**Сборник экологических игр для дошкольников.**

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 настольно-печатные игры помогают детям систе­матизировать и классифицировать знания о растениях, животных и явле­ниях неживой 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.

Развлечения типа игры-забавы, игры-соревнования, хороводы в условиях природы родного края помогают углублять нравственное и эстетическое чувс­тво детей. Для того чтобы дети не переутомлялись, есть малоподвижные игры.

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.

**Вершки и корешки**

Дидактическая задача. Со­ставить целое из ча­стей.  
Игровые  дей­ствия. Поиски своей пары.  
Правила. Искать свой «вершок» или «ко­решок» можно только по сигналу. С одним и тем  же  ребенком вставать в пару все время нельзя, надо искать и другую пару.  
Ход  игры. Во время прогулки после уборки урожая на ого­роде воспитатель делит детей на две группы. Одной из них он дает корешки (лук, репа, морковь, картофель и др.), другой - верш­ки - ботву.  «Все «вершки» и «корешки» перепутались. Раз, два, три - свою пару най­ди!» По этому сигналу все дети подбирают се­бе пару.

**«Где спряталась матрёшка»**

Игровое упражнение

Цель: закрепить у детей названия растений, воспитывать любоз­нательность, находчивость.

Описание: Растения, находящиеся в группе, располагают так, чтобы они были хорошо видны, и к ним можно было легко подойти. Одному из детей завязывают глаза платком. Воспитатель прячет плоскую матрешку под рас­тением. Ребенка освобождают от платка, он находит матрешку и говорит название растения.

**Игровое упражнение «Где спряталась рыбка?»**

Материал: голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, камушки, ракушки, палочки, коряга.

Описание: Детям показывают маленькую рыбку (рисунок, игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза. «Как же найти рыбку? — спрашивает вос­питатель. — Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась». И говорит, на что похож тот предмет, за которым «спряталась» рыбка. Дети отгадывают.

**«Где что найдешь?» дидактическая игра**

Цель: закрепить у детей умение самостоятельно и свободно группиро­вать предметы по их назначению. Учить их помогать друг другу.

Игровое задание: расставить предметы по местам.

Правила игры: найти предмету место среди близких ему по примене­нию. Поставить предмет на место по сигналу.

Материал: предметы или картинки, изображающие' посуду, одежду, кухонные принадлежности, оборудование для игровой площадки или ме­дицинского кабинета.

Ход игры: в комнате расставьте «шкаф для посуды», «шкаф для одежды», «шкаф для игрушек», «медицинский кабинет», «игровую площадку», «кух­ню» и др. Обратите внимание детей на то, что все они пока пусты. Попроси­те детей помочь вам разложить предметы (или картинки) по местам. Дети разбирают предметы (картинки), внимательно рассматривают их, думают, куда что положить.

Когда все вещи разложены, разделите детей на небольшие группки (2- 3 человека), которые решают, все ли предметы (картинки) лежат на своем месте. Лишние картинки дети забирают и потом все вместе думают, куда их надо определять.

**«Мои друзья»**

**Дидактическая игра**

Цель: закрепить знания детей о домашних животных (как выглядят, что едят). Формировать гуманное отношение к ним.

Игровое задание: накормить своих друзей-животных. Правила игры: выбрать корм для определенного животного.

Материал: игрушки или большие картинки с изображением домашних животных. Маленькие картинки, на которых нарисован различный корм.

Ход игры: в начале игры прочитайте детям стихотворение С. Капути- кян «Маша обедает». Игрушки или большие картинки расставьте так, что­бы они были хорошо видны. Под ними разложите маленькие картинки, но так, чтобы изображенный на них корм не подходил животному. Выступая в роли разных животных, попросите детей накормить их. Попробуйте вместе с детьми подражать голосам животных. Заставьте детей задуматься: «Поче­му животные, хотя и голодны, не едят?». Оказывается, они едят строго оп­ределенный корм. Попросите детей помочь вам накормить животных. Если картинка подобрана правильно, кто-нибудь из детей, выступая от имени животного, выразит удовольствие и наоборот. При этом дети должны ими­тировать звуки, которые издают те или иные животные.

