***Словесные игры экологического содержания для детей старшего дошкольного возраста***

Предлагаемая система игр позволяет в увлекательной для детей форме отработать первоначальные умения системного мышления.

**Цель этого блока игр:**

Научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.

***Чья это работа?***

Каждый ребёнок выбирает себе образ. Его можно обозначить медальоном. Ведущий с мячом в руках становится в центр круга. Подбрасывая вверх мяч, ведущий называет какую-либо функцию того или иного образа: "Кто умеет перевозить грузы?" и т.д.

Тот из детей, для образа которого характерна эта функция, ловит мяч и становится ведущим.

В игре участвуют не более 5-6 детей, желательно, чтобы выбирались образы с несовпадающими функциями.

***Угадай, кто я?***

Дети сидят или стоят в кругу. Каждый загадывает себе образ, но не называет его. Один из участников выходит в центр и говорит: "Я умею..." (действие изображается при помощи пластики.)

Дети должны отгадать и назвать изображённое действие. "А ещё я умею..." - говорит ребёнок-ведущий и показывает следующее движение. После изображения 3-4 функций дети отгадывают объект.

Например: прыгать, катиться, лежать... (мячик).

Если дети назвали объект по загаданным функциям, но не тот, который изначально загадан, предлагается вспомнить, для кого эти функции характер.

Количество участников - до 10 человек.

***Метель.***

Дети кружатся по комнате, изображая снегопад, со словами:

Закружила метель, словно чудо-карусель,
Все дорожки замела. Нам в подарок принесла...

И воспитатель называет любой объект. Все на последнем слове замирают на месте. Тот, на кого укажет педагог, должен изобразить данный объект в действии.

***Обгонялки.***

Каждый ребенок придумывает себе образ. Дети становятся в круг и по очереди себя называют. Затем так же по очереди называют свои функции, но не глаголом, а существительным, образованным от глагола при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов: "скакунчик", "поливалка" и т.д. Кто не может быстро назвать своё прозвище, выходит из игры на один круг.

Количество участников должно быть не менее 6 человек, тогда у каждого ребёнка будет возможность подумать, пока до него дойдёт очередь.

Игра проходит в 5-6 кругов, поэтому каждый из детей должен будет найти не менее 5 разный функций своего образа.

***Кто же это делает? (разновидность игры "Да - Нет")***

Один из участников загадывает предмет. Остальные по очереди задают ему вопросы, на которые можно ответить утвердительно или отрицательно.

Все вопросы должны касаться функционального назначения предмета: "Это летает? Режется? Нужно для письма?" и т.д.

За правильную отгадку можно предлагать фишку или передавать право ведущего.

***Неумейка***

Ведущий начинает игру, называя предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот, объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию.

Например: "Я воробей, я не умею танцевать". "А я - балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы". И т.д.

***Я еду в деревню***

Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз.

Ребёнок объявляет: "Я еду в деревню и беру с собой..." и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3-4 ребёнка.

Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдыхать и т.д.

***Повторяка***

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети "примеряют" эту функцию на себя:

Я - лягушка. Я умею прыгать.
Я - машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.
Я - Карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки. И т.д

Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

***Расскажи сказку***

Дети по ролям пересказывают хорошо знакомую сказку, но герои называются не именами и названиями, а производными от функций.

Например, сказка "Теремок":

Бежит Пищалка...
Подошла В Болоте Сиделка к теремку...

**Цель этого блока игр:**

Упражнять детей в умении замечать зависимость проявления разных свойств одного и того же объекта от стадии (этапа) развития, замечать изменения объектов во времени.

***Как это было?***

Детям предлагаются наборы картинок, на которых изображены объекты природного и рукотворного мира на разных стадиях их развития или создания, и предлагается выложить их в правильной последовательности. Если условие соблюдено, картинки складываются в сплошную единую линию.

семечко -- росток -- цветок с бутоном -- раскрывшийся цветок

***Репка***

Задаётся объект. Воспитатель предлагает "потянуть репку" Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадии развития этого объекта. Например: икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок за головастика, лягушка за лягушонка, тянем потянем... вытащили репку.

