

*Подвижные игры с
экологическим содержанием
для детей старшего
дошкольного возраста*

*Подготовила воспитатель
ГБДОУ № 79 Приморского
района г Санкт-Петербурга
Красноперова С. А.*



*Давайте вместе Землю украшать,
Сажать сады, цветы сажать повсюду.
Давайте вместе Землю уважать
И относиться с нежностью, как к чуду!*



*Мы забываем, что она у нас одна –
Неповторимая, ранимая, живая.
Прекрасная: хоть лето, хоть зима...
Она у нас одна, одна такая!*

(Е. Смирнова)



Достижением первых семи лет является становление самосознания: ребенок выделяет себя из предметного мира, начинает понимать свое место в кругу близких и знакомых людей, начинает осознанно ориентироваться в окружающем предметно - природном мире. В этот период закладываются основы взаимодействия с природой, при помощи взрослых ребенок начинает осознавать ее как общую ценность для всех людей. Поэтому полноценное, эффективное использование средств и методов развития экологической культуры у детей дошкольного возраста имеет большое значение.

В *подвижных играх* гармонично сочетаются физическая и психическая активность ребенка. А характерной особенностью является то, что в основе их содержания лежит ярко выраженная двигательная деятельность. Эффективное воздействие на развитие личности ребенка оказывает смысловое содержание экологической направленности сюжета подвижной игры, используемый в ней речитатив, восприятие ребенком героев сюжета и их действий, творческое перевоплощение в их образы. Дети проникают во «внутреннюю жизнь» природы, в ее образно – смысловую интерпретацию, что способствует развитию экологического сознания.



Требования к играм экологического содержания

- Игры необходимо подбирать с учетом закономерностей развития детей и тех задач экологического образования, которые решаются на данном возрастном этапе. (Игры по возрастам.)
- Игра должна давать ребенку возможность применять на практике уже полученные экологические знания и стимулировать к усвоению новых.
- Содержание игры не должно противоречить экологическим знаниям, формируемым в процессе других видов деятельности.
- Игровые действия должны производиться в соответствии с правилами и нормами поведения в природе. (Игры по сезонам.)

Перед началом игры обязательно нужно вспомнить её содержание, цель и правила. Правила побуждают ребенка быть активным: сосредоточивать свое внимание на игровой задаче, быстро реагировать на игровую ситуацию, подчиняться обстоятельствам.



«Дед Мазай и зайцы»

Для наших детей данная игра стала хорошим логическим завершением комплексного занятия. После знакомства с произведением Н. А. Некрасова, дети сделали коллективную работу «Как дед Мазай зайцев спасал», а затем и сами побывали в роли зайцев и их спасателей.

Цель игры: на примере литературного героя учить детей заботиться о животных, воспитывать желание помогать беззащитным; развивать ловкость, быстроту, координацию движений.

Оборудование: мел, 2-3 обруча.

Ход игры: с одной стороны площадки очерчивается один, общий, «берег». На нём находятся зайцы. На противоположной стороне чертятся два или три круга-островок (по желанию детей). Из числа игроков выбираются спасатели (Дедушки Мазай). Каждый стоит на своём островке, в руках у них обручи («лодки», в которых они будут перевозить «зайцев»). По сигналу спасатели бегут к «зайцам», набрасывают на одного из них обруч и перевозят на свой островок. Игра заканчивается, когда все «зайцы» будут спасены. По количеству спасённых определяется лучший из спасателей.





«Кукушка»

Введение в игру: детям предлагается отгадать загадку:

« Гнездо не строит никогда,

Соседкам яйца оставляет

И о птенцах не вспоминает» (Кукушка)

Затем следует рассказ об образе жизни кукушки: «Кукушка – очень интересная птица. Она не умеет вить гнезда и растить своих птенцов. Поэтому откладывает свои яйца в гнезда других птиц, которые затем и выкармливают кукушонка, принимая его за своего птенца. Кукушки очень прожорливы и полезны тем, что поедают много вредных насекомых».