Вариант.

Дети делятся на группы. У каждого картинка с изображением какого- нибудь животного. Посреди стола разбросаны картинки с кормом. Дети по очереди берут их и предлагают своим животным. Выигрывает тот, кто пра­вильно подберет корм.

Можно использовать следующие стихи, загадки:

Кони, кони, как живете?

Кони, кони, что жуете?

—  Хорошо пока живем,

На лугу траву жуем.

Куры, куры, как живете

Куры, куры, что жуете?

— Хорошо пока живем,

Но, простите, не жуем!

Мы клюем проворно

На дорогах зерна.

Козы, козы, как живете?

Козы, козы, что клюете?

— Хорошо пока живем,

Но, простите, не клюем.

А дерем мы поутру

С молодых осин кору!

Как вы, кролики, живете? Что вы, кролики, дерете?

—  Хорошо пока живем, Но, простите, не дерем А грызем мы ловко Свежую морковку.

Вы, котята, как живете? Вы, котята, что грызете

—  Хорошо пока живем Но, простите, не грызем. Пьем мы понемножку Молоко из плошки.

Птицы, птицы, как живете? И чего из плошки пьете

—  Хорошо пока живем, Но из плошки мы не пьем А поем мы песни вам

По утрам и вечерам!

**«Найди пару» Дидактическая игра**

Дидактическая задача: найти предмет по сходству. Игровые действия: поиски похожего предмета.

Правила: искать пару только по сигналу. Пару составляют дети, у кото­рых одинаковые листья.

Материал: листья 3-4 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 встать рядом с тем, у кого в руках такой же лист.

**«Берегите воду» игровое упражнение**

Педагогические задачи: научить детей не лить воду без нужды, беречь ее. Содержание и методика: игроков делят на 2 команды. Ребят каждой ко­манды выстраивают в ряд на расстоянии вытянутых рук. Около первого игрока стоит ведро с водой — это колодец. Первые игроки черпают воду маленьким ведерком и передают его по эстафете. Последние поливают ого­род (можно выливать в ведро с надписью «огород»). Похвалы заслуживает та команда, которая меньше расплескала воды. Когда вода будет полностью использована, игрок, стоящий у колодца, сообщает: Мы носили воду, воду От колодца к огороду.

**«Где чей дом?» Дидактическая игра**

Оборудование: картинки с изображением различных животных и их «домов». Ход игры

Воспитатель читает стихотворение: Воробей живет под крышей. В теплой норке — домик мыши. У лягушки дом — в пруду. Домик пеночки — в саду Эй, цыпленок, где твой дом? — Он у мамы под крылом!

И предлагает вспомнить, кто где живет. Для этого показывает изображе­ние животного, а дети должны выбрать изображение его «дома», и наоборот.

Вариант.

Игру можно проводить с мячом

**«Живая или неживая природа»**

**Дидактическая игра**

Цель: закрепить представления детей об объектах живой и неживой природы.

Воспитатель называет объект живой или неживой природы. Если на­зван объект живой природы, дети двигаются. (Например: названо дере­во — поднимают руки, «растут», если животное — прыгают и т.д.) Если назван объект неживой природы — дети замирают на месте.

**«Какая сегодня погода?»**

**Дидактическая игра**

Цель: учить детей обозначать знаками разные состояния осенней погоды.

Игровые действия: придумывание условных обозначений разных со­стояний погоды, сообщение жителям города сведений о погоде.

Правила: сообщать сведения о погоде жителям города, используя ри­сунки с условными обозначениями только после того, как воспитатель даст определенные сведения.

Ход игры Воспитатель рассказывает детям о том, что с помощью простого рисун­ка можно обозначать что угодно, в том числе и погоду. Объясняет, что такие рисунки используются для составления специальных карт погоды, которые вывешиваются в портах — для экипажей кораблей, уходящих в плавание, и в аэропортах — для летчиков, ведущих самолеты, и пассажиров. Затем, педагог предлагает детям придумать, как можно обозначить ясный солнеч­ный день; когда все небо в тучах (пасмурный); дождливый день; ветреный день и т.д. Детям предоставляется возможность сначала самим выполнить задание. Если у них не будет получаться, подбираются отдельные картинки или делаются небольшие рисунки с изображениями солнца, тучи, дождя, волны, склоненного ветром дерева. Все рисунки должны быть очень про­стыми и легко узнаваемыми.

