

Наталья Капитонова

Подвижные игры с экологическим содержанием для детей старшего дошкольного возраста

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**. Восприятие ребенком героев сюжета и их действий, творческое перевоплощение в их образы. Дети проникают во «*внутреннюю жизнь*» природы, своеобразно – смысловую интерпретацию, что способствует развитию **экологического сознания**.

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.

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»

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-островка (*пожеланию детей*). Из числа игроков выбираются спасатели (*Дедушки Мазаи*). 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-нибудь, 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»

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 не названной 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»

Представители животного мира имеют огромное значение для всей планеты: они участвуют в круговороте веществ в природе, опыляют растения, являются распространителями плодов 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 2-4м. 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 -нибудь, 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. Они становятся 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. Лисахищник. Чаще всего она охотится на мышей и других мелких грызунов, любит зайчат, 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*» успевает 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 небыло 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.

Ход игры : 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 так же 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.

«Птичка на дереве»

Задачи: закрепить название деревьев;

развивать память, мышление, быстроту реакции, навыки перебрасывания и ловли мяча.

Материал: маски деревьев, мяч

Ход игры : Игроки надевают маски с изображением определённого дерева (*берёза, клён, ель, сосна, дуб, осина и т. д.*). Деревья располагаются по кругу (*врассыпную*).

Воспитатель начинает игру, говорит:

«Прилетела птичка, птичка-невеличка.

Полетала, на берёзу села», бросает мяч ребёнку в маске берёзы. «*Берёза*» отвечает: «*На берёзе была, улетела на елку*», перебрасывает мяч «*ёлке*» и т. д, если игрок ошибается в названии дерева, которому бросил мяч, то он выходит из игры или дают ему выполнить задание.

«*Умный птицелов*»

Задачи: учить задавать наводящие вопросы, закрепить название птиц, семейство;

развивать ловкость, быстроту, память, внимание, речь;

воспитывать дружеские взаимоотношения, коллективизм, бережное отношение к пернатым.

Ход игры : Выбирается ведущий птицелов, остальные дети птицы - игроки договариваются, какими птицами они будут называться. Далее птицы летают. По команде птицелов, птицы **стараятся** увернуться от ловишки – птицелова, но если птицелов поймал, то он пытается угадать название, пойманной птицы, задавать наводящие вопросы (перелётная или зимующая, какого семейства, лесная или городская, водоплавающая и т. д.). Одна пойманная птица, один вопрос, если не угадал, то он отпускает птицу, если угадал, то птица становится птицеловом, а дети придумывают другое название птиц.

«*Ласточки и мошки*»

Задачи: развивать в детях быстроту, ловкость, умение быстро переключаться из одной роли в другую; закрепить жизнедеятельность птиц.

Воспитатель рассказывает, что птицы очень полезны, тем что ловят вредных насекомых, как это делает ласточка, она на лету вылавливает насекомых.

Ход игры : Выбирается «*ласточка*», остальные играющие — «*мошки*». «*Мошки*» разлетаются (*разбегаются*) по площадке, а «*ласточка*» их ловит, до кого она дотрагивается говорит: «*Ласточка!*», «*мошка*» - ребёнок превращается в ласточку, игра продолжается до тех пор, пока все мошки не превратятся в ласточек.

«*Кукушка*»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, наблюдательность, инициативу, закрепить знания об образе жизни птицы. **Материал:** малый мяч, обручи.

Воспитатель рассказывает детям об образе жизни кукушки и предлагает игру.

Ход игры : Выбирается из играющихся **детей кукушка**, остальные птицы. У каждой птицы есть своё гнездо, лежащий на полу обруч. **Воспитатель проговаривает слова:**

Эта птица гнёзд не вьёт

И птенцов своих не ждёт.

В гнезде чужом — яйцо "подбросит",

Никого о том не спросит.

Этим временем все играющие, птицы бегают врассыпную, имитируя птиц.

Ведущий – **кукушка произносит: «Ку-ку».**

На слово «ку-ку», птицы залетают в свои «гнезда», а кукушка **старается** положить мяч в свободный обруч. Если ей это удастся, то в чьём обруче будет находиться мяч, становится кукушкой, если не успеет подложить кому-нибудь, то игра с этим же ведущим продолжается.

2 вариант:

Ведущий—кукушка с мячом (яйцо, остальные птицы. Птицы летают – бегают, кукушка с мячом **старается** кого – ни будь догнать и задеть мячом, если ему удастся, то тот, кого заденут, становится кукушкой, ему передают мяч, игра продолжается с другим ведущим и т. д.

