**Игра в экологическом образовании**

**воспитанников.**

Место и роль игры в современном обществе огромны, они являются отражением истории и культуры страны, менталитета народа и личности. Для развивающегося российского общества психолого-педагогические проблемы игры имеют особую значимость как весьма важный аспект сферы образования и культуры общества. Игра - важная составляющая современного мира детства. Игровая культура преобразует повседневную действительность, преобразует самого человека как субъекта культуры и преобразует окружающий мир.

 Играют люди и животные. В отличие от животных, у человека в игре проявляются действия, не относящиеся к удовлетворению инстинктов. Игра связана с проявлением сознания, игра - колыбель духа. На детей игра оказывает огромное эмоциональное воздействие. Она позволяет осмыслить мир, выработать правила поведения, а потом следовать им. Детям может быть интересна любая игра: и природа, и техника, и произведения искусства. В игре ребенок не ощущает себя объектом воздействия. Дети стремятся к преодолению трудностей, сами ставят задачи и решают их. В игре воспитание переходит в самовоспитание. В игре формируется не только характер ребенка, но и его поведенческий стереотип - уверенность в себе, непринужденность в общении, умение сдерживать свои чувства, вежливость и прудупредительность, то есть , все то, что составляет основу хороших манер и хорошего воспитания.

 Одна и та же игра может выступать в разных **функциях**. **Обучающая** функция заключается в развитии общенаучных умений и навыков. **Развлекательная** функция проявляется в создании благоприятной атмосферы для общения со сверстниками и взрослыми. Игра объединяет учащихся, формирует коллектив, способствует установлению эмоциональных контактов, в этом состоит **коммуникативная** функция игры. Игра служит снятию эмоционального напряжения, возникшего в общении, в других видах деятельности - в этом выражается **релаксационная** функция. Игра несет **психотерапевтическую** функцию - ребенок приобретает навыки подготовки своего физического состояния для более эффективной деятельности, перестраивается психика детей для усвоения больших объемов информации. Сущность феномена игры:

- многогранное явление, самоестественная форма проявления деятельности

- изначальная школа поведения ребенка, меняющая свои цели по мере взросления

- потребность растущего организма, его психики, интеллекта

- путь поиска себя в коллективе сотоварищей

- свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум, творчество

главная сфера общения детей

Игры -с жесткими правилами

 - вольные, дети действуют спонтанно

Игры по содержанию:

- интеллектуальные

- познавательные

- спортивные

По форме:

- игры-танцы

- игры-пантомимы

- игры-хороводы

- игры-викторины

- игры-конкурсы

- игры-ритуалы

По времени проведения:

- сезонные

По объему времени:

- длительные

- короткие

- игры-минутки

По месту проведения:

- за столом

- в лесу

- в помещении

- на воде

По к-ву участников и составу (девочки, мальчики),по наличию и отсутствию необходимых аксессуаров (с мячом, обручем, компьютером)

 Особую привлекательность для воспитанников представляют игры-викторины, как одна из разновидностей **дидактических** игр. В Толковом словаре русского языка викторина рассматривается как “игра в ответы на вопросы из разных областей знаний”. Воспитательно-образовательное значение игр-викторин в том, что они мобилизуют интеллектуальные силы растущего человека, вызывая удовлетворение, наслаждение, внутреннюю раскованность, заинтересованность. Примером такой игры может служить тематическая игра-викторина “**Вдоль лесной тропинки**”(или “Что в лесу растет, кто в лесу живет?”).

 Цель игры: углубление и обобщение знаний детей о природных обитателях леса, их экологических взаимодействиях, связях с местами обитания. Лесные обитатели - деревья, кустарники, травы, насекомые, грибы, звери и птицы - помогут пройти по лесной тропинке.

Ход игры. Педагог сам выбирает один из двух вариантов: 1. на доске прикреплен рисунок, выполнен на большом ватманском листе, на листе изображен лес, вдоль лесной тропинки - обитатели леса; 2. - все дети получают отксерокопированный на листе рисунок игры с изображенными лесными обитателями. Каждый участник игры получает лист с загадками. Первые буквы отгадок (названия деревьев, трав, грибов, птиц, зверей) подскажут название путешествия в лес. Задание: записать отгадки столбиками под соответствующими номерами.

Ответ:

1.Черника

2. Тысячелистник

3. Опята

4. Вороний глаз

5. Ландыш

6. Ежевика

7. Сосна

8. Ужовник

9. Рябина

10. Анютины глазки

11. Сыроежки

12. Толокнянка

13. Елка

14. Тополь

15. Крот

16. Тетерев

17. Олень

18. Вороны

19. Лось

20. Енот

21. Сова

22. Уж

23. Жук

24. Иволга

25. Волк

26. еж

27. Тетеревятник

Соединив первые буквы названий, получим ответ: “Что в лесу растет, кто в лесу живет”.

По усмотрению педагога названия можно менять: например, такое название , как ужовник (семейство папоротников, имеет своеобразное строение: единственный лист и спороносный колосок, напоминающий голову ужа). Вряд ли дети и даже многие взрослые знают это растение, хотя он нередко встречается на увлажненных участках леса.

Загадки к игре-викторине “Что в лесу растет, кто в лесу живет?”.

1. На кусточки, под листочки

Кто-то бусы бросил.

Вся поляна- в черных точках

У зеленых сосен.

2. На узкие дольки разрезан листок,

По тысяче долек назвали цветок.