Когда рисунки будут готовы и дети поймут, как обозначают с их по­мощью погоду, можно поиграть в бюро прогнозов погоды. Воспитатель

дает сведения о погоде, а ребята сообщают их жителям города (кук­лам), используя рисунки с условными обозначениями. Например, педагог объявляет, что пошел дождь, а ребенок подбирает карточку с дождинками. Затем наступает его очередь, и он может сказать, что дождь перестал, выглянуло солнце, и рисунок тогда подбирает воспи­татель.

Постепенно имеющиеся изображения дополняются новыми. Детям предла­гается обозначить те изменения погоды, которые еще не встречались в игре.

Игру можно усложнить: изобразить 2-3 значка на одной карточке (сол­нце и ветер, дождь и тучи и т.д.).

**«Кто знает, пусть продолжает»**

**Словесная игра**

Вариант 1.

Воспитатель называет обобщающее слово, а дети — слова, относящиеся к данному значению.

Воспитатель: Насекомые — это ...

Дети:... муха, комар, ...

Воспитатель: Рыбы — это ...

Дети:.. карась, щука,...

Вариант 2.

Воспитатель называет видовое понятие, а дети обобщающее слово.

Воспитатель: Муха, комар — это ...

Дети:... насекомые.

Воспитатель: Золотая рыбка, карась — это ...

Дети:... рыбы.

**«Весной, летом, осенью»**

**Дидактическая игра**

Подготовка к игре: воспитатель приготавливает три большие картинки с изображением весны, лета и осени и маленькие, на которых нарисованы растения, цветущие весной, летом, осенью.

Дидактическая задача: уточнить знания детей о времени цветения от­дельных растений (например: нарцисс, тюльпан — весной, золотой шар, астры — осенью и т.д.); учить детей классифицировать по определённому признаку, развивать их память, сообразительность.

Игровое действие: игра может быть проведена так же, «как и когда это бывает?», «Угадай, что где растет».

**«Вкусная и полезная пища»**

**Дидактическая игра**

Цель: учить детей распределять продукты по степени их полезности для организма человека; закреплять представления детей о разнообразной пище для человека (богатой витаминами, вкусной и полезной).

Материал: картинки с изображением разнообразных продуктов пита­ния — овощи, фрукты, конфеты, мясо и т.д. (пособие «Заходи в супермар­кет»), Дети выбирают из всех продуктов те, в которых много витаминов и которые полезны для здоровья человека, особенно весной (фрукты, овощи, зелень).

**«Где спрятано растение?»**

**Дидактическая игра**

Дидактическая задача: запомнить расположение предметов, найти из­менения в их расположении.

Игровые действия: поиски изменений в расположении растений.

Правило: смотреть, что убирает воспитатель, нельзя.

Оборудование: для первой игры нужно 4-5 растений, для после­дующих — до 7-8.

Ход игры

Вариант 1

Комнатные растения ставят на столе в один ряд. Всех детей, сидящих полукругом, воспитатель просит хорошо рассмотреть и запомнить расте­ния и их расположение, а затем закрыть глаза. В это время педагог меняет растения местами (вначале два растения, а затем два-три). «А теперь от­кройте глаза и скажите, что изменилось, — предлагает он. — Какие рас­тения переставлены? Покажите, где они стояли раньше». (Дети показы­вают.)

Вариант 2.

Одно растение можно убрать. А остальные сдвинуть так, чтобы не было видно, какого растения не стало. Дети должны назвать спрятанное растение.

