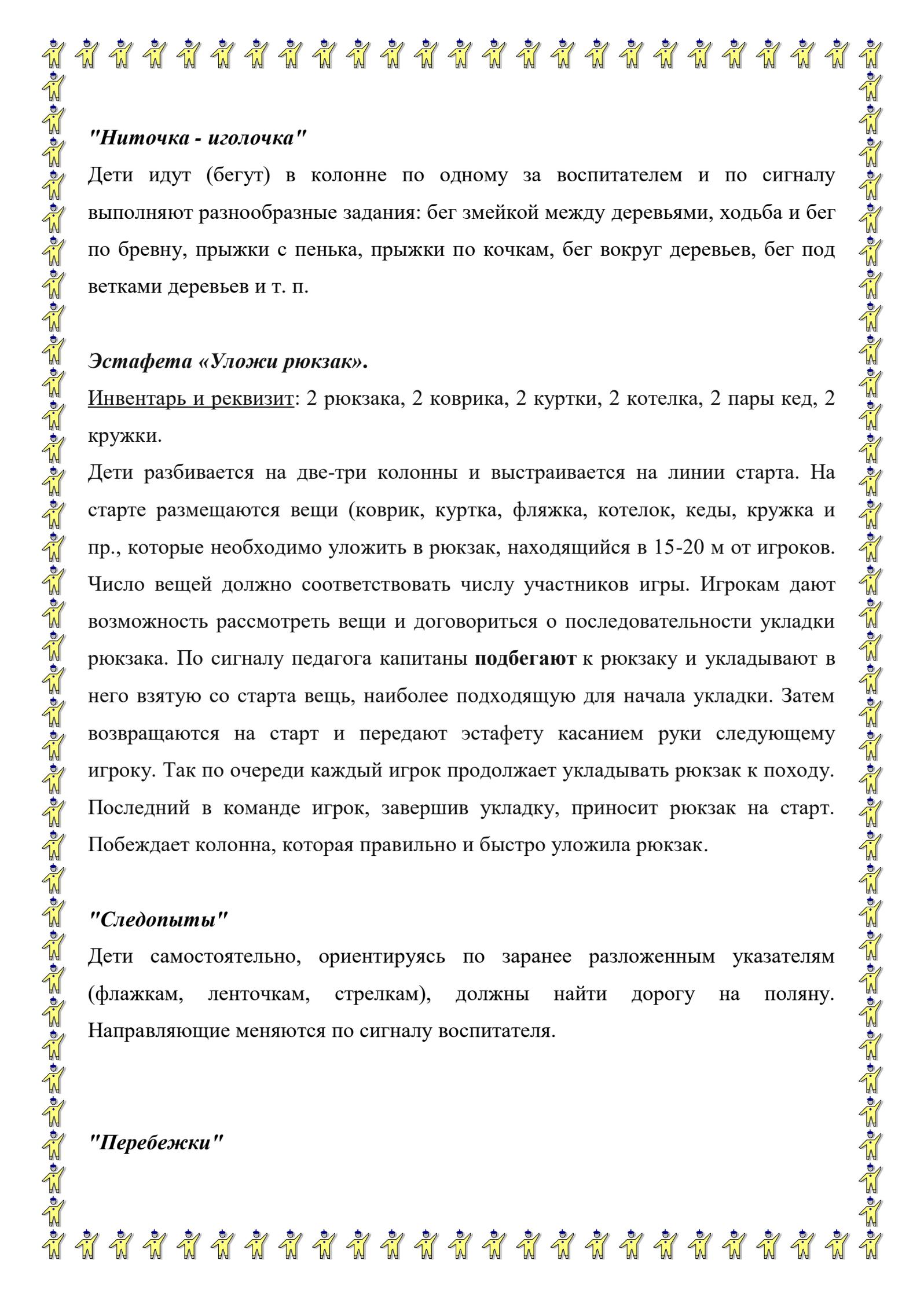




КАРТОТЕКА

**Подвижные игры на туристическую
тематику для детей
старшего дошкольного возраста**



"Ниточка - иголочка"

Дети идут (бегут) в колонне по одному за воспитателем и по сигналу выполняют разнообразные задания: бег змейкой между деревьями, ходьба и бег по бревну, прыжки с пенька, прыжки по кочкам, бег вокруг деревьев, бег под ветками деревьев и т. п.

Эстафета «Уложи рюкзак».

