**Подвижные игры экологической направленности**

1. **«Правильно – неправильно»**

***Материал***: картинки с изображением животных и растений.

***Цель***: развитие скорости двигательной реакции, внимание, наблюдательность, сосредоточенность на выполнении задания, формирует произвольность, расширяет знания о разнообразии видов животных и растений.

***Содержание***: участники образуют круг, в центре которого становится ведущий. Он показывает карточки с изображением животных, растений и называет их. Все участники внимательно следят. Когда картинка названа правильно, дети быстро делают один хлопок в ладоши. Если названное не соответствует картинке, дети подпрыгивают на месте. Тот, кто ошибся или не сразу выполнил действие, выбывает из игры.

***Примечание***: Играющие должны отвечать действием сразу же после названного животного или растения.

1. **«Летучая мышь»**

***Материал***: шарф (косынка)

***Цель***: развитие координации движений, ориентацию в пространстве, формирование уверенности в себе, обогащение знаний об особенностях образа жизни летучих мышей, их способе питания.

***Содержание***: детям предлагается загадка.

***«***Всю ночь летает***,***

Насекомых добывает.

А станет светло –

Спрячется в дупло»

(Летучая мышь)

Затем ведущий рассказывает об уникальных животных, которые днем спят, а ночью охотятся: «Есть на земле мыши, которые приспособились летать. Так называемые крылья у них образованы тонкой кожей, соединяющей пальцы передних конечностей. Питаются летучие мыши насекомыми, за которыми охотятся ночью. Днем летучие мыши прячутся под крышами чердаков, в дуплах деревьев и т.д. Летучие мыши почти ничего не видят, но хорошо слышат и воспринимают отраженные звуки».

Ведущий определяет границы территории, где будет проходить игра. Выбирается «летучая мышь» и игроки – «насекомые». «Летучей мыши» завязывают шарфом глаза, и она начинает ловить остальных. Пойманный игрок становится «летучей мышью» и начинает водить.

***Примечание***:

* Игроки не должны пересекать границу;
* Игроки – «насекомые» издают разные звуки для облегчения поиска «летучей мыши».
1. **«Кукушка»**

***Материал***: теннисный шарик, или какой - нибудь круглый маленький предмет.

***Цель***: развивает произвольность, наблюдательность, инициативу, расширяет круг знаний об образе жизни птиц, знакомит детей с необычным способом выкармливания птенцов кукушки.

***Содержание***: детям предлагается отгадать загадку:

« Гнездо не строит никогда,

Соседкам яйца оставляет

И о птенцах не вспоминает»

(Кукушка)

Затем ведущий рассказывает детям 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».

Игроки располагаются в центре большого круга, или одной из половин зала.

Выбирается водящий – «кукушка». У нее яйцо. Остальные игроки придумывают себе название птицы и становятся вокруг «кукушки», 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 из круга, а остальные ее поймать. Пойманная «птица» становится «кукушкой». Если же она успевает выбежать из круга, то «кукушка» не меняется и игра продолжается с теми же ролями.

***Примечание***: ловить «птицу» можно только после слов: «Ку-ку, ку-ку».

1. **«Голодный медведь»**

***Цель***: развивает внимание, сосредоточенность на выполнении задания, произвольность; закрепляет знания о пищевых связях между животными и растениями на примере медведя; расширяет кругозор о видовом разнообразии растений и животных.

***Содержание***: ведущий дает вводную экологическую информацию: «Все в природе имеет свое предназначение. Каждое растение и животное выполняет свою роль. Несмотря на это живой мир един и все в нем взаимосвязано.

Так, например, животные и растения связаны между собой через питание. Одни питаются другими, а следовательно, не могут существовать друг без друга. Давайте посмотрим, чем питается такой могучий зверь, как медведь.

Весной, голодный после спячки, он ест разных животных: косуль, рыбу и даже муравьев, а летом и осенью любит полакомиться желудями, разными корнеплодами и другими растениями».

Выбирается «медведь» и разводящий. Остальные игроки придумывают себе названия животных и растений из того, что ест медведь. «Медведь» это не слышит. Когда роли определены, все, кроме медведя, приседают и делают вид, что спят.

В это время к разводящему подходит «медведь» и говорит «Стук, стук!» Разводящий просыпается и спрашивает:

-Кто здесь?

- Медведь.

- Зачем пришел?

- Есть хочу.

- Что именно?

Медведь называет, чем он хочет полакомиться, например, «желудями».

Если требуемая пища имеется, разводящий говорит: «Есть такая пища, бери ее!»