Детям, испытывающим затруднения в игре, воспитатель помогает орга­низовать ее. Для этого предлагает 2-3 ребятам поиграть отдельно от всех. Детские стулья (4-5 штук) ставят по кругу, на каждом из них — растение. Один ребенок стоит в середине и отгадывает, другой переставляет расте­ния (Следует обратить внимание детей, чтобы осторожно обращались с растениями).

**«Кто летает, прыгает, плавает?»**

**Дидактическая игра**

Подготовка к игре: 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 (крута, треу­гольника), условно обозначающих классификацию: «летают» — зеленый, «прыгают» — желтый, «плавают» — синий.

Дидактическая задача: уточнить знания детей о способах передвижения животных; развивать умение классифицировать по этому признаку; разви­вать внимание, память.

Игровое действие: 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 лает, 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.

**Дидактическая игра «Где был Петя?»**

Вариант 1.

Воспитатель говорит детям, что они будут играть в такую игру, которая заставит их вспомнить все, что они видели в своем детском саду: какие есть комнаты, кто в них находится, что стоит в каждой комнате, чем в ней занимаются. Воспитатель предупреждает детей, что надо описывать только то, что Петя мог увидеть в здании детского сада.

Примерное описание (данное детьми).

Петя зашел в комнату, где на полках лежало много чистого белья. Мария Ивановна гладила его утюгом. Гудела стиральная машина (прачечная).

Петя заглянул в комнату, где дети пели, танцевали, кто-то играл на пианино. Комната была большая и светлая (зал).

Воспитатель предупреждает, что надо описывать только то, что Петя мог увидеть в здании детского сада.

Вариант 2.

Можно усложнить игру. Воспитатель при её повторении предлагает вспомнить, что мог увидеть Петя, выйдя на участок детского сада. Дети описывают участок, постройки, деревья, кустарники, выделяют признаки, отличающие участок одной группы от участка другой. Воспитателю необходимо активизировать словарь детей, предлагая назвать одно и то же различными словами. Так, например, ребенок описал овощехранилище: «Петя спустился по лестнице и увидел на полочках банки с разными фруктами, соками, компотами. В мешках была морковь, а в большом ящике – картошка. Там было прохладно». Дети отвечают: «Петя попал в подвал». Воспитатель предлагает подумать и сказать другими словами. Ответы детей могут быть такими: «На продуктовый склад», «В кладовую», «В овощехранилище». Воспитатель подтверждает правильность ответов детей: «Да, помещение, куда заглянул Петя, можно назвать по-разному».

Вариант 3.

Можно предложить более сложный вариант.

Воспитатель говорит детям:

- Мы с вами хорошо знаем наш город (или поселок). Мы ходили на экскурсию, видели какие учреждения, здания, улицы есть в городе (поселке). А вот Петя только недавно приехал к нам. Расскажите, где он побывал и что он увидел. А мы отгадаем.

Дети рассказывают о библиотеке, школе, кинотеатре, главной улице. Воспитатель помогает детям выделить наиболее существенные отличительные черты описываемого объекта. Например, Ира дала такое описание: «Петя зашел в дом. Там было много полок с книгами. Люди стояли и рассматривали их». По этому описанию трудно догадаться, где же был Петя: в книжном магазине или библиотеке. Воспитатель уточняет: «Книги там продавали или выдавали?» «Выдавали» - отвечает ребенок. «Куда же попал Петя?» «В библиотеку».

Вариант 4.

В следующий раз воспитатель предлагает детям подумать и сказать, что бы мог увидеть Петя, если бы он был путешественником. Дети рассказывают об Африке, Арктике и так далее, используя имеющиеся у них знания, полученные в детском саду и дома.

Вариант 5.

Воспитатель говорит детям о том, что Петя очень любит читать книги, и предлагает:

- Пусть он расскажет, о каком либо герое книги, а мы узнаем, какую книгу прочитал Петя.

Предупреждает, что рассказывать можно только про тех героев, о которых читали всем в детском саду.

Примеры рассказов детей:

«Маленькая девочка очень любила свою бабушку. Она ходила к ней в гости через лес, носила пирожки и молоко. По дороге собирала цветы».

«Жили старики у самого синего моря. Старик ловил рыбу, а старуха его все время ругала. Она была злая». ( Автор Бондаренко А. [9]).

