



Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности
по художественно-эстетическому направлению развития детей №5
села Арзгир Арзгирского района Ставропольского края
(МКДОУ д/с №5 с. Арзгир)

Картотека ЭКОЛОГИЧЕСКИХ игр

Воспитатель: Топол А.И.

с. Арзгир, 2024 г.

Предлагаемые игры легки в изготовлении и могут быть использованы в работе с детьми среднего и старшего дошкольного возраста. Игры имеют четкую структуру: название, цель, описание дидактического материала, методику проведения, а отдельные игры — несколько вариантов проведения.

«ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БАШНЯ «ЛЕС»

Цель: познакомить детей с понятием «пищевая цепь» и дать представление о цепях питания в лесу.

Материал:

Первый вариант — плоскостной: набор карточек с иллюстраций по четыре в каждом (например, лес — растение — травоядное животное — хищник);

Второй вариант: — объемный: четыре разных по величине кубика, на каждой грани которых — иллюстрации леса (лес — гриб — белка — куница; лес — ягоды — еж — лиса; лес — цветок — пчела — медведь; лес — желуди — дикий кабан — волк; лес — береза — майский жук — еж; лес — сосновая шишка — дятел — филин и т.д.)

Методика проведения: на первом этапе дети играют совместно с воспитателем, начинают игру с любого кубика.

Воспитатель: «Это гриб, где он растет?» (В лесу.) «Кто из зверей питается в лесу грибами?» (Белка.) «Есть ли у нее враги?» (Куница.) Далее ребенку предлагается составить пищевую цепь из названных объектов и объяснить свой выбор. Показать, что если убрать один из компонентов пищевой цепи (например, гриб), то вся цепочка распадается.

На втором этапе дети играют самостоятельно. Им предлагается составить свою экологическую башню.

На третьем этапе организуются игры-соревнования: кто быстрее составит башню, в которой есть, например, еж или волк.

«ПИРАМИДА «ПТИЦЫ»

Цель: сформировать знания о простейших цепях питания птиц в природе, закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

Материал:

Первый вариант — плоскостной: набор карточек разного цвета (желтых, синих, красных, черных), моделирующих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из трех карточек с различными иллюстрациями растений и птиц (например, сосна — сосновая шишка — дятел).

Второй вариант — объемный — набор из семи кубиков, где первый-четвертый кубики разного цвета, обозначающие условия, необходимые для жизни растений и животных; пятый — растения; шестой — корм птиц; седьмой — птицы (например, рябина — ягоды рябины — снегирь; ель — еловая шишка — клест; дуб — желуди — сойка; водоросли — улитка — утка; трава — кузнечик — аист).

Методика проведения: по аналогии с «Экологической башней «Лес». Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внимание на следующие правила: разноцветные кубики расставляются горизонтально, а три кубика с иллюстрациями растений и животных выставляются на эту горизонталь вертикально, один на один, с целью показа пищевых цепей в природе.

ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ ЛУКОШКО «АПТЕКА АЙБОЛИТА»

Цель: сформировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

Материал: плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (подорожник, зверобой, ромашка, шиповник, крапива и др.).

Методика проведения: воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке иллюстрацию, называет растение и объясняет, почему его называют «зеленым доктором». Аналогично можно проводить игры с экологическими лукошками на темы: «Цветы луговые», «Первоцветы», «Ягоды», «Грибы» и др.

«ЗООЛОГИЧЕСКИЙ СТАДИОН»

Цель: закрепить знания детей о различных видах животных, их питании и месте обитания в природе.

Материал: планшет, на котором по кругу изображены две беговые дорожки, старт, финиш и девять ходов; в центре стадиона шесть секторов с иллюстрациями животных: один — скворец, две — ласточки, 3 — пчела, 4 — муравей, 5 — медведь, 6 — белка. На отдельных карточках — иллюстрации корма для данных животных и их убежищ (скворечник, муравейник, улей, берлога, дупло и др.). В наборе имеется также кубик для определения хода.

Методика проведения: в игре участвуют два ребенка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по три хода: первый — назвать животное, второй — определить корм для данного животного, третий — назвать его убежище в природе. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

«ЗЕЛЕННЫЕ КАРТЫ»

Цель: упражнять детей в соответствии простейших цепей питания животных в природе.

Материал: набор игровых карточек из 36 штук, каждая окрашена с обратной стороны зеленым цветом, а на лицевой — иллюстрации различных животных и растений, которые составляют таким образом, чтобы в итоге сложилось 18 пар (животное — корм для него).

Методика проведения: в игре принимают участие от двух до шести детей. Каждому ребенку раздается по 6 карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них такие, которые можно составить в пары. При правильном ходе ребенка карточки откладываются. Количество карт постоянно пополняется до шести, пока они не закончатся. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек.

«ПРОГУЛКА В ЛЕС»

Цель: сформировать правильное отношение к лесным обитателям, расширить знания детей о правилах поведения в лесу, упражнять в распознавании предупреждающих и запрещающих экологических знаков.

Материал: планшет с изображением лесной поляны с несколькими тропинками, на которых размещены предупреждающие знаки; силуэты детей, которых можно перемещать по тропинкам; набор запрещающих экологических знаков в конверте (например, не рвать ландыши; не топтать грибы, ягоды; не ломать ветви деревьев; не разрушать муравейники; не разводить костры; не ловить бабочек; не кричать; не включать громкую музыку; не разорять птичьи гнезда и др.).