Игрок с названием требуемой еды убегает, а «медведь» его ловит. Пойманный игрок становится «медведем». Непойманный игрок остается в прежней роли, изменив название.

***Примечание***:

* Игрок должен убегать в заранее оговоренное место, например, в круг или за черту.
* Пойманным считается тот игрок, до которого «медведь» дотронулся рукой, пока тот не добежал до установленного места.

**5. «Границы владений»**

*Цель*: развитие двигательной реакции, сосредоточенности на выполнении,организованности ; формирование представлений о существовании в природе упорядоченных взаимосвязей на примере разделения территорий владения между животными.

***Содержание***: ведущий спрашивает у детей. Что они знают о том, как животные определяют свое «местожительство», и сообщает следующую информацию: «Животные, как и люди, имеют, свой «дом». Особенно крупные хищники всегда помечают границы своих владений, куда не разрешается заходить, а тем более, добывать пищу животным из другой семьи. Увидев на своей территории чужака, желающего отобрать пищу, животные начинают прогонять его. В природе существуют строгие законы, и все звери им подчиняются. Поэтому, человеку нельзя вмешиваться, чтобы не нарушать эти взаимосвязи и не нанести вред своим братьям меньшим»

Играющие делятся на две команды, которые становятся на противоположенных линиях площадки. Это будут две «семьи волков», одной из которых принадлежит находящаяся между ними территория. Посреди этой территории чертится линия.

Вызывается игрок – «волк», который идет или бежит по чужой территории. Оказавшись на серединной линии, он становится замеченным противоположенными «волками», которые устремляются в сторону чужака и стараются его поймать. Побеждает та команда, которая больше поймает чужаков.

***Примечание***:

1. Вызванный игрок должен обязательно зайти за серединную линию.
2. Начинать ловить можно только тогда, когда вызванный игрок перейдет серединную линию.
3. Если игрок не успел вернуться назад и оказался осаленным на площадке, то он приносит победное очко противоположенной команде.
4. Во избежание столкновений между детьми, в команде, которой игроки выходят на чужую территорию, лучше построиться подальше от линии площадки.

**6. «Пожар»**

***Цель*:**развитие скорости двигательной реакции, ориентирования в пространстве, произвольности, знакомство детей с правилами обращения с огнем в лесу; акцентирует внимание на наносимый пожаром непоправимый вред всему живому.

***Содержание:*** 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 2-4 м. 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».

Выбирается разводящий, который становится в центре круга, образованного игроками. Каждый игрок придумывает себе название растения, дерева, обитателя леса. Разводящий 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 – ни будь, случилось? – Пожар.

Тот, на кого выпадает последний ответ, выполняя роль «огня», начинает догонять игроков, которые разбегаются в разные стороны. Игрок, до которого дотронется «огонь», «загорается» и сам начинает догонять оставшихся игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один неосаленный игрок. Этот игрок становится разводящим, и игра начинается с новым.

***Примечание***:

* Бежать можно только после слова пожар;
* Нельзя долгое время преследовать одного и того же убегающего.
1. **«Не намочи крылья»**

***Цель*:**развитие точности движения рук, скорости двигательной реакции, внимания, активизация неуверенных, развитие уверенности , приучает действовать организованно, показывает, что все явления в природе взаимосвязаны и не случайны; объясняет активность насекомых в зависимости от погодных условий.

***Содержание:***ведущий активизирует внимание детей: «Дети, вы когда – ни будь, видели, чтобы насекомые летали под дождем?». Вместе с детьми выясняется причина отсутствия активности насекомых во время выпадения осадков: «Насекомые налетают во время дождя, чтобы не намочить крылья. Мокрые крылья становятся тяжелыми и скручиваются. Поэтому бабочки, стрекозы пчелы в дождь прячутся в свои домики».

Выбирается водящий. Остальные игроки – «бабочки» встают в обруч «домик». Водящий с мячом становится в сторону от игроков и, сказав слова: «Солнышко светит», - подбрасывает мяч вверх. В это время «бабочки» должны «вылетать» и меняться домиками, перелетая из обруча в обруч. Поймав мяч и со словами «Дождик начинается» водящий бросает его в «бабочку», которая не успела «залететь» в свой «домик». Если «дождик» (мяч) попадает на «бабочку», она приседает и больше не участвует в игре.

Игра продолжается. Пока не останется одна «бабочка». Во время игры можно менять водящего. Для повышения эффективности своих действий водящий может использовать несколько мячей.

***Примечание***:

* Нельзя бросать мяч в игрока, который успел занять «домик».
* «Домик» может занять только один игрок.

