**Экологические игры для дошкольников 5 – 7 лет при ознакомлении с деревьями и кустарниками.**

**«ТАКОЙ ЛИСТОК —ЛЕТИ КО МНЕ!»**

**Дидактическая задача.**

Упражнять детей в нахождениилистьев по сходству, активизировать словарь детей (названия деревьев; клен, дуб, рябина, береза), воспитывать слуховое внимание.

**Игровые правила.**

Бежать можно только после того, как правильно назовешь дерево, от которого лист, после слов воспита­теля: «Такой листок — лети ко мне»**.**

**Игровые действия.**

Сравнение листьев, нахождение одинако­вых листьев и деревьев, бег по сигналу воспитателя, определение победителей (кто ни разу не ошибся).

**Ход игры.**

Воспитатель на прогулке вместе с детьми собирает листья (по количеству детей) деревьев, растущих научастке. Оставляет для себя по одному листу от каждого дерева. Дети стоят полукругом возле воспитателя. Обращаясь к ним, педагог говорит:

- Дети, вы знаете, какие деревья растут на нашем участке? Давайте назовем их и подойдем к ним (называет, дети рассмат­ривают дерево, листья.) Посмотрите, ребята, какие листья у клёна. Большие, с зубцами, а вот лист рябины. У листа есть небольшие листики. Сам лист похож на перышко.

Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что знают дети о деревьях, чем отличаются их листья.

- А сейчас мы поиграем. У меня в руках листья от разных деревьев. (Показывает.) Повторим их названия.

- Я раздам вам всем по листику. И у себя оставлю несколько штук. Когда я пока­жу листик и скажу: «У кого такой же лист, лети ко мне! — вы по­бежите ко мне. Будьте внимательны! Старайтесь не ошибаться.

Отойдя в сторону, дает сигнал: «У кого такой же лист, лети ко мне!»

Воспитатель следит за тем, чтобы дети бежали только после сигнала. Хвалит тех, кто этого правила не нарушает.

Эта игра может быть усложнена другим заданием: по сигна­лу воспитателя подбежать с листиком к соответствующему дереву. Дети разбегаются к разным деревьям, сравнивают свой листик с листьями дерева. Для закрепления знаний можно поменяться листьями и возобновить игру.

Игровое упражнение

**«Кто быстрее найдет березу, ель, дуб».**

**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.

**«Беги в дом, какой назову».**

**Цель.**

Найти предмет по назначению.

**Игровое действие.**

Бег (с увёртыванием ) к определенному предмету.

**Игровое правило.**

Около одного и того же дерева долго стоять нельзя.

**Ход игры.**

Игру проводят по типу «ловишек». Кого-либо из детей назначают «ловишкой», все остальные убегают от него и спаса­ются около названного воспитателем дерева, например около березы. Детям можно перебегать от одной березы к другой. Тот, кого поймает «ловишка», становится водящим.

При повторении игры название дерева («домика») каждый раз меняют.

**«Найди пару».**

**Цель.**

Развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сооб­разительность.

*Задание.* «Найти предмет по сходству»

**Игровое действие.**

Поиски похожего предмета.

**Правила.**

Искать пару только по сигналу. Пару составляют дети, у которых одинаковые листья.

**Оборудование.**

Листья трех-четырех 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 стать рядом с тем деревом, от которого держит лист в руках.

**«Найди листок, как на дереве»**

**Цель.**

Учить детей классифицировать растения по определенному признаку.

*Задание.* Найти часть по целому.

**Игровое правило.**

Искать на земле следует только такие же листья, как на дереве, указанном педагогом.

**Ход игры.**

Игру проводят осенью на участке. Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагается хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом, найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмот­рим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Затем члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они ис­кали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой.

Хоровода игра

**«Лети, листок, ко мне в кузове».**

**Цель**.

Закрепить умение детей различать и называть деревья по форме их листьев, развивать память, внимание, умение соот­носить движения со словами.

**Материал.**

Корзинка для сбора листьев, засушенные листья или их трафареты из цветного картона, или шапочки с изображением листочков (рябины, березы, клена, тополя…).

**Ход игры**.

Дети заводят хоровод.