**Игра «Продуктовый магазин».**

Дидактическая задача: Учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки; узнавать предмет по описанию.

Игровое правило: Продавец продает продукт, если о нем хорошо рассказал покупатель.

Игровые действия: Считалочкой выбирают продавца.

Ход игры: Дети садятся перед столом с продуктами. Воспитатель говорит о том, что открылся продуктовый магазин. Купить продукт сможет тот, кто точнее опишет его. Первым покупает воспитатель, показывая как надо выполнять правила игры. Затем покупки делают дети.

**Игра «Путешествие по городу».**

Дидактическая задача: Закрепление знаний о родном городе: кто в нем живет, трудится, какой транспорт, как украшен.

Игровое правило: Отбирать только те картинки, которые соответствуют заданию для своей группы: люди, транспорт, труд, украшение города.

Игровые действия: Поиск картинок. Действия по сигналу.

Ход игры: Картинки раскладываются на столах в разных местах комнаты. Дети делятся на 4 группы по 2-3 человека. Каждой группе дается задание: одной - посмотреть, кто живет в городе, и собрать картинки с изображением людей, другой - на чем люди ездят, и тоже собрать картинки. По сигналу водящего путешественники идут по комнате и собирают нужные им картинки. Возвратившись, путешественники ставят на подставку картинки. Затем рассказывают, почему они взяли именно эти картинки, что на них изображено. Выигрывает та группа, игроки которой не ошиблись.

**Игра «Изобрази».**

Попросите детей изобразить: звук ветра, порождаемого бурей; звук облаков, подгоняемых ветром; звук большого пушистого об лака. Приведите детям народные приметы:

Кучевые облака - к вечеру дождь будет. Низкие облака - к дождю.

**Игра «Пищевые цепочки на лугу».**

Цель: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

Правила игры: Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения - гусеница - птица

злаковые травы - грызуны - змеи

злаковые травы - мышь - хищные птицы

следующие слова: "Журавли, журавли, выгнитесь

трава - кузнечик - луговые птицы

насекомые и их личинки - крот - хищные птицы

тля - божья коровка - куропатка - хищные птицы

травы (клевер) - шмель

**Игра «Пищевые цепочки водоёма».**

Цель: Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

Правила игры: Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар - лягушка - цапля

червячок - рыбка - чайка

водоросли - улитка - рак

ряска - малёк - хищная рыба

**Игра «Пищевые цепочки в лесу».**

Цель: Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

Правила игры: Воспитатель раздаёт карточки с изображением растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения - гусеница - птицы

растения - мышка - сова

растения - заяц - лиса

насекомые - ежи

грибы - белки - куницы

лесные злаки - лось - медведь

молодые побеги - лось - медведь

**Игра «С чем нельзя в лес ходить?»**

Цель: Уточнение и закрепление правил поведения в лесу.

Правила игры: Воспитатель выкладывает на стол предметы или иллюстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

**Подвижные игры по экологии**

**«Воробушки и кот» Подвижная игра**

Дети-воробушки прячутся в свои гнездышки (за линию, в кружки, на­рисованные на земле) на одной стороне площадки. На другой стороне пло­щадки греется на солнышке кот. Как только кот задремлет, воробушки вы­летают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зернышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот просыпается кот, мяукает и бежит за воробушками, которые улетают в свои гнёзда.

Сначала роль кота исполняет воспитатель, а затем кто-нибудь из детей.

**«Вышли дети в сад зелёный» Сюжетная игра**

Вышли дети в сад зеленый танцевать, танцевать. Стали гуси удивленно гоготать, гоготать.

—  Га-га-га, га-га-га! —- вторят дети-гуси. Все остальные танцуют. Серый конь заржал в конюшне:

«И-го-го, и-го-го!

Для чего кружиться нужно,

Для чего, для чего?».

—  И-го-го, и-го-го! — подражает ребенок коню. И корова удивилась:

«Му-му-му, му-му-му! Что вы так развеселились, Не пойму, не пойму?».