**8.«Птичка в клетке»**

***Цель***: развитие внимания, поддержка инициативности, самостоятельности, сосредоточенности, развитие стремления к достижению цели, формировать желание детей заботиться о животных, чувство сострадания к попавшим в беду, понимать значение свободы для диких животных.

***Содержание:***ведущий сообщает экологическую информацию об образе жизни диких животных: «Дикие животные рождены жить на воле. Они свободно передвигаются, питаются и размножаются там, где это им удобно. Поэтому, попадая в клетку, они с большим трудом приспосабливаются к такому образу жизни. Жаль, что многие люди этого не понимают и губят таким образом животных, которых вылавливают и насильно насильно закрывают в клетку. В неволе дикие животные очень скучают, перестают радоваться, многие животные не принося потомства, а некоторые и вовсе погибают. Помните, дети, что дикие животные должны быть свободными для того, чтобы жить полноценной жизнью».

Детям предлагается поиграть и выручить птичку из клетки.

Дети образуют круг. В середине чертят квадрат. В квадрате находятся 2 игрока: 1-й – «птичка», 2-й играет роль «клетки». В кругу игроки, которые хотят освободить «птичку». Они стараются ее выпустить – перевести в круг. Игрок «клетка» - не дает им приблизиться к птичке – дотронувшись до игроков рукой или прутиком. Возвращает их в круг.

Игрок. Которому удается освободить «птичку», сам становится «клеткой». А игрок» играет роль «птички».

***Примечание:***

* Игрок – «птичка» стоит в квадрате неподвижно.
* Игрок – «клетка» не имеет права выходить из квадрата.

**9.«Ласточка»**

***Цель***: развитие внимания, сосредоточенности, способствовать развитию инициативы и самостоятельности, формировать интерес к жизни птиц, обратить внимание на регулирование птицами численности насекомых.

***Содержание***: ведущий активизирует внимание детей экологической информацией: «Дети, кто знает, какую пользу приносят птицы? Птицы очень полезны, многие из них ловят назойливых и вредных насекомых, как это делает, например, хорошо знакомая вам ласточка».

Выбирается 2ласточка», остальные играющие – «мошки». «Мошки» разбегаются («разлетаются») по площадке, а «ласточка» их догоняет, старается дотронуться до кого – нибудь рукой.

Пойманная «мошка» выбывает из игры. Побеждает «ласточка», которая поймает больше «мошек».

***Примечание:***

* Каждые 2-3 минуты выбирается новая «ласточка».

**10.«Нежные, грациозные бабочки»**

***Цель***: развивать наблюдательность, ориентировку в пространстве, самостоятельность, произвольность; формировать восприятие красоты природы (на примере бабочек), понимание роли бабочек в природе.

***Экологическая информация:***ведущий сообщает : « Бабочки – это насекомые, которые украшают поля и луга. Эти изящные и грациозные насекомые часто привлекают наше внимание красотой своих крыльев. Размер и окраска их разнообразны. Но у всех бабочек крылышки очень нежные и хрупкие. Дотронувшись до них руками, мы стираем окраску и можем повредить хитин (скелет крыла), после чего бабочки уже не способны летать, не могут добывать себе пищу и погибают.

Бабочки не только красивы, но и полезны тем, что, питаясь пыльцой растений, производят их опыление. Кроме того, многие бабочки уже очень редко встречаются и занесены в Красную книгу.

Запомните, если вы встретили красивую бабочку, постойте, не спешите ловить ее и брать в руки, это не принесет вам радости. Лучше полюбуйтесь ее естественным полетом и натуральной живой красотой».

***Содержание****:*для проведения игры выбирают водящего, остальные – «бабочки». У каждой «бабочки», кроме одной, свой круг – «цветок». По команде водящего. «Бабочки летают!» каждый игрок изображает летающую бабочку. По команде «Бабочки цветки опыляют и от опасности улетают!» «бабочки» занимают «цветки». Как только остается одна «бабочка» водящий в роли «опасности» начинает погоню за ней. Убегая, она может передавать эстафету другой «бабочке», забегая в ее «домик», она меняется с ней ролями и так далее.

***Примечание:***

* Если водящий рукой настигает «бабочку», она «погибает» и меняется ролями с водящим.
* Новый водящий начинает игру со слов: «Бабочки летают!»

**11.«Кто, кого ест»**

***Цель***: развитие двигательной активности, внимания, формирование произвольности, ответственности за результаты личных действий, поддержка неуверенных, закрепляет знания о целях питания на примере конкретных животных и растений, объясняет их необходимость для существования животного и растительного мира, помогает пережить эмоциональный опыт работы в команде.

