



**И.В. СОМОВА**, педагог дополнительного образования МБОУ «Детский сад № 7 “Золотая рыбка”», г. Краснознаменск

# ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

**П**рактика показывает, что яркие экологические игры на печатной основе детьми быстро осваиваются и становятся неинтересными. Пришло время, когда вариативные, легко «изобретаемые» педагогами, родителями или детьми игры отвечают сейчас больше требованию времени.

Принципы создания экологических игр:

- делаются легко из бросового материала (формируем бережное отношение к ресурсам, препятствуем увеличению свалок, бережем природу);
- доступность, легко выполняется взрослым вместе с детьми или детьми самостоятельно и экономичны;
- безопасность и удобное хранение;
- мобильность (использовать в разных возрастных группах с разными по сложности заданиями);
- необычность (стимулирует развитие креативности и развивает смелость, желание искать нестандартные подходы и решения).

Как и для всех игр, сохраняются игровые приемы, целью которых является предоставление возможности получения, обработки и закрепления естественнонаучных представлений о природе, что способствует расширению познавательных интересов, любознательности и формирует экологическое сознание; совершенствование эмоционально-волевой сферы, тренировка, в том числе памяти и наблюдательности (запоминание игровых условий, предвидение развития ситуации, учет действий соперника), работа в парах и группах, логического мышления, согласованная работа двух полушарий; физическое развитие (крупная и мелкая моторика, гимнастика для глаз, дыхательные упражнения, физическая нагрузка, развитие ловкости).

Использование игр разной направленности позволяет глубже изучить любую экологическую тему, видеть те особенности жизненных циклов животных и растений, на которые следует обратить особое внимание, развивать социально-экологический природоохранный аспект и решать важнейшие задачи здоровьесбережения.

Особенностью таких игр является и то, что в них заложен и исследовательский компонент, т.е. возможность выбора, запоминание и отработка накопления знаний проходит не навязчиво, а главное — это сочетается с двигательной активностью, в том числе превалирует тактильность.

В экологических играх присутствуют разные виды игр, четко дифференцировать их сложно. Хочу познакомить вас с некоторыми из игр, которые появились как ответы на детские вопросы.

## ИГРА «ОТКУДА БЕРУТСЯ БАБОЧКИ»

**Цель:** усвоить цикл воспроизведения бабочки; понять принципы пищевого поведения гусеницы и бабочки; обратить внимание, что это приводит к расширению мест обитания; развивать мелкую и крупную моторику, логику, мышление, способствовать развитию навыков счета и устной речи.

**Материал** (расчет материала на 1 ребенка): упаковка от «киндерсюрприза» (яйцо) — 1 шт. (в него укладывается на ниточке 2 бусины с длинным, до 20 см, концом нити, один конец закреплен, второй свободный); шерстяная нить от 1 до 3 м (зависит от возраста ребенка); втулка туалетной бумаги — 1 шт. (ее надо разделить пополам кружком внутри и края также закрыть двумя кружками синего и красного цвета); бусы — 15 шт.; модель бабочки не более 10 см (вырезать из плотного пластикового пакета, чтобы легко сложить и не порвать); лист зеленого картона (сложить по центральной жилке «крышей») 4 — 8 шт.; трубочки коктейльные, чистые — по счету детей.

### Ход игры.

*Играть могут от 1 до 10 детей. Игроки сидят на ковре по кругу, в середине лежат яйца и зеленые листья «домиком», под которыми прячутся бусины от 1 до 3, а также*



втулки по числу игроков, где под красной стороной прячется бабочка.

В е д у щ и й.  
Интересно, что за диво?  
Вот яйцо, да так красиво!  
Раз, два, три,  
Каждый по яйцу возьми!  
(Дети берут яйца.)  
Кто там в яйце живет?  
(Дети перечислят кто в яйце.)  
Ой, он что-то там грызет!  
(Все трясут яйцо и слышат звук.)  
Кто там? Вы его спасите,  
И на волю отпустите!

Игроки открывают яйцо и видят там гусеницу из двух бусинок.

В е д у щ и й.  
Гусеница чтоб росла,  
Ей еда очень нужна.  
Кто быстрее ее отыщет,  
Так и вырастет она.  
Тут кому как повезет,  
Что под листиком найдет.  
Будем бусы надевать,  
Гусеницу удлинять.  
Ведь чем больше пожует,  
Тем быстрее подрастет!