Методика проведения: в игре может участвовать группа детей, которые отправляются в лес на прогулку. На первом этапе следует провести ребят по тропинке, рассказать, что на ней находится, выставить соответствующие экологические знаки, помогающие соблюдать правила поведения в лесу.

На втором этапе дети самостоятельно путешествуют по лесным тропинкам, где расставлены различные экологические знаки. Игроки должны объяснить по ним правила поведения в лесу. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество фишек.

«ЛЕСНИК»

Цель: закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

Материал: набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (ландыш, муравейник, гриб съедобный и несъедобный, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костер, скворечник и др.).

Методика проведения: дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

«КТО ГДЕ ЖИВЕТ?»

Цель: закрепить знания детей об убежищах в природе различных видов животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей).

Материал: планшет, на котором с одной стороны изображены различные животные, а с другой — их убежища (например, берлога, нора, улей, скворечник, гнездо и др.). В конверте с обратной стороны планшета находятся стрелки-указатели по количеству животных. Вместо стрелок можно нарисовать на планшете между животными и их убежищами лабиринты из разноцветных линий.

Методика проведения: в игре принимают участие двое и более детей. Поочередно дети находят предполагаемое животное и стрелкой или с помощью лабиринта определяют его убежище. При правильном выполнении игровых действий ребенок получает фишку. Если ответ неверный — ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто соберет большее количество фишек.

«КТО ЧЕМ ПИТАЕТСЯ?»

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей) в природе.

Материал: планшет, на котором по кругу размещены разные виды корма для различных видов животных. В центре планшета укреплен движущаяся стрелка. С обратной стороны планшета в конверте помещены карточки с иллюстрациями животных.

Методика проведения: в игре участвуют двое и более детей. Поочередно, по загадке воспитателя, игроки находят соответствующую картинку с изображением животного и с помощью стрелки указывают вид корма, которым питается данное животное. За правильный ответ — фишка. Выигрывает тот, кто соберет большее количество фишек.

«НАЙДИ ДОМИК»

Цель: упражнять детей в группировке животных по способам питания (травоядные, хищные, всеядные, паразиты).

Материал: набор карточек с иллюстрациями животных разных видов, четыре разноцветных поля для размещения карточек; зеленое — для травоядных, красное — для хищников, зелено-красное — для всеядных, черное — для животных-паразитов.

Методика проведения:

Первый вариант: дети играют по одному. Ребенок группирует карточки с животными по цветным полям в зависимости от того, чем они питаются. После выполнения задания воспитатель проверяет правильность решения и за каждую ошибку выдает игроку штрафную фишку. Выигрывает тот, кто меньше наберет штрафных фишек.

Второй вариант: дети поочередно берут по одной карточке с изображением животного и находят для него домик, опираясь на собственные знания об особенностях питания разных видов животных. Выигрывает тот, кто больше наберет фишек за правильность выполнения задания.

«ЧТО СНАЧАЛА, ЧТО ПОТОМ?»

Цель: закрепить знания детей об основных стадиях роста и развития живых организмов (растений, животных, человека).

Материал: набор карточек, на которых зафиксированы стадии роста и развития растений или животных (гороха, одуванчика, земляники, лягушки, бабочки и др.), а также человека (младенчество, детство, отрочество, зрелость, старость).

Методика проведения:

Первый вариант: ребенку предлагается разложить карточки в порядке роста и развития живых существ (например, бабочка-капустница: яйцо — гусеница — куколка — бабочка) и рассказать, что было сначала, а что потом.

Второй вариант: воспитатель раскладывает карточки, преднамеренно делая ошибку. Дети должны исправить ее и объяснить свое решение.

«ПОМОЖЕМ РАСТЕНИЮ»

Цель: закрепить знания детей об условиях, необходимых для роста растений (вода, свет, тепло, питательная почва); упражнять в определении недостатка тех или иных условий по внешнему виду растения.

Материал: набор карточек с изображением одного из комнатных растений (например, бальзамина) в хорошем состоянии и с недостатком (увядшие листья, пожелтевшие листья, светлая почва и др.); четыре цветные карточки-модели, изображающие необходимые для растения условия: желтая — свет, красная — тепло, синяя — вода, черная — питательная почва; четыре карточки с изображением здорового растения и необходимых ему четырех условий.

Методика проведения: в начале игры детей знакомят с карточками-моделями условий, которые необходимы для роста и развития растения. Затем рассматривают четыре карточки с изображением одного и того же растения в хорошем состоянии с указанием благоприятных условий (свет, тепло, вода, почва). Детям объясняют, почему растению хорошо.

Карточки-модели раскладываются на столе перед ребенком, а на наборном полотне воспитатель составляет рассказ о растении: «Рос бальзамин в горшке на окошке и радовался первому весеннему солнцу. Солнечные лучи грели все сильнее, а запасов воды в почве становилось все меньше. В понедельник утром дети заметили, что листья бальзамина пожелтели и поникли. Что же делать?» Воспитатель предлагает детям помочь растению: отобрать карточки-модели с изображением необходимых ему условий. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет большее количество фишек.

«ЛЕС — ДОМ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ»

Цель: закрепить знания детей о лесу как природном сообществе, сформировать представления об экологических нишах (этажах) смешанного леса и месте животных в них.

Материал: плоскостная модель с изображением четырех ярусов смешанного леса: первый — травянистый покров, второй — кустарники, третий — лиственные деревья, четвертый — хвойные деревья. На каждом из ярусов сделаны специальные прорезы для прикрепления фигурок животных. В конверте с обратной стороны планшета находятся фигуры-силуэты различных лесных обитателей: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.