***Экологическая информация:***ведущий сообщает: « Все животные и растения взаимосвязаны. Цепи питания – основной способ взаимодействия объектов живой природы. Каждое животное существует за счет того, что постоянно питается какими-то определенными животными или растениями и тем самым регулирует их численность. Например, ежи, змеи, лисы питаются мышами. Поэтому, несмотря на то, что грызуны неприхотливы и быстро размножаются, их не становится настолько много, чтобы представлять опасность для человека и животных. Поскольку мыши нужны для пищи многим животным, нельзя сказать, что они лишние в природе или только вредные. А теперь назовите пищевые связи между клевером, зерном, мышью, зайцем, лисицей». Ответ: 1) клевер – заяц – лиса. 2) зерно – мышь – лиса.

***Содержание****:* группа делится на 2-4 команды (по 5 человек). В каждой команде распределяются роли: «зерно», «клевер», «заяц», «мышь» и «лиса». По команде ведущего «Растения и животные отдыхают» - все свободно двигаются, изображая свое животное или растение. После команды: «Цепь питания – «клевер!» каждая команда строит свою шеренгу, соответствующую цепи питания: клевер – заяц – лиса. По команде «Цепь питания – «зерно!» участники выстраиваются в последовательности «зерно – мышь – лиса», по команде «Цепь питания – «клевер!» участники выстраиваются в последовательности «клевер заяц – лиса».

***Примечание:***

* Очередность и количество команд, которые подает ведущий, произвольные.
* Команда, первая выполнившая задание, получает балл.
* Выигрывает команда, получившая большее количество баллов.

**12.«Серая куропатка и колорадский жук»**

***Цель***: развитие скорости двигательной реакции, приучать действовать организованно; воспитывает выдержку, сосредоточенность на выполнении задания; информирует о пользе серой куропатки для картофельных полей.

***Экологическая информация***: ведущийсообщает детям, что колорадские жуки являются главными вредителями картофельных полей и лакомой пищей серой куропатки.

***Содержание****:*Игроки выбирают «серую куропатку». Остальные дети – «колорадские жуки» - становятся за «куропаткой» в колонну, которая движется по площадке. Между «куропаткой» и «жуками» идет разговор:

- Колорадские жуки, где вы?

- Мы здесь, на картофельном поле.

- Колорадские жуки, вы птиц боитесь?

- Нет! Только серую куропатку.

- А я, серая куропатка, всех жуков съем!

После слова «съем» «жуки» разбегаются, а «куропатка» старается их осалить.

Игра продолжается 1-2 минуты, после чего «куропатку» меняют.

***Примечание:***

* Игроки должны находиться в колонне до слов «всех жуков съем!».
* Пойманные «жуки» уходят в наблюдатели игры.
* По истечении времени подсчитывается количество съедобных «жуков» и, выбрав новую «куропатку», игру начинают сначала.
	1. **«Не тронь птенца»**

***Цель***: развитие скоростно – силовых способности, быстроту двигательной реакции, умение владеть мячом, меткость; воспитание ответственности за результаты личных действий, самостоятельность, смелость, честность; создание условий для проявления взаимопомощи; проявлять чувство радости за успех товарищей; формировать чувство сострадания к животным; предупреждает о том, недопустимо трогать птенцов, обнаруженных в природе.

***Материал:***мячи

***Место проведения***: участок детского сада

***Экологическая информация***: ведущий сообщает: «Дети, вы знаете, почему нельзя трогать и тем более брать с собой птенцов, обнаруженных вами в природе? Потому что, во- первых, мы не создадим ему соответствующих условий жизни и питания, и он у нас погибнет. Во- вторых, наверняка рядом с ним находится или его ищет мать, которую мы можем спугнуть. Если, идя по лесу, вы увидели кричащего птенца, постарайтесь тихонько уйти оттуда, не трогайте и ни в коем случае не забирайте его с собой».

***Содержание****:* группа детей делится на три подгруппы: «птенцов», «незнаек» и «юннатов». Чертят две линии, расстояние между которыми 5 м.Возле 1-й находятся «птенцы». В промежутке между линиями рассредоточиваются «юннаты», а за2-й линией – «незнайки».

«Юннаты»: «Вы зачем пришли?».

«Незнайки»: «Хотим птенцов забрать».

«Юннаты»: «Их нельзя трогать».

«Незнайки»: «Почему?»

«Юннаты»: «Они еще маленькие, им может помочь только мама. Мы не разрешаем их трогать!».

После этих слов «нельзя трогать «незнайки» пытаются мячом попасть в «птенцов». «Юннаты» должны задержать мяч у себя. Если мяч касается «птенца», тот выбывает из игры.