#### Вариант 1

Не толкайтесь, не спешите,  
Лист по очереди берите.

#### Вариант 2

Тут вам надо не зевать,  
А быстрее нанизать.

Игроки нанизывают бусинки в продолжение своих гусениц.

Я хотел бы знать,  
Как победителя искать?  
У кого она длиннее,  
Кто бы мог бы доказать?

Гипотезы посчитать, измерить и для младших — сравнить наложением.

Гусеницу надо взять,  
Как ползет, нам показать.  
(Зарядка с гусеницей.)  
По прямой она ползет  
И яйцо вот обойдет.  
Все предметы оползает,  
Первой быстро пребывает.

С головы на хвост, обратно,  
Сальто ей крутить приятно.  
Пополам сложиться может,  
И спиралью ее сложим.  
Победитель есть! Ура!  
Гусенице спать пора.  
Сама себе построит дом,  
Ложиться спать надолго в нем.  
Дверку синюю найдите,  
Гусеницу в дом кладите.  
Во втулку укладывают гусеницу.  
Кто же гусениц уложит?  
Кто быстрее заснуть положит?  
Чтоб им перезимовать,  
Себя им нужно обмотать.  
Кто быстрее обмотает,  
Победителем тот станет.

Кто скорее наматывает на втулку из клубка часть шерстяной нити.

Где теперь ей надо спать?  
Баллы надо набирать.  
Кто скорей ответит верно,  
Тот и будет побеждать.  
1. На крышу прилеплю — прям под солнышко хочу!  
2. Под краем крыши надо спать, там меня и не достать!  
3. Лучше в щели под корой, это лучший домик мой!  
4. В старой листе пересажу и под снегом отдохну.  
5. Под дождем на ветке я, но не страшно мне, друзья.  
Зимовала, так старалась,  
До весны живой осталась.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Помогите размотать!  
Домик красный открывайте  
И «сюрприз» там доставайте!

Нужно так размотать нить со втулки, чтобы сразу смотать в клубок. Дети достают бабочку.

В е д у щ и й.  
Трубочку берите.  
Крылья не ломайте,  
К бабочке руками  
Вы не прикасайтесь,  
Воздухом из трубочки  
Крылья расправляйте!

Кто быстрее сможет воздухом из трубочки расправить крылья у бабочки, тот и победил.

На трубочку прикрепите бабочку, выпить из трубочки сок, запомнить способ питания бабочки.

Победитель игры устанавливается по сумме всех побед в каждой части игры, за каждую победу — 1 балл.



## ИГРА «СЕЗОННАЯ КАРТИНКА»

### Подготовка.

Необходимо сделать из подручного материала объекты, соответствующие приметам времени года. Например, зима: сосулька — фольга, сугроб — вата, снегирь — картон и черные и красные шерстяные нити, дерево без листьев — ветка, снежинка из ватных палочек, снежок из синтепона, иней из мишуры, речка с прорубью — синий картон, прозрачная пленка, соль; солнце — бледно-желтое из крышки; облака темно-серые — ткань на картоне и т.д.

Аналогично делаются нужные элементы по всем временам года.

Необходимых животных и людей в сезонной одежде можно сделать самостоятельно из пробок, зубочисток, пластилина, ткани или заменить фигурками из картона с рисунком или аппликацией.

Уместны будут миниатюрные санки, мячи, лыжи, кубики, палочки, шишки и т.д. Можно проявить фантазию и сделать на «весну» сосульку, обернув фольгой пузырек с водой от капель в нос, при нажатии «сосулька тает», из нее капает вода.

На чем выкладывается картинка?

Склеить скотчем 2 картонных листа — это основа. Сзади одного сделать крепление, чтобы конструкция стояла под углом 90 градусов. На это 3D-пространство наклеить ткань, получится фланелеграф.

Четыре рабочие зоны — черного, белого, зеленого и желтого цвета, это четыре времени года. Если наклеить кусочки бархатной бумаги на объект, он будет держаться на вертикальной поверхности.