—  Му-му-му, му-му-му! — вторит другой ребенок.

Движения, имитирующие поведение гусей, коня и коровы, может под­сказать оспитатель, но могут придумать и сами дети.

**«Кто быстрее найдёт берёзу, ель, дуб» игровое упражнение**

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.

**Игра «Отвечай быстро».**

Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры:

- Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-то мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета. «Зеленый»- говорит воспитатель, делает паузу и бросает мяч Оле. «Яблоко» - отвечает Оля, и сказав «красный»- бросает мяч Ване. Игра продолжается.

Основным признаком для классификации может быть не цвет, а качество предмета. (Деревянный - стол, и т.д.)

Усложнение.

При повторении можно предложить, поймав мяч, называть не один, а два или несколько предметов.

**«Буря на море».**

Дети встают в круг, изображая бурное волнение моря; часть детей изображает рыбок, которые прячутся на дно морское, чаек, которые быстро машут крыльями, стонут и прячутся на берегу.

**Игра «Чья птица улетит дальше?»**

Дети выстраиваются по одной линии и по команде запускают свою бумажную птицу. Выигрывает тот, чья птица дальше всех улетела.

**Игра «Журавли-журавли».**

Вожак журавлиной стаи, который выбирается считалочкой, поёт или говорит речитативом дугой". Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп, продолжает: "Журавли, журавли, сделайтесь верёвочкой". Дети быстро, не отпуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который всё убыстряет шаги по темпу песни. "Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!" - вереница детей делает плавные зигзаги. Вожак поёт дальше "Змея, заворачивайся в кольцо", "Змея выпрямляется" и т. д. Упражнения выполняются во всё возрастающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

**Игра «Ласточки и мошки».**

Играющие - мошки - летают по поляне и напевают:

Мошки летают!

Ласточку не замечают!

Жу-жу! Жу-жу!

Зу-зу! Зу-зу!

Ласточка сидит в своём гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: "Ласточка встанет, мошку поймает!" С последними словами она вылетает из гнезда и ловит мошек. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется. Мошкам следует летать по всей площадке.

**Игра «Птица без гнезда».**

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга. Тот, кто в паре стоит ближе к кругу, - гнездо, второй за ним - птица. В центре круга чертят небольшой кружок - там водящий. Он считает: "Раз..." - игроки, изображающие гнёзда, ставят руки на поле. «Два...» - игрок-птица кладёт руки на плечи впереди стоящему, т.е. птица садится в гнездо. «Три...» - птицы вылетают из гнезда и летают по всей площадке. По сигналу водящего: «Все птицы по домам!» каждая птица стремится занять свой дом-гнездо, т.е. встать за игроком- гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнёзд. При повторении игры дети меняются ролями. Птицы вылетают только на счёт «три». Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

**Подвижная игра  «Птички в гнездышках»**

На игровой площадке (5x5 м) обозначаются цветной водой, линиями или шнурами 3—4 круга (диаметр кругов 1—1,3 м) — это гнезда птичек. Дети-птички размещаются в гнездах. Педагог находится в центре игровой площадки. Он говорит:

Пришла красавица-весна, Тепло и радость принесла. Где же вы, маленькие птички — Воробушки да синички? Из гнезд скорее вылетайте, Свои крылья расправляйте!

Дети перешагивают через линии очерченных кругов — вылетают из гнезд и разбегаются по всей площадке. Педагог «кормит»

птиц то на одной, то на другой стороне площадки: дети присаживаются на корточки, постукивая кончиками пальцев по коленям, — клюют зерна. Затем вновь бегают, прыгают по площадке. Педагог говорит:

Милые птички, Воробушки да синички! В гнездышки свои летите, Свои крылья опустите! Дети убегают в гнезда, перешагивая через линии. Все птички должны занять свои гнезда. Игра повторяется.

Примечания. 1. На этапе разучивания игры можно в каждое из гнездышек поставить по зрительному ориентиру (кубик, кеглю и др. красного, желтого, синего или зеленого цвета). 2. При повторении игры можно предложить детям выпрыгивать из кругов на двух ногах, а не перешагивать через линию. 3. Педагогу необходимо дозировать двигательную активность (бег) и отдых детей.