Растет на лугу, на поляне, у троп -

Везде повстречаем мы розовый зонт.

3. Нет грибов дружней, чем эти.

Знают взрослые и дети -

На пеньке растут в лесу,

Как веснушки на носу.

4. Четыре листа -

Вроде креста.

Да черный глаз

Глядит на нас.

5. Цветок родился в майский день,

И лес его хранит.

Мне кажется, его задень \_Он тихо зазвенит.

6. Вкус у ягоды хорош,

На малину плод похож,

Куст колючий, словно еж!

7. Стоит столб до небес,

А на нем -шатер-навес.

Красной меди столб точеный,

А навес сквозной, зеленый.

8. Вид у нас совсем не страшен,

Мы зелены и свежи,

Хоть во все названья наши

Влезли мирные ужи.

9. Ягоды -не сладость,зато глазу -радость.

И лесам - украшение,

И дроздам - угощение.

10. Красотой своей завлек

Невысокий стебелек.

Смотрят маленькие глазки

Фиолетовой окраски.

11. В чаще, в овраге и на опушке,

 И на пригорке - цветные подружки,

Желтые, красные, фиолетовые,

Лес весь усеян, словно монетами.

12. Красные ягоды, как у брусники:

Только мучнисты, невкусны они

Листья похожи на уши зверей.

Ушки медвежьи - зовут средь людей.

13. Я прихожу с подарками,

Блещу огнями яркими,

Нарядная, забавная,

На Новый год я главная.

14. То ли с крыши, то ли снеба

Или вата,или пух,

Или, может, хлопья снега

Появились летом вдруг?

Кто же их исподтишка

Сыплет, будто из мешка?

15. Я, друзья, подземный житель,

Землекоп я и строитель.

Землю рою,рою,рою.

Коридоры всюду строю.

А потом построю дом

И живу спокойно в нем.

16.Кто из кур живет в лесу

И боится там лису.

Прячась от нее и стужи

В снежный ком, и там не тужит?

17. Шапочка черная,

Жилеточка тканая,

Кафтанчик рябенький,

А хожу босиком.

18. Утоляяголод мхами,

Пусть укрыла их пурга.

Как лопатами,рогами

Разгребаем мы снега.

19.Горбоносый, длинногий,

Великан ветвисторогий,

Ест траву, кустов побеги,

С ним тягаться трудно в беге.

20. Еду не станет есть, пока

Его еда не мыта.

Еду полщет, трет слегка,

А после -ест досыта.

21. Ночью летает.

Глаза, как у кошки.

И уши с кошачьими

Схожи немножко.

22. Кто, кто там лентой черной

К ручейку скользит проворно?

Сквозь кусты пробрался ловко.

А на маленькой головке

(Все об этом знать должны)

Пятна желтые видны?

23. Не жужжу, пока сижу,

Не жужжу, пока хожу,

Если в воздухе кружусь,

Тут уж вдоволь нажужжусь.

24. Люлька средь листвы висит,

В ней красавица сидит.

То споет на зависть флейте,

То, как кошка, запищит.

25.На овчарку он похож.

Что ни зуб, то острый нож.

Он бежит, оскалив пасть,

На зверей готов напасть.

26. Ну зачем, скажите мне,

Эти иглы на спине?

Я бы (я ведь не портной!)

Сбросил все их до одной.

Но что делать, если волки

Уважают лишь иголки?

27. Хищник леса, хищник ястреб.

От него - одни напасти.

Птицам от него - беда.

Птицы для него - еда.

После проверки работы педагог отмечает победителей (форма поощрения на усмотрение педагога).

Экологическая игра **“Земля, вода, воздух, огонь”.**

Игра направлена на развитие внимания и познавательного интереса к миру животных.

Играющие становятся в круг, в середине круга стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово “Земля”, то тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное.На слово “Вода” играющие отвечают названием какой-либо рыбы. На слово “воздух” - названием птицы. На слово “огонь” все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают ведущему.

**Подвижные экологические** **игры.**

Подвижные экологические игры способствуют снятию эмоционального напряжения, формированию чувства коллективизма.

**“Спасатели”.**

Игру удобно проводить в спортивном зале, коридоре. Учащихся делят на две команды. Условия игры: требуется спасти животных от “пожара”.На двух стульях раскладывают картинки с изображением животных (можно игрушки, на усмотрение педагога). Оформляются две беговые дорожки. Чтобы спасти животных, требуется:

1. перепрыгнуть через натянутую веревку высотой 30 см

2. пройти по кочкам ( нарисовать мелом “кочки”)

3. перепрыгнуть через ручеек (нарисовать ручеек)

Игра начинается по знаку педагога.Играющие поочередно переносят животных, преодолевая препятствия. Побеждает команда, которая быстрее перенесла всех животных.

**“Тигр - король зверей”.**

Оборудование: мяч, мел.

Все играющие - звери. Один из них - тигр- король зверей. Каждый из играющих представляет какого-нибудь зверя (волка, зайца, медведя, лису и т.д.). Звери выстраиваются в один ряд напротив короля, за несколько шагов до него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч попадает в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч). После того, как король назовет 2-3 зверей, он говорит : ”Ловлю всех зверей”. Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Правила игры: король бросает мяч, не выходя за очередную линию. Тогда выбирается новый тигр (король), после того как пойманы 3-4 зверя. Участники играют, пока сохраняется интерес.