**Цель:** запомнить приметы времени года и учиться составлять связанные рассказы, оживляя их объемной иллюстрацией из подручного материала; развивать фантазию, воображение, логику и мышление, желание создать не только картину природы по сезону, но и развивать художественные и конструкторские способности, применять смекалку в умении создавать и закреплять объекты.

### Ход игры.

*Вариант 1 (для детей старшей группы).*

Кто быстрее сможет нарисовать целостную картинку времени года, отобразив все приметы сезона.

### Критерии оценки победителя:

- 1) отображены все сезонные приметы времени года;
- 2) много соответствующему времени года деталям;
- 3) составлен рассказ по картинке.

*Вариант 2 (для детей младшей группы).*

**Задача:** на поле времени года разместить все приметы сезона.

## ИГРА «ЛЯГУШКА»

Если дома есть готовые «Язычки клоуна», можно воспользоваться ими. Если нет, легко складываем полоску длиной 30 см, шириной в 5 см и склеиваем полоску шириной в 2 см, покрываем скотчем. Дома у каждого своя лягушка либо сменная насадка из одноразовой трубочки, что делает ее безопасной.

**Цель:** расширить кругозор и запомнить обитателей болота, которые могут использовать лягушку в пищу.

### Ход игры.

*Каждый игрок — лягушка. Он рисует или раскрашивает маску-лягушку размером до 15 см, которая крепится на трубочку так, чтобы свернутый язычок оказался на линии рта. Глаза вырезаются таким образом, чтобы в них осталась большая щель, которая нужна для того, чтобы игрок, посмотрев вниз, мог видеть добычу лягушки.*

### Вариант «Еда»

Для этого стоит сделать не только основную еду движущуюся (муха, комар, овод, слизень, божья коровка, водомерка, стрекоза, головастик, икра и т.д.), но и не «еду» — камни, раковины моллюсков, тину, растения болота, крупных животных, птиц, насекомых, пресмыкающихся (например, у меня аист, цапля, уж, змея, пиявка, ящерица, жук-плавунец, камень, водоросли, улитка).

Так ребенок запоминает обитателей водной среды, учится соотносить размеры разных объектов, включает мышление и логику о целесообразности попытки «съесть» что-либо своей лягушкой. Сами объекты рисуют на вертикальном прямоугольнике бумаги, рисунок можно вырезать по контуру, а нижняя часть становится опорой, ее просто сгибают под углом 90 градусов. Такие фигурки стоят, но если в них попадает волна воздуха, которая раскрывает язычок лягушки, то они легко падают. Можно сделать более сложный вариант, когда на «еде» приклеивается прозрачный двусторонний скотч, и тогда еда прилипает к языку от удара, что приводит в восторг детей.

Варианты размещения объектов по усложнению:

1. Стоят фигурки в ряд, и их удобно сбить.
2. Стоят на столе хаотично, дети могут ходить вокруг стола и подбирать варианты, как можно попасть до объекта.
3. Натягивается веревка, и на ней за подставки размещаются фигурки.
4. Самый сложный. На веревке на ниточках размещаются фигурки, тогда их не стоит делать на ножках-подставках. Они вращаются, и тогда прицелиться и попасть в них сложнее.

*Вариантов игры несколько: можно охотиться по очереди или разрешить детям «свободную охоту», что обычно можно сделать у стола во втором варианте размещения.*



Что дает ребенку такая игра? Она не только дает экологические знания о том, чем и как питается лягушка и какие у нее враги, но и способствует тому, что дети терпимо, а многие с любовью и уважением начинают относиться к лягушкам.

Игра развивает ловкость, мелкую моторику, глазомер.

Кстати, с лягушками связаны еще две совсем простые игры, они подойдут и малышам.

## ИГРА «ЛИНЬКА»

Не все знают, что лягушки линяют и тут же съедают свою кожу, сохраняя пигмент и свою окраску.

Играют один или несколько человек. На каждого должен быть комплект рисунков лягушек. Нужно сложить быстро и правильно стопкой от самой маленькой до большой лягушки.

Выигрывает тот, кто сложит быстрее всех и правильно.

