. Для чего семечку сосны крылышко? Оно улетает далеко от дерева, на котором выросли, падает на землю, и на свет появляется маленькая сосенка. А может ли летать желудь? Пусть дети выскажут свои соображения и аргументируют их. Эти плоды тяжелые, они не могут летать, у них нет крылышка, поэтому они падают недалеко от дуба. Многие животные разносят их по лесу, пряча на зиму (сойка, белка). Иногда звери забывают о своих запасах, и из желудей в разных местах леса вырастают маленькие дубки. Что нужно, чтобы из семечка сосны или желудя выросли маленькие деревца, которые превратятся затем в большие сосны и дубы? И семечку сосны, и желудю нужна почва, в которой они будут расти, нужно солнышко (без тепла и света они не прорастут), снег, который укроет их и спасет от мороза, дождик, который напоит. А семечку сосны нужен еще и ветер, который унесет его далеко-далеко. При объяснении материала вновь используем карточки с изображением разных факторов окружающей среды (солнце, ветер и т.п.).

Сравните и рассмотрите с детьми цветки дуба и пылящие шишки сосны. Они очень разные, но и у тех, и у других есть пыльца, которую разносит ветер. Если не будет пыльцы, то у сосен не появятся шишки с семенами, а у дуба — желуди.

В заключение подчеркнем, что у каждого растения есть листья, плоды, цветки. Все они отличаются друг от друга, поэтому мы можем узнать деревья по их внешнему виду, отличить сосну от дуба, липы и т.д.

*Вариант 3* (используются все карточки комплекта)

Во время игры педагог берет по очереди маленькие карточки и советуется со своими воспитанниками, возле рисунка какого дерева ее положить и почему. Выслушав ответы, ведущий дает дополнительную информацию и кладет маленькую карточку (например, с рисунком кабана) около большой (соответственно с изображением дуба). Дети постарше могут играть самостоятельно. Следует чередовать «сосновые» и «дубовые» карточки. В конце игры образуются две группы карточек, на которых нарисованы живые организмы. Жизнь одних связана с дубом (они обычно встречаются в дубовых лесах), а других — с сосной (они обитают в сосняках). Необходимо обратить внимание детей на то, что с каждой из пород связаны разные живые организмы: и растения, и животные (птицы, звери, насекомые), и грибы. Одни используют дерево как дом, другие — как столовую, третьи и живут, и питаются на этих деревьях. Кто-то из них ест листья, кто-то — желуди или кору, то есть все части деревьев «идут в дело».

**«Напиши письмо дереву»**

*Цель :*развивать чувство эмпатии, сопереживания и понимания, уважения к деревьям.

**«Из семени в дерево»**

*Цель:* снятие мышечного и психоэмоционального напряжения, развитие саморегуляции.

Ход. Педагог предлагает детям превратиться в маленькие сморщенные семечки (сжаться в комочек на полу). Приходит садовник (ребенок). Садовник очень бережно относится к семечкам, заботится о них, поливает (гладит по голове). Выглянуло солнышко, упал теплый луч на землю, семечко проросло и превратилось в прекрасный цветок (дети медленно поднимаются, поднимают вверх руки, расправляют пальцы-лепестки).

**«На какое дерево я похож»**

*Цель:* развитие адекватной самооценки, умения передавать свои эмоции и чувства посредством мимики и жестов.

Ход. Педагог обучает детей нескольким движениям, которыми можно изобразить разные деревья. Затем предлагает изобразить любое дерево и отгадать, какие деревья дети загадали. После этого каждый ребенок загадывает свое дерево, на которое он похож. Педагог: «А теперь представьте, что подул очень сильный ветер, он гудит, летит, свистит. Покажите, что происходит с деревьями. А сейчас еще и дождь хлещет, как из ведра. Что вы чувствуете? Но вот дождь закончился, ветер стих и выглянуло солнышко. Высохли капли дождя на ваших листочках и на ваших веточках весело запели птички».

**«Клёнушка», («Рябинушка», «Елочка», «Березка» и т.п.)**

*Цель:* снятие мышечного и психоэмоционального напряжения.