Цель игры: расширять круг знаний об образе жизни птиц, знакомить детей с необычным способом выкармливания птенцов кукушки; развивать произвольность, наблюдательность, инициативу.

Оборудование: маленький резиновый шарик.

Ход игры: игроки встают в круг. Выбирается водящий – «кукушка». У нее яйцо. Остальные игроки вытягивают руки вперед, округляя ладони – «гнездо». «Кукушка» идет по кругу и каждому как будто кладет яйцо в «гнездо». При этом говорит: «Вот по кругу я лечу, всем яйцо в гнездо кладу. Гнезда крепче закрывайте, да смотрите, не зевайте» В ладонях одного из игроков «кукушка» незаметно оставляет «яйцо», быстро выходит из круга и говорит: «Ку-ку, ку-ку». Та «птица», у которой осталось яйцо, должна успеть выбежать на середину круга, а остальные ее поймать. Пойманная «птица» становится «кукушкой». Если же она успевает выбежать, то «кукушка» не меняется и игра продолжается с теми же ролями.

Примечание: ловить «птицу» можно только после слов: «Ку-ку, ку-ку».



«Не намочи крылья»

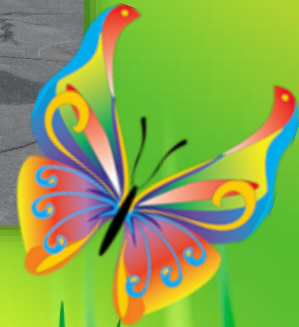
Введение в игру: активизируем внимание детей: «Дети, вы когда – ни будь, видели, чтобы насекомые летали под дождем?». Вместе с детьми выясняется причина отсутствия активности насекомых во время выпадения осадков: «Насекомые не летают во время дождя, чтобы не намочить крылья. Мокрые крылья становятся тяжелыми и скручиваются. Поэтому бабочки, стрекозы, пчелы в дождь прячутся в свои домики».

Цель: Развивать точность движения рук, скорость двигательной реакции, внимание; приучать действовать организованно; показать, что все явления в природе взаимосвязаны и не случайны; объяснить, как активность насекомых зависит от погодных условий.

Оборудование: мяч среднего размера, мел (для черчения кругов-домиков) или обручи.

Ход игры: водящий с мячом становится в сторону от игроков и, сказав слова: «Солнышко светит», - подбрасывает мяч вверх. В это время «бабочки» должны «вылетать», порхать на полянке и меняться домиками, перелетая из круга в круг. Поймав мяч со словами «дождик начинается», водящий бросает его в «бабочку», которая не успела «залететь» в свой «домик». Если «дождик» (мяч) попадает на «бабочку», она больше не участвует в игре. Для повышения эффективности своих действий водящий может использовать несколько мячей. Если большое количество игроков, может быть 2-3 водящих.

Примечание: Нельзя бросать мяч в игрока, который успел занять «домик».



«Ястребы и ласточки»