***Примечание:***

* «Птенцы» должны быть в игре неподвижными.
* За каждый пойманный мяч «юннаты» получают по 3 очка. За каждый отбитый мяч и за каждый мяч, попавший на поле «птенцов», «юннаты» и «незнайки» получают по 1 очку. Выбывший «птенец» прибавляет «незнайкам» 3 очка.
* Выигрывает команда, набравшая больше очков.
* За «птенцами» следует расположить 2-3 помощников, которые перебрасывают (возвращают) мячи «незнайкам».

**14.«Перелет птиц»**

***Цель***: развитие интереса к совместной игре, стремления к достижению цели, ответственность за результаты личных и командных действий; способствовать проявлению взаимопомощи; информирование о влиянии времен года на жизнь птиц.

***Материал:***2 веревки

***Место проведения***: участок детского сада или спортивная площадка

***Экологическая информация***: «Большинство птиц перелетные, т.е. улетают на зиму в южные края из-за недостатка пищи и тепла, а весной возвращаются. Путь у них длинный и очень трудный, поэтому они перелетают стаями – большими семьями, помогая друг другу».

***Содержание****:*Дети делятся на команды – «стаи». Игроки каждой команды строятся в колонну, имеется дистанция между игроками. Колонны располагаются параллельно на расстоянии не менее 3 м одна от другой. Команды получают по длинной веревке, за которую держатся дети. Перед колонной отмечают линию старта и на расстоянии 60 – 100 м линию финиша – «юг». По команде «Птицы на юг полетели!» «птицы» каждой «стаи», держась за свою веревку, должны добраться до «юга». «Стая», прибывшая первой в полном составе, считается победившей.

***Примечание:***

* Все дети должны передвигаться, не отпуская веревку.
* Если игрок «оторвался», команда должна помочь ему ухватиться за веревку. В противном случае он выбывает из игры.
* «Стая» заканчивает свой путь, когда последняя «птица» пересечет финишную черту.

**15.«Жаворонки и вредные насекомые»**

***Цель***: развитие внимания, наблюдательности; активизировать неуверенных детей; формирование уверенности в свои силы, инициативу, сотрудничество; воспитывать честность, справедливость при оценке действий товарищей; информировать о значении птиц в регуляции численности вредных насекомых.

***Экологическая информация:*** «Птицы – одна из многочисленных и разнообразных групп живой природы. Поэтому их влияние на природу весьма велико. Они регулируют численность насекомых, грызунов и других животных, в том числе вредных для человека и его хозяйства. Многие птицы питаются плодами, растениями и ягодами, тем самым распространяя их семена по всему земному шару. Хищные птицы являются санитарами природы, поедая слабых и больных животных, которые могут заразить других. Необходимо отметить, что птицы очень красивы и певучи. Пение птиц радует слух любого человека и поэтому их значение велико тоже. Жаворонок – это певчая птица, которая живет на поле. Он очень полезен тем, что поедает вредных для посевов насекомых. Как и многие другие птицы, он украшает и оживляет луг своей чудесной песней»

***Содержание:***для игры определяется площадка (ковер) – поле с посевами, за которым располагаются 2 – 3- водящих «жаворонка». В поле находятся игроки – «насекомые». «Жаворонки» объявляют: «Мы, жаворонки певчие, к посевам полетим , там вредных насекомых отыщем и съедим». После этих слов они начинают догонять «насекомых», осаливать их. Пойманные дети выходят из игры. Через 1-2 минуты водящие меняются. Выигрывают те «жаворонки», которые поймали большее количество «вредных насекомых».

***Примечание:***

* Запрещается выбегать за пределы площадки (поля).
* Продолжительность игры для всех водящих одинакова.
* Запрещается толкать или хватать за одежду игроков.

**16.«Хитрые жуки»**

***Цель***: развитие наблюдательности, внимания, сосредоточенности на выполнении задания, произвольность поведения; объясняет смысл защитной реакции жуков.

***Экологическая информация:***«Мы знаем, что жуками любят полакомиться разные животные, особенно птицы. Но жуки, в свою очередь, не так беззащитны, как кажется на первый взгляд. Например, они, чувствуя опасность, могут стать неподвижными, т.е. притвориться мертвыми, тогда их не съедят, потому что птицы легко замечают только движущих насекомых».