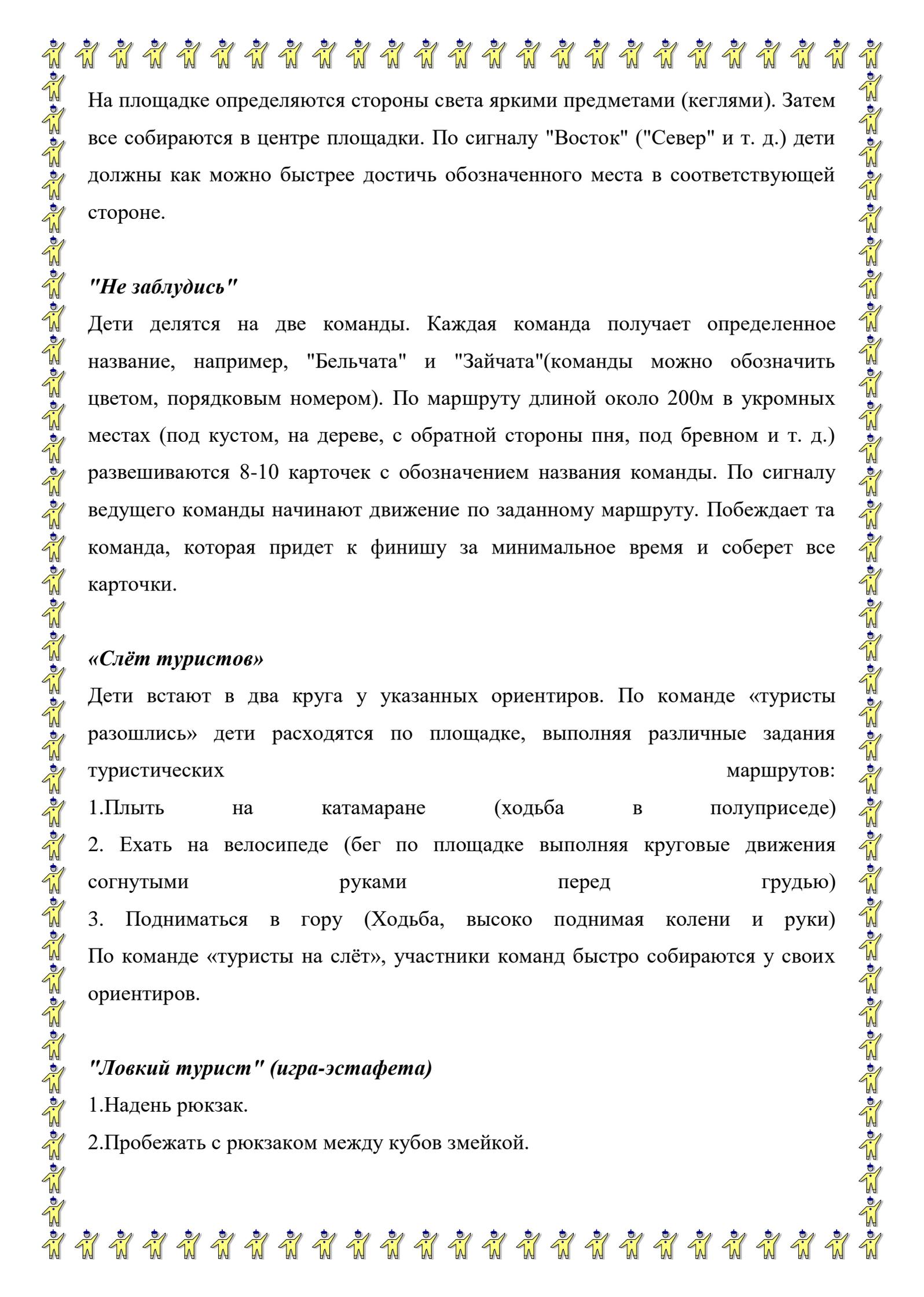
Инвентарь и реквизит: 2 рюкзака, 2 коврика, 2 куртки, 2 котелка, 2 пары кед, 2 кружки.

Дети разбивается на две-три колонны и выстраивается на линии старта. На старте размещаются вещи (коврик, куртка, фляжка, котелок, кеды, кружка и пр., которые необходимо уложить в рюкзак, находящийся в 15-20 м от игроков. Число вещей должно соответствовать числу участников игры. Игрокам дают возможность рассмотреть вещи и договориться о последовательности укладки рюкзака. По сигналу педагога капитаны **подбегают** к рюкзаку и укладывают в него взятую со старта вещь, наиболее подходящую для начала укладки. Затем возвращаются на старт и передают эстафету касанием руки следующему игроку. Так по очереди каждый игрок продолжает укладывать рюкзак к походу. Последний в команде игрок, завершив укладку, приносит рюкзак на старт. Побеждает колонна, которая правильно и быстро уложила рюкзак.