Ход. Педагог предлагает детям представить, что они кленки: «Стоит кленок(дети стоят, подняв руки-веточки вверх); подул ветерок, кленок согнулся (дети наклоняются, расправляют пальцы-веточки, наклоняют голову к груди, приоткрывают рот); дует ветерок, качается кленок (дети покачиваются в стороны, вперед, назад); пропал ветерок, кленок выпрямилась (дети выпрямляются)». Педагог предлагает встряхнуть руки, ноги: «Стряхните свою усталость, еще чуть-чуть осталось, повторим еще».

**«Что от чего»**

*Цель:* закрепить знания о разных частях деревьев.

**«К кустику беги!»**

Устройте перебежки. Мама командует: "Раз, два, три - к березе беги!" Папа и малыш бегут, взявшись за руки (чтобы ребенок не упал, ненароком зацепившись за ветку). Добежав, папа может спросить:

"А как ты узнал, что это береза?" Можно сбегать и к дубу, и к кустам.

А можно с мамой спрятаться от папы за кустом и кричать: "Ау! Ищи нас, мы спрятались за кустом!"

В прятках и перебежках малыш привыкает активно двигаться. Ориентировка в пространстве сочетается с яркими голосовыми реакциями, ребенок незаметно для себя точно называет объекты, определяет свое местоположение: около куста, за дубом, под березой.

**«Кто чей родственник?»**

Предложите малышу найти как можно больше родственников березы (дуба, яблони и т.д.) - "бабушку", "дедушку" (старые деревья), "сестер", "детей" и объяснить свой выбор. Выполняя ваше задание, ребенок сначала объединяет деревья по сходству (в данном случае - все они березы), а затем среди похожих находит отличия (старые-молодые, большие-маленькие, толстые-тонкие).

**«Прятки с деревом»**

Выберите дерево, которое больше всего понравилось, пусть он запомнит его по запаху, потрогает кору. Затем отведите малыша в сторону, завяжите ему глаза, подведите к другому дереву и попросите найти несоответствие и объяснить его.

**«Кто бы это мог быть?»**

Для полноценного развития ребенка очень важно включать в работу все органы чувств. Найдите дерево с самой гладкой и самой шершавой корой, погладьте его с закрытыми глазами и предложите ответить на вопрос: "Представь, что ты гладишь животное. Кто бы это мог быть?"

**«О чем думает дерево»**

На протяжении всех времен года наблюдайте за одними и теми же объектами: поляной, деревом, кустарником, птицами. Как они меняются? Предложите ребенку зарисовывать все изменения в альбоме. Важно, чтобы при помощи карандашей или красок дети не только фиксировали свои наблюдения, но и выражали эмоции. Попробуйте, например, определить "настроение" дерева, кустарника в разную погоду. О чем "думает" дерево? Как мы можем с ним пообщаться?

**«Найди свое дерево»**

*Цель:* активизировать сенсорную память.

Дети делятся на пары. Один из играющих закрывает глаза (если есть возможность, то глаза закрываются повязкой), а второй подводит его к дереву и просит потрогать его. При этом он может задавать вопросы о структуре коры, наростах, предполагаемых размерах дерева, его возрасте и т.д. После нескольких минут знакомства «слепого» отводят от дерева, снимают повязку и просят найти свое дерево. Затем игроки меняются ролями.

«Портрет дерева». Еще раз вернитесь к своему дереву и внимательно его рассмотрите, погладьте, послушайте. Если экскурсия проходит весной, можно послушать сердцебиение (сокодвижение) дерева с помощью стетоскопа или просто приложившись ухом к стволу. Обратите внимание на цвет и фактуру коры, крону, листья, цветки или плоды (если они есть). Спросите детей, смогут ли они сейчас найти свое дерево в другом месте. Предложите детям, вернувшись в помещение, нарисовать или склеить портрет дерева (можно для этого подобрать листья, сделать рисунок коры, наложив лист бумаги на кору и раскрасив его простым карандашом).