***Содержание:*** для проведения игры выбирается водящий – «птицы». В стороне от площадки чертится круг – это гнездо птицы. Игроки – «жуки» находятся на площадке. По сигналу ведущего «Птица в гнездышке спит» «жуки» бегают, резвятся. По второму сигналу «Птица!» «вылетает» водящий, а «жуки» замирают в той позе, в которой их застал сигнал. Водящий «птица» осматривает «жуков» и, заметив пошевельнувшегося, уводит его в свое гнездо. За один выход она может увести несколько «жуков». Затем снова звучит слова: «Птица в гнездышке спит», после которых «птица» улетает в гнездо и «жуки» оживают. В ходе игры водящие меняются. Выигрывает та «птица», которая поймала больше «жуков».

***Примечание:***

* Запрещается «птице» долго наблюдать за одним «жуком».
* В гнезде водящий стоит спиной к играющим, после команды «птица» он быстро поворачивается и, заметив того, кто не успел остановиться, уводит к себе в гнездо.

**17.«Пауки и мухи»**

***Цель***: развитие произвольности, сотрудничества, умения действовать сообща, снижение эмоционального напряжения; информирует о жизни пауков.

***Экологическая информация:***«Пауки приносят очень большую пользу, регулируя численность насекомых, которые в большом количестве могут нести опасность человеку и животным. Плетя паутину, они строят сети для насекомых, например мух, которые являются разносчиками различной инфекций. Попадая в паутину, муха запутывается и дергает ее нити, что служит сигналом для паука, который выбегает из укрытия и хватает своего пленника».

***Содержание:*** посреди площадки обозначается широкая полоса – «паутина». По обе стороны от паутины на одинаковом расстоянии чертят линии старта.

В «паутине находятся 2 – 3 водящих «паука». Остальные игроки «мухи».

По команде ведущего «Мухи полетели!» игроки начинают движение от одной стартовой линии через паутину к другой стартовой линии и обратно. !пауки», находясь на «паутине», стараются осалить «мух» рукой. Пойманная «муха» становится «пауком» и участвует в ловле «мух». Выигрывают те «мухи», которые дольше оказались непойманными.

***Примечание:***

* «Мухи» не выбегают назад из паутины и не останавливаются.
* Осаленные «мухи» становятся, «пауками», а остановившиеся выходят из игры.

**18.«Разнообразие видов»**

***Цель***:развитие внимания, зрительного контроля, памяти, сосредоточенности на выполнении задания; воспитание произвольности, ответственности; создание позитивного эмоционального фона в настроении; формирование интереса к представителям животного и растительного мира.

***Материал:***карточки с изображением животных и растений.

***Содержание:***дети делятся на две команды и выстраиваются колоннами у линии старта. Через определенное расстояние на полу раскладываются карточки с изображением животных. Дети получают

***Примечание:***

* Побеждает команда, первой преодолевшая дистанцию и сделавшая меньше ошибок при сборе нужных карточек (после просмотра собранных командами карточек).
* Выполнившие задание дети становятся в конец колонны.
* После окончания бега ведущий просматривает карточки каждой команды, вслух называя животных, а детям предлагается проконтролировать правильность сделанного выбора.
* В качестве заданий для команд при наличии соответствующих комплектов карточек может предлагаться группировка ***животных на***:

а) хищники и травоядные;

б) пушные и гладкошерстные;

в) водные и наземные;

г) северные и южные;

***растения на***:

а) деревья хвойные и лиственные;

б) цветущие и нецветущие;

в) теплолюбивые и морозостойкие;

г) растения луга и леса;

д) ядовитые и съедобные

ж) комнатные и дикорастущие;

з) фрукты и овощи;

* В одном комплекте могут быть повторяющиеся карточки; общее число их должно быть не меньше количества детей команде.

**19.«Угадай, кто»**

***Цель***: развитие творческого воображения, эмпатии, выразительных движений, произвольного и уверенного поведения, совершенствовать наблюдательность, внимание.

***Содержание:*** все игроки загадывают себе животное и образуют круг. Выбирается водящий , который становится в круг. По команде учителя игроки по одному подходят к водящему и с помощью звуков или движений изображают задуманное животное. Водящий должен узнать это животное.

***Примечание:***

* Если водящий не угадал животное, то остается в кругу и продолжает дальше отгадывать животных, а не угаданное животное определяют игроки, все вместе.
* Если водящий узнает животное, то меняется ролью с игроком.
* Игроки не должны подсказывать водящему.

**20.«Птица - не птица»**

***Цель***: развитие внимания, памяти, произвольности, расширение и закрепление знаний об объектах живой природы.

***Материал:*** мяч

***Содержание:***дети стоят в кругу в центре ведущий, он бросает детям мяч и называет название птицы или еще кого-нибудь. Если названа птица, то игрок должен поймать мяч, если нет то, пропустить. Кто ошибся, становится наблюдателем.