"Следопыты"

Дети самостоятельно, ориентируясь по заранее разложенным указателям (флажкам, ленточкам, стрелкам), должны найти дорогу на поляну. Направляющие меняются по сигналу воспитателя.

"Перебежки"



На площадке определяются стороны света яркими предметами (кеглями). Затем все собираются в центре площадки. По сигналу "Восток" ("Север" и т. д.) дети должны как можно быстрее достичь обозначенного места в соответствующей стороне.

"Не заблудись"

Дети делятся на две команды. Каждая команда получает определенное название, например, "Бельчата" и "Зайчата"(команды можно обозначить цветом, порядковым номером). По маршруту длиной около 200м в укромных местах (под кустом, на дереве, с обратной стороны пня, под бревном и т. д.) развешиваются 8-10 карточек с обозначением названия команды. По сигналу ведущего команды начинают движение по заданному маршруту. Побеждает та команда, которая придет к финишу за минимальное время и соберет все карточки.

«Слёт туристов»

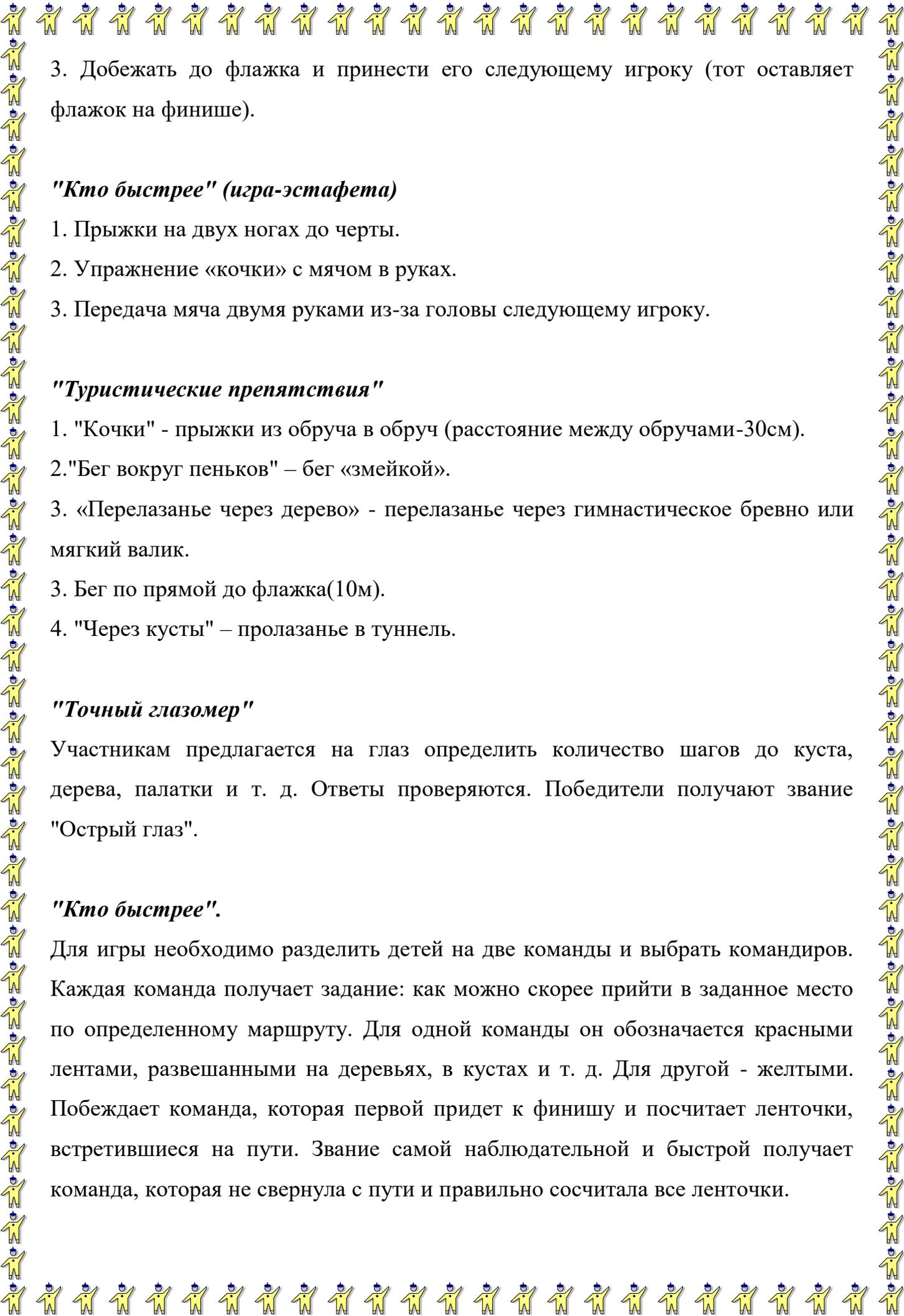
Дети встают в два круга у указанных ориентиров. По команде «туристы разошлись» дети расходятся по площадке, выполняя различные задания туристических маршрутов:

1. Плыть на катамаране (ходьба в полуприседе)
2. Ехать на велосипеде (бег по площадке выполняя круговые движения согнутыми руками перед грудью)
3. Подниматься в гору (Ходьба, высоко поднимая колени и руки)

По команде «туристы на слёт», участники команд быстро собираются у своих ориентиров.

"Ловкий турист" (игра-эстафета)

1. Надень рюкзак.
2. Пробежать с рюкзаком между кубов змейкой.



3. Добежать до флажка и принести его следующему игроку (тот оставляет флажок на финише).

"Кто быстрее" (игра-эстафета)

1. Прыжки на двух ногах до черты.
2. Упражнение «кочки» с мячом в руках.
3. Передача мяча двумя руками из-за головы следующему игроку.

"Туристические препятствия"

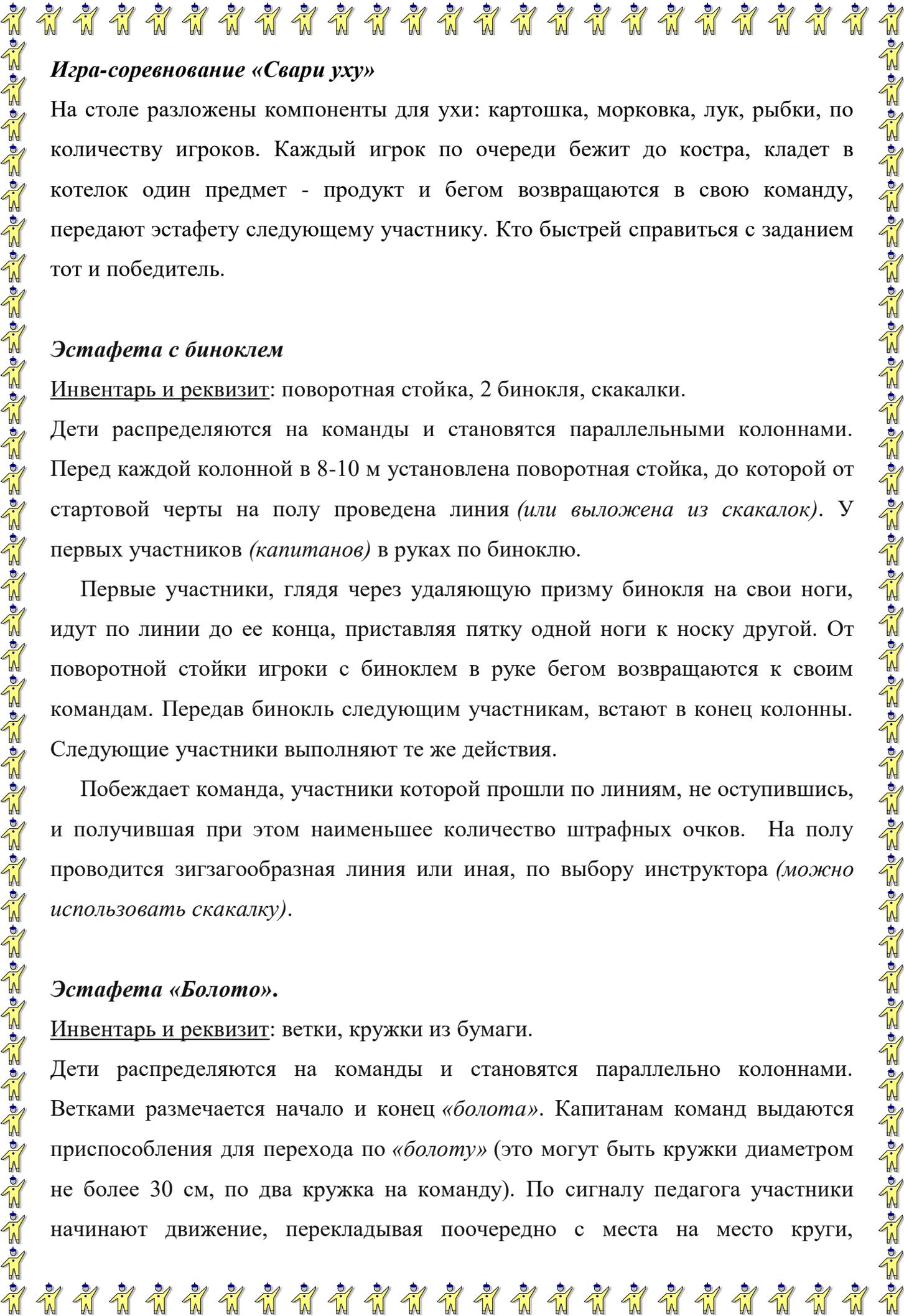
1. "Кочки" - прыжки из обруча в обруч (расстояние между обручами-30см).
2. "Бег вокруг пеньков" – бег «змейкой».
3. «Перелазанье через дерево» - перелазанье через гимнастическое бревно или мягкий валик.
3. Бег по прямой до флажка(10м).
4. "Через кусты" – пролазанье в туннель.