Методика проведения:

Первый вариант: играет один ребенок, остальные проверяют правильность выполнения задания: расселить всех животных по «этажам» в зависимости от места их обитания. Выигрывает тот, кто меньше всего допустит ошибок.

Второй вариант: силуэты животных раскладываются на столе обратной стороной. Дети поочередно берут по одному силуэту, называют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить свой выбор. За правильный ответ — фишка. Если задание выполнено правильно, то фигурка-силуэт животного обратно выкладывается на стол и действие повторяется другим игроком.

Игры для прогулок в разное время года
с использованием разнообразного природного материала.

Игра «Продай дерево»

Цель: закрепление признаков и названий деревьев; совершенствование движений в природных условиях; упражнение в быстроте, ловкости. Правила игры:

1. Покупатель и продавец должны знать название дерева. Если покупатель неправильно называет дерево, продавец не имеет права его продать. Если продавец не знает название своего дерева, оно передается покупателю.
2. Если продавец отказывается в продаже, он обязательно должен поменяться с кем-то из деревьев, сказав: «Меняю дуб на... (называет нужное дерево)».
3. Перед началом игры оговаривается движение, которое будет использоваться при обмене деревьями (бег, прыжки, ходьба быстрым шагом и т. д.).

Содержание: 3—5 детей занимают места под «своим» деревом. Ведущий игрок — покупатель — дерева не имеет. Одного из владельцев дерева он просит: «Человек, человек, продай свой дуб (...)», — на что тот может ответить положительно или отрицательно. Если продавец говорит: «Не продаю, иди к соседу», — покупатель идет к следующему владельцу. При этом продавец, отказавший в покупке, должен быстро поменяться с кем-нибудь из деревьев — перебежать так, чтобы покупатель не успел занять его дерево. Покупатель остается ведущим до тех пор, пока не займет чье-либо место под деревом. Если владелец продает свое дерево, он становится покупателем.

Игра «Три задания — три желания»

Цель: развитие умения планировать ряд последовательных действий, взаимосвязанных между собой; закрепление названий деревьев и их плодов; упражнение в различении предметов по их форме, величине на ощупь; совершенствование движений в естественных природных условиях; формирование творческих умений.

Материал: чудесный мешочек, плоды деревьев, карточки с заданиями. Правила игры:

1. Тот, кто не сможет отыскать в мешочке названные предметы, выбывает из игры.
2. Нельзя повторять «чужие» движения, необходимо внести в них хотя бы маленький элемент новизны (например, бросить желудь можно не только в ствол, но и в ветку, в лист и т. д.).
3. Игра постепенно усложняется: дети выбирают плоды из мешочка не по заданию, а по...

желанию, предварительно описав их словами; перед началом игры каждый продумывает последовательность всех трех действий и кратко излагает их.

Содержание: игра состоит из трех взаимосвязанных частей.

1. Детям даются разные задания (каждому — свое): взять из мешочка на ощупь желудь со шляпкой или без нее, самый большой, самый маленький, два одинаковых по величине, один большой и два маленьких и т. д.
2. Выполнив первое задание, каждый находит дерево, «подарившее» эти плоды, и придумывает игру-движение с ним (попасть желудем в ствол с определенного расстояния, перебросить через ветку и пр.).
3. В конце следует поблагодарить дерево. Как это сделать, ребенок придумывает сам: погладить его рукой, прижаться щекой, попытаться обхватить руками, сказать ему добрые слова. В игре можно использовать любое дерево, имеющее плоды (ель, сосну, рябину). Задания могут быть оформлены в виде карточек с рисунками. Победителем считается тот, кто придумает самое интересное, необычное движение, сумеет искренне «поблагодарить» дерево.

Игра «Найди дерево»

Цель: закрепление названий и признаков деревьев; совершенствование движений в природных условиях, ориентирование в пространстве. Материал: поощрительные фишки, листья, плоды, веточки деревьев. Правила игры

1. Заранее оговаривается движение, используемое в игре.
2. Поощрительную фишку получает только тот, кто не только добежал до дерева, но и первым обхватил его.

Содержание: воспитатель называет дерево (ель, березу и др.), предлагает найти, добежать (дойти, допрыгать) до него и обхватить руками. Используются элементы соревнования: кто быстрее найдет «свое» дерево? Варианты игры: дети бегут к тому дереву, веточку, лист или плод которого показывает воспитатель; детям предлагается найти такой же лист на земле и с ним бежать к нужному дереву и т. д. Правильно выполнивший задание получает поощрительную фишку. Победителем считается тот, у кого окажется большее количество фишек.

Игра «Березонька, выручай»

Цель: совершенствование различных видов и способов бега в природных условиях; развитие внимания, быстроты реакции на сигнал, ловкости.

Правила игры

1. Начинать бег и ловить можно только по окончании «кричалки».
2. Не разрешается ловить игрока, добежавшего до дерева и выполнившего дополнительное движение.

Содержание: дети стоят в кругу, взявшись за руки, ловишка в середине круга. После произнесенных хором слов «Ловишка, ловишка, беги — догоняй, березка, березонька, выручай!» дети бегут к березе. Добежав до березы, они должны успеть выполнить одно из действий: дотронуться до ствола, обхватить его руками, прислониться щекой, повиснуть на ветке.

