|  |
| --- |
| **[«Экологические игры для дошкольников»](http://doshkolnik.ru/logopedia/26442-metodicheskaya-razrabotka-ekologicheskie-igry-dlya-doshkolnikov-rechevye-tropinki.html)** |

|  |
| --- |
|  |
| Автор: Прокопьева Е.П. |
|  |
| **«Экологические игры для дошкольников».**  Материалы, объекты: рокарий, водоём, лесная тропинка, метеостанция, птичий городок, фруктовый сад, альпийская горка, пасека, грибная полянка, тропинка здоровья, аллея поколений, зелёная аптека, цветник, музыкальный городок. В данной методической разработке представлены игры экологического содержания для старших дошкольников, способствующие речевому развитию детей.  Экологические игры предназначены для индивидуальной или подгрупповой работы с детьми.  **Игры способствуют:**   * развитию речи детей: пополняется и активизируется словарь, развивается и совершенствуется грамматический строй речи, связная речь, фонематическое восприятие, навыки звуко-слогового анализа и синтеза; * развитию познавательных способностей; * развитию памяти, внимания, мышления, наблюдательности   социально-нравственному развитию.  1. Игра ***«Какое слово длиннее?»***  Цель: развивать умение детей делить слова на слоги.  Описание: Педагог называет ребенку пары слов *(названия растений и камней рокария)*, одно из которых длинное, а второе – короткое. Задача ребёнка – на слух определить, какое из сказанных слов длиннее, а какое короче и объяснить почему.   * календула — хоста * ель — можжевельник * примула — бадан * петуния – кипарисовник * гранит — галька   2. Игра ***«Посчитай»***  Цель: совершенствовать навык согласования существительных с числительными.  Описание: педагог предлагает ребёнку сосчитать количество определенных цветов на альпийской горке.  Например, одна примула, две примулы, три примулы, …, десять примул.  3. Игра ***«Придумай предложение»***  Цель: закреплять умение составлять предложения с заданным словом; развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.  Описание: Педагог объясняет правила игры: «Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «ель» и передам … камешек. Он (а) возьмет камешек и быстро ответит «У детского сада растёт большая ель». Затем она назовёт свое слово и передает камешек кому-то другому. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом».  Если дети затрудняются при ответе, взрослый помогает им.  **Водоём**  Информация об объекте: Искусственный водоём и его обитатели.  1. Игра ***«Отгадай, кто или что это?»***  Цель: совершенствовать умение соотносить звук с его источником.  Описание: Взрослый говорит ребёнку: комар звенит так: ***«зззз»***, ветер воет так: ***«ууу»***, камыши шуршат так: ***«****шшш****»***, вода льётся так: ***«ссс»*** и т.д. Далее взрослый произносит звук, а ребёнок отгадывает, кто или что этот звук издаёт.  2. Игра ***«Раз, два, три — быстрей сообрази!»***  Цель: совершенствовать умение выделять первый и последний звуки в словах, подбирать слова с заданным звуком.  Описание: педагог предлагает ребенку придумать слово, которое будет отвечать определенным критериям, например:  Назови слово, которое начинается с того же звука, что и слово «комар».  Придумай слово, которое начинается с последнего звука слова «утка».  Вспомни название рыбы, в котором есть последний звук слова «замок***»*** *(щука, карась, карп...)*.  Подбери слово, в котором первый звук — к, а последний — ш.  3. Игра ***«Составь предложение»***  Цель: закреплять навык составления предложений с заданным количеством слов; закреплять навык анализа предложений.  Описание: педагог просит детей составить предложение про водоём из определённого количества слов. Например, четырёх слов *(На кувшинке сидит стрекоза)*. Затем педагог просит назвать первое *(второе, …, последнее)* слово.  **Лесная тропинка**  Информация об объекте: Объект включает разные породы деревьев смешанного леса, его обитателей, растения Красной книги.  1. Игра ***«С какого дерева лист?»***  Цель: формировать умение образовывать относительные прилагательные от существительных.  Описание: Логопед просит детей назвать деревья, которые растут на участке детского сада. А также назвать какие листья у деревьев.   * Лист осины – осиновый * Лист берёзы – берёзовый * Лист каштана – каштановый * Лист рябины – рябиновый * Лист дуба – дубовый * Лист клёна – кленовый * Лист тополя – тополиный   И так далее.  2. Игра ***«Распутай предложение»***  Цель: формировать умение составлять предложение из слов.  Описание: педагог говорит детям, что слова в предложении перепутались *(читает слова)* и предлагает им попробовать расставить их на свои места, чтобы получилось правильное предложение.  Сидит, дятел, стволе, берёзы, на.  Дубом, много, под, желудей, было.  Земле, на, опавших, листьев, много.  Прячутся, кроне, в, птицы, клёна.  3. Игра ***«Рассказ-описание»***  Цель: закреплять умение детей составлять описательные рассказы о деревьях по заданному плану.  Описание: педагог предлагает детям выбрать дерево, о котором они хотели бы составить небольшой рассказ, используя схему *(выставляет схему описания дерева)*.  Примерный план описания.   1. Назови дерево. 2. Назови, к какому виду относится дерево. 3. Оно высокое или низкое? 4. Назови части дерева. 5. Есть ли на дереве листья? Какой формы листья? 6. Есть ли на дереве плоды, опиши их. 7. Какая от него польза?   **Метеостанция**  Информация об объекте: Площадка для организации наблюдений и изучения явлений природы.  1. Игра ***«Повтори словечко»***  Цель: формировать умение правильно произносить слова сложной звуко-слоговой структуры.  Описание: Логопед просит детей повторить за ним слова.  Термометр, осадкомер, флюгер, метеостанция, снегопад, дождемер.  2. Игра ***«Назови ласково»***  Цель: совершенствовать умение образовывать имена существительные и имена прилагательные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.  Описание: педагог произносит слова или словосочетания и просит детей назвать их ласково.  Ветер – ветерок Облако — облачко  Дождь – дождик Снег — снежок  Солнце – солнышко Туча – тучка  Белое облако – беленькое облачко  Тёплое солнце – тёплое солнышко  Легкий ветер – лёгонький ветерок  Холодный дождь – холодненький дождик  Черная туча — черненькая тучка  Мягкий снег — мягонький снежок.  3. Игра ***«Сочинители»***  Цель: закреплять навык коллективного составления небольшого рассказа или сказки.  Описание: Логопед предлагает детям вместе придумать небольшой рассказ или сказку. Например, «Как ветер с дождиком дружил», «Путешествие тучки» и другие.  Птичий городок  Информация об объекте: на данном объекте размещены птичьи дома со своими обитателями.  1. Игра ***«Узнай по описанию»***  Цель: учить детей составлять загадки-описания о птицах по заданному плану.  Описание: педагог просит детей самостоятельно составить описательную загадку о птицах по плану.  2. Игра ***«Один – много»***  Цель: закреплять умение образовывать множественное число имен существительных.  Описание: педагог называет существительное в единственном числе, а ребёнок должен назвать существительное во множественном числе.  Птица – птицы – много птиц.  Сорока – сороки – много сорок.  Синица — синицы – много синиц.  Воробей – воробьи – много воробьёв.  Голубь – голуби – много голубей.  Ласточка – ласточки – много ласточек.  Ворона – вороны – много ворон.  Снегирь — снегири – много снегирей.  3. Игра ***«Кто как голос подает»***  Цель: расширять и уточнять глагольный словарь.  Описание: Ребенку предлагается послушать или вспомнить, как птицы подают голос. Затем взрослый спрашивает: «Скажи, как подает голос …?».  Ласточка щебечет. Голубь воркует.  Воробей чирикает. Сорока стрекочет.  Ворона каркает.  **Фруктовый сад**  Информация об объекте: Сад, в котором растут фруктовые деревья.  1. Игра ***«Хвалёное яблоко»***  Цель: совершенствовать умения подбирать прилагательные к существительным.  Описание: Дети делятся на две команды, которые по очереди хвалят яблоки. Победит та команда, которая больше скажет хвалебных слов.  2. Игра ***«Повтори скороговорку»***  Цель: развивать общие речевые навыки: чёткость дикции, правильное звукопроизношение, правильное голосоведение.  Описание: Педагог предлагает детям соревнование: кто быстрее и правильнее произнесёт скороговорку.  Яблоко спелое, красное, сладкое,  Яблоко хрусткое, с кожицей гладкою.  Яблоко я пополам разломлю,  Яблоко с другом своим разделю.  3. Игра ***«Составь слово»***  Цель: совершенствовать навык звукового анализа и синтеза слов.  