«Летучие мыши»

Задачи: развивать координацию движений, быстроту, внимание, ориентацию в пространстве, формирование уверенности в себе, обогащение знаний об особенностях образа жизни летучих мышей, их способов обитания. После знакомства **детей** с особенностями жизни летучей мыши проводится игра.

Ход игры : Выбирается кот, все остальные дети летучие мыши. Все дети изображают летающих мышей, бегают врассыпную, **воспитатель говорит слова:**

Эй, летающие мыши,

Улетайте с этой крыши!

У соседей кот летучий,

Он летает выше тучи!

Лучше прячьтесь за сараем,

Вместе в прятки поиграем.

1 вариант : После слов выбегает кот, бегающие «летучие мыши» на последние слова вбираются на гимнастическую лестницу, скамейку, а кот ловит тех детей, которые не успели забраться.

2 вариант : Материал: шарф (косынка)

Ход игры : Все дети летают, косынки используют вместо крыльев, на последние слова мыши садятся на корточки, прячутся, прикрывая себя косынками, кот должен угадать, кто под косынкой спрятался, кого не угадает, становится водящим – котом.

«Голодный зверь»

Задачи: развивать диалогическую речь, внимание, воображение, быстроту; закреплять знания о пищевых связях между животными; расширять кругозор о видовом разнообразии растений и животных.

Материал: кубик

Ход игры : Дети стоят в кругу, выбирается ребёнок- водящий, который называет себя любим из животных, например, лиса.

Ребёнок – лиса ходит за кругом и говорит слова:

«Я по лесу хожу, очень кушать хочу

По стучусь я к волку... Тук-тук

-Кто здесь?

- Лиса.

- Зачем пришла?

- Есть хочу.

- Что именно?

Лиса называет, чем она хочет полакомиться, например, «мышкой».

Волк и лиса становятся спиной друг к другу, воспитатель на пустое место в кругу кладёт кубик, виде добычи.

Дети хором говорят: «Раз, два, три возьми!». Волк и лиса бегут в разные стороны по кругу, **стараясь завладеть кубиком**. Если лиса успеет взять кубик, то значит она завладела угощением, остаётся в кругу, если успеет волк, то игра продолжается дальше с голодной лисой. Лиса может назвать любого животного, с кем бы она хотел посоревноваться.

«Волшебный лес»

Задачи: учить детей сохранять правильную осанку, бегать враспынную не наталкиваясь друг на друга; расширять знания о работе лесничего; воспитывать бережное отношение к лесу.

Ход игры : Выбирается лесничий, остальные дети деревья. Воспитатель объясняет, что волшебном лесу деревья могут бегать, но за порядком в лесу следит лесничий, который следит, чтобы в его лесу росли ровные деревья, не

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

мешая друг другу расти. По сигналу «*Волшебный лес!*»- дети бегают, по сигналу: «*Лесничий!*» - дети останавливаются, встают прямо, держа ровную осанку. «*Лесничий*» ходит смотрит, чтобы дети соблюдали правила **игры**, на слова:

С рассветом раньше всех встает

Шагает в чащу смело.

И начинается обход –

Лесничий занят делом.

Если ребёнок забыл расправить плечи, голова опущена, то лесничий должен его исправить, далее игра продолжается по команде «*Волшебный лес*», «*лесничий*» уходит, дети бегают.

Игра «*Зоопарк*»

Задачи: развивать двигательную активность; активизация речевой деятельности; расширение словаря, закрепление диких животных.

Ход игры : Двое **детей водящих**, договариваются какими животными они будут, встают взявшись за руки изображая ворота. Остальные дети держатся за руки и идут цепочкой через ворота, проговаривая слова;

Мы весенним тёплым днём

В зоопарк гулять идём.

Посмотреть хотим скорей

Мы на всяческих зверей.

Входим мы через ворота

И встречаем ...

На последние слова водящие отпускают руки, водящие спрашивают, например, слон или верблюд, ребёнок, который попал между рук, должен выбрать одного из животного и встать за выбранным животным ребёнком. Далее ведущие договариваются, уже выбрав название других зверей, игра продолжается, пока все дети не распределятся на две команды. В конце команды перетягиваются, **выигрывает та команда**, которая перетянет на свою сторону противоположную команду.