Осень в гости к нам пришла, Дети берутся за руки и идут

Дождь и ветер принесла. по кругу.

Ветер дует, задувает, Поднимают руки вверх и ка-

С веточек листы сдувает. чают ими из стороны в сто-

рону.

Листья на ветру кружатся Ребята разбегаются в разные

И под ноги нам ложатся. стороны, кружатся и присе-

дают.

Ну, а мы гулять пойдем Ребята опять собираются в

И листочки соберем. кружок.

Выбранный ведущий выходит на середину круга с корзи­ной и говорит: «Рябиновый листок, лети в мой кузовок».

Ребята, в руках которых листочки рябины, подбегают и кладут их в корзинку. Водит тот, кто первым без ошибки опустил свой листок в корзину.

**«К дереву беги!».**

**Цель.**

Закреплять знания детей о деревьях, которые растут на участке детского сада; учить быстро ориентироваться в них, находить нужное дерево.

**Игроков правило**.

Подбегать к дереву можно только по сигналу водящего: «Раз, два, три, к дереву бега!». Кто ошибся и подбежал не к тому дереву, отдает свой фант, который в конце игры должен отыграть.

**Ход игры.**

Выйдя на прогулку на участок, воспитатель напоминает детям о том, что здесь много деревьев. Затем говорит: «Знаете ли вы, ребята, как называются деревья, которые растут у нас на участке, и чем они отличаются друг от друга? Мы узнаем об ЭТОМ, когда поиграем в игру „К дереву беги!" Кто ошибется и подбежит не к тому дереву, тот отдает фант, а потом в конце должен отыграть его.

У нас на участке есть красивое дерево. Оно зимой и летом одним цветом, пушистое, душистое, шиш­ки на нем растут. На Новый год в гости к ребятам приходит». Так начинает игру воспитатель, показывая пример, как надо описывать дерево. Затем дает команду: «Раз, два, три! К де­реву беги!». Дети бегут к елке.

Воспитатель.

- А сейчас Лена расскажет нам о каком-либо дереве. Не смотри на него, а расскажи, какое оно: вы­сокое или низкое, какой ствол, листья. (Предлагает воспита­тель, вновь намечая план описательного рассказа.)

После рассказа-описания Лены воспитатель дает новую команду: «Раз, два, три — к дереву беги!»,

В конце игры фанты разыгрываются, выделяются и награждаются победители.

**« Загадайте, я отгадаю».**

**Дидактическая задача**.

Описать предмет по вопросам взрослого.

**Игровое действие.**

Загадывание загадки вос­питателю.

**Правило**.

Называть задуманное дерево нельзя.

**Ход игры**.

Воспитатель становится спиной к де­ревьям. Дети должны загадать ему загадку— описать дерево, отвечая на вопросы педагога. Он спрашивает: «Какой у дерева ствол? (Высокий, толстый.) Какого он цвета?» Затем интересуется формой, плотностью, окрас­кой листьев и, наконец, тем, есть ли у дерева плоды и се­мена, как они называются, какой они формы, величины. По ответам ребят воспитатель угадывает, что за дерево они загадали.

Примечание. Вопросами воспитатель привлекает внимание дошкольников к конкретным признакам растения, помогает их увидеть. Желательно поэтому задавать вопросы в одной и той же последовательности, не торопиться с отгадыванием загадки, чтобы у детей было время выделить как можно больше отличительных признаков дерева.

**«Загадайте, мы отгадаем».**

**Дидактическая задача**.

Описать дерево и узнать его по описанию.

**Игровые действия**.

Загадывание и отгадывание загадок.

**Правило**.

Описывать дерево нужно, не называя его.

**Ход игры**.

Воспитатель делит всех детей на две подгруппы. Ребята из первой команды выбирают какое-нибудь дерево и договариваются, что будут о нем рас­сказывать, Затем они описывают дерево другой подгруп­пе, которая должна узнать и назвать его. Когда задание выполнено, подгруппы меняются ролями: теперь отгадавшие загадывают загадку.

**«Такой листок, лети ко мне».**

**Дидактическая задача.**

Найти предметы по сходству.