**«Привал»**

Не предлагайте ребенку напрямую отдохнуть. Вы же знаете - он запротестует, ему хочется двигаться вместе с вами все дальше и дальше, где непременно ждет неизведанное. Лучше скажите: "А теперь усядемся все дружно, откинем головы на спинку скамейки и посмотрим вверх". В пронзительно синем небе медленно плывут легкие белые облачка. На что они похожи?

Одни скамейки в тени - другие на солнце. Почему мы сели в тени? Какая скамейка на ощупь? А та, которая на солнце? Малышу интересно ощущать тепловые различия. Понравилось? Тогда приложи руку к стволам деревьев: где прохладно, где горячо? Почему?

**«Угадай, что это?»**

Можно расстелить легкое одеяльце, посидеть или полежать под дубом. А папа опять задает вопрос: "Угадай, это лист березы или дуба? А теперь сложи руки лодочкой, я что-то вложу в них, а ты пощупаешь и скажешь: камешек я тебе вложил или желудь?" Оба гладкие, только камешек круглый, а желудь продолговатый. Так обогащаются тактильные ощущения ребенка, а с ними и его речь, память, внимание.

Ближе к осени попадаются и шишки. Проведи пальцем по камешку, шишке, желудю. Приобретая опыт, ребенок точно определяет качество предмета словом: гладкая, колкая.

Вы можете завязать ребенку глаза (это активизирует другие органы чувств) и предложить ему угадать, к какому предмету он прикасается. Развяжите глаза - пусть ребенок укажет те предметы, к которым он прикасался.

**«Что исчезло?»**

Разложите на земле несколько разных камешков, шишки, сухие листья и другой подобный материал. Предложите ребенку их запомнить, а затем отвернуться или закрыть глаза. В это время вы уберете один из предметов или поменяете их местами. Задача ребенка - определить, что именно убрано или что изменилось. Чем больше предметов, чем меньше они различаются, тем сложнее задача.

**«А что у вас?»**

Простые задания позволяют развивать наблюдательность ребенка. Предложите ему найти во время прогулки в лесу или на берегу реки несколько предметов сначала по одному признаку (например, отыскать несколько предметов зеленого цвета), затем по двум и по трем признакам.

Когда предметы будут найдены, вы можете сыграть в игру "А что у вас?": нужно угадать, какой предмет нашел один из игроков. При этом все играющие по очереди задают ведущему вопросы, на которые он может ответить только "да" или "нет" (Например: "Это движется?" - "Нет"; "Это зеленое?" - "Да" и т.д.). Угадавший сам становится ведущим

**«Эксперимент»**

Расскажите, что каждое дерево, каждый куст - это "дом" и "столовая" для многих животных, в первую очередь, птиц, насекомых. Вы можете познакомиться с ними. Для этого понадобится большой лист белой бумаги или простыня, подойдет даже зонтик светлого цвета. В ясный теплый день поместите этот зонтик (простыню) в перевернутом виде под кустом. Аккуратно встряхните ветку куста над ним. При этом на раскрытом зонтике окажется много мелких насекомых, паучков. Пусть ребенок внимательно их рассмотрит. Лучше всего это сделать при помощи лупы, которая помогает открыть другой мир, существующий рядом с нами, но совершенно незнакомый. Не забудьте вернуть всех жителей в их дом, стряхнув ткань над кустом!

**«Схемы. Карты»**

Заранее составьте несложную "старинную" карту участка леса, парка или вашей дачи. "Зашифруйте" объекты, которые необходимо обнаружить: место, где можно найти гнездо, муравейник, необычное дерево, старый пень и т.п. Пусть ребенок попробует прочитать карту и выполнить ваше задание (найти старинный клад, "сундук" с драгоценностями, сокровища гномов). Свой путь отмечайте стрелками. На дачном участке такие задания ваш сын или дочь могут выполнить самостоятельно. Возможен и обратный вариант: карту или план участка вы составите вместе с ребенком. Изучение и составление различных карт, схем, умение их читать развивает абстрактное мышление, учит ориентироваться в пространстве.

**«Чур, у дерева!»**

Перед началом игры выберите ведущего с помощью считалки. Малыши с удовольствием расскажут любимый стишок-считалку, выученный в детском саду, например такой:

Шла машина темным лесом

За каким-то интересом.