## ИГРА «ВЫРАСТИ ЛЯГУШКУ»

На полу разложены циклы на 10 лягушек. Первый цикл — икра, головастик, головастик с лапами и хвостом, головастик без хвоста и лягушка. Играть можно как по одному, так и парами или командами. На вертикальные 5 полосок у каждой команды, укрепленные на обычной платяной вешалке, надо как можно быстрее по порядку развесить на скрепки цикл развития лягушки.

Взрослые часто задают вопрос: «Зачем детям вообще говорить, что одни животные поедают других?» Мы должны давать объективную информацию, к тому же пищевые цепочки, как ничто другое, позволяют наглядно показать детям, что каждый объект живой и обладает свойством живого, ему необходимо питание. Каждая жизнь имеет ценность, и стоит пропасть одному из звеньев пищевой цепи, как сокращается численность сразу многих других видов, т.е. все кругом взаимосвязано.

## ИГРА «КТО КОГО СЪЕСТ»

Игра проходит на ковре, чтобы дети могли тренировать зрительную память, бегая между стаканчиками, разложенными по всему ковра, и запоминать объекты, чтобы быстрее при необходимости вернуться к нему.

### Подготовка.

Нужно перевернуть вверх дном 10–30 одноразовых бумажных стаканчиков и нарисовать, наклеить наклейки, взять из старых журналов картинки зверей, птиц, рептилий, насекомых и растений, вырезать и наклеить их на дно.

### Ход игры.

Дети выбирают себе один стартовый стаканчик с картинкой (от одного до трех детей). Далее игроки должны сверху, надевая один стакан на другой — т.е. «это животное может съесть это растение», — удерживать теперь два стаканчика, накрыть ими стаканчик с тем животным, которое это животное может съесть.

**Задача:** как можно быстрее собрать любые пищевые цепи. Как только цепи собраны, все расставляют свои стаканчики в ряд, идет проверка. Если допускается ошибка, то цепь засчитывается до этой ошибки.

В этой игре важно: как только варианты цепочек начинают строиться легко, поменять объекты частично или заменить полностью.

## ИГРА «ВОЛШЕБНАЯ БАБОЧКА»

**Цель:** как можно быстрее и правильно провести синхронно двумя руками сверху вниз по цветным дорожкам, подложив под указательные пальцы тот предмет, который лежит на соответствующем цвете.

**Материал:** для каждого игрока нужна бабочка.

Составляется «радужная таблица», где на листе полоски тех цветов, которые есть у бабочки. На каждый цвет положите по 3 пары разных предметов (бутылочные крышечки маленькие, молочные крышки, пуговицы, монетки, бумажные наперстки, вязанные напальчники и т.д.).

Варианты усложнения:

1. Провести по цветным дорожкам снизу вверх.
2. Поменять предмет на «радужной таблице» и провести цветные дорожки по очереди пятью пальцами руки.

*Примечание:* игра может размещаться как на столе, так и на стене. Ее можно проработать в этом варианте.

## ИГРА «ЭКОКЛЯКСОГРАФИЯ»

Перед игрой застелите пол клеенкой и положите ватман.

### Ход игры.

**1-й этап.** Вылейте несколько баночек с жидкой гуашью на разные части плаката. Дайте детям только коктейльные трубочки и задание: нарисовать разные узнаваемые элементы разных животных. Рисовать можно и выдувая воздух — растекающаяся краска создаст образ, — и дорисовывая концом трубочки.

**2-й этап.** Вам понадобятся картинки или игрушки разных животных. Все участники садятся полукругом и по оче-



реди находят животное, отыскивают элемент этого животного на картинке.

Если элемент опознан, а соответствующего образа в картинке или игрушке нет, то можно показать пантомимой это животное.

Те, кто не угадал элемент, имеют право на одну ошибку и потом выбывают. Побеждает тот, кто отгадает больше всего элементов животных.

## ИГРА «ДЕРЕВО, Я ВАС ЗНАЮ!»

**Цель:** научиться различать деревья по стволу и форме кроны; соотносить лист и дерево; составлять схемы ярусов в лесу; научиться работать в паре, развивать коммуникативные свойства личности, умение терпеливо ждать очереди, развивать логическое мышление, расширять кругозор, уметь использовать свои знания, фантазировать.

### Подготовка.

При самостоятельной подготовке материала развиваются мелкая моторика, эстетически художественные навыки. Можно использовать бросовый материал при изготовлении пособий.

