**Экологические игры**

**для детей дошкольного возраста**

В дошкольном возрасте основным видом деятельности детей всегда была игра, которая предоставляла им большие возможности для общения. Усвоение знаний о природе при помощи игры, вызывающей переживание ребят, не может не оказать влияние на формирование у них бережного и внимательного отношения к объектам растительного и животного мира.

Игры, которые мы сегодня предлагаем, вам подобраны с учетом возрастной направленности: экологические игры для детей первой младшей группы, второй младшей группы, средней группы, старшей группы и подготовительной к школе группы.

Однако это распределение в известной мере условно: игры, проводимые для младших групп детей, могут быть использованы в старшем дошкольном возрасте и наоборот.

Игры по экологии для детей дошкольного возраста могут иметь сюжет, роли, правила, а могут и содержать только задание. Есть игры, где действия играющих обусловлены текстом, определяющим их характер действий и последовательность.

В процессе дидактических игр дети уточняют, закрепляют, расширяют имеющиеся у них представления о предметах и явлениях природы, растениях и животных. В дидактических предметных играх используются различные предметы природы (листья, фрукты, овощи и др.). В таких играх уточняются, конкретизируются и обобщаются представления детей о свойствах и качествах тех или иных объектов природы.

Дидактические словесные игры проводятся, как правило, для закрепления знаний детей о свойствах и признаках тех или иных предметов окружающего мира.

Подвижные игры природоведческого характера связаны с подражанием повадкам животных, их образу жизни. В некоторых отражаются явления неживой природы.

Большое значение для развития детей имеют творческие игры, связанные с природой. В них дошкольники отражают впечатления, полученные в процессе занятий и в повседневной жизни. А игровые упражнения направлены на закрепление полученных знаний. Многие упражнения имеют сюжетный характер. Это делает их интересными для детей.

**Игры для детей первой младшей группы**

**«Воронята»**

**Сюжетная игра**

Дети – «воронята» спят, положив руки под щеку.

Воспитатель поет:

*Воронята крепко спят,*

*Все по гнездышкам сидят.*

*А проснутся на заре,*

*Будут каркать во дворе.*

Воронята просыпаются и летают, каркают.

*Полетели, полетели,*

*Воронята полетели! Карр! Карр!*

*Вышла тетя на дорожку,*

*Воронятам сыплет крошку.*

Выходит няня и сыплет крошки. Дети сидят на стульчиках.

*Воронята прилетали*

*И все крошки поклевали,*

*Тук-тук, тук-тук, тук-тук -*

*Ножками стучали.*

Дети подбегают к месту, где крошки, и «клюют».

*Бобик по двору гулял,*

*Вороняток испугал.*

Воспитатель берет игрушку и догоняет детей. В дальнейшем сыплют крошки и догоняют сами дети.

**«Не топчи травку»**

**Игровое упражнение**

**Педагогические задачи:**

учить бережно относиться к растительному покрову, беречь красоту, которую создают зеленые газоны.

Воспитатель говорит:

Послушайте, дети, о чем шепчет травушка-муравушка:

Притоптали меня, травушку, Притоптали меня, зеленую, Да все детушки, да все малые, В зеленом садочке гуляючи, Бегая, играючи...

Ребята, правда жалко травку? - спрашивает воспитатель. - Когда травка зеленеет, вокруг красиво и воздух чище, и пыли нет. По газонам бегать нельзя. По газонам ходить нельзя.

Воспитатель чертит дорожку (3-5 м) и предлагает детям пройти по ней. Дорожку можно сделать извилистой, поставив на ней фишки, и предложить пройти по ней, не задев фишки.

**«Кот Васька»**

**Подвижная игра**

Дети-мышки сидят. «Кот» ходит около детей.

Ходит Васька беленький,

Хвост у Васьки серенький,

А бежит стрелой. (2 р.)

«Кот» бежит к стулу и засыпает

Глазки закрываются,

Спит иль притворяется?

Зубы у кота - острая игла.

«Мышка» узнает: спит ли «кот», посмотрев, она машет руками, как бы приглашая других «мышек».

Только мышки заскребут,

Серый Васька тут как тут,

Всех поймает он. (2 р.)

«Мышки» скребут по стулу, где сидит «кот», «кот» догоняет «мышей»

.

**Игры для детей второй младшей группы**

**«Кто быстрее найдет дерево»**

# Игровое упражнение

**Цель:** найти дерево по названию.

Правило: бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

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.