Если всё названо правильно, то взрослый объявляет, что репка вытянута, а если дети ошиблись, то репка "остаётся" на грядке.

***Ромашка***

В игре используется волчок. Вокруг него раскладываются предметные картинки. Волчок раскручивается. Когда стрелка укажет на один из объектов кто-то из детей (или в коллективном процессе) должен рассказать о стадиях развития этого объекта, чем он станет в скором и далёком будущем. Игра адресована старшим дошкольникам.

***Был. Есть. Будет.***

Воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем, будущем. Например, яблоко:

**сейчас** - сладкое, сочное, красное...
**было** - зелёное, кислое, терпкое...
**будет** - сухое, сморщенное, червивое.

Аналогично можно поиграть с функциями этого объекта.

***Что было? Что будет?***

Для игры понадобятся картинки к хорошо знакомым сказкам. Можно использовать не только иллюстрации, но и схематические "кадрики" к сюжету, нарисованные вместе с детьми.

Каждый получает одну картинку и по сигналу должен быстро занять своё место в общей шеренге. Затем идёт обсуждение: каждый ребёнок называет, что изображено на картинке, было это по сюжету или еще будет (по отношению к предыдущему выступлению).

Например: Колобок встретился с зайцем и поёт ему песенку. Это сейчас. Колобок убегает из дома. Это было. Колобок сидит на носу у лисы. Это будет.

***Цель этого блока игр:***

Анализ структурных единиц объектов окружающего мира, упражнение в выделении свойств.

 ***Волшебный мешочек***

В мешочек из непрозрачного материала складывается некоторое количество предметов или игрушек. Вызванный ребёнок опускает руку в мешочек, ощупывает предмет и вслух перечисляет те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.

Остальные дети по перечисленным свойствам отгадывают этот объект.

Желательно брать одновременно не более 5-6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, т.к. вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным.

***Ты мой кусочек***

Дети сидят в кругу. Один из них называет образ, а остальные - его части: я -озеро, а ты мой кусочек. Я - твой берег, дно, вода и т.д.

В качестве усложнения предлагается выстроить целую подсистемную цепочку: "Я - озеро, а ты - мой кусочек Я - твой берег, а ты мой кусочек. Я - песочек на берегу, а ты - мой кусочек..."

***Угадай-ка (разновидность игры "Да-Нет").***

Ребёнок загадывает себе образ и его описывает, не называя. Остальные по описанию должны угадать, кого ребёнок загадал. Можно ввести условие: вместо описания свойств ребёнок может назвать несколько надсистем объекта (я бываю в лесу, в клетке, в зоопарке и т.д.) Тогда при отгадывании дети могут задать несколько уточняющих вопросов, на которые можно ответить только "да" и "нет".

***Выбери нужное***

Данная игра практикует навык классификации. На стол вперемежку высыпаются предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство по любому признаку, а дети должны выбрать максимум предметов, у которых это свойство наблюдается.

***Домино***

По сигналу дети становятся в пары лицом друг к другу. Затем по очереди каждая пара должна назвать свой общий признак: цвет или детали одежды, половая принадлежность, место и т.д.

 ***Волшебная дорожка***

Игра начинается с тренинга на сортировку объектов по классу. Желательно брать не более 4-х классов на одну игру: например, по 5-6 картинок из классов посуды, мебели, одежды, растений. Затем в один ряд выкладывается 4-5 произвольно выбранных картинок по одной из каждого класса. Дети должны найти общий для выложенных предметов признак.

***Разведчики***

Для игры понадобится большая сюжетная или пейзажная картина и набор предметных картинок.

По команде: "Разведчики, вперёд!" дети должны выбрать из множества предметных изображений те, которые характерны для места, изображённого на большой картине: что можно встретить на лугу, в лесу, в комнате и т.д.

Если ребёнок ошибается, то вместе с остальными участниками игры нужно придумать ситуацию, оправдывающую ошибочный выбор. Например, ребёнок не может объяснить, почему к картине с изображением фермы он выбрал автобус: "В автобусе могли приехать доярки, привезти корм для скота "и т.д.