**Игровое действие**.

Подбежать к воспитателю по его сигналу.

**Правило.**

Бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

**Оборудование.**

Подобрать резко отличающиеся по форме листья клена, дуба, рябины (или других, рас­пространенных в дайной местности деревьев).

**Ход игры**.

Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок—ко мне?»

Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель даст ему свой лист для сравнения.

**«Найди листок».**

**Дидактическая задача**.

Найти часть по це­лому.

**Игровые действия**.

Поиски предмета.

**Правило**.

Искать лист на земле можно после слов воспитателя.

**Ход игры**.

Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь по­пробуйте найти такие же на земле»,-говорит педагог.

-«Раз, два, три — ищи! Кто нашел, быстрее ко мне».

Дети с листьями бегут к воспитателю.

**«Найди дерево по описанию».**

**Дидактическая задача.**

Найти предмет по описанию.

**Игровое действие**.

Угадывание растений по описанию.

**Правило.**

Искать дерево можно только после рас­сказа воспитателя.

**Ход игры.**

Воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, рябина и акация).

Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог,

Чтобы ребятам было интересно искать по описанию» можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что-либо спрятать.

**«Кто где живет».**

**Дидактическая задача**.

Группировка расте­ний по их строению (деревья, кустарники).

**Игровые действия**.

Убежать от лисы.

**Правила**.

Искать дом после сигнала. Правильно найти дом.

**Оборудование**.

Маски лисы, зайцев, белок.

**Ход игры**.

Игра проводится вo время экскурсии в лес, парк. Воспитатель говорит детям: «Сейчас поигра­ем. Вы будете белочками и зайчиками, а кто-то один из вас — лисой. Белочки ищут растение, на котором мо­гут укрыться, а зайчики—под которыми могут спря­таться».

В ходе игры воспитатель помогает детям уточ­нить, что белки живут и прячутся на деревьях, а у зайцев дома нет, они прячутся в кустах. Выбирают водя­щего— лису, дают ему шапочку-маску лисы, всем осталь­ным детям — шапочки-маски зайцев и белок. Зайчики и белочки бегают по поляне. По сигналу: «Опасность — лиса!» — белочки бегут к дереву, зайцы — к кустам. Кто неправильно выполнил задание, лиса тех ловит.

Примечание. Желательно, чтобы у всех были соответствую­щие маски, они будут служить контролем для подсчета, сколько белочек и сколько зайчиков оказалось у лисы.

**«К названному дереву — беги!»**

**Дидактическая задача**.

Тренировка в быстром нахождении названного дерева.

**Игровые действия.**

Убегать от водящего к на­званному дереву.

**Правила.**

Воспитатель часто меняет название ра­стении. Около названного растения долго стоять нельзя. Можно перебегать к разным деревьям одного названия.

**Ход игры.**

Игра организуется как подвижная, типа «Салок». Воспитатель объясняет, что водящий может ловить только тех детей, которые не стоят у названного дерева. Педагог называет сначала те деревья, которые имеют яркие отличительные признаки, затем те, которые похожи по внешнему виду, Например, тополь и осину, желтую акацию и рябину и др. Все дети должны внима­тельно слушать, какое дерево названо и в соответствии с этим перебегать по сигналу «Раз-два-три — беги!».

**«Путешествие».**

*Первый вариант.*

**Дидактическая задача**.

Найти дорогу по на­званиям знакомых растений.

**Правила**.

Направление пути рукой не показывать, ориентиры называть точно.

**Ход игры**.

Игру проводят во время прогулки в пар­ке или лесу. Воспитатель предлагает одному или двум детям быть ведущим. Им дают задание подобрать новое место для прогулок, наметить к нему путь и выбрать заметные ориентиры (крупные деревья, кустарники). За­тем, когда это задание выполнено, ведущие должны объяснить всей группе детей дорогу. Надо называть два-три знакомых всем дерева или кустарника, их хорошо заметные признаки. Например, ведущий говорит; «Надо дойти до очень большой ели, от нее повернуть направо, оттуда направиться к двум большим березам, поравняв­шись с ними, опять повернуть направо. За орешником будет полянка для прогулки».