Игра «Записки в лесу»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, настойчивости; закрепление движений в естественных условиях; воспитание бережного отношения к природе.

Материал: небольшие листочки бумаги с рисунками и надписями. Правила игры

1. Снимать записки с веток осторожно, чтобы не повредить дерево.

2. Ходить по лесу бесшумно; найдя записку, не бежать и не кричать. Содержание: воспитатель заранее развешивает на кустах и ветках «записки». Дети должны их отыскать. Победителем считается тот, у кого записок окажется больше.

Игра «Мишень»

Цель: совершенствование навыков метания в естественных природных условиях; закрепление названий хвойных деревьев. Материал: палочка, веревочка, шишки. Правила игры

1. Дети предварительно собирают для себя по 10 шишек (еловых, сосновых), раскладывают их в ряд.
2. Прежде чем бросить шишку, необходимо сказать, с какого она дерева. Если дерево названо неправильно, игрок теряет право одного броска.
3. Каждый сам подсчитывает очки (могут быть разные варианты подсчета: в уме, откладывая палочки или другие мелкие предметы по количеству очков). Содержание: на земле рисуют несколько кругов (один в другом), пользуясь палочкой с привязанной на конце веревочкой и воткнутой в землю (используя это приспособление как циркуль). Дети по очереди (по договоренности или жеребьевке) бросают шишки в круги, стараясь попасть в центральный. За попадание в центральный круг присуждается 5 очков, в каждый последующий — на одно меньше. Набравший большее количество очков считается победителем.

Игра «По нарисованной дорожке»

Цель: совершенствование навыков разных способов ходьбы в природных условиях; развитие наблюдательности, сообразительности, творчества, выдержки. Правила игры

1. Ведущий должен оставить четкие следы и определенный «узор» на земле.
2. Игроки соизмеряют длину и постановку своих шагов точно с обозначенными на земле. Содержание: выбирается ведущий. Он становится впереди колонны и «рисует» дорожку: идет по песку (снегу), стараясь оставить своеобразный рисунок из следов (идет широким, узким, приставным шагом, спиной вперед, ставя стопу прямо, под разным углом). При этом следует предусмотреть определенную повторяемость «узора». Дети должны идти друг за другом «след в след», точно повторяя «рисунок». Победителями (их может быть несколько) считаются те, кто правильно выполнит задание.

Игра «Листопад»

Цель: закрепление двигательных умений в естественных природных условиях; развитие ловкости, грациозности движений, внимания, наблюдательности. Материал: легкий шарф или колечко с привязанными к нему разноцветными ленточками разной длины. Правила игры

1. Дети должны подбирать наиболее подходящие к заданию движения, выполнять их эмоционально, грациозно.
2. Начинать и заканчивать движения следует точно по сигналу. Содержание: воспитатель читает стихотворение: «Падают, падают листья, в нашем лесу листопад, желтые, красные листья по ветру вьются, летят... ». Затем, размахивая шарфом или колечком, говорит детям: «Я — ветер, вы — листья», — и предлагает различные игровые задания. Например: ветра нет — листья уснули (все приседают, закрывают глаза); подул ветер и погнал листья (дети двигаются в разных направлениях — прямо, боком, спиной вперед);

закружились листья на месте; стих ветер — листья отдыхают и т. д. Роль ветра можно поручить кому-либо из детей.

Игра «Найди предмет»

Цель: развитие внимания, наблюдательности.

Материал: камешки, шишки или другие предметы, найденные в лесу. Правила игры

1. Предмет прячется таким образом, чтобы он выделялся на общем фоне (на пеньке, в развилке ветки, на перекрестке тропинок и т. п.).

2. На поиски спрятанного предмета отправляются все дети по сигналу. Содержание: спрятав какой-либо предмет (или несколько), воспитатель сообщает участникам игры, что он спрятал и приблизительно где. Предлагает

найти предмет. Тот, кто выполнит задание первым, считается победителем и получает право продолжить игру в качестве руководителя.

Игра «Кто дальше бросит копье»

Цель: упражнение в метании, развитие внимания, ловкости. Материал: прутики, ленточки, поощрительные фишки. Правила игры

1. Копье для себя каждый изготавливает сам.

2. Бросок выполняется одновременно по сигналу.

3. Способ метания дети выбирают самостоятельно.

Содержание: копье готовится из найденного на земле прутика, к которому привязывается пучок травы или ленточка. Дети становятся вдоль тропинки (начерченной линии) и

бросают копье, точно выполняя задание воспитателя: кто дальше? выше? попади в цель (в ствол, в нарисованный круг) и др. Количество бросков и правильность выполненных заданий подсчитывается с помощью поощрительных фишек.

Игра «Перелет — недолет»

Цель: упражнение в разных способах метания, развитие внимания, быстроты реакции.

Материал: шишки по количеству детей, поощрительные фишки. Правила игры

1. Шишка должна перелететь через деревце; застрявшая в ветках или недолетевшая очка не дает.

2. Бросок выполняется поочередно по сигналу.

Содержание: все вместе ищут два растущих рядом деревца или куста разной высоты и перебрасывают через них шишки. Перебросивший шишку через низкое дерево получает одно очко, через более высокое — два. По количеству полученных поощрительных фишек определяется победитель.

Игра «Пройди и запомни»

Цель: совершенствование различных видов и способов ходьбы в естественных условиях; развитие внимания, наблюдательности, памяти. Материал: шишки, веточки, коряги и другие предметы. Правила игры

1. Идти нужно указанным способом (на носках, пятках, боком, спиной вперед и т. д.) и выполнять движения правильно.