**Подвижная игра с речевым сопровождением «Птички»**

Дети образуют круг, встают на некотором расстоянии друг от друга. Поворачиваются лицом к педагогу, который находится в центре круга. Педагог читает текст стихотворения и показывает движения.

Маленькие птички,                          Выполняют взмахи руками.

Раз-два, раз-два!

Скок-скок, скок-скок!                     Прыгают на месте на двух ногах, руки на пояс.

Маленькие птички,                         Выполняют взмахи руками.

Раз-два, раз-два!

Хлоп-хлоп, хлоп-хлоп!                   Хлопают в ладоши.

Маленькие птички,                         Выполняют взмахи руками.

Раз-два, раз-два!

Топ-топ, топ-топ!                           Топают ногами, руки на пояс.

Маленькие птички,                        Выполняют взмахи руками.

Раз-два, раз-два!

Разлетайтесь кто куда!                  Разбегаются врассыпную.

Примечание. После слов педагога «Разлетайтесь кто куда!» дети убегают в заранее указанное педагогом место на игровой площадке.

**Игра малой подвижности «Гуленьки»**

Дети образуют круг вместе с педагогом, берутся за руки. Под чтение Текста стихотворения педагогом идут хороводом в правую сторону:

Ой, люли, люли, люленьки!

Прилетели к нам гуленьки,

Прилетели гуленьки.

Сели возле люленьки.

Все вместе идут по кругу в обратную сторону, педагог произносит:

Они стали ворковать,

Ване спать не давать.

Ой, вы, гули, не воркуйте,

Дайте Ванечке поспать.

Дети останавливаются, педагог произносит:

Первая гуля говорит:

«Надо кашкой накормить».

Дети имитируют еду ложкой.

А вторая говорит:

«Ване спать надо велеть».

Дети присаживаются на корточки, руки под щеку.

А третья гуля говорит:

«Погулять надо сходить».

Дети врассыпную расходятся по игровой площадке, гуляют рядом с педагогом.

**Подвижная игра «Воробышки и кот»**

Инвентарь: маска кошки.

На игровой площадке цветными шнурами, лентами, чертами земле обозначаются 2 линии длиной 3,5—4 м параллельно друг другу. Расстояние между линиями 4—5 м. Несколько в стороне, на равном расстоянии от линий находится дом кота. Дети встают за первую линию лицом ко второй линии — это воробышки в гнездышках. Педагог произносит:

Вылетайте из гнездышек,

                       воробышки!

Поклюйте зернышек,

                      воробышки!

Быстро летайте,

Крыльями махайте!

Раз-два, раз-два,

Крыльями махайте!

Дети выходят на игровое поле, отводят руки в стороны — воробышки расправляют крылышки, — разбегаются врассыпную на площадке между двумя линиями. Кошка просыпается, произносив «мяу-мяу» и бежит за воробышками. Они должны быстро улететь в гнездышки, за вторую линию. Пойманных воробышков кошка отводит к себе в дом.

Примечания. 1. Пойманные воробышки не пропускают повторений игры, они вновь встают вместе с остальными детьми, занимают свои гнездышки. 2. На роль кошки педагог назначает более активных детей, меняя водящего при каждом повторении игры. 3. Напомнить детям, что, спасаясь от кошки, они должны убегать за противоположную линию, а не за ту, за которой они стояли первоначально.

**Подвижная игра с речевым сопровождением «Веселый воробей»**

Дети образуют круг, встают лицом в центр на некотором расстоянии друг от друга. Педагог находится посередине круга, показывает движения, которые дети повторяют вслед за ним.

Воробей с березы                                                Прыгают на двух ногах, руки вниз.

На дорогу прыг!

Больше нет мороза —                                                     Хлопают в ладоши.

Чик-чирик!

Вот журчит в канавке                               Выполняют наклоны влево- вправо,

Быстрый ручеек,                                              руки на пояс.

И не зябнут лапки —                                       Прыгают на двух ногах, руки вниз.

