**ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА ПРОГУЛКЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА**

|  |  |
| --- | --- |
|     Игра       (Осень) | Содержание |
| 1. «Найди цветок»
2. «Продай дерево»
3. «Не замочи ног»
 | Тот, кто найдёт цветок, должен позвать детей, при этом он либо называет цветок, либо, если не знает  его название, спрашивает.  Затем всем предлагается разбежаться и найти такой же цветок.  (Цветы срывать нельзя.)3-5 детей занимают место каждый  под своим деревом. У одного из детей, ведущего. Дерева нет, он – покупатель. Он просит кого-нибудь из владельцев деревьев: «Человек, человек, продай дерево!», на что тот  может ответить положительно или отрицательно. Если он говорит: «Не продаю, иди к соседу», покупатель идёт к следующему владельцу. При этом продавец, отказавший в покупке, должен быстро поменяться с кем-нибудь деревьями – перебежать так, чтобы покупатель не успел занять его дерево. Покупатель остаётся ведущим до тех пор, пока не займёт чьё-либо место под деревом. Если владелец продаёт своё дерево, он становится покупателем.Выбирается место, где есть пеньки. По пенькам надо перейти на другую сторону «болота». Играют две команды. После переправы ведётся подсчёт, в какой команде больше перешедших  «болото». |
|  |
| Игра | Содержание |
| 1. «Отгадай, кто позвал»
2. «Найди свое дерево»
3. «Добрые слова»
4. «Чудесный мешочек»                (возле дуба).
5. «Найди такое дерево»
6. «Листопад»
 | Дети стоят в кругу, в середине – кто-то из детей в позе присед с закрытыми глазами. На слова: «В лесу-лесочке, на бугорочке спит Марина (Татьяна, Серёжа и т.д.) в холодочке. Мы тихонько подойдём, сон Марины сбережём» - дети идут по кругу вправо – влево, и кто-нибудь из них говорит: «Марина, просыпайся, в хоровод собирайся». Все вместе спрашивают: «Отгадай, кто позвал?». Если имя названо правильно, говоривший занимает место в центре круга.Воспитатель  называет дерево (ель или берёзу), предлагает его найти, добежать до него и обхватить руками. Используются элементы соревнования: «Кто найдёт своё дерево?» «Кто быстрее добежит до него?». Варианты игры: дети бегут к тому дереву, веточку или лист которого показывает воспитатель, при этом надо его назвать; детям предлагается найти такой же лист на земле.Воспитатель говорит детям, что  есть много добрых слов, их надо чаще говорить взрослым и детям. Добрые слова  всегда помогают в жизни, а злые вредят. Вспомнить добрые слова, когда и  как их говорят. Придумать разные добрые слова для берёзы, сосны, тополя.Детям  даются разные задания: взять на ощупь жёлудь со шляпкой или без неё; самый большой, самый маленький, два одинаковых по величине, один большой и два маленьких. Игровые задания: найти деревья, которые «подарили» эти плоды, попасть желудем в дерево с определённого расстояния.Дети находят липу, клён, берёзу по листьям, плодам: используются задания  «Кто быстрее добежит до берёзы? Кто быстрее допрыгает до липы?».Даётся задание найти два  самых крупных ярких листа. Воспитатель  говорит, что каждый из детей будет тем листочком, который у него в руках, и продолжает: «Пришла осень, листья на деревьях из зелёных превратились в разноцветные – жёлтые, красные, рыжие, коричневые. Висели листья на высоком дереве (дети поднимают руки с листочками вверх, а потом оторвались от родной ветки и стали медленно падать на землю, коснулись земли ,и затихли, как будто уснули. Подул слабый ветерок, подхватил листочки и стал их кружить медленно – медленно (дети кружатся  на месте). Поиграл листочек и затих. А потом налетел сильный ветер и погнал листочки вдоль дороги, по лесу, устроил настоящий весёлый листопад (дети бегаютпо участку с листочками, кружатся, прыгают, выполняют прыжки с поворотами). |
| Игра  (Зима) | Содержание |
| 1. «Вьюга»2. «Метелица»