2. При повторении игры меняется расположение предметов и их количество. Содержание: на тропинке раскладываются разные предметы (5—7 шт.), найденные в лесу. Дети идут по тропинке друг за другом разными способами (по указанию воспитателя) и одновременно запоминают порядок расположения предметов. Затем каждый рассказывает об увиденном. Допустивший ошибку проходит тропинку повторно и говорит, в чем он ошибся.

Игра «Парашютист»

Цель: совершенствование навыков прыжка в природных условиях, закрепление названий способов прыжков; развитие ловкости, внимания, точности движений.

Материал: поощрительные фишки. Правила игры

1. Прыгать по сигналу, приземляясь на носки, сохраняя равновесие.
 2. Поощряется усложненный прыжок (с поворотом в воздухе, спиной вперед, боком и пр.).
- Содержание: около пенька (бревна, кочки) в снегу вытапывается круг (выкладывается из шишек). Дети по очереди спрыгивают с пенька в круг. Поощрительная фишка выдается тому, кто приземлится точно в центр круга. Можно подготовить 2—3 круга с постепенным удалением от места прыжка. Победитель определяется по количеству полученных поощрительных фишек.

Игра «Пройди прямо»

Цель: упражнение в ориентировке в пространстве; развитие внимания, памяти; закрепление различных способов ходьбы. Материал: заостренные палочки для рисования дорожки. Правила игры

1. Начинать и заканчивать движение точно по сигналу.
2. Во время движения глаза не открывать, не подглядывать.
3. Правильно выполнять предлагаемый способ движения.
4. Нарушающий правила выбывает на один период игры.

Содержание: выбирается ровная площадка. Дети выстраиваются в шеренгу на расстоянии двух-трех шагов друг от друга и рисуют впереди себя прямую линию. Им предлагается пройти по этой линии с закрытыми глазами. Отмечается, кому это удалось. Используются разные задания: пройти с закрытыми глазами приставным шагом правым, левым боком, спиной вперед и т. д.

Игра «Точный прыжок»

Цель: упражнение в различных способах прыжков и точности приземления, в ориентировке в пространстве; развитие внимания, самооценки. Материал: поощрительные фишки. Правила игры

1. Правильно выполнять предлагаемый способ прыжка (без предварительного показа).
 2. Начинать движение по сигналу.
 3. Уметь оценить правильность своего прыжка, точность приземления.
- Содержание: каждый рисует для себя круг и становится в его центр. По сигналу дети подпрыгивают и, повернувшись в воздухе на 180°, приземляются внутри круга. При повторении используется двойной прыжок, прыжки на одной ноге, с закрытыми глазами и др. Дети сами оценивают, насколько удался им прыжок — за правильную оценку они получают каждый раз поощрительную фишку.

Игра «Кривые дорожки».

Цель: развитие глазомера, упражнение в счете, совершенствование навыков ходьбы.

Материал: палочки, мел для рисования. Правила игры

1. Все нарисованные дорожки должны быть разными по форме и длине (до 10 шагов).
2. Дорожка может быть продана при двух условиях:
 - 1) количество шагов соответствует названному (равномерность шага не требуется, поэтому шаги можно «подогнать» к названному количеству);
 - 2) пройти надо точно по начерченной линии.

Содержание: несколько детей рисуют «кривые дорожки» (зигзагом, змейкой и т. п.),

остальные наблюдают за ними, подсказывают. Готовые дорожки «продаются». Покупатель подходит к владельцу дорожки и говорит: «Хозяин, хозяин, продай дорожку». Тот в свою очередь спрашивает: «Сколько за нее дашь?» Покупатель должен примерно рассчитать длину дорожки в шагах и ответить, например, так: «Десять шагов и все точные». Покупатель идет по нарисованной дорожке и считает шаги. Если количество шагов соответствует предложенной цене, он становится «хозяином» дорожки.

Игра «Ветер и ветерки»

Цель: упражнение в различных видах и способах ходьбы и бега, развитие внимания, быстроты реакции на сигнал.

Правила игры

1. Движения всеми игроками должны выполняться правильно и четко.
2. Неправильно выполнивший движение или запоздавший выходит из игры. Содержание: ведущий — ветер — выполняет движения: бег в разных направлениях, с разным положением рук, с высоким подниманием колен, с кружением и приседанием, широким шагом, галопом и т. д. Ветерки должны повторять их в точности.

Игра «Метелица, вьюга, пурга, буран»

Цель: закрепление названий природных явлений зимы; упражнение в различных видах и способах движений.

Правила игры

1. Точно дифференцировать движения в зависимости от сигнала.
2. Начинать движения одновременно.
3. После игры помочь друг другу отряхнуть снег.

Содержание: дети становятся под деревом. По сигналу «Метелица» — они подпрыгивают, стараясь достать до ветки и стряхнуть как можно больше снега. Затем они кружатся, «как метелица».

По сигналу «Вьюга» дети становятся в ряд и двигаются вперед, захватывая снег двумя руками и подкидывая его вверх. По сигналу «Пурга» — становятся вокруг небольшой ели, каждый лепит снежок и бросает его, стараясь перебросить через ель. По сигналу «Буран» дети кружатся на месте и с продвижением вперед, одновременно подкидывая вверх снег ногами. При повторении игры воспитатель или кто-либо из детей повторяет сигналы в произвольном порядке.

Игра «Раз тропинка, два тропинка...»