Скок-скок-скок!

Высохнут овражки —                                                                  Хлопают в ладоши.

Прыг, прыг, прыг!

Вылезут букашки —                                        Выполняют «пружинку», руки на

Чик-чирик!                                               пояс.

Игра малой подвижности «Где спрятался воробей?»

Инвентарь: пластмассовая или резиновая игрушка-воробей (высота игрушки 10—15 см).

Педагог заранее прячет игрушку на игровой площадке. Педагог встает в центре площадки, дети врассыпную встают около него. Педагог говорит:

Скачет шустрый воробей

Все быстрей, быстрей, быстрей!

Крошки хлеба поклевал,

Над землею полетал,

На березе посидел.

Кыш!.. Куда-то улетел!

Вас прошу, мои друзья,

Вы найдите воробья!

После слов педагога дети идут искать игрушку. Тот, кто первый ее найдет, приносит игрушку педагогу.

Подвижные игры для старшего дошкольного возраста

**Игра «Птицы в клетке»**

Половина детей становится в круг, держась за руки. Руки подняты «воротиками» — это клетка. Вторая половина детей вбегает и выбегает в «воротики». По сигналу педагога (хлопок в ладоши) «воротики» опускаются, пойманные дети называют любую перелетную птицу й выходят из клетки. Игра повторяется 2—3 раза.

Подвижная игра «Ласточки»

Ласточки летели,                              Дети бегут по кругу, машут руками.

Все люди глядели.

Ласточки садились,                   Приседают, руки опускают за спиной.

Все люди дивились.

Сели, посидели,

Взвились, полетели.                      Бегут по кругу, взмахивают руками.

Полетели, полетели,

Песенки запели.

Подвижная игра «Голуби и кот».

Считалочкой выбираем водящего.

Среди белых голубей скачет шустрый воробей,

Воробушек — пташка, серая рубашка.

Откликайся, воробей, вылетай-ка, не робей!

На площадке (в зале) раскладываются несколько больших обручей — «домиков для голубей». По сигналу педагога «Голуби, летите!» «голуби» вылетают из гнезд-домиков и летают по всей площадке, «кот» в это время старается поймать как можно больше «голубей». По второму сигналу педагога «Голуби, домой!» «птицы» летят в свои домики. Педагог вместе с детьми подсчитывает, сколько «голубей» поймал «кот».

**Подвижная игра «Птицелов»**

Дети становятся по кругу, выбирается «птицелов» — водящий, которому завязывают глаза. Каждый выбирает себе птицу, голосу которой он будет подражать. Дети идут по кругу со словами:

Во лесу, во лесочке,

На заснеженном дубочке

 Птицы сидели,

Тихо песни пели.

Вот птицелов идет —

В плен нас возьмет.

Дети разбегаются, а «птицелов» пытается кого-нибудь поймать. Тот, кого поймали, изображает свою птицу голосом, а «птицелов» угадывает, какую «птицу» он поймал. Затем выбирается новый «птицелов».

**Подвижная игра «Скворцы и кошка»**

Выбираются 3—4 ребенка — «скворца», один ребенок — «кошка». На всех надеты соответствующие маски-шапочки. Остальные дети по 3—4 человека берутся за руки, образуют круги — «скворечники». В каждом размещаются по 1—2 «скворца». «Кошка» находится в стороне. Под легкую веселую музыку «скворцы» бегают по залу врассыпную. С окончанием музыки появляется «кошка» и старается поймать «скворцов». «Скворцы» прячутся в скворечниках, в которых может находиться не более 2-х «скворцов». Пойманного «скворца» «кошка» уводит в свой дом. Игра повторяется 3—4 раза.

**Филин и пташки**

Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

Указания к проведению. Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, журавль и т. д.). Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т.д.). Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

Вариант.  Дети делятся на 3—4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы чайки, где наш дом?»; «Мы утки, где наш дом?» Филин называет место, где птицы должны жить. Птицы летают по площадке, на слово «Филин» прячутся в свои гнезда. Пойманную птицу филин должен узнать.