Описание: педагог называет детям ряд слов. Дети из первых звуков данных слов составляют новое слово.  слива, ананас, дыня — сад  сад, лист, инжир, варенье, абрикос — слива.  **Альпийская горка**  Информация об объекте: Ландшафтная композиция на искусственном рельефе в сочетании с различными растениями.  1. Игра "Подбери признак"  Цель: закреплять навык подбора прилагательных к существительным.  Описание: Педагог называет слово и задаёт вопросы *(какой? какая? какие?)*, ребёнок должен подобрать как можно больше прилагательных.  Флоксы *(какие?)*.  Колокольчик *(какой?)*.  Маргаритки *(какие?)*.  Примула *(какая?)*.  2. Игра ***«Назови гласные»***  Цель: совершенствовать умение на слух выделять из слова гласные звуки.  Описание: педагог произносит слова по слогам, выделяя и протягивая гласные. Затем просит детей назвать только гласные в той последовательности, как они стояли в слове.  Например, флоксы — о-ы; примула — и-у-а и т. д.  3. Игра ***«Синквейн»***  Цель: закреплять навык составления синквейнов и синквейн-загадок.  Описание: педагог вместе с детьми составляет синквейн о цветке, растущем на альпийской горке. Затем просит детей самостоятельно составить синквейн или синквейн-загадку о любом цветке, произрастающем на альпийской горке.  **Пасека**  Информация об объекте: на данном объекте размещены ульи со своими обитателями.  1. Игра ***«Подбери слова-неприятели»***  Цель: закреплять подбор глаголов, имен прилагательных и наречий с противоположным значением; расширять и активизировать словарный запас.  Описание: педагог произносит начало предложения и предлагает ребёнку закончить предложение противоположным значением.  Жизнь у черепахи длинная, а пчелы *(короткая)*.  Горчица горькая, а мёд *(сладкий)*.  Пчела даёт мёд, а человек *(берёт)*.  Пчеле собирать нектар трудно, а человеку есть мёд *(легко)*.  Пчела вечером ложится спать, и рано с рассветом *(встаёт)* собирать нектар.  Этот улей полный мёда, а этот *(пустой)*.  2. Пальчиковая гимнастика ***«Пчела»***  Цель: развивать координацию речи с движением кистей рук; развивать память, внимание, воображение.  Описание: педагог предлагает детям выполнить пальчиковую гимнастику про пчелу.  Прилетела к нам вчера *(машут ладошками)*  Полосатая пчела.  А за нею шмель-шмелёк (на каждое название насекомого загибают  И весёлый мотылёк, один пальчик)  Два жука и стрекоза,  Как фонарики глаза. (делают кружочки из пальчиков и подносят  к глазам)  Пожужжали, полетали, *(машут ладошками)*  От усталости упали. *(опускают ладони)*  Н. Нищева.  3. Игра ***«Виды мёда»***  Цель: закреплять умения образовывать относительные прилагательные от существительных.  Описание: педагог просит детей назвать название мёда, в зависимости от того где пчёлы собрали нектар.  Если пчела собирала нектар с цветков липы, значит мёд какой? *(Липовый)*  А если собирала нектар с клеверного поля, значит мёд какой? *(Клеверный)*  Если пчела собирала нектар с цветов акации? *(Акациевый)*  А если пчела собирала нектар с цветков гречихи? *(Гречишный)*  А если собирала нектар с луговых цветов? *(Луговой).*  **Грибная полянка**  Информация об объекте: На данном объекте представлены разные виды грибов.  1. Игра ***«Отгадай загадки»***  Цель: продолжать учить детей отгадывать загадки, анализируя все названные в ней признаки предмета, понимать смысл образных выражений, при объяснении отгадки строить ответ в форме рассуждения.  Описание: педагог загадывает детям загадки, дети отгадывают их и объясняют, почему они так считают. Понравившуюся загадку можно выучить.  Вырос он в березняке.  Носит шляпу на ноге.  Сверху лист к нему прилип.  Вы узнали? Это... *(гриб)*  Догадайтесь-ка, ребята:  Шляпка у него мохната.  Гриб, как розовое ушко.  Как зовут его? *(Волнушка)*  Если их найдут в лесу,  Сразу вспомнят про лису.  Рыжеватые сестрички  Называются...*(лисички)*  Я родился в день дождливый  Под осиной молодой.  Круглый, гладенький, красивый,  С ножкой толстой и прямой.  *(Подосиновик)*  Гриб не варят, не едят.  В крапинку его наряд.  Снизу — кружево-узор.  Это — красный...*(мухомор)*  Кто повыше, кто пониже, —  На пеньке народец рыжий.  Тридцать три веселых брата.  