***Примечание:***

* Побеждает самый внимательный.
* Тематика используемых в игре терминов может быть различной, например: съедобное – несъедобное, насекомое – не насекомое, грибы – не грибы, растения леса – не растения леса, домашние животные – не домашние животные и т. д.

**21.«Лягушки и цапли»**

***Цель***: развитие творческого воображения, выразительности движений, эмпатии, внимания, произвольности поведения; формирование положительного отношения к природе и интереса к знаниям о пищевых связях животных и их образе жизни.

***Экологическая информация:***«Лягушки очень полезны и нужны природе. Они съедают большое количество комаров, мошек, оводов и других насекомых, уменьшая их численность. В тоже время лягушки сами служат пищей для многих птиц и зверей. Особенно этих земноводных любят цапли»

***Содержание:*** дети, выполняющие роль «лягушек», располагаются в большом квадрате (на ковре или площадке) или кругу – в «болоте». За границами «болота» находятся два игрока или один – «цапли». По команде ведущего «цапли» идут по «болоту», имитируя ходьбу цапли (высоко поднимается колено, затем выполняется широкий шаг) и ловят «лягушек». «Лягушки» спасаются от не прошеных гостей прыжками на двух ногах.

***Примечание:***

* «Цапли» ходят по «болоту», не искажая технику передвижения: высоко поднятое колено и широкий шаг.
* «Лягушки» могут передвигаться только прыжками.
* Игра продолжается 1-2 минуты, после чего подсчитывается количество пойманных (осаленных) «лягушек» и выбирается новая пара «цапель».

**22.«Мир животных»**

***Цель***: развитие творческого воображения, мышления, внимания, памяти; формирование интереса к знаниям о животном мире

***Содержание***: все играющиев кругу и танцуют, кружатся. Водящий стоит в стороне. После слов водящего «На месте замри!» игроки замирают в разных позах, изображая свой образ животного. Подойдя к игроку, водящий пытается угадать изображаемое животное. Если он не угадает, игрок называет его, а водящий переходит к следующему игроку. Если водящий угадал демонстрируемый образ, игрок, его изображавший, должен успеть выбежать за круг, а водящий его осалить. Если водящему удается осалить игрока, то этот игрок становится водящим. Если нет – игра, начинается снова.

***Примечание:***

* Водящий может спросить, игрока на какую букву начинается изображаемое животное.
* Во время угадывания водящий стоит от игрока в положении основной стойки на расстоянии вытянутой руки.

**23.«Сова на защите поля»**

***Цель*** развитие творческого воображения, внимания, произвольного поведения активизирование неуверенных в себе детей; формирование интереса к запоминанию пищевой связи «мышь – сова» и ее значение для охраны посевов от грызунов.

***Экологическая информация:***«Сова очень полезная птица. Она питается мышевидными грызунами и тем самым регулирует их численность. Если бы их развелось очень много, они уничтожили бы все посевы и урожай , особенно зерновых культур. Еще очень важно и то, что сова охотится на мышей ночью когда, казалось бы, никто не должен мешать, им питаться»

***Содержание***: На площадке рисуют два круга: малый – «поле, где растет зерно», и вокруг него большой круг. Играющие «мыши» располагаются вокруг большого круга. Между кругами находится «сова», которая старается поймать «мышей», забегающих на «поле». Пойманные мыши» выбывают из игры. «Сова» через некоторое время меняется. Побеждает та «сова», которая больше поймала мышей.

***Примечание:***

* «Сова» имеет право ловить мышей, как на поле, так и в большом кругу, но если никого на «поле» нет должна находиться в своей зоне – между кругами.
* «Мыши» должны постоянно забегать на «поле»

**24.«Еж и мыши»**

***Цель***: развитие памяти, внимания, наблюдательности, быстроту движений и двигательной реакции, ориентирование в пространстве; формирование произвольности, ответственности за результаты личных и совместных действий, сотрудничество, интерес к образу жизни животных, связанных в цепи питания и сущности их поведения.

***Экологическая информация:***«Ежи питаются мышами, регулируя их численность. Если бы не было мышей, ежам практически нечего было бы, есть. В природе все нужны друг другу, всё взаимосвязано».

***Содержание***: все дети вместе с игроками – «мышками» 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?

После этих слов все останавливаются. По сигналу к «ежу» подходит один игрок и говорит:

Ежик ножками туп-туп! Ежик глазками луп-луп!

Слышит ежик – всюду тишь,Чу! Скребется в листьях мышь!

Еж начинает ловить мышек, которые бегают за кругом, вбегают и выбегают из него. Игроки также могут поймать оказавшуюся в круге мышку, если успеют быстро присесть и опустить руки.