Цель: упражнение в ходьбе различными способами, в ориентировке в пространстве; знакомство со свойствами снега.

Правила игры

1. При «рисовании» тропинки каждый использует только один способ ходьбы, точно дифференцируя и называя его.
2. При ходьбе по тропинкам выбирать соответствующие способы ходьбы. Содержание: каждый из детей «рисует» на снегу свою, не похожую на другие, тропинку, используя разные способы ходьбы (приставным шагом прямо, боком, спиной вперед и т. д.). Тропинка может быть широкая, узкая, с препятствиями из снежного сугроба, длинная, короткая, извилистая, круглая и пр. После того, как тропинки будут нарисованы, дети рассматривают их, пытаются угадать использованный «при рисовании» способ ходьбы, а

затем проходят по ним соответствующим шагом. В конце игры все тропинки соединяются вместе — «строится большой дом».

Игра «Зима надоела»

Цель: закрепление знаний о признаках зимы; упражнение в беге с ловлей и увертыванием; развитие ловкости, быстроты.

Правила игры

1. Ответ должен состоять из одного предложения с четко выраженным признаком.
2. Бег можно начинать только после последнего произнесенного слова. Содержание: воспитатель читает стихотворение: «Жаворонки, прилетите, студеную зиму унесите, теплу весну принесите: зима нам надоела...» — и спрашивает детей, почему зима надоела. Каждый из детей находит свой вариант ответа. Ответивший первым убегает, а все остальные его ловят.

Игра «Найди такой дуб»

Цель: упражнение в быстроте, ловкости; закрепление представлений о дубе; обогащение активного словаря.

Правила игры

1. Бег начинать одновременно по сигналу «Беги!»
 2. Дети по очереди выбирают дерево, к которому надо бежать.
 3. Игру повторить несколько раз, чтобы закрепить как можно больше слов.
- Содержание: игра проводится в дубовой роще. Дети рассматривают деревья и находят среди них самое большое, низкое, старое, молодое, развесистое, могучее, красивое и т. д. После такой предварительной беседы они становятся в шеренгу, хором произносят: «Раз, два, три... К самому большому (низкому и т. д.) дубу беги!» — и стараются как можно быстрее добежать до цели.

Игра «Мое любимое дерево».

Цель: закрепление названий деревьев и их признаков; упражнение в беге, быстроте реакции на сигнал, ловкости.

Правила игры

1. Следует правильно назвать дерево и для его характеристики выбрать наиболее яркий признак.
2. Не выполнивший это задание с первого раза повторяет его. Содержание: каждый из детей выбирает для себя любимое дерево, рассматривает его, запоминает характерные детали с тем, чтобы потом его нарисовать, рассказать о нем. На сигнал «О дереве расскажи!» — дети бегут к воспитателю и одним предложением характеризуют какой-либо признак дерева или свое отношение к нему. Затем они бегут обратно к своему дереву, чтобы проверить правильность высказанного суждения. После игры дети рисуют дерево.

Игра «Стежки-дорожки»

Цель: закрепление двигательных умений в естественных природных условиях; развитие ловкости, памяти, внимания.

Правила игры

1. Ведущий, прежде чем поменять движение, останавливает колонну и называет следующее движение.
2. Ведущий меняется, если он повторяет уже использованное ранее движение.

3. Идущие в колонне должны точно повторять предлагаемые движения. Содержание: дети в колонне двигаются за ведущим, точно повторяя его движения. Задача ведущего — провести детей змейкой между деревьями, выбирая самую удобную дорогу и как можно чаще меняя движения (идут разными способами, бегут, продвигаются прыжками и т. д.). Ведущий, придумавший больше движений, считается победителем.

Игра «Что мы видим?»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, быстроты реакции; активизация словаря; упражнение в различных видах и способах движений.

Правила игры

1. Называть слово надо быстро, не задумываясь.

2. Нельзя повторять слова и движения.

Содержание: дети по очереди называют одним словом, что видят вокруг (например: лес, небо). Кто не может быстро придумать слово — выполняет какое-нибудь движение (подпрыгивает, кружится и т. д.), остальные повторяют за ним. Победителем считается тот, кто назвал больше слов.

Игра «Кто быстрее?»

Цель: упражнение в беге, ориентировке в пространстве; развитие ловкости, быстроты реакции на сигнал.

Правила игры

1. Бег начинать по определенному сигналу (словесному, звуковому).

2. Правильно называть ориентир, до которого следует бежать. Содержание: желающий посостязаться в беге подходит к кому-нибудь из детей. Он закладывает за спину свою левую руку и хватает ею за локоть правой так, чтобы та была свободна только до локтя. Если вызов принимается, желающий состязаться делает то же. Затем оба ударяют в ладони друг друга. Они договариваются, куда будут бежать, называя дерево, куст, пенек и т. д. Задача — добежать первым.

Игра «Прыгни дальше»

Цель: упражнение в прыжках, ловкости, ориентировке в пространстве. Правила игры

1. Перед игрой следует договориться о способе прыжка (с места, с разбега, прямо, боком и т. д.).

2. Сидящие на земле игроки не должны менять позу во время прыжков. Содержание: двое игроков садятся на землю друг против друга и упираются ногами. Остальные играющие прыгают через их ноги поочередно, стараясь прыгнуть как можно дальше. Те игроки, кто прыгнет на меньшее расстояние, заменяют сидящих на земле.