**Д/И «Кто во что одет»**

**Цель:** закреплять умение детей систематизировать животных по покрову тела (перья, чешуя, шерсть). Формировать навык пользования моделями.

**Материал:** большие карты с изображением моделей покрова тела животных, картинки животных.

Ведущий раздает детям большие карты с изображением моделей покрова тела животного (перо, чешуя, шерсть). Затем ведущий достает по одной маленькой картинке с изображением птиц, рыб, зверей. Дети закрывают ими пустые квадраты в соответствии с моделью на своей карте. Тот, кто первым закроет все квадраты на своей карте, выигрывает.

**«Зайцы и волк»**

На одном конце площадки один из играющих исполняет роль волка, на другом «живут» зайцы. Дети идут по направлению к «волку» под слова педагога:

**На полянку, на снежок зайцы скачут скок, скок, скок.**

(Здесь педагогу можно спросить: «Что едят зимой зайцы?»)

Дети отвечают:

**Кору деревьев кушают, осторожно слушают, не идет ли волк?**

**Волк идет!**

Педагог дает сигнал «волку», который начинает ловить «зайцев», те стараются убежать в свой дом. Игра повторяется несколько раз, меняя водящих.

При изучении темы «Животные весной» эта игра проводится с другими словами:

**На полянку, на лужок зайцы скачут скок, скок, скок.**

**Травку щиплют, кушают, осторожно слушают, Не идёт ли волк!**

Здесь, в ходе игры, педагогу уместно спросить: «Что летом кушают зайцы?» и после ответа детей – травку, листья - игра продолжается.

**П/И «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.

**Оборудовани**е: маски лисы, зайцев, белок.

Игра проводится во 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, а 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 у лисы.

**«Сова»**

# Сюжетная игра

**Дидактическая задача:**

приучать детей слушать стихотворение, понимать его смысл и действовать по сигналу.

**Игровое правило:**

дети убегают от совы только после слов «как полетит!».

**Игровые действия:**

имитация движений совы, птиц, спящих и летающих; ловля птиц.

## Ход игры

Дети, взявшись за руки, становятся в круг, воспитатель считал кой выбирает сову. Она садится на стул в середине круга.

*В лесу темно,*

*Все спят давно.*

*Все птицы спят*,

Дети ходят по кругу.

Остановившись, изображают

спящих птиц.

*Одна сова не спит,*

*Летит, кричит.*

*Совушка-сова,*

*Большая голова,*

*На суку сидит,*

*Головой вертит*,

Сова показывает, какая у нее большая голова.

Вертит головой, смотрит по сторонам.

*Во все стороны глядит,*

*Да вдруг - как полетит*!

Услышав слова «как полетит!», дети убегают, а сова их догоняет. Желательно, чтобы до игры воспитатель показал картинку с изображением совы, рассказал об этой птице.

**Игры для детей средней группы**

# Д/И «Вершки и корешки»

**Дидактическая задача**

закреплять знания о том, что в овощах есть съедобные корни- корешки и плоды – вершки, у некоторых овощей съедобны и вершки, и корешки.

**Игровые правила**:

у детей иллюстрации «вершков» или «корешков» съедобных растений, которые необходимо разложить по соответсвующим корзинам: в одну – вершки, в другую – корешки.

**Иллюстрации:**

вершки (огурец, помидор, капуста, горох), корешки (картофель, морковь, свекла, чеснок).

**И/упражнение «Подскажи словечко»**

**Цель:** развивать находчивость, быстроту реакции.

**Ход игры:**

Воспитатель начинает фразу, а дети заканчивают ее. Кто ошибается, тот отдает фант. Выигрывает сохранивший все фанты

Воспитатель: У стрекозы прозрачные крылышки, а у бабочки?

Дети: Цветные, не прозрачные.

Воспитатель: Ворона каркает, а сорока?

Дети: Сорока стрекочет.

Воспитатель: Петух кукарекает, а курица?

Дети: Курица кудахчет.

Воспитатель: Лягушка квакает, а лошадь?

Дети: Лошадь ржет.

Воспитатель: У коровы теленок, а у овцы?

Дети: У овцы ягненок.

Воспитатель: У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

Дети: У бельчонка мама белка.

# П/И «Пчелки»

Воспитатель берет на себя роль пчелки-мамы, дети - пчелок-детей, очерчивается круг - «улей». Выбирается медведь.