Инте-инте - интерес,

Выходи на букву "с".

Бубенчики,бубенчики,

Летели голубенчики

По утренней росе,

По зеленой полосе.

Сели на сарай.

Беги, догоняй!

Тот игрок, на кого попадает последнее слово, становится ведущим. Он выходит на середину полянки. Остальные располагаются возле деревьев. Каждое дерево, у которого разместился игрок, пометьте яркими ленточками — только эти деревья будут участвовать в игре. Затем игроки начинают перебегать от дерева к дереву. Задача ведущего — подбежать к дереву, не занятому ни одним из игроков. Тот, чье место заняли, становится ведущим.

**«Что исчезло?»**

Разложите на земле несколько разных камешков, шишки, сухие листья и другой материал. Предложите ребенку их запомнить, а затем отвернуться или закрыть глаза. В это время уберите один из предметов или поменяйте их местами. Задача ребенка — определить, что именно убрано, что изменилось. Чем больше вы используете предметов, и чем меньше они отличаются, тем сложнее задача.

**«Живые цепочки»**

Цель: расширять представления детей о природных сообществах, их целостности и уникальности, о цепях питания.

Материал: Маски (шапочки) животных и растений.

*Примечание:* могут использоваться следующие объекты природы, образующие цепи питания: дуб, дикий кабан, волк; осина, заяц, лиса (лес); подорожник, гусеница, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, стрекоза (луг); водоросли, карась, щука; кувшинка, улитка, утка (водоем) рожь, мышь, аист (поле).

Игра проводится на примере лесного сообщества. В ходе предварительной беседы воспитатель уточняет представления детей о том, что лес – это дом для многих растений и животных, которые тесно связаны друг с другом. Растения являются пищей для растительноядных животных, которыми, в свою очередь, питаются хищники. Так образуются цепи питания.

*Ход игры*

Играют две команды (по 3 ребенка в каждой). Дети надевают маски (шапочки): один ребенок – растения, второй – растительноядного животного, третий – хищника. Игра проводится в несколько этапов.

Вос-ль: по команде «Цепочка стройся!» вы должны построиться так, чтобы образовалась цепочка: растение, растительноядное животное, хищник. Затем каждый должен будет представиться и объяснить, почему он занял то или иное место в цепочке.

Команда, которая первой правильно построится, а так же объяснит последовательность построения, станет победителем.

На втором этапе игры дети меняются ролями; на третьем этапе используются другие объекты природы.

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

Если дети легко справляются с выполнением игровых заданий, цепи можно удлинить.

**«О чем поют птицы?»**

Если ваш маршрут проходит через парк, или двор - прислушайтесь к голосам птиц. Спросите у ребенка, как он думает, о чем поет птица. Выскажите свое мнение. Может птицы приветствуют вас, или рассказывают о том, что у них случилось утром, жалуются на кого то, или наоборот рассказывают, о местных птичьих новостях. Можно самим придумать птичьи новости, пофантазировать на тему птичьего и животного мира.

**«Деревья»**

Попросите малыша найти как можно больше родственников , например, березы, или дуба, или тополя: “бабушку”, “дедушку” (это старые деревья), “сестер”, “деток”(молодая поросль). в этой игре ребенок учится сначала объединять растения по сходству, а потом среди похожих находить отличия (старые, маленькие, толстые, высокие…)

Очень важно включать в игры все органы чувств ребенка. Пусть ребенок выберет дерево, которое ему наиболее симпатично, подойдет, потрогает его, познакомится. После знакомства, завяжите ребенку глаза и подведите его опять к этому же дереву, либо к соседнему. Сможет ли ребенок узнать своего нового друга по запаху или на ощупь?

Чем новое дерево отличается от того, которое он первоначально выбрал. На что, на ощупь, похоже выбранное дерево?

Хорошо бы понаблюдать за этим или другим деревом в течении года: что меняется в нем, на сколько он вырастает, как размножается… Определяйте настроение дерева в разную погоду. О чем думает дерево? Как мы можем с ним пообщаться?

**«Наши деревья»**

*Цель* : передать эмоциональное состояние деревьев.

