

# Роль подвижной игры в экологическом воспитании дошкольников

Природа – единственная книга,  
каждая страница, которой  
полна глубокого содержания.      И. В. Гёте

Главной целью экологического воспитания является формирование экологической культуры. Дошкольный возраст – оптимальный этап в развитии экологической культуры личности. В этом возрасте ребенок начинает выделять себя из окружающей среды, формируются нравственно – экологические основы.

В жизни детей дошкольного возраста ведущим видом деятельности является игра. Удовлетворить детскую любознательность, вовлечь ребенка в активное освоение окружающего мира, помочь ему овладеть способами познания связей между предметами и явлениями позволит именно игра. Игра – это эмоциональная деятельность: играющий ребенок находится в хорошем расположении духа, активен и доброжелателен. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, развлекает и дает отдых. Но одна из первых ее задач – обучение.

Для повышения эффективности экологического воспитания используются разнообразные формы и методы работы. Один из методов – подвижные игры природоведческого характера, которые связаны с подражанием повадкам животных, их образу жизни. Подражая действиям, имитируя звуки, дети закрепляют знания; получаемая в ходе игры радость способствует углублению интереса к природе.

В формировании у детей эмоционального отношения к природе можно использовать подвижные игры типа: «У медведя во бору», «Ласточки и мошки», «Ходят капельки по кругу»; подвижные имитационно – подражательные игры: «Лягушки» (прыжки), «Лиса и куры» (бег, прыжки, лазание), «Заяц» (метание), «Змейка» (бег с препятствиями) и т.д. Это игры типа «Наседка с цыплятами», «Мыши и кот», «Солнышко и дождик», «Волки и овцы» и т.д.

Экологическое содержание можно найти во многих играх. Организуя различные игры, взрослый должен помнить, что ребенок будет активен и получит удовольствие лишь в том случае, если игра будет основана на знакомых ему сведениях. 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 детей.

Подготовила воспитатель Лагутина Л.А.

## Приложение

### Игра "Лягушки" (прыжки)

На земле или на асфальте начертить небольшой квадратик - дом. Вокруг дома - четыре листика вперемежку с четырьмя кочками - пруд.

Играть могут двое, четверо, шестеро ребят. Один из играющих - Лягушка-квакушка, остальные - лягушата.

Лягушка-квакушка учит лягушат прыгать, она стоит справа от пруда, а лягушата - слева. Каждый лягушонок становится на квадратик - дом и, внимательно слушая команды Лягушки-квакушки, прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь тоже на обе ноги.

Лягушка четко и громко командует, один лягушонок прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Например, команда может быть такая: "Кочка!.. Листик!.. Листик!.. Дом!.. Листик!.. Кочка!.. Кочка!.." - или любая другая, где дом, листик и кочка чередуются так, как захочет Лягушка-квакушка. Если лягушонок прыгал высоко и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с Лягушкой, а если ошибся - к лягушатам и должен будет после всех учиться прыгать снова.

### Игра "Лиса и куры" (бег, прыжки, лазание)

Дети изображают кур. Один из играющих - петух, другой - лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: "КУ-КА-РЕ-КУ!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку, гимнастическую стенку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух-трёх кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.

## Игра "Заяц" (метание)

Дети становятся кругом, в центре круга - "заяц". Игроки начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он задел "зайца". "Заяц" пытается увернуться от мяча. Игрок, сумевший задеть мячом зайчика, ста-носится на его место, и игра продолжается.

Правила:

1. При броске нельзя заходить за границы круга и приближаться к зайчику.
2. Надо назвать имя игрока, который будет ловить мяч.
3. Мяч нельзя задерживать в руках, надо перебрасывать его другому игроку как можно быстрее.

## Игра "Змейка" (бег с препятствиями, координация движений)

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку "змейкой", описать круг и т.д.