**Пчелка-мама:**

Полетели пчелки

Собирать мед с цветочков,

Мишка медведь идет,

Мед у пчелок унесет,

Пчелки, домой!

Дети бегают по комнате, размахивая руками, и жужжат. «Медведь» выходит из своего «дома».

«Пчелки» летят в «улей».

«Медведь» старается их поймать.

**Пчелки-дети:**

Этот улей - домик наш, Уходи, медведь, от нас: «Ж-ж-ж-ж-ж!».

Машут «крыльями», прогоняя «медведя». «Разлетаются», «мед­ведь» старается их поймать.

**Игры для детей старшей группы**

**«Ёжик и мышки»**

**Сюжетная игра**

Все дети вместе с игроками-мышами становятся в круг. «Ежик» - в центре круга. По сигналу все идут вправо, «еж» - влево. Игроки произносят слова:

*Бежит ежик - туп-туп,*

*Весь колючий, остер зуб!*

*Ежик, ежик, ты куда?*

*Что с тобою за беда?*

После этих слов все останавливаются. По сигналу к нему подходит один игрок и говорит:

*Ежик ножками туп-туп!  
 Ежик глазками луп-луп!  
 Слышишь, - всюду тишь.*

*Чу!... Скребется в листьях мышь!*

«Еж» имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. «Мыши» в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:

*Беги, беги, ежик,*

*Не жалей ты ножек,*

*Ты лови себе мышей,*

*Не лови наших детей!*

«Мышки» бегают по кругу, выбегая и за круг. «Еж» их ловит (пятнает). Игроки быстро приседают и опускают руки - «мышка» поймана: она в мышеловке. Таким образом, игра повторяется несколько раз.

**Правила игры:** все действуют точно в соответствии с текстом. «Еж» пятнает «мышей», слегка коснувшись их рукой. Запятнанная - мышка» сразу выходит из игры.

**Д/И «Кто летает, прыгает, плавает»**

Педагог подбирает картинки с изображением знакомых детям животных, птиц, насекомых, пресмыкающихся, которые могут быть классифицированы по принципу: «летают», «прыгают», «плавают». Изображение должно быть реалистичным, четким, без лишних деталей. К игре должны быть также приготовлены 3 цветных квадрата (круга, треугольника), условно обозначающих классификацию: «летают» - зеленый, «прыгают» - желтый, «плавают» - синий.

Дети выбирают трех звеньевых, которым воспитатель дает по одному условному знаку, например квадраты разного цвета (у кого квадрат, дети не знают). Всем остальным он раздает картинки с изображением животных. По команде ведущего дети, у которых картинки с изображением тех, кто летает, собираются вокруг звеньевого, держащего, например, зеленый квадрат; с изображением тех, кто прыгает, - вокруг звеньевого с желтым квадратом; тех, кто плавает, - вокруг звеньевого с синим квадратом.

**Правила игры:** дети не должны знать заранее, какого цвета квадрат у звеньевого. Звеньевой поднимает квадрат по команде ведущего.

Выигрывает звено, которое быстрее выполнило задание, правильно назвало изображенных животных, птиц, насекомых и пр.

**Примечание:** игра может быть усложнена: 1) включены новые задания: «Кто ползает, бегает?»; 2) увеличено количество картинок.

**«Охотник»**

# Словесная игра

(Можно проводить на прогулке, рисуя на асфальте)

**Цель:** упражнять детей в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т.д.

**Игровые действия:** перешагивать через черту, называть, не повторяясь, диких зверей. Кто не может вспомнить, возвращается.

В одном конце стоит группа играющих. Это дом. На расстоянии нескольких шагов от дома - чем дальше, тем лучше - положена какая-нибудь метка и проведена черта. Это лес, где водятся разные звери. В этот лес отправляется охотник - один из играющих. Стоя на месте, произносит: «Я иду в лес на охоту за...», - делает шаг вперед и говорит: «Зайцем», делает другой шаг: «Медведем» и т.д. При каждом шаге охотник называет какого-нибудь зверя. Нельзя называть два раза одного и того же зверя. Нельзя называть птиц, но если играть в охоту на птиц, то нужно называть только птиц. Победит тот, кто дойдет до леса.

Можно провести игру «Рыбалка» по этому же принципу.