***Цепочка***

Первый ребёнок называет объект.
Второй - его свойство.
Третий - объект с названным свойством.
Четвёртый - другое свойство нового объекта и т.д.

Например:

1. Морковь.
2. Морковь сладкая.
3. Сладким бывает сахар.
4. Сахар белый.
5. Белым бывает снег и т.д.

***Купец (модификация народной игры "Краски")***

Выбираются купец и продавец. Остальные участники игры - товар. Каждому "товару" продавец называет его образ, но так, чтобы слышал купец. Затем купец обращается к продавцу: "Продавец, продавец, продай мне товар". "А что тебе продать?" Купец описывает свойства товара: "Продай мне круглое, пушистое, тёпленькое..."

Тот ребёнок, образу которого соответствуют данные свойства, убегает, а купец его догоняет. Если догнал, то забирает в условленное место и выбирает следующий товар. Если нет, то товар становится купцом, купец - продавцом, а продавец занимает место товара. (В подвижной части игры возможны варианты.)

***Змея***

В игре участвуют 4-6 детей. Каждому из них воспитатель называет слово из единой надсистемной цепочки: улица, квартал, район, город... Или: морковь, грядка, огород, деревня... Слова называются не по порядку.

Затем дети разбегаются в разные стороны, а по сигналу: "Змея, стройся!" должны выстроиться в колонну, соблюдая надсистемный порядок: от самого малого до самого широкого понятия.

***Моё - не моё (Модификация народной игры "Съедобное - несъедобное")***

Играть можно на ступеньках крыльца или на площадке. Каждый ребёнок получает медальон с конкретным образом (в старшем возрасте достаточно этот образ назвать).

Ведущий по очереди бросает детям мяч и называет какое - то свойство. Если для данного образа это свойство характерно, то ребёнок говорит: "Моё" и ловит мяч. Если нет, то отбрасывает со словами: "Не моё". Если же ребёнок по ошибке "присвоил" чужое свойство, ему предлагается оправдаться. Например: мячик сладкий? Когда? Если он мармеладный, если это конфетка - драже и т.д.

**\* \* \***

Данные игры могут проводиться как предварительно перед обобщающим занятием, так и в качестве самостоятельных тренинг

Игры, приведённые в данном приложении, направлены на решение целого комплекса задач. Они способствуют не только закреплению и систематизации специальных знаний природоведческого и природоохранного характера, но и формируют навыки мышления, развивают творческое воображение. А некоторые из них помогают созданию психологического комфорта и благополучия ребёнка в условиях детского коллектива.

**Цель этого блока игр:**

Упражнять детей в классификации объектов окружающего мира по специально заданному или произвольно выбранному признаку, в обобщении объектов по принадлежности к определённому классу в биологической классификации; в выделений признаков и свойств объектов, в анализе "полезности" и "вредности" различных объектов живой и неживой природы. Подвести к пониманию природных взаимосвязей на основе диалектических законов, ответственности человека за сохранение природы.

***"Природный мир бывает разный"***

*Материал*: картинки с изображением природных объектов.

*Ход игры*: детям предлагается сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов. Попросить отделить картинки с изображением живой и неживой природы, сделать обоснование.

***"Мир вокруг нас"***

*Материал*: глобус, графическая "модель мира" - круг, разделенный на две цветные части (белую и голубую), предметные картинки (до 20 шт.).

*Ход игры*: детям представляется глобус, выясняется, что по форме планета круглая, по цвету - многоцветная, по составляющим - много всего, по размеру - огромная. Далее воспитатель на столе располагает "модель мира" и предметные картинки, объясняет детям, что голубая часть - природный мир, белая - рукотворный.

Дети должны распределить картинки в кругу. Например: цветок - в голубую часть, это природа. Автомобиль - в белую, это рукотворный мир. Если дети легко справляются с заданием, то проводится игра "Все в мире перепуталось": дети закрывают глаза, воспитатель перемешивает картинки по секторам (п) и (р). Дети открывают глаза и исправляют ошибки, давая обоснование.

***"Назови одним словом"***

*Ход игры*: воспитатель называет несколько объектов одного класса, дети называют их одним словом (береза, дуб, сосна - деревья и т.д.).