Детям раздаем контурные изображения деревьев, наборы восковых мелков. Нужно передать настроение деревьев, составить аллею деревьев радости.

**«Обними дерево»**

Основные цели: развитие способности сопереживать живому существу, развитие идентификации, стимулирование воображения.

Процедура. Участники окружают дерево, держась за руки. Сжимают круг, прижимаются к дереву, крепко его обнимают, изо всех сил стараются поднять дерево.

У кого больше сил, у нас или у дерева?

Откуда оно берёт эти силы?

Теперь можно нежно обнять дерево и потереться о него щекой. У дерева есть мягкие участки? Закрыть глаза и погладить кору. Понюхать дерево.

Можно ли различать деревья на ощупь с закрытыми глазами?

Участникам предлагается изобразить разные деревья с помощью своего тела, показать, как они растут из маленького семени.

Дереву нужно дать описательное имя, как это было принято у индейцев (например, «добрая тётушка, спасающая нас от жары под своей кроной»).

Прижавшись к дереву ухом, можно послушать его сокровенную тайну, а затем рассказать свою.

В кругу можно обменяться сообщениями о том, что кому рассказало дерево. — Что можем сделать мы для этого дерева? Уходя — поблагодарить дерево и попрощаться с ним.

**«Стань деревом»**

(Примечание: можно предложить детям сопровождать прослушивание этого текста пантомимой.)

Вы - маленькие деревца, стоящие в большом поле. Сейчас конец зимы, и ваши корни совсем закоченели в земле. Ваши ветки голы. Прошлогодние листья давно облетели, а новые листочки спят в плотно закрытых почках, спрятавшись от холода (кулаки плотно сжаты). Небо серое. Вокруг вас вьюжит, ветки закоченели и качаются от ветра, ствол слегка раскачивается из стороны в сторону (легкое покачивание туловища).

Наконец приходит весна, земля оттаивает, бегут ручьи и поят ваши корни водой. Вы чувствуете, как холодная вода бежит между корнями. Ветки и побеги испытывают жажду, им нужна вода, чтобы тугие почки раскрылись и из них вылезли листочки. Вода течет по корням. Потянитесь так, чтобы вода из корней попала в ствол, и затем в ветки и молодые побеги. По мере того как вода поднимается к веткам, набухают почки. Внезапно они раскрываются и появляются молодые листочки (широко расправленные руки поднимаются, кулаки разжимаются). Один за другим листочки разворачиваются и поворачиваются к небу.

Наступило лето - время бурного роста для деревьев. Вы голодны, и ваши листочки выполняют трудную работу, добывая для вас пищу. Листочки располагаются так, чтобы на них попадало как можно больше света. Вы чувствуете ласковое прикосновение теплых солнечных лучей. Вам нужна вода, поступающая от корней, - пейте ее вдоволь!

Лето проходит, вы выросли высокими и раскидистыми. Расправьте свои корни и ветви, ощутите мощь ствола. По мере приближения холода, ваши листочки перестают вырабатывать пищу. Однажды подует сильный ветер, пойдет дождь. Вы почувствуете холод. Ветви начнут содрогаться под напором осеннего ветра. Ваши листочки ослабеют и слетят с ветвей, оставляя туго закрытые почки (кулаки сжимаются). Эти почки вновь распустятся следующей весной.

**«Если бы я был деревом…»**

*Подвижная образная игра*

*Задачи:* закреплять представления о деревьях разных видов, развивать воображение, координацию движений, учить передавать информацию с помощью движений тела.

Предварительная работа: наблюдение за деревьями, растущими на территории детского сада; изучение их особенностей.

Примечание: Игры такого типа могут быть проведены в качестве физкультминуток, на прогулке, во время экскурсии.

