**«Подвижные игры экологической направленности для дошкольников.»**

Экологическая культура - это способность людей пользоваться своими экологическими знаниями и умениями в практической деятельности.

Формирование основ экологической культуры ребенка должно осуществляться в доступной, привлекательной и соответствующей его возрасту форме.

Для повышения эффективности экологического воспитания используются разнообразные формы и методы работы.

Один из методов –**подвижные игры** природоведческого характера, которые связаны с подражанием повадок животных, их образу жизни. Подражая действиям, имитируя звуки, дети закрепляют знания; получаемые в ходе игры радость способствует углублению интереса к природе.

С помощью подвижных игр можно хорошо закрепить у детей полученные о природе представления. Поэтому подвижные игры следует чаще включать в практику педагогической работы с детьми. В игровой деятельности объективно сочетаются два важных фактора: с одной стороны, дети включаются в практическую деятельность, развиваются физически, привыкают самостоятельно действовать, с другой стороны получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности .

Потребность в движениях у детей очень велика. Выбирая игру необходимо учитывать возраст.

Для младших детей игры должны быть предельно просты. Эти игры закрепляют первые знания, которые дети получают в наблюдениях. В старших группах игры более разнообразны. Здесь встречаются эпизоды из жизни животных, сказки, состояния живой и неживой природы и явления погоды. Важно не забывать также и то, что физическая нагрузка всегда требует соблюдения меры, должна соответствовать возрасту и состоянию здоровья.

**Специфика проведения игр, предполагает постепенное усложнение игр от группы к группе.**

На первом этапе нужно проигрывать игру вместе с детьми. По ходу игры сообщать правило и тут же его реализовать его.

На втором этапе выключаться из активного участия в игре, руководить со стороны, направляя игру.

На третьем этапе дети играют самостоятельно.

**Организация дидактических игр осуществляется в трех основных направлениях:**

 подготовка к проведению дидактической игры,

 её проведение

 подведение итогов

**Требования к играм экологического содержания**

1. Игры необходимо подбирать с учетом закономерностей развития детей и тех задач экологического образования, которые решаются на данном возрастном этапе. ( Игры по возрастам)

2. Игра должна давать ребенку возможность применять на практике уже полученные экологические знания и стимулировать к усвоению новых.

3. Содержание игры не должно противоречить экологическим знаниям, формируемым в процессе других видов деятельности.

4. Игровые действия должны производиться в соответствии с правилами и нормами поведения в природе. ( Игры по сезонам)

**Рассмотрим подвижные игры с экологической направленностью.**

Большую группу игр составляют:

***подвижные игры с правилами*** :  Правила— обязательные требования для участников игры. Они обусловливают расположение и перемещение игроков, уточняют характер поведения, права и обязанности играющих, определяют способы ведения игры, приемы и условия учета ее результатов. При этом не исключаются проявление творческой активности, и инициатива играющих в рамках правил игры.

В работе с детьми я использую такие игры «У медведя во бору»,  « День, ночь»,   «Лохматый пес», «Кот и мыши»

Для более старших детей игры:«Наседка и цыплята», «Солнышко и дождик», «Волки и овцы», ««Лиса в курятнике».

***подвижные имитационно подражательные игры:***

игры в которых используются имитационно-подражательные действия, дети воспроизводят знакомые им образы зверей, птиц, насекомых и деревьев. То есть визуальные образы живой природы переносятся детьми в практическую деятельность, что позволяет им соприкасаться с ней, становясь активным участником познавательного процесса. Имитационно-подражательные движения развивают у дошкольников физические качества и двигательные способности, образное и творческое мышление, внимание и память, фантазию и т. д  Больше проводится в группах младшего возраста.

Игры :

*«Лягушки»* (прыжки) *«Лиса»* (бег на носочках), «Заяц» (прыжки),  *«Змейка»* *(бег с препятствиями)* и т. д.

***подвижно-дидактические игры****.* В основе их лежат разнообразные движения - ходьба, бег, прыжки, лазанье, метание и т. д.

«Удержи шишку». Разбейте группу на пары и предложите каждой паре найти шишку, зажать ее плечами и попрыгать, не уронив. После короткой тренировки соедините пары в четверки (пара, которая стоит сзади, держится руками за стоящую пару впереди). Напоследок соедините всю группу в цепочку или круг и предложите попрыгать 30 секунд, не роняя шишек.  
  
«Сороконожка». Используйте для игры веревку длиной 4-5 метров. Возьмитесь за один конец и предложите кому – то из детей взяться за противоположный. Остальных расставьте вдоль веревки с обеих сторон в шахматном порядке так, чтобы они держались за веревку одной рукой. Предложите им встать только на одну ногу (ту, что ближе к веревке), а другую согнуть в колене и удерживать свободной рукой. Объявите, что вы все вместе – сороконожка, которой живется очень трудно: попробуй не перепутай которой ногой ступать! Итак, вы – голова сороконожки, а каждый участник игры – одна ее нога: по вашей команде все прыгают на оной ноге, стараясь сохранить строй.  
Поменяйтесь с тем, кто стоит в конце веревки – теперь он будет головой сороконожки, а дети могут сменить ногу. Играйте, пока сороконожка не начнет разваливаться.  
«Лесорубы»  
Детей распределить на три группы. Одна группа – лесорубы, вторая – деревья, третья звери. По команде «Лесорубы идут!» лесорубы стремятся захватить деревья, а звери спасают каждый свое дерево (по экологическому родству.) Звери должны добежать к деревьям раньше лесорубов и взять их за руку. Если звери не спасают дерево, лесорубы забирают свою добычу.  
  