3. «Пурга» 4. «Буран»5. «Протаптывание тропинок»  6. «Кто в доме живет»  7. «Ветер и ветерки»      8. «К названному дереву беги»9. «Узнай, с какого дерева ветка»  | Дети становятся в  ряд и двигаются вперед, захватывая снег двумя руками и подкидывая его  вверх.Дети становятся вокруг дерева. По сигналу воспитателя: «Метелица!» - они подпрыгивают, стараясь достать  до ветки и стряхнуть как можно  больше снега. Затем можно им предложить покружиться.Дети стоят в кругу возле  небольшой ели, каждый лепит снежок. По команде все одновременно бросают снежки, стараясь перебросить их через ель. Дети кружатся на месте и с продвижением вперед, одновременно подкидывая вверх снег.Предложить детям «нарисовать» свою, непохожую на другие, тропинку, используя ходьбу приставным шагом прямо, боком, спиной вперед.Каждый из детей берет на себя роль птицы или животного, о котором  шел разговор, дети разбегаются, пытаясь  оставить на снегу следы «своего» животного или птицы. На сигнал: «Домой!» - каждый бежит к своей тропинке.  Ведущий (Ветер) показывает движения, ветерки должны повторить их в точности. Тот, кто выполнит движение не правильно или задержится, выходит из игры.Отмечается тот, кто правильно  нашел названное дерево. Тот кто  ошибся выходит из игры или становится ведущим. Около дерева дети выполняют прыжки до ветки, встают вокруг дерева, взявшись за руки.Воспитатель раздает каждому из детей по небольшой веточке, подготовленной заранее. Дети должны определить, с  какого дерева ветка, объяснить, почему они так решили. |
| Игра (весна) | Содержание |
| 1. «Прятки»
2. «Зима надоела»
3. «Найди такое дерево»
4. «Что мы видим»
5. «Что такое»
6. Состязание
 | Дети прячутся за деревья. Водящий, досчитав до 10, поворачивается и, не сходя с места, ищет глазами  детей, стоящих за деревьями. Увидев ребенка, он называет дерево, за которым ребенок стоит.Воспитатель читает закличку: «Жаворонки, прилетите, студену зиму унесите, теплу  весну принесите: зима нам надоела…» - И спрашивает детей, почему зима надоела. Каждый из детей находит свой вариант  ответа.Воспитатель предлагает детям как можно быстрее добежать до самого большого (низкого, красивого, развесистого, могучего, старого) дерева.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 движение.Каждый называет одним словом то, что видит (Например: лес, небо, дерево, облака). Говорить надо быстро, не повторять  слова, сказанные другими. Кто не может быстро сказать слово, выходит  из игры.Дети поочередно называют предмет  и одно из его свойств (Например, небо голубое, тропинка длинная, дерево высокое и т.д.). Кто не может  назвать, выходит из игры. Желающий посостязаться в беге подходит к кому-нибудь из детей. Он закладывает за спину свою левую руку и хватает ею за локоть правой так, что бы та была свободно только до локтя. Если вызов принимается, желающий состязаться делает то же. Затем оба ударяют в ладони друг друга и договариваются, куда будут бежать, называя дерево или куст. |
| Игра | Содержание |
| 1. «Грачи строят гнезда»
2. «Танец грачей»
3. «Кто быстрее»
4. «Ветерок и одуванчики»
5. «Пчелы и одуванчики»
 | Дети бегают по площадке, изображая грачей, которые ищут место  для гнезда, собирают для него материал. На сигнал: «Грачи строят гнезда» - дети объединяются по двое или четверо, подбегают к деревьям и, взявшись за руки, встают вокруг них. Выигрывает та подгруппа, которая быстрее свила гнездо.Дети, изображая грачей, легко бегают по площадке, кружатся, встают в позу «ласточка» и т.д. Задача – придумать как можно больше разнообразных движений и красиво их выполнить. Дети встают в круг, один ребенок (ведущий) ходит за кругом. Обойдя круг, он дотрагивается до кого-нибудь и  называет имя. После этого оба  бегут до условленного места и  быстро возвращаются обратно, что бы  занять пустое место. Кто не успеет, тот становится ведущим. При следующих повторениях оговариваются способы бега: на носках, с высоким подниманием колен, галопом и т.д.Все дети-одуванчики, ведущий-ветерок. Дети должны сами найти средства выразительной передачи образа. Воспитатель может использовать в качестве игрового фона фрагменты рассказов.Дети договариваются, кто будет  пчелами, а кто - одуванчиками. Все  бегают по площадке. По сигналу дети – одуванчики встают на колено, пчелы  бегают вокруг них, останавливаются, нюхают, делают вид, что  собирают нектар (складывают руки трубочкой, подносят ко рту втягивают воздух). Они перелетают с цветка на цветок, подражая жужжанию пчел. При новом сигнале дети меняются ролями. |
| 1. «Птицы вьют гнезда».