Как же их зовут? *(Опята)*  Разместился под сосной  Этот гриб, как царь лесной.  Рад найти его грибник.  Это — белый..*(боровик)*  На грибы она сердита  И от злости ядовита.  Вот лесная хулиганка!  Это — бледная...*(поганка).*  2. Игра ***«Из одного слова — много слов»***  Цель: учить детей составлять новые слова, используя буквы, содержащиеся в длинном слове, развивать навыки звукобуквенного анализа.  Описание: педагог предлагает детям составить из букв слова «подосиновик», *«подберезовик»*, как можно больше других слов. Составленные слова должны быть существительными в именительном падеже. Буквы можно употреблять в любой последовательности, но в придуманных словах буква не должна повторяться чаще, чем в исходном слове.  3. Игра ***«Четвертый лишний»***  Цель: развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку и делать на этой основе необходимые обобщения, активизировать предметный словарь.  Описание: педагог называет четыре слова и просит детей назвать лишнее, и объяснить свой выбор.  Подберёзовик, маслёнок, гриб, сыроежка.  Подберезовик, мухомор, боровик, подосиновик.  Мухомор, поганка, сыроежка, ложный опенок.  Подосиновик, подберёзовик, опёнок, берёза.  Тропинка здоровья  Информация об объекте: Место для игры, отдыха, спорта, проведения оздоровительных занятий.  1. Игра ***«Я быстрее»***  Цель: активизировать словарный запас; развивать память и внимание.  Описание: Все дети выстраиваются в ряд, выбирается на некотором расстоянии конечная точка *(дерево, мяч, веранда и т.д.)*. Педагог объясняет, что победит тот, кто первым дойдет до предмета *(дерева, веранды и т.д.)*, но делать шаг можно только в том случае, если он называет слово из выбранной вами категории. Например, деревья, цветы, птицы, насекомые. Дети по очереди называют слова, тот, кто не может назвать слово, пропускает ход.  2. Игра ***«Кого я вижу, что я вижу»***  Цель: различать в речи форму винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развивать кратковременную слуховую память.  Описание: Перед началом игры взрослый говорит, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу - воробья***»*** и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: ***«***Я вижу воробья, голубя» — и бросает мяч следующему.  Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.  3. Игра ***«Цепочка слов»***  Цель: развивать умение различать звуки на слух и определять первый и последний звуки в словах.  Описание: педагог объясняет детям: ***«***Сегодня мы будем собирать цепочку из слов, которые находятся вокруг нас. Наша цепочка начнется со слова (взрослый называет первое слово – существительное в единственном числе и именительном падеже). Следующим звеном цепочки будет слово, которое начинается с того звука, каким заканчивается предыдущее слово и т.д.***»***. Кто называет слово, берет за руку предыдущего игрока, как бы выстраивая цепочку, игра считается оконченной, когда все дети взялись за руки.  **Аллея поколений**  Информация об объекте: Берёзовая рощица — небольшой участок лиственного леса *(березняк)*.  1. Игра ***«Дует ветер на берёзу»***  Цель: развивать силу голоса и речевое дыхание.  Описание: педагог говорит, что на берёзку дует легкий ветерок и тихо колышет листочки. И предлагает детям тихо и длительно произнести звук ***«***ш-ш-ш***»***. Затем педагог говорит, что подул сильный ветер и громко зашелестели листья берёзы. Дети громко и длительно произносят звук ***«ш-ш-ш»***.  2. Игра ***«Что стоит у берёзки»***  Цель: закреплять умение отвечать на вопросы распространённым предложением с использованием предлогов пространственного значения.  Описание: педагог задаёт вопросы, а дети должны на них ответить полным предложением используя предлоги.  3. Игра ***«Что делают из берёзы»***  Цель: активизировать и расширять словарь редко употребляемыми словами.  Описание: педагог предлагает детям вспомнить и назвать предметы, которые можно сделать из берёзы.  Из бересты: лапти, туески, короб, лукошки.  Из коры: деготь.  Из древесины: скипидар, фанеру.  Из веток: дудочка, веник берёзовый.  **Зелёная аптека**  Информация об объекте: Поляна с растущими лекарственными растениями.  1. Игра ***«Подуй на одуванчик»***  Цель: развивать длительный ротовой выдох и правильное речевое дыхание.  