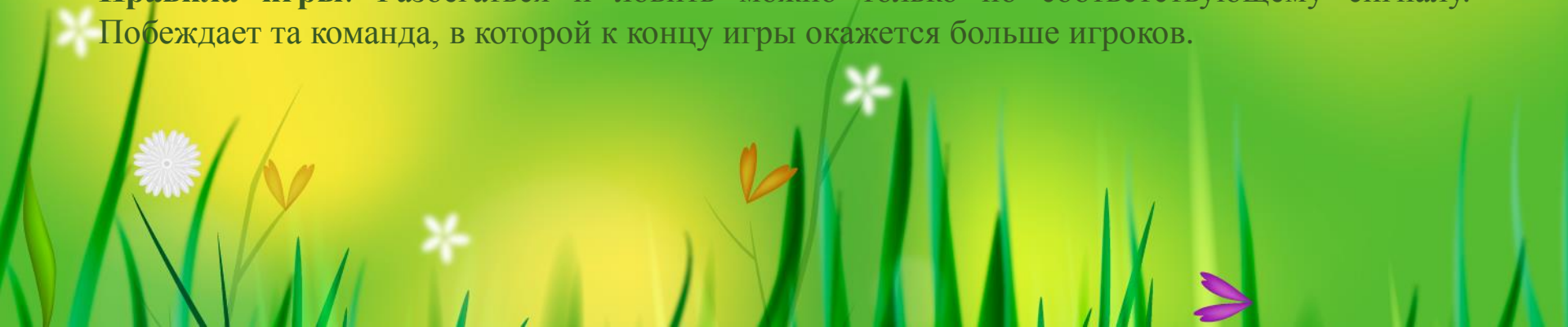
Экологическая информация: Ястреб – прекрасный охотник. И если дикие птицы инстинктивно прячутся при виде парящего силуэта, то у домашних этот рефлекс не срабатывает. Молодых цыплят и утят ястреб может утащить даже с подворья. Добычу ястреб видит издалека, грызуна может обнаружить на расстоянии километра. Птица долго парит кругами над ареалом своего обитания, высматривая добычу. Удачную охоту ей могут испортить ласточки, которые часто «гонятся» за ястребом с криками, предупреждая жертву об опасности.

Цель игры: развивать внимание, быстроту реакции; повышать познавательный интерес, познакомить с поведением птиц в природе.

Оборудование: без оборудования

Ход игры: В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут «ястребы», во втором – «ласточки». Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит перед игроками и говорит слова : «ласточки» или «ястребы». Группа, чье название произнесено, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

Правила игры: Разбегаться и ловить можно только по соответствующему сигналу. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.





«Воздух, земля, вода, огонь»

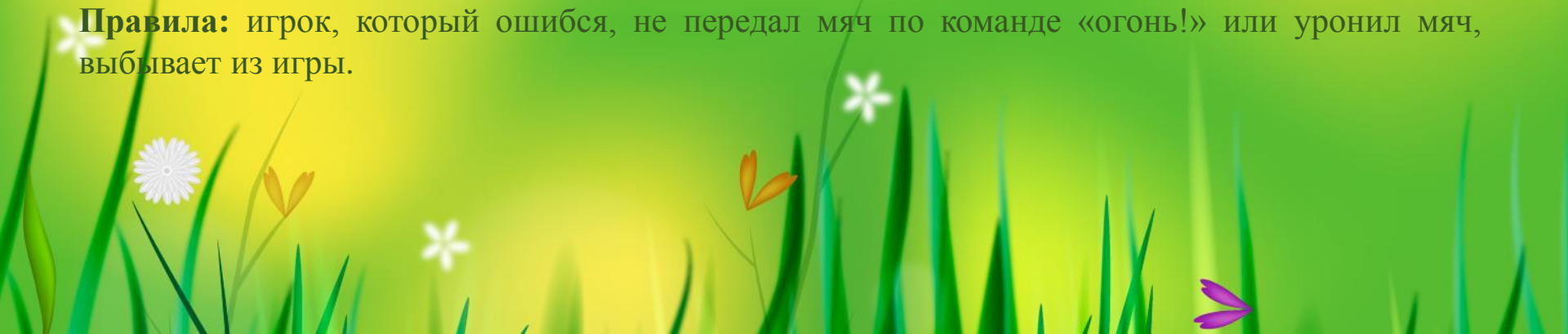
Экологическая информация: Представители животного мира имеют огромное значение для всей планеты: они участвуют в круговороте веществ в природе, опыляют растения, являются распространителями плодов и семян. Хищники выступают естественными санитарами. Огромное значение имеют животные для людей: они дают людям мясо, молоко и яйца. Животные населяют все среды жизни: в воде обитают рыбы, раки, киты, медузы, на земле и в воздухе проживают насекомые, бабочки, звери и птицы, а в почве – дождевые черви, кроты и медведки. Животный мир разнообразен и уникален.

Цель: закреплять умение детей систематизировать животных, птиц, рыб по их среде обитания; развивать ловкость, внимание, сосредоточенность на выполнении задания.