*Второй вариант.*

Игру проводят так же, только дорогу к любимой по­лянке найти самую короткую, объяснить ее всем детям.

*Третий вариант.*

**Дидактическая задача.**

Знать внешний вид и на­звания некоторых деревьев и кустарников, их характер­ные отличительные признаки. Описать внешний вид растений и найти их по описанию.

**Правило.**

Описывать растения-ориентиры, не гово­ря, как они называются.

**Ход игры**.

Игру проводят в парке, лесу. Выбирают одного ведущего, который намечает маршрут прогулки и объ­ясняет, куда все пойдут и как найти дорогу. Ведущий выбирает ориентиры: 3-4 хорошо знакомых детям расте­ния, описывает их, не называя, объясняет, где и куда надо свернуть. Все остальные по описанию определяют ориен­тиры, называют их и ищут по ним дорогу.

Можно выбрать двух ведущих, проделать два путе­шествия, а все дети сравнят, кто из них выбрал лучшее место для прогулки.

Игру проводят как поход за грибами. Ведущий объ­ясняет, в какой лес пойдут, как найти туда дорогу.

**«Лесник».**

**Цель**.

Напомнить детям внеш­ний вид некоторых деревьев и кустарников, их составные части, ствол, листья, плоды и семена. Научить ребят вы­ражать свои знания словами.

**Дидактическая задача**.

Назвать признаки ра­стений. Выбрать их нужные части.

**Правило.**

Собирать семена можно только те, кото­рые назовет воспитатель.

**Ход игры.**

Игру проводят в парке, в лесу. Воспитатель выби­рает лесников, которые будут обходить свои участки и проверять, все ли там в порядке. Остальные дети — помощники. Они пришли помочь лесникам собирать семе­на для посадки новых лесов.

Каждый лесник выбирает один вид семян для сбора. Например, он говорит: «На моем участке растет много дубов. Давайте наберем желудей».

Лесник может только описать дерево, не называя его. Помощники ищут семена, собирают их и по­казывают леснику. Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

Одновременно можно выделить двух-трех лесников и столько же отрядов помощников, которые расскажут друг другу о своей работе в лесу. (Если есть возможность, то можно сдать собранные семена.)

**«Найди дерева по семенам».**

**Дидактическая задача.**

Найти целое по части.

**Игровое действие**.

Бег к определенному предмету.

**Правило.**

Бежать к тому дереву, от которого семе­на» можно по сигналу.

**Оборудование.**

Семена и плоды деревьев и ку­старников, которые сохраняются зимой: липы, разных видов клёна, ясеня, рябины и др.

**Ход игры.**

Игра проводится зимой. Воспитатель раздает детям семена и просит всех свободно передви­гаться по поляне. По его сигналу каждый бежит к тому растению, семена которого у него в руках.

Чтобы дети не путали семена ясеня и клена, обратить их внимание на отличительные признаки: летучки у ясе­ня (отдельные «лопаточки»), a v клена семена скреплены попарно. После игры можно рассмотреть и другие отли­чительные признаки этих растений: окраску и строение ветвей, величину, поверхность, окраску почек.

Примечание. Игры на узнавание деревьев и кустарников зимой организовать сложнее: дети затрудняются самостоятельно определять отличительные признаки каждого растения и точно назы­вать его. Поэтому игры в это время года надо проводить, начиная с более простых заданий в них (как в играх «Найди, о чем расска­жу», «Узнай по названию» н др.). Здесь активная роль принадлежит воспитателю: он называет характерные признаки растений, подчёркивая своеобразие окраски ствола, форму и величину почек, рас­положение ветвей и т.д..

**«Птичка».**

Перед игрой все подбирают для себя фант -любую мелкую вещь, игрушку. Игроки усаживаются и выбирают собирателя фантов. Он садится в сере­дину круга и остальным игрокам дает названия де­ревьев (дуб, клен, липа). Каждый должен запомнить своё «название».

Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и се­ла на дуб». «Дуб» должен ответить: «На дубу не была. улетела на елку». «Елка» называет другое дерево и т.д. Кто прозевает - отдает фант. В конце игры фанты выкупаются.

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