Описание: педагог предлагает детям рассказать стихотворение про одуванчик и подуть на него.  В яркий солнечный денек  Золотой расцвел цветок.  Дует легкий ветерок — закачался наш цветок.  Сильный ветер дует — лепестки волнует.  *(дети дуют на лепестки одуванчика с разной силой)*  Белым шариком пушистым  Красовался в поле чистом, на него подуй слегка,  Был цветок — и нет цветка.  *(затем дети дуют на одуванчик, не раздувая щек)*.  2. Игра ***«Что общего и чем отличаются»***  Цель: развивать умение сравнивать растения, устанавливать их сходство и  различие; составлять сложные предложения с противопоставительным союзом а.  Описание: педагог й предлагает детям сравнить между собой цветы, найти черты сходства и отличия. В случае возникновения трудностей ребенку может быть оказана помощь в виде вопросов.  Одуванчик и мать-и-мачеха.  Ромашка и подорожник.  Крапива и лопух.  3. Игра ***«Вставь пропущенный предлог»***  Цель: закрепление правильного и сознательного употребления в речи предложных конструкций.  Описание: педагог произносит предложение *(пропуская предлог)* и предлагает детям вставить пропущенный предлог.  Мама собрала букет … ромашек *(из)*.  Календула растёт … клумбе *(на)*.  Крапива растет … забора *(у)*.  **Цветник**  Информация об объекте: Клумба с садовыми однолетними и многолетними цветами.  1. Игра ***«Желтый, белый, синий»***  Цель: активизировать словарный запас; совершенствовать навык согласования прилагательных с существительными.  Описание: педагог предлагает детям перечислить цветы определённого цвета.  Красные-прекрасные,  Белые — нежные,  Желтые – солнечные,  Синие — небесные *(или варианты детей)*.  2. Игра ***«Назови цветок»***  Цель: совершенствовать умение подбирать названия цветов на заданный звук, с определённым звуком в конце слова; закреплять понятия гласный звук, согласный звук, мягкий согласный и твердый согласный звуки.  Описание: педагог просит назвать цветок, который начинается на гласный звук *(на мягкий согласный, на звук [р] и т.д.)* или заканчивается на звук *[н]* *(звук [с], [а] и т.д.)*.  3. Игра ***«Жадина»***  Цель: совершенствовать умение согласовывать притяжательные местоимения с существительными.  Описание: педагог дает инструкцию ***«***Назови цветы, о которых можно сказать «моя»? *(Астра, хризантема, примула, лилия, роза)*.  «Назови цветы, о которых можно сказать «мой»? *(Гелениум, георгин, крокус, тюльпан, нарцисс, пион, ирис, гладиолус)*.  «Назови цветы, о которых можно сказать «мои»***»***. *(Анютины глазки)*.  **Музыкальный городок**  Информация об объекте: На данном объекте представлены уличные музыкальные инструменты.  1. Игра ***«Постучи как я»***  Цель: развивать слуховое внимание и ритм.  Описание: педагог предлагает ребенку прослушать несложный ритм, который он отстучит, и попробовать повторить его за ним, сохраняя количество, частоту и силу ударов.  2. Игра ***«Что звучало?»***  Цель: формировать умение различать звучание простейших музыкальных инструментов, развитие слуховой памяти.  Описание: педагог предлагает детям послушать и запомнить звучание инструментов *(барабан, колокольчик и др.)*. Далее дети отворачиваются или закрывают глаза и им предлагается только на слух, без зрительной опоры, определить, что звучит.  3. Игра ***«Послушай, о чем говорит улица»***, ***«О чем говорит дом?»***  Цель: учить определять на слух направление звука, источник которого расположен справа — слева – сзади – спереди.  Описание: педагог просит детей прислушаться и рассказать, что они услышали, и в каком направлении находится источник звука.  4. Игра ***«Сигнальщик»***  Цель: учить выделять слог, выделяющийся звучанием из слогового ряда.  Описание: педагог просит ребёнка подать заранее условленный сигнал *(удар палочкой по барабану и т.д.)*, когда услышит слог, отличающийся от других: па-па-ба-па, фа-ва-фа-фа и т.д.  **Список использованной литературы:**   1. Ушакова О.С. Речевые игры и упражнения для дошкольников. — М.: Изд-во: Сфера, 2019. 2. Лаптева Л.Г. Развивающие прогулки для детей 6-7 лет. Программа для детского сада. — СПб.: Речь, 2011. 3. Соколова Л.А. Экологическая тропа детского сада. — СПб.: Детство-Пресс, 2014. |