"Точный глазомер"

Участникам предлагается на глаз определить количество шагов до куста, дерева, палатки и т. д. Ответы проверяются. Победители получают звание "Острый глаз".

"Кто быстрее".

Для игры необходимо разделить детей на две команды и выбрать командиров. Каждая команда получает задание: как можно скорее прийти в заданное место по определенному маршруту. Для одной команды он обозначается красными лентами, развешанными на деревьях, в кустах и т. д. Для другой - желтыми. Побеждает команда, которая первой придет к финишу и посчитает ленточки, встретившиеся на пути. Звание самой наблюдательной и быстрой получает команда, которая не свернула с пути и правильно сосчитала все ленточки.



Игра-соревнование «Свари уху»

На столе разложены компоненты для ухи: картошка, морковь, лук, рыбки, по количеству игроков. Каждый игрок по очереди бежит до костра, кладет в котелок один предмет - продукт и бегом возвращаются в свою команду, передают эстафету следующему участнику. Кто быстрее справится с заданием тот и победитель.

Эстафета с биноклем

Инвентарь и реквизит: поворотная стойка, 2 бинокля, скакалки.

Дети распределяются на команды и становятся параллельными колоннами. Перед каждой колонной в 8-10 м установлена поворотная стойка, до которой от стартовой черты на полу проведена линия (или выложена из скакалок). У первых участников (капитанов) в руках по биноклю.