2. « Птицы и кукушка»
 | Дети изображают птиц: летают, клюют зерна. По сигналу они  должны найти себе пару, подбежать  к любому дереву, принять позу стоя на одной ноге лицом друг к другу, взявшись за руки. Придерживаться правила: бегать бесшумно, легко, на носках, не кричать.Перед началом игры загадать загадку: «Какая птица гнезда вьет?» У каждой птицы гнездо. Только кукушка остается в стороне в стороне – у  нее нет гнезда. На слова: «Птицы по лесу летают, комаров, мошек ищут» - все бегают по поляне, вместе с ними кукушка.  На слова: «Все в гнезда!» - дети стараются занять свое гнездо, оставшийся без гнезда становится кукушкой. |
| Игра (Лето) | Содержание |
| 1. «Цветы и ветерок»
2. «Ручейки и озеро»
3. «Подарки от березы»
 | Дети выбирают для  себя название лепестка, обращаются к ведущему – ветерку: «Здравствую, ветерок! Угадай наше имя». Ветерок отвечает: «Здравствуйте цветы!» - и начинает перечислять названия цветов. Как только он угадает название, дети разбегаются, а ведущий их ловит. При повторении игры выбирается другое название цветка, а так же меняется способ бега: Спиной вперед, галопом, на носках, на внешней стороне стопы. Теми же движениями пользуется и ведущий.Дети строятся друг за другом по 4 – 6 человек, руки кладут на пояс или на плечи вперед стоящему – это ручейки. По сигналу: «Ручейки бегут!» - дети бегут каждый в своей колонне за ведущим. По сигналу: «Озеро» - каждая команда, взявшись за руки, образует круг – озеро. Выигрывает команда, которая быстрее построила круг. При повторении игры дети бегут с высоким подниманием колен, в полуприседе; ведущим становится замыкающий, и ручейки бегут в обратном направлении (бег спиной вперед); всем участникам игры, кроме ведущих предлагается бежать с закрытыми глазами. Воспитатель называет признаки березы и других деревьев, дети должны выбрать тот, который относится к березе. За правильный ответ выдается «подарок» от березы – фишка. Детям предлагается подарить березе красивое, доброе слово, загадку, пословицу, сказать, почему береза нравится, почему они ее любят. За каждый ответ дается по фишке. В конце подсчитывается количество фишек у каждого из детей. В заключении ребята водят хоровод «Во поле береза стояла…». |
| Игра | Содержание |
| 1. «Послушаем тишину»
2. «Пятнашки»
3. «Аисты и лягушки»
4. «Найди камешки»
5. «Найди что-нибудь»
 | Дети закрывают глаза, вслушиваются в звуки леса. Они должны подобрать подходящие слова для описания звуков (например, листья шелестят тихо – тихо)Назначают водящего и разбегаются  в разные стороны. Водящий громко называет имя того, кого он хочет  запятнать, и преследует его до тех пор, пока ему это не удастся. Но если кто – либо из играющих, перебежит ему путь, он начинает ловить второго. Убегающий может спрятаться под древом и назвать его. Если дерево названо не правильно, он становится водящим.На поляне с помощью ориентиров определяется болото. Лягушки, спасаясь от аиста, прыгают по болоту на двух ногах в приседе, полуприседе. Аист прыгает на одной ноге и ловит лягушек. Если кто – то встает на одну ногу, как аист, его ловить нельзя. Пойманный  становится аистом. Если ведущему долго не удается кого-нибудь поймать, нужно уменьшить размеры болота или сменить ведущего.Детям поочередно даются задания: найти  самый большой, самый гладкий, самый  острый, самый красивый камешек. Игра проводится в форме соревнования – кто быстрее?Воспитатель незаметно для детей  «теряет» (но не прячет) какие-нибудь предметы: блокнот, карандаш, пакет и т.д. Задача играющих – медленно, бесшумно ходить по лесу, разыскивая эти предметы. Кто  первым обнаружит потерю, становиться  победителем. Теперь он имеет право «потерять» какой-либо предмет, а дети его ищут. |
| Игра | Содержание |
| 1. «К названному цветку беги»
2. «Не боимся мы дождя»
3. «Геологи»
4. «Записки в лесу»
 | Дети не должны срывать  цветы. Подбежав к цветку, его можно  бережно потрогать рукой, наклониться, чтобы понюхать.Чертятся две линии на расстоянии 10 – 20 м, у одной из них расположен дом, у другой – школа, между ними улица. Дети должны идти из дома в школу, но на улице дождь. Ребенок, изображающий дождь, выполняет разные движения. Дети в это время читают стихи: «Дождик, дождик, что ты льешь, нам гулять  не даешь?» Ведущий – спрашивает: «Вы боитесь дождя?» Дети отвечают: «Нет, не боимся мы дождя!» - и бегут к противоположной линии , а дождь ловит их. Пойманный выходит из игры.Воспитатель рассказывает о том, кто такие геологи. Пред детьми ставится задача – найти камни- «самоцветы». Готовясь к игре, воспитатель заранее прячет под деревьями и кустами камешки, обернутые в разноцветную фольгу. Предварительно он сам «находит» такой камень, показывает его детям и предлагает отправиться на поиски сокровища. В конце игры найденное складывается на поляне.Воспитатель заранее развешивает  на кустах и ветках записки (листочки белой бумаги со своей подписью). Детям  дается задание отыскать их. Задача - найти как можно больше записок. |