***"Я знаю"***

*Материал*: мяч.

*Ход игры*: подбрасывают мяч и говорят "Я знаю пять названий птиц, зверей и т.д. Произносят 5 названий птиц, зверей, растений или других объектов природы.

Второй вариант: воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы -"Звери". Ребёнок ловит мяч и называет пять зверей и пр.

***"Съедобное - несъедобное"***

*Цель:* упражнять в классификации по выбранному признаку.

*Материал:* мяч.

*Ход игры:* водящий бросает мяч и называет предмет. Если предмет съедобный, то ловящий удерживает мяч, если нет, то отбрасывает.

***"Рыбы - птицы - звери"***

*Материал*: мяч.

*Ход игры*: воспитатель бросает мяч ребенку и произносит слово "птица". Ребенок, поймав мяч, должен подобрать видовое понятие, например, "воробей".

***"Цепочка"***

*Материал*: мяч, картинки объектов.

*Ход игры*: воспитатель сначала показывает картинку с изображением объекта, затем передает мяч. У кого в руках мяч, тот называет один из признаков объекта и передает мяч другому. Нужно назвать как можно больше признаков объекта и не повториться.

***"Такой листок, лети ко мне"***

*Материал*: опавшие листья различных деревьев (осенью) или их силуэты, вырезанные из цветной бумаги.

*Ход игры*: детям раздаются силуэты листьев (по одному). Воспитатель становится в противоположном углу комнаты или площадки, показывает детям лист и командует: "Кленовый (осиновый, берёзовый и т.д.) листок, лети ко мне". Подбежавшие дети должны убедиться, что у них в руках лист с названного дерева, затем рассказать о его признаках.

*Усложнение* - команда: "Такой листок лети ко мне". Признак принадлежности к какому - то растению не называется. Если среди подбежавших окажется ребёнок с листом другого дерева, он должен найти общий признак между своим и показанным листочком.

***"Теремок"***

*Материал*: набор предметных картинок.

*Ход игры*: разыгрывается ситуация - в чистом поле теремок, в котором поселяются объекты окружающего мира. Объект (картинку) можно поселить только тогда, когда ребёнок найдёт не менее пяти схожих признаков между своей картинкой и картинкой "хозяина" теремка. Например: в теремке первым поселился зонтик. У ребёнка картинка с вишенкой. Общие признаки - округлые формы, косточка в вишенке и костяная ручка у зонтика, общий цвет и т.д.

*Усложнение* - нужно назвать схожие признаки не только с "хозяином" теремка, но и с каждым из его обитателей, которые уже там поселились.

***"Хорошо - плохо"***

*Ход игры*: воспитатель называет природное явление или объект, а дети сначала перечисляют его полезные свойства, а потом - вредные. Например: мороз, это хорошо, потому что легко дышится; снег не тает, можно на санках кататься; речка замерзает, каток не надо заливать и т.д. Но мороз, это плохо, потому что руки мёрзнут, нельзя долго гулять и т.д.

*Усложнение* - задать детям "точку зрения", с позиции которой они будут обосновывать свои доводы. Например, когда дождь - это хорошо или плохо для дерева, кошки и т.д.

***"Кто где живет"***

*Материал*: картинки с животными у воспитателя, картинки с изображениями разных мест обитания - у детей (дерево, река, нора и т.д.)

*Ход игры*: воспитатель показывает картинку с изображением животного, а ребенок должен определить, где он обитает, и "поселить" у себя на нужной карточке.

***"Летает, плавает, бегает"***

*Материал*: мяч.

*Ход игры*: водящий по очереди бросает детям мяч, называя объект живой природы. Ребёнок ловит мяч и бросает его водящему, называя способ передвижения этого объекта.

Например: зайчик - бегает, ворона - летает, карась - плавает.

*Усложнение* - называются не только природные, но и рукотворные объекты. Тогда ребёнок должен назвать происхождение: щука - природный мир, плавает; самолёт - рукотворный мир, летает.

*Примечание*: следует называть объекты, а не целый класс. Например, следует говорить "воробей", "сойка", "стриж", а не "птичка".