Оборудование: мяч

Ход игры: Играющие становятся в круг, у одного игрока мяч, он – ведущий. Ведущий бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь». Если водящий сказал «земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода!» играющий отвечает названием рыб; на слово «воздух!» - названием птиц. При слове «огонь!» игрок, поймавший мяч, быстро передаёт его соседу, тот – следующему и т. д., пока мяч не возвращается водящему.

Правила: игрок, который ошибся, не передал мяч по команде «огонь!» или уронил мяч, выбывает из игры.





«Пожар»

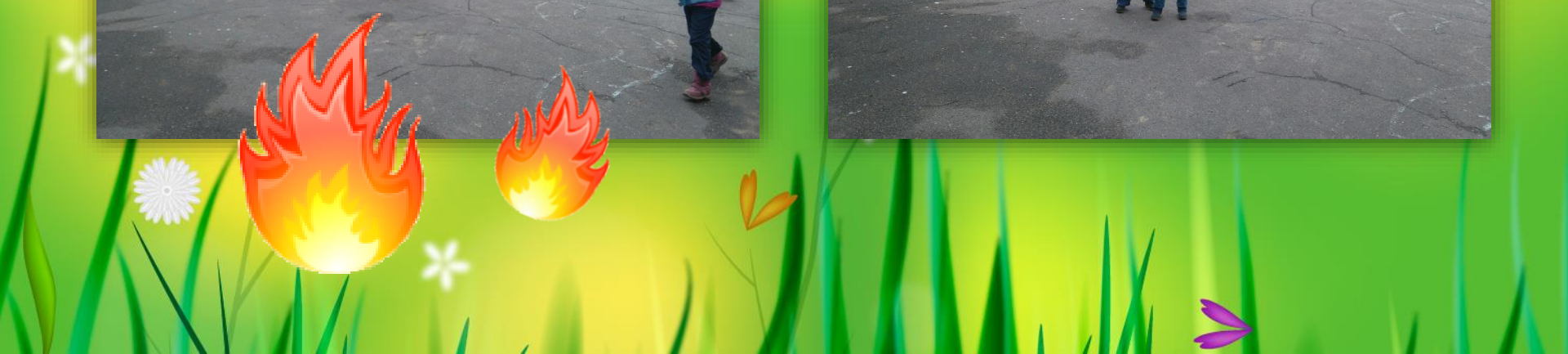
Введение в игру: ведущий начинает с вопроса: «Дети, а вы знаете, как надо обращаться с огнем в лесу?». Затем, прослушав ответы детей, делается обобщение: «Костер следует разжигать на старых кострищах или на открытом месте, свободном от растительности и сухости в радиусе 2-4 м. Перед уходом огонь должен быть полностью засыпан песком или залит водой. Помните, на месте кострища несколько лет ничего не будет расти, а оставленный без присмотра огонь может стать причиной пожара, особенно страшного в лесу. Он безжалостно уничтожает все живое на своем пути, оставляя после себя черную пустоту».

Цель игры: Развивать скорость двигательной реакции, ориентирования в пространстве, знакомить детей с правилами обращения с огнем в лесу; акцентировать внимание на наносимый пожаром непоправимый вред всему живому.

Оборудование: без оборудования.

Ход игры: водящий выбирает любого игрока и, начиная с него, по очереди каждому игроку задает вопрос и получает ответ: Кто был в лесу? – Туристы. Что они делали? – Костер разводили. А как огонь тушили? – Никак не тушили. А что – ни будь, случилось? – Пожар. Тот, на кого выпадает последний ответ, выполняя роль «огня», начинает догонять игроков, которые разбегаются в разные стороны. Игрок, до которого дотронется «огонь», «сгорает» и покидает площадку. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок. Он и становится водящим, а игра начинается снова.

Примечание: Бежать можно только после слова «пожар»; нельзя долгое время преследовать одного и того же убегающего.