Правила:

1. Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы "цепочка" не порвалась.
2. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать "след в след".
3. Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать, но склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать "полосу препятствий" из больших кубиков или спортивных предметов (обручей, кеглей, гимнастических скамеечек).
4. Игру можно остановить, если "цепочка" порвалась, и выбрать нового ведущего.

## Игра с мячом «Я знаю»

Цель: создать условия для речевой активности, закрепить название животных.

Ход игры:

Дети становятся в круг, в центре – воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

## Игра "Журавли-журавли".

Цель: закреплять умение быстро бегать, ориентироваться в пространстве, воспитывать любовь ко всему живому.

Ход игры:

Вожак журавлиной стаи, который выбирается считалочкой, поёт или говорит речитативом следующие слова: "Журавли, журавли, выгнитесь дугой". Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп, продолжает: "Журавли, журавли, сделайте 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 "Птица без гнезда".

Цель: закреплять умение быстро бегать, ориентироваться в пространстве, воспитывать любовь ко всему живому.

Ход игры:

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 до мам!" 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.

## Игра «Найди свое дерево»

Цель: обеспечить возможность познавать окружающую среду, использовать опыт прямого общения с ней (проводится в природе).

Ход игры:

Воспитатель завязывает одному ребёнку глаза, несколько раз вращает вокруг себя и ведет к какому-нибудь дереву. Ребенок должен изучить это дерево, ощупав его. Во время изучения воспитатель задаёт наводящие вопросы:

Оно гладкое или нет?

Есть ли на нём листья?

Высоко ли от земли начинаются ветки?

Затем воспитатель отводит ребёнка от дерева, запутывает следы, развязывает глаза и предлагает угадать «своё» дерево, используя опыт, полученный во время ощупывания дерева.

В дальнейшем можно предлагать детям игры попарно.

## Игра "Буря на море".

Цель: воспитывать правильное отношение к природе, расширять понятие детей о правилах поведения в природе.

Ход игры:

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

## 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 «Где снежинки?»

Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лёд, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка, капля и т.д.

Во время движения по кругу произносятся следующие слова:

Вот и лето наступило.  
Солнце ярче засветило.  
Стало жарче припекать,  
Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагаются нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:  
Стужа, вьюга, холода.  
Выходите погулять.  
Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки, и объясняется выбор.

Усложнение: Лежат 4 обруча с изображением четырёх времён года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

## Игра «Земля, вода, огонь, воздух»

Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. 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» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.

## Игра «Ходят капельки по кругу»

Воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю... Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало поодиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плынут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, проходим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

## Игра «Летает, плавает, бегают»

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта.

Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.



## Игра «Беги в дом, какой назову»

Цель: Найти дерево по описанию.

Игровое правило: Около одного и того же дерева долго стоять нельзя.

Описание: Игру проводят по типу «ловишки». Кого-либо из детей назначают ловишкой, все остальные убегают от него и спасаются около названного воспитателем дерева, например, около берёзы. Детям можно перебегать от одной берёзы к другой. Тот, кого поймают ловишка, становится водящим. При повторении игры название дерева каждый раз меняют.

## Игра «Воронята»

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.

## Игра «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.

Оборудование: 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.

## Игра «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.

## Игра «Ёжик и мышки»

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

Бежит ежик - туп-туп,  
Весь колючий, остер зуб!  
Ёжик, ежик, ты куда?  
Что с тобою за беда?

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

Ёжик ножками туп-туп!  
Ёжик 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 жалея 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.

## Игра «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.

## Игра «Охотник и куропатка»

Цель: учить детей играть в игры народов Севера; развивать ловкость, 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».

## Игра «Лягушки в кадучке»

На старой кадучке  
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.

## Игра «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

## Игра «Бабочки и цветы»

Педагог по классу размещает изображения первоцветов. Дети двигаются по всей игровой площадке, имитируя 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.). Дети должны по внешнему виду определить растение и найти где оно находится, заняв соответствующее место.