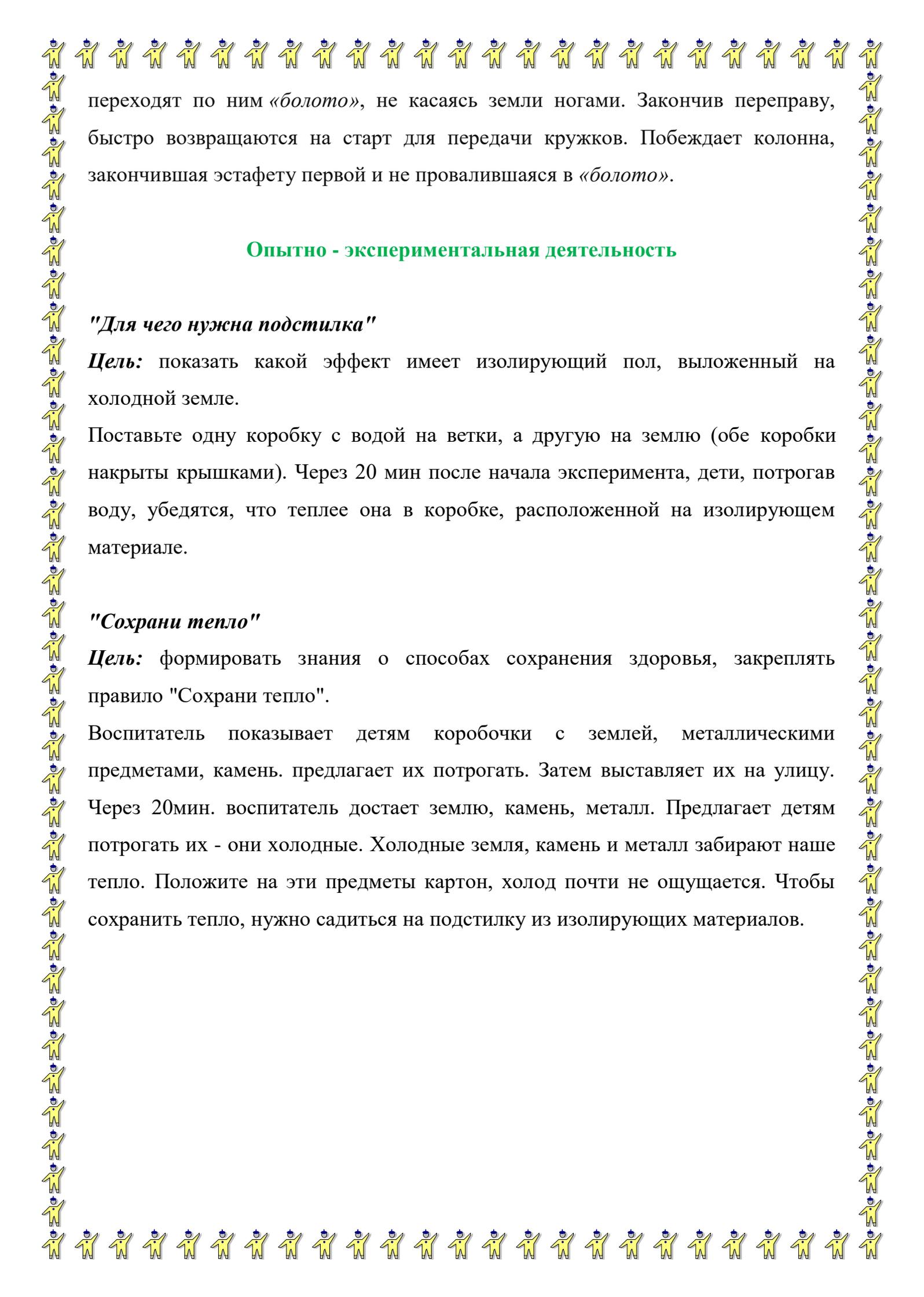
Первые участники, глядя через удаляющую призму бинокля на свои ноги, идут по линии до ее конца, приставляя пятку одной ноги к носку другой. От поворотной стойки игроки с биноклем в руке бегом возвращаются к своим командам. Передав бинокль следующим участникам, встают в конец колонны. Следующие участники выполняют те же действия.

Побеждает команда, участники которой прошли по линиям, не оступившись, и получившая при этом наименьшее количество штрафных очков. На полу проводится зигзагообразная линия или иная, по выбору инструктора (можно использовать скакалку).

Эстафета «Болото».

Инвентарь и реквизит: ветки, кружки из бумаги.

Дети распределяются на команды и становятся параллельно колоннами. Ветками размечается начало и конец «болота». Капитанам команд выдаются приспособления для перехода по «болоту» (это могут быть кружки диаметром не более 30 см, по два кружка на команду). По сигналу педагога участники начинают движение, перекладывая поочередно с места на место круги,



переходят по ним «болото», не касаясь земли ногами. Закончив переправу, быстро возвращаются на старт для передачи кружков. Побеждает колонна, закончившая эстафету первой и не провалившаяся в «болото».

Опытно - экспериментальная деятельность

"Для чего нужна подстилка"

Цель: показать какой эффект имеет изолирующий пол, выложенный на холодной земле.

Поставьте одну коробку с водой на ветки, а другую на землю (обе коробки накрыты крышками). Через 20 мин после начала эксперимента, дети, потрогав воду, убедятся, что теплее она в коробке, расположенной на изолирующем материале.

"Сохрани тепло"

Цель: формировать знания о способах сохранения здоровья, закреплять правило "Сохрани тепло".

Воспитатель показывает детям коробочки с землей, металлическими предметами, камень. предлагает их потрогать. Затем выставляет их на улицу. Через 20 мин. воспитатель достает землю, камень, металл. Предлагает детям потрогать их - они холодные. Холодные земля, камень и металл забирают наше тепло. Положите на эти предметы картон, холод почти не ощущается. Чтобы сохранить тепло, нужно садиться на подстилку из изолирующих материалов.