*Ход игры*

Дошкольники уже знают особенности разных деревьев. (Есть высокие, низкие, тонкие, толстые деревья. У одних из них раскидистая крона, у других — опущенные или приподнятые ветви.) Предложите детям превратиться в разные деревья и отразить их особенности. Скажите ребятам, что у каждого из них есть части тела, которые можно сравнить с частями растения: наши ноги похожи на корни, туловище — на ствол, руки — на ветки, пальцы — на листья. Так, изображая старый дуб с большими, толстыми корнями, ребенок широко расставит ноги; показывая плакучую иву, опустит руки и т.д. Пусть дошкольники вспомнят, как шумела листва в ветреную погоду, и воспроизведут эти звуки; представят, что на ветви садятся птицы; идет дождь (или светит солнце); пришел человек и сломал ветку. Ситуации можно придумать самые разнообразные, главное, чтобы они были связаны с проводившимися ранее наблюдениями.

*Второй вариант:* дошкольники одной группы изображают конкретное дерево, а остальные отгадывают его название.

*Третий вариант*: представим, что деревья научились ходить (эту игру уместно провести после чтения и обсуждения поэмы Б.Заходера «Почему деревья не ходят?»). Задание: показать, как могло бы ходить дерево: тяжелым шагом или легкой поступью, и т.п. Пусть дети объяснят свои движения (как правило, в своих объяснениях они ссылаются на особенности внешнего вида растения).

**«Что такое хорошо и что такое плохо»**

*Речевая командная игра*

Разделите дошкольников на две команды. Члены одной команды будут называть все, что для дерева «хорошо», члены другой — все, что для дерева «плохо». Затем группы могут поменяться заданиями, а также нарисовать иллюстрации или знаки, отражающие содержание игры.

**«Слепая гусеница».**

Группе предлагается пройти маршрут «вслепую». Зрячей остается только «Голова гусеницы», один участник, которого выбирает группа. «Голова» может знаками передавать группе сведения о встречаемых ею препятствиях, но не произносит ни слова. Группа может договориться о системе знаков, которые будет подавать «голова». Участникам надеваются повязки на глаза, и они отправляются в путешествие. Маршрут длиной до 100 м должен проходить так, чтобы дети преодолевали спуск и подъем, можно провести их под нависающим деревом .От организаторов требуется особое внимание, чтобы не было травм.

**Микротропа «Мир под ногами».**

Ведущий обращает внимание на невысокую траву и спрашивает детей, кто, по их мнению, обитает на этом лугу. Всем участникам кажется, что луг необитаем, потому что они редко обращают внимание на мелких животных. Ведущий предлагает проверить, обитаем ли луг. Экскурсантам выдаются лупы, для каждого выделяется «тропинка» длиной 15–20 м и предлагается проползти этот экологический маршрут, внимательно рассматривая все, что встречается на пути. Потом проводится обсуждение результатов. Ведущий спрашивает, что они встретили на своем пути, что ощущали при этом, изменилось ли их мнение о мелких животных: насекомых, червях, пауках – после микропохода.

«**Звуковая карта леса»**

Дойдя до участка, заросшего кустарником, ведущий проводит следующее упражнение. Раздайте участникам по листочку бумаги и карандашу. Рассадите их на полянке на расстоянии 2–3 м друг от друга. Предложите им послушать лес и отметить на листе все звуки, которые они услышали за две минуты. Для большего интереса предложите им отмечать звуки символами, а не словами. Обсудите результаты: почему не все услышали равное количество звуков? Чем отличаются понятия «слушать» и «слышать»?

**«Паутина».**

Направляемся дальше и входим в лес. Ведущий («Паук») встает на поляне. Участники по очереди подходят к нему, получают задания, выполняют их и возвращаются к «Пауку», отчитываются и получают новое задание. Примеры заданий – найдите: упавшее дерево, что-нибудь старше вас, самое толстое дерево, паутину, дерево ниже вас, желудь, опавший лист, не дуб, гриб и т.д.

**«Тропа индейцев»**

Дети часто боятся леса. Чтобы снять этот страх, проводим их «Тропой индейцев». Предупреждаем их, что они не могут разговаривать, пока двигаются по тропе. Ведущий идет с группой и по очереди оставляет экскурсантов на экологической тропе на расстоянии 30–40 м друг от друга. Мы выбираем такой участок, чтобы участники не могли видеть друг друга, но знали, что кто-то находится рядом. Через 5–8 минут ведущий собирает их вместе и проводит обсуждение, что они чувствовали, оставшись одни.