**П/И «Охотник и куропатка»**

**Цель:** учить детей играть в игры народов Севера; развивать лов кость, умение ориентироваться в пространстве.

Дети-куропатки «летают» короткими перебежками. Охотник наблюдает. На сигнал воспитателя «Охотник идет!» - дети садятся на любой свободный стул. Охотник в этот момент пытается поймать «куропаток».

**Игры для детей подготовительной группы**

**П/И «Журавль»**

Дети выбирают водящего и «волка». Остальные - «журавли» - становятся в колонну по одному. Каждый кладет руки на пояс впереди стоящего. Водящий становится впереди колонны и старается все время быть лицом к волку. Журавли, не разрывая колонны, прячутся за ним. Волк может схватить любого журавля, кроме водящего. Играют до тех пор, пока волк не схватит журавля. После этого выбирают нового водящего и волка.

**Д/И «Самый наблюдательный»**

**Цель:** проверить свою наблюдательность. Развивать память, внимание.

Педагог предлагает детям найти в комнате не менее 10 предметов, относящихся к одной надсистеме, например - растения, названия которых начинаются на одну и ту же букву (любую).

Аналогично называют все живые предметы. Потом все неживые, которые изображают живых - скопированы: игрушки или рисунки (медведь, паук, лягушка и т.д.). Можно выбирать названия на одну букву, а можно просто перечислять все, что есть. Кто последний найдет неназванный объект, получает приз как самый внимательный и наблюдательный.

**«Маскировка»**

# Сюжетная игра

Ни для кого не секрет, что окраска для животных имеет большое значение в вопросах выживания. Благодаря белой шубке, например, заяц совершенно не заметен для хищников зимой, светлые лапы лося не заметны в осиновом лесу, кузнечик совершенно не отличим в зеленой траве и т.д. Сейчас вы выступите в роли зверей и постараетесь «замаскироваться» прямо здесь, найдя цвет в интерьере соответствующий цвету вашей одежды. Досчитав до 10, я, хищный зверь, пойду искать «жертву». Ваша задача успеть спрятаться, то есть замаскироваться.

Воспитательное значение природы трудно переоценить. Общение с природой положительно влияет на ребенка, делает его добрее, мягче, будит в нем лучшие качества. Через игру дети теснее соприкасаются с природой. Они учатся ее любить, бережно к ней относиться.

В заключение хотелось бы добавить, что мы будем рады, если предложенные игры помогут вам в организации занятий и досуга своих детей.

**«Лягушки в кадушке»**

На старой кадушке

Плясали лягушки,

Зеленые ушки,

Глаза на макушке.

Я к ним подошла –

Они в воду бултых!

И нечего больше

Сказать мне про них.

На полу раскладываются обручи, можно использовать кольца от игры «серсо» по количеству участников игры. Каждый играющий — рядом с обручем. Ведущий произносит текст стихотворения. Дети-лягушки прыжками двигаются вокруг своего обруча. Текст могут произносить дети, не участвующие в игре. Со словом «бултых!», дети-лягушки прыгают внутрь обруча. Ведущий старается занять обруч зазевавшегося лягушонка.

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

Оставшийся без обруча пропускает ход или встает на место ведущего.

Воспитательное значение природы трудно переоценить. Общение с природой положительно влияет на ребенка, делает его добрее, мягче, будит в нем лучшие качества. Через игру дети теснее соприкасаются с природой. Они учатся ее любить, бережно к ней относиться.

В заключение хотелось бы добавить, что мы будем рады, если предложенные игры помогут вам в организации занятий и досуга своих детей.

*После изучения темы обитатели аквариума и водоемов, для закрепления пройденного материала целесообразно провести следующую игру «Кто, где живет?»*

**«Кто, где живет?»**

В разных концах площадки крепится изображение аквариума и реки. Дети находятся на середине площадки, двигаются, имитируя плавающих рыбок. Педагог читает следующий текст:

**Рыбки водятся везде: в речке, в озере, в воде.**

**Рыбок много назову, слушайте внимательно.**

Педагог начинает перечислять рыб, живущих в аквариуме и в реке. Дети должны определить, кто из рыб, где живет, и занять соответствующее место. (Гуппи, карась, скалярия, щука, сом, золотая рыбка и т.д.)