Кабардинская народная подвижная игра «Гуси»

Экологическая информация: Разведение домашних гусей издавна было популярным на Руси. За день гуси в состоянии поедать до двух килограммов зелени. Поэтому их разводят там, где поблизости есть пастбища, неиспользуемые залуженные и заболоченные земли, небольшие озера или пруды. Лиса - хищник. Чаще всего она охотится на мышей и других мелких грызунов, любит зайчатинку, поедает мелких птиц и птичьи яйца. На домашних птиц лиса не так часто охотится, так как опасается человека, но лакомится птичьим мясом с большим удовольствием.

Оборудование: маска лисы.

Ход игры: выбираются «пастух» и «лиса». Остальные дети – «гуси». Пастух приговаривает:

На лугу гусей пасу.

От лисы гусей спасу.

Гуси, гуси!

- Га-га-га!

- Это правда?

- Да, да, да!

- Кто вас слышит?

- Кабарда!

После последнего слова «лиса» начинает ловить «гусей», а «пастух» старается помешать ей (если «пастух» успевае́т схватить «гуся» за «крыло» раньше «лисы», «гусь» спасен). Игра заканчивается, когда все гуси перебегут в безопасное место, о котором игроки договариваются заранее.



«ЁЖ и мыши»

Экологическая информация: «Ежи питаются мышами, регулируя их численность. Если бы не было мышей, ежам практически нечего было бы, есть. В природе все нужны друг другу, всё взаимосвязано».

Цель: развивать память, внимание, наблюдательность, быстроту движений и двигательную реакцию, ориентирование в пространстве; формировать ответственность за результаты личных и совместных действий, интерес к образу жизни животных, связанных в цепи питания и сущности их поведения.

Оборудование: без оборудования, можно использовать маску ёжика.

Содержание: все дети 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?

Слышишь ежик – всюду тишь?

Чу! Скребется в листьях мышь!

«Еж» начинает ловить мышек, которые бегают за кругом, вбегают и выбегают из него. Игроки также могут поймать оказавшуюся в круге мышку, если успеют быстро присесть и опустить руки.

Примечание: Во время игры дети не должны все время держаться за руки, «мышки» должны свободно пробегать между детьми. Выскочить из «мышеловки» детей «мышка» может только между игроками, не взявшимися за руки.



«Цепи питания»

Экологическая информация: Ведущий сообщает: « Все животные и растения взаимосвязаны. Цепи питания – основной способ взаимодействия объектов живой природы. Каждое животное существует за счет того, что постоянно питается какими-то определенными животными или растениями и тем самым регулирует их численность. Например, ежи, змеи, лисы питаются мышами. Поэтому, несмотря на то, что грызуны неприхотливы и быстро размножаются, их не становится настолько много, чтобы представлять опасность для человека и животных. Поскольку мыши нужны для пищи многим животным, нельзя сказать, что они лишние в природе или только вредные. А теперь назовите пищевые связи между клевером, зерном, мышью, зайцем, лисцей». Ответ: 1) клевер – заяц – лиса. 2) зерно – мышь – лиса.

Цель: развивать двигательную активность, внимание, формировать произвольность, закреплять знания о цепях питания на примере конкретных животных и растений, объяснять их необходимость для существования животного и растительного мира.

Оборудование: конусы по числу команд (можно заменить кубиками или мячами)

Содержание: группа делится на 2-4 команды (по 5 человек). В каждой команде распределяются роли: «зерно», «клевер», «заяц», «мышь» и «лиса». После команды: «Цепь питания – «клевер!», от каждой команды около конуса выстраивается своя шеренга, соответствующая цепи питания: «клевер – заяц – лиса». По команде: «Цепь питания – «зерно!», участники выстраиваются в последовательности «зерно – мышь – лиса».

Примечание: Очередность и количество команд, которые подает ведущий, произвольные. Команда, первая выполнившая задание правильно, получает балл. Выигрывает команда, получившая большее количество баллов.



Подвижные экологические игры являются формой экологического образования и воспитания экологической культуры. Они основаны на развёртывании **особой** игровой деятельности участников и стимулируют **высокий уровень мотивации и интереса к природе.**



Спасибо

за внимание!