***Примечание:***

* Все действуют точно в соответствии с текстом.
* «Еж» пятнает «мышей», слегка коснувшись их рукой.
* Запятнанная 2ежом» или пойманная игроками «мышка» сразу выходит из игры.
* 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, или под руками игроков, не взявшимися за руки, или под руками игроков, не успевших присесть и опустить на полруки.

**25.«Змея»**

***Цель***: формирование согласованности коллективных действий, положительных черт характера: инициативности, выдержки, дружелюбия; развивает внимание, быстроту реакции, интерес к образу жизни змей.

***Экологическая информация:***«Змеи – интереснейшие животные очень разных размеров, от8см до 10м. Они имеют голову и длинное тело, незаметно переходящее в хвост. У этих животных нет конечностей, а передвигаются они за счет сократительных движений их гибкого и сильного тела».

***Содержание***: играющие строятся в колонну по одному и берут руками за пояс того, кто стоит впереди. Вся колонна – «змея», первый в колонне – «голова», последний – «хвост». По сигналу «голова» должна поймать «хвост», который от нее убегает. «Голова», которая поймала «хвост», переходит в конец колонны, игра начинается снова.

***Примечание:***

* Игроки должны крепко держаться руками один за одного, стараясь не разорвать колону.
* Если «хвост» и «голова» оторвались во время игры, они проиграли и выходят из игры.

**26.«Хитрый воробей»**

***Цель***: развитие внимания, памяти, сосредоточенности на выполнении задания, формирование согласованности коллективных действий; развитие эмпатии и интереса к знаниям о различных видах птиц.

***Экологическая информация:*** «Воробей чаще всего обитает в населенных пунктах. Это зависит от особенностей его питания. Воробей любит полакомиться хлебными крошками, различными пищевыми отходами, семенами конопли, подсолнуха, дыни и т.д. Зимой, когда все покрыто снегом, птицам трудно найти корм, и они очень нуждаются в подкормке. Голодная же птица очень мерзнет и от этого часто погибает».

***Содержание***: игроки выбирают себе названия птиц (воробей, сова, синица, галка и т.д.). Игрок, который имитирует воробья, ложится и делает вид, что болеет. Вдалеке от него чертиться линия, за которой он может укрыться от преследователей. Возле него кружится «сова». К ней подходит «синица» и спрашивает:

- Дома воробей?

- Дома.

- А что делает?

- Больной лежит.

- Что у него болит?

- Плечики.

- Сходи, сова, в огород, сорви травку гречки, попарь ему плечики.

- Парила, синичка, парила, сестричка.

- Его пар не берет, только жар придает.

«Синица» отходит, а к «сове» подходят все остальные «птицы»и спрашивают:

- Дома воробей?

- Дома.

- Что он делает?

По двору шныряет, крошки собирает, домой не идет, коноплю крадет. Услышав эти слова, «воробей» убегает, а остальные гонятся за ним, стараясь поймать.

***Примечание:***

* Игрокам, догоняющим «воробья», запрещается его толкать или хватать за одежду.
* «Воробей» может улететь от преследователей, если успеет пересечь линию.
* Во время диалога дети не заслоняют «воробью» путь в сторону укрытия.

**27.«Яблоко»**

***Цель***: развитие внимания, быстроты реакции, памяти, сосредоточенности на выполнении задания; формирование бережного отношения к растениям при сборе плодов.

***Материал:***веревка длиной 3 м с привязанным к одному концу мячом – «яблоко»

***Экологическая информация:***«Деревья и другие растения – это удивительные творения природы. Без них невозможна жизнь. Только они способны выделять кислород, очищать воздух, укреплять почву своими корнями. Они дают нам плоды. Но знаете ли вы, что вырастить, например, яблоню и дождаться яблок, нужно ждать много лет. Поэтому нужно беречь растения, не ломать их и аккуратно снимать их дары. Давайте во время прыжков будем аккуратно, как бы осторожно, дотрагиваться до «яблока», чтобы не сломать и не согнуть ветку яблони».

***Содержание***: «яблоко» перекидывают через упор (ветку, сук, крюк), а конец веревки привязывают на такой высоте, чтобы, подпрыгнув, его мог достать самый маленький по росту игрок. Затем все играющие строятся в шеренгу по росту. Тот, кто не смог дотронуться до «яблока», выбывает из игры. Когда каждый игрок сделает одну попытку, «яблоко» поднимается вверх на несколько витков и игра продолжается пока не останется самый ловкий.

***Примечание:***

* Возможны варианты игры с «грушей», «сливой» и другими фруктовыми деревьями.