**Экологические подвижные игры для дошколят**

Подготовила воспитатель первой квалификационной категории

Алембикова О.В.

1. ***«Цветы»***

Дети вспоминают садовые и лесные цветы, сравнивают их.

Каждый участник игры выбирает для себя эмблему цветка. У каждого ребёнка своя картинка. Одно и то же название не может быть у нескольких детей. По жребию выбранный цветок, например василёк, начинает игру.

Он называет какой-нибудь цветок, например мак. Мак бежит, а василёк догоняет его. Когда маку грозит опасность быть пойманным, он называет какой-нибудь другой цветок, участвующий в игре. Убегает названный цветок.

Пойманный цветок меняет своё название и снова включается в игру. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

1. ***«Сокол и лиса»***

Выбрать сокола и лису по желанию детей или использовать считалки.

Остальные дети – соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками летательные  движения. Стайка соколят бежит за соколом и точно повторяет его движения. В это время вдруг выскакивает из норы лиса.

Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Появление лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит тех, кто не успел присесть.

1. ***«Ходят капельки по кругу»***

Детям предлагаем превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) водящий произносит волшебные слова и игра начинается.

Водящий - мама Тучка, остальные - её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю… Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало поодиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, прохожим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

1. ***«Воздух, земля, вода»***

Водящий бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например сорока. Ребёнок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. «Дельфин» ребёнок отвечает «вода», «волк» - «земля» и т.д.

Возможен и другой вариант игры: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. «Земля» - животное, обитающее на земле, «вода» - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

1. ***«Летает, плавает, бегает»***

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

1. ***«Землетрясение»***

 Эта игра массовая, для группы более 20 человек. Участники объединяются в группы по 3 чело­века: двое берутся за руки и образуют маленький круг — это дом.

В центре дома находится третий игрок — постоялец (жилец). Ведущий находится вне «дома», но очень хочет попасть в какой-ни­будь «дом». Он громко выкрикивает одну из трех команд: постоялец, дом, землетрясение.

Первая команда означает, что жильцы должны перебежать из своего «дома» в другой (при этом дома остаются на своих местах). В это время ведущий может занять любой из освободив­шихся «домов». Тот, кому не досталось места в «доме» (правило: в «доме» может находиться только один игрок), становится ведущим.

Команда «дом» означает, как ни странно, что «дома» должны оставить своего «жильца» и найти нового, в том числе они могут взять в свой круг и ведущего. Все «жильцы» во время этой команды стоят на своих местах, ведущим становится тот из них, кто оказался вне «дома».

По команде «землетрясение» все тройки игроков распадаются и формируются новые. Тот,  кто был частью «дома» может стать «жильцом» и наоборот.

1. ***Пантомима- игра «Скунс, пальма и другие»***

Участники игры встают в круг, в центре круга находится ведущий. По команде ведущего группа из трех человек пантомимой изображает фигуру – какое-то животное, растение или что-то другое. Ведущий указывает рукой на одного из стоящих в кругу, это означает, что он становится центральной частью фигуры, к которой присоединяются стоящие справа и слева участники игры.

А) Например, ведущий указывает рукой на какого-то ребенка и говорит: ***«Пальма***». Это означает, что этот ребенок изображает ствол пальмы и самые верхние листья (он стоит прямо и подняв вверх руки, выгибает ладошки в сторо­ны), а стоящие рядом с ним дети сразу подходят ближе к нему и изображают боковые ветви паль­мы (они поднимают вверх и в сторону левую руку, если стоят слева от «ствола пальмы» и правую руку вверх и в сторону, если стоят справа от «ствола пальмы»).

Б) По команде ***«бык»,*** ребенок на которого указал ведущий, изображает голову быка с рогами (он наклоняет слегка голову вперед и приставляет к вискам ладошки с оттопыренными указательны­ми пальцами и согнутыми остальными). Стоящие рядом с ним изображают передние мощные но­ги быка, бьющие копытом (они одной ногой имитируют движения ноги быка, бьющего копытом).

В) ***«Слон»*** изображается следующим образом. Центральный игрок, на которого указал ведущий изображает хобот слона, соединив ладонями вытянутые перед собой руки, слегка их опустив, а его соседи изображают уши слона (стоящий слева сгибает левую руку дугой над головой, а стоя­щий справа — правую, оба они корпус немного наклоняют в сторону центрального игрока).

Г) ***«Скунс»*** очень забавная фигура. Она вызывает больше всего эмоций у  участников игры. Центральный игрок, выбранный ведущим, поворачивается в круг спиной и, вытянув руки за спиной на уровне копчика, делает взмахи ладошками, имитируя не­приятный запах, который испускает скунс, а боковые игроки, зажав носы, отворачиваются от него в стороны.

Д) И, наконец, фигура ***«тостер»***. Чтобы обосновать присутствие этого неприродного объекта сре­ди растений и животных, можно сказать, что когда мы собираемся на природу, чтобы перекусить, мы берем с собой тосты, сделанные в тостере. Центральный игрок этой фигуры, на которого ука­зал ведущий, изображает кусочек хлеба, выпрыгивающий из тостера, а боковые игроки, взявшись за руки вокруг центрального, формируют корпус тостера.

Ведущий дает команды, указывая каждый раз на игроков , стоящих в разных местах круга. Тот игрок, кто ошибся в выполнении своего действия, становится ведущим, а ведущий встает в круг.

Источники:

<http://dohcolonoc.ru/razvivayushchie-igry/3813-ekologicheskie-igry-i-uprazhneniya-dlya-detej-doshkolnogo-vozrasta.html>

<http://ecorucheyok.ru/igry-v-krugu/pantomima-igra-skuns-palma-i-drugie.html>

<http://ecorucheyok.ru/kommunikativnye-igry/podvizhnye-igry-v-gruppe-igra-zemletryasenie.html>

<http://doshvozrast.ru/igra/igradidakt06.htm>