*После прохождения темы «Обитатели рек и озер» можно провести следующую игру на закрепление знаний о типе питания речных обитателей.*

«**Щука и караси**»

На одном конце площадки один из играющих исполняет роль щуки, на другом«живут» караси. Дети идут по направлению к «щуке», имитируя движение плывущих рыбок, под слова педагога:

**Рыбки плавают в пруду,**

**Ищут там себе еду.**

Здесь педагог может спросить, что едят караси? (водоросли, насекомых).

После ответов детей игру можно продолжить.

**Как бы рыбкам не попасть**

**Этой злобной щуке в пасть.**

По сигнал педагога «щука» начинает ловить «карасей», те стараются убежать в свой дом. Игра повторяется несколько раз, меняя водящих.

Игра может варьироваться, вместо карасей в водоеме плавают лягушки, которые могут служить щуке едой. Дети имитируют движение плавающих лягушек и под слова педагога

**Лягушки плавают в пруду,**

**Ищут там себе еду.**

(Здесь педагог может спросить, чем питаются лягушки? (насекомыми). После ответов детей можно продолжать игру)

**Как лягушкам не попасть**

**Нашей злобной щуке в пасть!**

*При изучении темы «Тундра» можно провести следующую игру.*

**«Лемминги и песцы»**

**Н**а одном конце площадки один из играющих исполняет роль песца, на другом находятся лемминги. Дети выбегают на середину игровой площадки по направлению к песцу, под слова педагога:

**В тундре лемминги гуляли**

**И еду себе искали.**

(Педагог может спросить, чем питаются лемминги? Выслушав ответы детей – побеги и плоды тундровых растений, он продолжает игру)

**Раз, два, три от песца скорей беги!**

По сигнал педагога «песец» начинает ловить «леммингов», те стараются убежать в свой дом. Игра повторяется несколько раз, меняя водящих.

*При изучении темы «Первоцветы» можно провести следующую игру на закрепление знаний о первоцветах (внешний вид, название):*

**«Бабочки и цветы»**

Педагог по классу размещает изображения первоцветов. Дети двигаются по всей игровой площадке, имитирую движения летающих бабочек. Педагог произносит следующее четверостишие:

**Полетели бабочки опылять цветы.**

**Раз, два, три медуницу все нашли.**

Педагог начинает перечислять названия первоцветов в произвольном порядке (Подснежник, примула, мать – и - мачеха, медуница, ландыш ит.д.). Дети должны по внешнему виду определить растение и найти где оно находится, заняв соответствующее место.

*После прохождения темы «Маленькие обитатели планеты» можно провести такую игру.*

**«Маскировка»**

Педагог объясняет детям, что в природе, чтобы сохранить себе жизнь, многие животные умело маскируются среди окружающего мира.

Бабочки, как правило, стараются слиться с окружающим фоном. Например, наряд берёзовой пяденицы абсолютно сливается со стволом берёзы. А огнёвка спасается от птиц, маскируясь под окраску осы.

Педагог предлагает детям на время превратиться в бабочек. Ребята двигаются по всей игровой площадке, имитируя летающих бабочек. Зачитывается такое четверостишие:

**Полетели бабочки опылять цветы**

**Раз, два, три … красный цвет нашли!**

Педагог начинает перечислять разные цвета: задача детей найти в окружающем пространстве нужный цвет. Кто не успеет спрятаться, того склюёт птица. В ходе игры можно уточнить, чем питаются бабочки, какую они приносят пользу и т.д.

*После прохождения темы «Деревья нашего края» целесообразно провести такую игру.*

**«Найди дерево»**

Педагог по классу размещает изображения лиственных и хвойных деревьев. Дети двигаются по всей игровой площадке. Произносятся следующие слова:

**Мы в лесу вчера гуляли**

**И берёзу (осину...) все искали.**

**Раз, два, три к дереву скорей беги.**

Педагог начинает перечислять названия деревьев в произвольном порядке (пихта, липа, осина, кедр, рябина ит.д.). Дети должны по внешнему виду определить растение, найти где оно находится, и занять соответствующее место. Эта игра позволяет хорошо запомнить названия деревьев, и как они выглядят.

Экологическое содержание можно найти и в известных народных играх, особенно тех, которые связаны с различными праздниками. Организуя различные игры, педагог должен помнить, что ребенок будет активен и получит удовольствие лишь в том случае, если игра будет основана на знакомых ему сведения. В этом случае будет развиваться быстрота реакции, ориентировки, способность использовать багаж имеющихся знаний. Но самое главное, что именно через игровую деятельность происходит формирование и закрепление экологических знаний учащихся.