**Стволы с ветками.** Вместе с детьми рисуем стволы деревьев с характерными особенностями и ветками. Характерные черты: зеленый — тополь, белый с черными чечевичками — береза, самый широкий с кряжистыми основаниями ветвей — дуб, желтовато-коричневый пятнами — сосна, серый — ель, тонкий с извилинами серо-коричневый — рябина, красновато-коричневый тонкий — осина, коричневый — клен и т.д.

Обратите внимание на расположение ветвей и саму форму ствола.

**Высота деревьев.** Самое важное — сделать соразмерность по высоте, что позволит делать заполняемость в ярусах более полной; показать, как природа рационально использует пространство и деревья получают необходимое количество света, а значит, и «еды».

В первой группе самые высокие деревья — лиственница, сосна, дуб, осина, ниже — береза, ель, вяз, еще ниже — липа, рябина, клен и т. д. Понятно, что у растений рост зависит от многих факторов: почвы, затенения, природного ландшафта и т.д., это нам неважно.

В игре стоит сделать деревья разных уровней даже в одной линейке.

**Кроны деревьев.** Далее следует нарисовать кроны деревьев, учитывая форму, расположение ветвей и цвет листвы.

**Лист дерева.** Для всех деревьев должен быть нарисован лист в двух цветах, лето и осень.

**Мнемокарточки.** По «ассоциациям» узнать, какого дерева лист. На листе изображен предмет, который легко ассоциируется с формой, а цвет отражается цветными квадратиками внизу листа.

1. Утка — обведены кружком лапы, рука человека с растопыренными пальцами, самолет — это клен.

2. Мачта корабля, самовар — сосна.

3. Красный круг, ветер, Баба-Яга — осина.

4. Прозрачный сок в бутылке — береза.

5. Красный крест на белой шапочке, контур домика и зеленая крыша — сосна, ель.

6. Чернила в чернильнице, гусиное перо, кабан — дуб.

7. Шапка клоуна из 2 частей — красной и желтой — вяз.

8. Ежик в мягком вязаном желтом шарфе, камень — лиственница.

9. Снегирь и бусы — рябина.

10. Солнце и снег, червяк — тополь.

У меня все детали заламинированы, поэтому используются много раз и легко дезинфицируются.

### Ход игры.

На столе раскладываются листья деревьев, стволы, кроны, мнемокарточки.

Первое задание. Дети сидят полукругом и играют парами. Вторая пара дает задание первой, и она отыскивает сначала ствол названного дерева (такой навык поможет детям и зимой различать деревья) и устанавливает его на наборное полотно. Если не сумели найти ствол дерева, то пропускают ход. За каждый правильный ответ пара получает жетон.

Второе задание. Найти крону своего дерева по очереди.

Третье задание. Начиная с конца, последняя пара дает предыдущей паре задание найти лист для дерева, которое не называя показывает.

Четвертое задание на воображение и ассоциативное мышление — это возможность получить дополнительную фишку за то, что сумеют узнать лист дерева по ассоциативным картинкам. Они разложены лицевой стороной вниз; каждая пара выбирает картинку и находит к ней лист.

Пятое задание самое интересное: каждая команда по очереди выкладывает полосой ярусы леса так, как она считает правильно, и объясняет свое решение (нельзя, чтобы деревья росли слишком близко, низкие между высоких, учет теневыносливых и светолюбивых. Если дерево выбрано правильно и гармонично продолжило ряд, то это снова фишка паре.

Победитель тот, кто набрал больше фишек.

## ИГРА «СОРТИРОВКА»

**Цель:** эколого-социальная игра приучает детей правильно сортировать бытовой мусор. Ребенок осознает необходимость отдельной сортировки и понимает значение этого труда, как и куда будут направляться отходы и какая природе будет от этого практическая польза. Ребенок помнит о том, что в городе существуют важные социальные объекты, и он знает, в чем они нуждаются, что можно не



выкинуть, а использовать. Закрепляется и необходимая информация про экобокс, правильное хранение опасных отходов.

*Примечание:* Не стоит пугаться слова «мусор». Для игры нужно подготовить чистые крышки, кусочки тканей, бумажные и пластиковые упаковки — все, что вы посчитаете безопасным. То, что является опасным (батарейка, еда и т.д.) делается из бумаги и пластика, это модели. И с ребенком это обговаривается. Для каждого контейнера подбирается приблизительно одинаковое количество вещей.