**«Слепая тропа».**

В конце экологического маршрута заранее натягивается шнур длиной 100–150 м. Экскурсантам завязывают глаза, и они по очереди вступают на тропу, держась за шнур. На маршруте они должны определить встреченные ими объекты. После прохождения тропы рисуют карту.

**«Деревья»**

Попросите малыша найти как можно больше родственников , например, березы, или дуба, или тополя: “бабушку”, “дедушку” (это старые деревья), “сестер”, “деток”(молодая поросль). в этой игре ребенок учится сначала объединять растения по сходству, а потом среди похожих находить отличия (старые, маленькие, толстые, высокие…)

Очень важно включать в игры все органы чувств ребенка. Пусть ребенок выберет дерево, которое ему наиболее симпатично, подойдет, потрогает его, познакомится. После знакомства, завяжите ребенку глаза и подведите его опять к этому же дереву, либо к соседнему. Сможет ли ребенок узнать своего нового друга по запаху или на ощупь?

Чем новое дерево отличается от того, которое он первоначально выбрал. На что, на ощупь, похоже выбранное дерево?

Хорошо бы понаблюдать за этим или другим деревом в течении года: что меняется в нем, на сколько он вырастает, как размножается… Определяйте настроение дерева в разную погоду. О чем думает дерево? Как мы можем с ним пообщаться?

**“Наши деревья”**

*Цель* – передать эмоциональное состояние деревьев.

Детям раздаем контурные изображения деревьев, наборы восковых мелков. Нужно передать настроение деревьев, составить аллею деревьев радости.

**«Что было бы, если из леса исчезли…»**

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

**«Какого растения не стало?»**

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

**«Где что зреет?»**

*Цель:* учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плоды и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

**«Узнай и назови»**

Педагог берёт из корзинки растения и показывает их детям. Уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей)

**«Да – нет»**

На все вопросы ведущего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное (растение) мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только двумя словами.

**«Чудесный мешочек»**

В мешочке находятся: мёд, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д. Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого она, кто чем питается. Подходят к игрушкам и угощают их.

**«Береги природу»**

На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

**«Похожи – не похожи»**

*Цель и*гры: развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы, сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

*Материал:* игровой лист (экран) с тремя «окнами-прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты-полоски с обозначением свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

*Вариант 1.* Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором окне. На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое окно – яблоко, второе окно – круг, третье окно – мяч.

*Вариант 2*. Один ребёнок устанавливает первое окно, второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму окну. За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

*Вариант 3.* Используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.

**«Выбери нужное»**

На Столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают. Например: «зелёный» - это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы и т.д. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

**«Две корзины»**

На столе муляжи или картинки листьев и плодов. Дети должны их разложить на две корзины

**«Береги природу»**

На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

**Угадай растение»**

Сейчас каждый из вас загадает комнатное растение, расскажет нам о нём, не называя его. А мы по рассказу отгадаем растение и назовём его.

**Игра с мячом «Я знаю»**

Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

**«Назовите растение»**

Воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвёртое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?» и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?

**«Волшебные экранчики»**

*Цель:* развитие у детей умений упорядочивать предметы по свойству, понимать условность обозначений, анализировать, сравнивать предметы.

*Материал*: «Экран» с тремя «окнами прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств. Ленты – полоски с изображением предметов с разной степенью выраженности свойств (например, яблоко большое, среднее и маленькое),

Правила и ход игры: воспитатель или кто-либо из детей вставляет изображение предмета в первом «окне». Предлагает подобрать «семейку» - построить упорядоченный ряд.

Например: большой круг, затем средний, маленький; тёмное пятно – светлое, совсем светлое и т.д.

В начале освоения игры содержание конструируется специально: выбирается свойство, подбираются картинки с ярким проявлением данного свойства. В дальнейшем можно использовать изображения с несколькими свойствами. Например, в первом «окне» красное яблоко, во втором и третьем «окнах» - разные по форме, цвету, размеру яблоки. Дети обсуждают, как построить ряд, какое свойство выбрать.

«**Четвёртый лишний»**

Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвёртый лишний»