

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 158» городского округа Самара

---

РОССИЯ, 443004, г. САМАРА, Молодежный пер., д. 20а  
тел.: (846) 330-15-66 факс: (846) 330-15-66 e-mail: [dd158@bk.ru](mailto:dd158@bk.ru)

Картотека подвижных игр  
« Экологическое воспитание»

Автор: воспитатель младшей группы  
Русских А.А.

Самара 2016 г.

## **ИГРА «НАСЕДКА И ЦЫПЛЯТА»**

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге в разных направлениях.

**Место проведения:** спортивный зал, групповая комната

**Инвентарь:** веревка, два стула.

**Содержание:** Дети изображают цыплят, а воспитатель – наседку. На одной стороне площадки огорожено место – дом, где находятся цыплята с наседкой (натягивается веревка между стойками на высоте 50 см. от пола). Сбоку, в стороне, помещается «большая птица». Наседка подлезает под веревку и отправляется на поиски корма. Она зовет цыплят – «ко-ко-ко». По сигналу все цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют пол площадки. Воспитатель говорит – «большая птица», все цыплята бегут домой.

### **Правила:**

1. По зову наседки все цыплята выбегают из дома, подлезая под веревку.

2. По сигналу «большая птица» цыплята должны возвращаться домой

**Варианты:** Цыплята взбираются на насест – скамейку, натягиваются 2 шнура на расстоянии друг от друга, роль наседки поручается самим детям.

## ИГРА «КРОЛИКИ»

**Задачи:** закреплять умение действовать по сигналу; развивать умение пролезать через обруч; воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

**Место проведения:** спортивный зал

**Инвентарь:** стулья, обручи, веревки

**Содержание:** На одной стороне комнаты рисуются мелом кружки. Они будут «клетками для кроликов». Перед кружками ставятся стульчики с привязанными в вертикальном положении обручами. Вместо обручей можно просто протянуть веревку. У противоположной стены устанавливается стул – «дом для сторожа». На стул садится воспитатель, играющий роль «сторожа». Промежуток между «клетками» и «домом сторожа» обозначается «лугом».

После всех приготовлений воспитатель делит детей на небольшие группы по 3-4 человека и рассаживает каждую группу по своим «клеткам». По команде «кролики в клетке» дети садятся на корточки. Затем «сторож» выпускает «кроликов» из клетки (дети, пролезая через обруч, выходят из очерченного круга и начинают бегать и прыгать по комнате). Дается команда «кролики домой» и дети бегут назад к своим «клеткам», опять пролезая через обручи.

## ИГРА « ЛИСИЧКА В ИЗБУШКЕ»

**Задачи:** закреплять умение действовать по сигналу; развивать умение запрыгивать на скамейку; воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

**Место проведения:** групповая площадка

**Инвентарь:** скамейки (высотой 20 - 25 см)

**Содержание:** С одной стороны площадки перед нарисованной линией ставят скамейки (высотой 20 - 25 см). Это избушка. На противоположной стороне площадки помечают норку для лисички. Середина площадки - двор. Среди детей выбирают «лисичку», остальные дети «куры». Они ходят по двору, притворяются, что ищут себе покусать. На определенный сигнал воспитателя «Лисица!» куры убегают в курятник, прячутся от лисы и взлетают (встают на скамейку). Лиса ловит курочек. Игра заканчивается, когда лиса поймает одну или две курочки (по договоренности). При повторении игры выбирают другую лису.

## ИГРА «КУКУКА»

**Задача:** развивает скорость реакции, наблюдательность, расширяет круг знаний о птицах.

**Место проведения:** спортивный зал, групповая комната

**Инвентарь:** теннисный шарик

**Содержание:** детям предлагается отгадать загадку: «Гнездо не строит никогда, Соседкам яйца оставляет И о птенцах не вспоминает» (Кукушка)

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».

## ИГРА «ГОЛОДНЫЙ МЕДВЕДЬ»

**Задачи:** развивает внимание, сосредоточенность на выполнении задания, произвольность; закрепляет знания о пищевых связях между животными и растениями на примере медведя.

**Место проведения:** спортивный зал, групповая комната

**Содержание:** 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 «тук, тук!» 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.

## ИГРА «ПОЖАР В ЛЕСУ»

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

**Место проведения:** спортивный зал

**Содержание:** Выбирается разводящий, который становится в центре круга, образованного игроками. Каждый игрок придумывает себе название 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 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 игрок, до которого не дотронулся «огонь». 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.

## ИГРА «НЕ НАМОЧИ КРЫЛЬЯ»

**Задача:** развитие точности движения рук, скорости двигательной реакции, формирование знаний о явлениях в природе.

**Место проведения:** спортивный зал, групповая комната

**Инвентарь:** обручи, мяч

**Содержание:** ведущий активизирует внимание детей: «Дети, вы когда-нибудь, видели, чтобы насекомые летали под дождем?». Выбирается водящий. Остальные игроки – «бабочки» встают в обручи «домики». 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 в «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.