Нужны коробки, сверху открывающиеся как контейнеры; у нас коробки оклеены в разные цвета. Серый — металл, красный — пластик, голубой — стекло, желтый — бумага, синий — органика (не столь важен цвет, сколько маркировка и символ того, что сюда следует складывать).

У нас еще добавляется оранжевый «Добрый шкаф», куда следует отправлять носильные вещи и обувь (кукольные) и «Собачий приют», куда можно складывать то, что будет пригодно в пищу собакам.

В рядо находится и птичья кормушка, куда пойдут продукты, пригодные для прикорма птиц.

Не стоит забывать и о зеленом экобоксе для ламп, телефонов, батареек, термометров.

### Ход игры.

В большой коробке набор «мусора».

*Вариант 1.*

Играющий должен за короткое время разложить правильно как можно больше вещей.

*Вариант 2.*

Разобрать правильно все предметы.

*Вариант 3.*

Каждому игроку ставится задача заполнить один контейнер.

Побеждает тот, кто смог больше предметов разложить или выполнить условие правильно.

## ИГРА «БОЖЬЯ КОРОВКА»

**Цель:** развивать мелкую моторику, логику, умение оценивать расстояние, быстроту реакции.

### Подготовка.

Поставить из картона сделанную и раскрашенную божью коровку на 4 бумажных стаканчика, как на 4 ножки стола, но 2 стаканчика со стороны задней части должны выглядывать, в них будут падать пуговицы.

Сама божья коровка делается из куска картона с отверстиями разной величины. Чем их больше и чем меньше расстояния между отверстиями, тем тяжелее «пройти» так, чтобы пуговица не упала в отверстие. Ребенок сам раскрашивает божью коровку.

Нужны еще 2 деревянные палочки (от суши), на конце которых закреплена петелька из толстой нити. Для игры можно взять пуговицы разных размеров, на ножке и без, разместить на голове божьей коровки.

### Ход игры.

Как можно быстрее протащить в петле пуговицу от головы до момента, когда она упадет в стаканчик. Играть можно и одному, но лучше вдвоем. Для малышей приемлемо толкать пуговицу второй стороной палочки. Игра очень нравится детям.

## ИГРА «ТАСКАЛОЧКА»

**Цель:** развивать ловкость, логику и мышление, мелкую и крупную моторику; развивать речь, умение составлять связанный рассказ, расширять кругозор по теме «речные обитатели».

Материал для игры создается из разного мелкого «мусора», т.е. колпачки ручек, бегунки от молнии, пакетики, пластиковые кольца, ленточки, воздушные шарики, пуговички, крышечки, палочки, спички, трубочки, кусочки от крупных предметов, сложенная бумажка, пенопласт — любые безопасные материалы, которые могут застрять между водорослями и камнями.

Можно изготовить дно реки из ватмана и раскрасить его вместе с детьми. Положить его у стены, на которую повесить бумагу синего цвета, которая будет водой. На креплениях подвешены на разной высоте модели речных рыб, также они расположены и на дне.

Берется несколько удочек, на конце которых крючок.

У каждого игрока есть свое игрушечное ведерко.

### Ход игры.

*Вариант 1.*

Используя предметы мусора в воде, смоделируйте ситуацию, как рыба может оказаться в такой беде и составьте маленький рассказик от имени рыбки.

«Я маленький карасик, хищник, мне показалось, что в этой жестяной консервной банке притаился червячок, я ткнулся туда, хотел схватить его и... застрял, зацепился за острые края, ни назад, ни вперед... Теперь я в ловушке!»

Здесь можно сделать ситуации, как рыбка обматывается бечевкой и заводится на водорослях, попадает малек в бутылку, застревает в отверстиях пластика, запутывается в пакетах пластика... (за рассказ от 1 до 3 баллов). В качестве баллов можно использовать ракушки.

Побеждает тот, кто получает больше ракушек-баллов.

*Вариант 2.*

Как можно больше предметов положить в свое ведерко с помощью удочки. Побеждает тот, кто сумеет больше вытащить удочкой предметов.