«С листьями» - подберите любой лист и предложите найти пять похожих по:  
размеру;  
цвету;  
форме;  
рисунку края;  
поверхности на ощупь;  
запаху.  
  
«С цветами» - предложите найти цветок:  
с тремя лепестками;  
более чем с тремя;  
определенной окраски;  
с приятным запахом;  
с неприятным запахом;  
без запаха;  
с хорошо различимыми пестиком и тычинками;  
с неразличимыми пестиком и тычинками;  
с сидящим на цветке насекомым.  
  
«С семенами»:  
найти три семечки больше (меньше) данного;  
взять по семечку одуванчика, подуть на него или пустить по ветру – у кого дальше улетит;  
найти семена, которые переносят животные (ветер);  
найти катящиеся семена (горошинки) и устроить соревнования, пуская их с горки, - у кого дальше укатятся.  
  
«Кто в домике живет?»  
Дети изображают знакомых животных, сидящих в домиках. Педагог обходит домики, стучит в каждый и спрашивает: «Кто в домике живет?». Дети отвечают: «МУ-му-му» и т.д. воспитатель отгадывает, кто живет в домике.  
  
Дидактические игры  
  
«Волшебный поезд»  
  
Цель. Закрепить и систематизировать представления детей о зверях, птицах, насекомых, земноводных.  
Материал. Два поезда, вырезанных из картона (в каждом поезде по 4 вагона с 5 окнами); два комплекта карточек с изображением животных.  
Ход игры. Играют две команды (в каждой по 4 ребенка – «проводника»), которые сидят за отдельными столами. На столе перед командой лежит «поезд» и карточки с изображением животных.  
Воспитатель. Перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом – зверей, во втором – птиц, в третьем – насекомых, в четвертом - земноводных) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир.   
Та команда, которая первой разместит животных по вагонам правильно, станет победителем.  
Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных группах растений (леса, сада, луга, огорода).  
  
«Кто рядом живет»  
  
Цель. Обобщить представления детей о лесе, луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно – следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.  
Материал. Маски (шапочки) растений, грибов, животных леса, луга, водоема (например, волк, заяц, белка, дятел, ель, береза, орешник, белый гриб, бабочка, жаворонок, пчела, одуванчик, ромашка, лягушка, цапля, окунь, кубышка, камыш) – по количеству детей; обручи красного, синего, зеленого цвета.  
Перед игрой воспитатель напоминает, что растения и животные приспособлены к жизни в определенных условиях и в тесной связи друг с другом; что одни обитают в воде, другие - возле воды, в лесу или на лугу. Лес, луг, водоем – это их дома. Там они находят себе еду, растят потомство.  
Ход игры. В разных уголках площадки раскладывают обручи красного, синего и зеленого цвета. Дети надевают маски (шапочки).  
Воспитатель. Определите, кто вы и где живете, растете. Некоторое время вы будете гулять по площадке. По команде «Занять свои дома!» обитатели леса должны занять место в зеленом обруче, обитатели луга – в красном, обитатели водоема – в синем.  
После того как дети займут место в обручах, воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание: «животные» и «растения» называют себя и место своего обитания. Затем дети меняются масками, игра повторяется несколько раз.  
  
«Детки на ветке»  
  
Цель. Закрепить знания детей о листьях и плодах деревьев, кустарников, учить подбирать их по принадлежности к одному растению.   
Ход игры  
Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. Педагог предлагает детям подобрать к каждому листу соответствующий плод.  
Эта игра проводится с засушенными листьями, плодами или на прогулке в осенний период года.  
  
«Когда это бывает?»  
Цель. Уточнить и углубить знания детей о временах года.  
  
Ход игры.   
  
1-й вариант. Воспитатель читает вперемежку короткие тексты в стихах или прозе о временах года, а дети отгадывают.  
  
2-й вариант. Воспитатель называет время года, а дети по очереди отвечают, что бывает в это время года и что делают люди.  
  
«Узнай по описанию»  
Цель. Учить детей узнавать растения по описанию. Закреплять знания детей о разнообразии растений, определять растения по виду листвы, коры, плода. Развивать творческое воображение, воспитывать бережное отношение к природе.

***познавательные природоведческие*** - пальчиковые игры, физкультминутки

***Природоведческие игры*** ( малоподвижные игры). Желательно, чтобы воспитатель показал картинку с изображением .

«Летает, плавает, бегает»

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бегать или прыгать на месте; при слове «рыба» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

«Я знаю» (игра с мячом)

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 5 названий зверей» и перечисляет (например: лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю. Второму ребёнку воспитатель бросает мяч и говорит: «Птицы». Ребёнок ловит и называет 5 птиц и т. д.

«У меня в огороде» с мячом

Дети по кругу бросая мяч называют овощи, которые могут расти в огороде на грядке (помидор, огурец, баклажан, морковь и т. д.).  
  
 \*Организуя подвижные игры, необходимо помнить, что ребёнок будет активен и получит удовольствие лишь в том случае, если игра основана на знакомых ему ощущениях и сведениях. В этом случае у него будет развиваться быстрота реакции, ориентировки, способность использовать багаж уже имеющихся знаний.

Овладение знаниями о природе при помощи подвижных игр, вызывающих переживания, не могут не оказывать влияния на формирование у ребенка бережного и внимательного отношения к объектам растительного и животного мира. А экологические знания, вызывающие положительную эмоциональную реакцию у ребенка, войдут в его самостоятельную игру, станут в конечном итоге ее содержанием. Таким образом, подвижные игры как средство экологического образования – это специально организованный процесс, содержание которого через выполнение двигательных действий позволяет познать окружающий мир.