Игра «Не замочи ног»

Цель: упражнение в прыжках, ловкости, быстроте. Материал: различный природный материал. Правила игры

1. При каждом повторении игры ширина ручья постепенно увеличивается.

2. Прыжок выполняется всеми одновременно.

3. Количество повторений игры оговаривается заранее.

Содержание: из прутьев, шишек (палочек, камешков и т. д.) выкладывается ручей шириной 50—80 см. Дети делятся на две команды. Одна из команд строится вдоль ручья и по сигналу второй перепрыгивает ручей. Тот, кто не смог преодолеть препятствие,

выходит из команды. Таким же образом прыгает и вторая команда. Выигрывает та из них, которая заканчивает игру с большим количеством игроков.

Игра «Подарки от березы»

Цель: закрепление представлений и воспитание любви к природе; развитие памяти, внимания; активизация словаря. Материал: поощрительные фишки. Правила игры

1. Нельзя повторять сказанное или выполненное другими игроками.
2. Каждый из игроков должен иметь возможность проявить активность.
3. Оригинальное высказывание и движение поощряется дополнительной фишкой.

Содержание: воспитатель называет признаки березы или другого дерева; дети должны выбрать те, которые относятся к березе. За правильный ответ выдается «подарок от березы» — фишка. Далее детям предлагается подарить березе красивое, доброе слово, загадку, пословицу, сопровождая каким-нибудь движением. За каждый ответ получают по фишке. В конце подсчитывается их количество у каждого из игроков. В заключение проводится хоровод «Во поле береза... »

Игра «Моя находка»

Цель: закрепление движений в естественных условиях; развитие наблюдательности, внимания, фантазии.

Правила игры

1. Выбирая находку, необходимо придумать несколько вариантов ее использования.
2. В конце игры называются лучшие способы обыгрывания найденных предметов.

Содержание: детям предлагается разойтись по лесу, найти «что-нибудь» и принести все находки в определенное место. Затем все они рассматриваются, высказываются предположения, что можно с ними делать. Например, сухая легкая палочка длиной 80—100 см похожа на посох, с которым ходят лесные сказочные герои. Детям предлагается изобразить любого героя (Гнома, Бабу Ягу, Кощея и т. д.). Эту же палочку можно использовать для прыжков — положить на землю и прыгать через нее разными способами (вдоль, прямо, боком, спиной вперед, на одной и двух ногах и т. д.). Прочный легкий шест длиной до 1,5 м можно использовать для прыжков через узкую канавку, опираясь на него. С таких же позиций рассматриваются и другие находки — желуди, чашечки желудей, шишки от разных деревьев, листья, камешки.

Игра «Картинная галерея»

Цель: закрепление способов движений в естественных условиях; развитие внимания, памяти, фантазии.

Правила игры

1. Точно дифференцировать движения по способам их выполнения.
2. Следы на «картине» располагать в виде рисунка.

Содержание: каждый из детей выбирает ровную песчаную площадку (примерно 1 м²), очерчивает ее в виде рамы. Это картина, на которой надо оставить разные следы. Предварительно дети должны опробовать, какие следы остаются от разных движений (прыжок на двух ногах прямо, боком, с поворотом, на одной ноге, ходьба на носках, пятках, внешней стороне стопы и т. д.). Затем дети выбирают понравившиеся и запечатлевают их, предварительно загладив старые следы. Проводится просмотр готовых картин, угадывание движений.

Игра «Найди камешки»

Цель: развитие наблюдательности, внимания, фантазии; закрепление движений в естественных условиях.

Правила игры

1. Находить камешки в соответствии с заданием.
2. Нельзя повторять уже выполненное кем-либо из детей движение. Содержание: детям поочередно даются задания: найти самый большой камешек, самый гладкий, острый, причудливый, красивый и т. д. Эта часть игры проводится в форме соревнования — кто быстрее? Во второй части каждый из детей придумывает движения со своим камешком. Выигрывает тот, кто больше придумает движений.

Игра «Послушный камешек»

Цель: упражнение в ручных двигательных умениях; закрепление различных способов бросков; развитие ловкости, быстроты, внимания, памяти. Материал: небольшие камешки.

Правила игры

1. Выполнять движения правильно, дифференцировать их по названию.
2. Обронивший камешек получает штрафное очко.
3. Выигрывает тот, у кого меньше или совсем нет штрафных очков. Содержание: последовательно выполнять различные виды бросков: перебрасывать камешек из руки в руку; подбрасывать и ловить одной рукой (правой и левой поочередно); подбрасывать одной, а ловить другой рукой; подбрасывать вверх и ловить двумя руками; подбрасывать вверх двумя руками, а ловить одной и наоборот; перекатывать камешек между ладонями; перекатывать одной рукой вокруг ладони другой; бросать сверху одной рукой и успеть поймать падающий камешек двумя руками (позднее одной); подбрасывать и ловить с хлопком во время полета. Те же движения повторяются с двумя камешками. Первый раз движения выполняются после показа, затем — только по названию.

Игра «С камешком у воды»

Цель: летние забавы; закрепление навыков метания в естественных условиях; развитие ловкости, зрительного и слухового внимания, выдержки. Правила игры

1. Начинать движения по сигналу.
2. Задание выполнять как можно точнее.

Содержание:

1. «Брось и послушай» — кто-либо из детей бросает камень в воду, остальные сидят с закрытыми глазами. По всплеску воды они должны определить, далеко или близко упал камень.
2. «Точно в цель» — один из детей бросает камень, остальные по очереди должны бросить камень в то же место.
3. «Поющие фонтаны» — дети бросают одновременно несколько камешков. Затем рассказывают друг другу, у кого какой получился фонтан (большой — маленький, громкий — тихий и т. д.).

Игра «Рисунки из камешков»

Цель: закрепление движений в естественных условиях; развитие внимания, фантазии; упражнение в счете. Правила игры

1. Рисунок из камешков должен быть понятным, нельзя повторять чужие рисунки.
2. Правильно называть количество камешков.
3. Придумать как можно больше разных движений.

Содержание: детям предлагается найти как можно больше камешков и выложить из них простой рисунок: спираль, извилистую линию, лестницу, солнце с лучами и т. д. Затем дети придумывают движения в соответствии со своим рисунком — количество повторений движений должно соответствовать количеству камешков. Победители определяются дважды: по количеству камешков в рисунке и по выполненным движениям.

Игра «Потерянный предмет»

Цель: развитие наблюдательности, внимания; упражнение в умении ходить бесшумно, сдерживать эмоции.

Материал: различные предметы: блокнот, карандаш, пакет и т. п. Правила игры

1. Ходить по лесу медленно, бесшумно; обнаружив предмет, не бежать с ним и не кричать.
2. Начинать поиск после сигнала.

Содержание: воспитатель незаметно для детей «теряет» (но не прячет) несколько предметов. Задача играющих — медленно, бесшумно ходить по лесу, разыскивая эти предметы. Нашедший большее количество предметов становится победителем. Теперь он имеет право «потерять» какой-либо предмет, а дети его ищут.

Игра «С горки на горку»

Цель: двигательные забавы; закрепление движений в естественных условиях; развитие внимания, образного мышления, памяти.

Правила игры

1. Внимательно слушать и подбирать движение, наиболее соответствующее заданию.
2. Выполнять движения правильно.

Содержание: дети по сигналу поднимаются на горку и спускаются с нее, подбирая то движение, которое соответствует образному заданию воспитателя (например, на горку — лошадки, с горки — зайчатки; на гору — зайчата, с горы — медвежата; на гору — стрекозы, с горы — козы; на гору — муравьи, с горы — журавли и т.д.). Побеждает тот, кто точнее подберет движение и правильно его выполнит. Победитель становится руководителем игры.

Игра «Ребята и зверята»

Цель: забавы-импровизации; совершенствование движений; развитие творчества, фантазии.

Правила игры

1. Четко дифференцировать движения и изображаемых животных согласно тексту.
2. Использовать как можно больше различных движений. Содержание: дети выполняют движения соответственно тексту:

— На зеленом на лугу бегут ребята. (Дети бегут кто как хочет.)

— Это вовсе не ребята, а какие-то зверята. (Изображают с помощью движений различных животных.)

— Убежали все зверята, вновь вернулись к нам ребята. (Выполняют любые движения.)

Воспитатель отмечает наиболее интересные импровизации, подчеркивает, кто из детей использовал больше разнообразных движений.

Игра «Меткий стрелок»

Цель: закрепление навыков метания; развитие глазомера, ловкости. Материал: мелкие предметы для метания. Правила игры

1. При выполнении броска не заступать за черту.

2. Засчитывается попадание в любую лунку независимо от последовательности ее расположения.

Содержание: на прямой линии выкопать пять лунок через 10—15 см друг от друга. На расстоянии 1 м от первой лунки отмечается исходная черта для броска. Игрок, имея в руках пять предметов для метания (камешки, шишки, желуди, каштаны и пр.), бросает их по одному в каждую лунку, начиная с ближней. Победителем считается тот, кто точнее выполнит задание.

Игра «Спрячь предмет и опиши дорогу к нему»

Цель: развитие наблюдательности, внимания, умения точно описать ситуацию.

Правила игры

1. Как можно точнее объяснять дорогу к спрятанному предмету.
2. По договоренности игроков предмет может быть на виду или тщательно замаскирован.

Содержание: ведущий прячет какой-нибудь предмет, а затем объясняет дорогу к нему. Тот, кто найдет предмет, считается победителем. Если предмет не будет найден, ведущий должен сам идти к нему, повторяя при этом объяснение. Таким образом проверяется точность описания дороги к спрятанному предмету.

Игра «Посмотри и скажи» (упражнение для глаз)

Цель: укрепление глазных мышц; развитие внимания, памяти, речи.

Правила игры

1. Движения головой не разрешаются.
2. Рассказ об увиденном должен быть точным и кратким.

Содержание: дети встают в шеренгу. Воспитатель предлагает им, не поворачивая головы, посмотреть как можно выше вверх, вниз, вправо, влево, обвести круг глазами в одну и другую сторону. Затем дети должны рассказать о том, что запомнили. Победителем считается тот, кто больше увидел и точнее рассказал об увиденном.

Игра «Придумай сам»

Цель: закрепление движений в естественных условиях; речевые упражнения с использованием предлогов; развитие наблюдательности, внимания.

Правила игры

1. Подбирать движения точно по словесному заданию.
2. Выбирать разные предметы для движений.

Содержание: воспитатель дает детям первую часть задания, вторую они придумывают сами. Например, воспитатель говорит: «Все побежали и спрятались за...» Дети должны найти разные предметы и спрятаться за ними (за деревом, кустом, друг за другом).

Последующие задания могут быть такими: подпрыгнули до... ; покружились и присели под... ; прошли спиной вперед и прислонились к... ; взяли за руки и допрыгали до...