**ИГРЫ «ВЕСЁЛОГО РЮКЗАЧКА»**



**«Мы идем в поход»**

**Цель**: познакомить с таким видом отдыха, как поход, рассказать детям, что можно делать в походе. Развивать и обогащать словарный запас детей: Слова – предметы: турист, палатка, котелок, рюкзак, компас, пенка. Слова – действия: поход, привал, сбор, преодолевать.

**Материал**: игровой макет «Уголок туриста»

**Содержание**: педагог предлагает детям рассмотреть макет, рассказывает детям про вид отдыха – туризм, знакомит детей с видами туризма, рассказывает детям о правилах поведения на природе. Детям раздаются маленькие человечки, и начинается игра.

**«Назови и расскажи»**

**Цель**: Учить детей узнавать лекарственные растения, грибы: съедобные и ядовитые, растущие в родной местности. Учить правильно, собирать растения, не нанося вред окружающей среде.

**Материал**: Карточки с лекарственными и ядовитыми растениями, съедобными и ядовитыми грибами.

**Содержание**: На столе разложены карточки с изображением лекарственных растений или грибов. Дети по очереди берут по одной картинке, называют, что изображено и рассказывают о растении: лекарственное, съедобное или ядовитое. Как используется человеком.

**«Виды туризма. Угадай и расскажи»**

**Цель**: Закрепить знания о разновидностях туризма.

**Материал**: Карточки с изображением разных видов туризма.

**Содержание**: На столе разложены карточки с изображением разных видов туризма. Ребенок берет любую карточку, называет вид туризма и рассказывает, что он знает об этом виде туризма.

**Игра-тренировка «Мы собираемся в поход»**

**Цель:** Создание психологического настроя детей на новый вид деятельности. Уметь правильно выбрать вещи, необходимые туристу.

**Материал:** Вещи, необходимые туристу в походе: котелок, рюкзак, миска, ложка, палатка, фонарик, нож, топорик, гитара, игрушки, мяч, фен, магнитофон, и т.д.

**Содержание:** Ребенок должен из предложенных ему вещей выбрать те, которые ему понадобятся в походе.

**«Назови правильно»**

**Цель**: Закрепить понятие о топографических знаках, их значении. Различать топографические знаки на плане. Уметь изготовлять карты-схемы турпохода.

**Материал:** Карты, планы местности, карточки с топографическими знаками.

**Содержание:** На столе лежат карточки с топографическими знаками и картинки, что эти знаки изображают. Ребенку предлагают взять любой знак, назвать его и найти соответствующую этому знаку картинку.

**«Что будет, если…?»**

**Цель**: Закреплять правила поведения в природе. Знать, что надо делать, для того, чтобы беречь, сохранять и приумножать природу. Развивать умение делать выводы и умозаключения.

**Материал**: Карточки «Правила поведения в природе».

**Содержание**: На столе лежат карточки, на которых изображены знаки поведения в природе. Педагог задает ситуацию для обсуждения с детьми, из которой дети приходят к выводу, что необходимо беречь природу. Например: что будет, если ребенок бросил в реку банку из-под колы? А два, три ребенка? Если одна семья из леса привезет охапку подснежников? А две, три? Аналогично – о громкой музыке в лесу, о костре, о сломанной ветке, о пойманной бабочке, о разоренном гнезде и т.д.

**«Зеленая аптека»**

**Цель:** Закрепить названия лекарственных растений, их полезные свойства.

**Материал:** Картинки с лекарственными растениями

**Содержание:** Дети делятся на 2 команды. У одной команды – иллюстрации с изображением лекарственных растений: подорожник, крапива, шалфей, ромашка, одуванчик и т.д. У другой – картинки: порезанный палец, ребенок с перевязанным горлом, с градусником, салат из одуванчиков, щи из крапивы и т. д. По команде педагога дети из команд находят друг друга, становятся парами и объясняют свой выбор. Например: подорожник прикладывают к ране, из крапивы варят щи, и т.д.

**«Разложи костер»**

**Цель:** знать и различать виды костра, уметь выкладывать костер.

**Материал:** бруски для выкладывания костра, карточки с видами костра.

**Содержание:** педагог приносит в группу коробку и говорит, что в коробочке лежат карточки с разными видами костров и брусочки (полешки, для выкладывания костра). Дети должны назвать вид костра и разложить костер.

**КОНКУРСЫ**

**«Каким маршрутом мы быстрее и**

**правильно доберёмся**  **до места»**

**Цель:** закрепление знаний, умений и навыков ориентировки по карте и на открытой местности.

**Материал:** карта-схема местности, компас. По дороге мы внимательно смотрим по сторонам, запоминаем все дорожные знаки, встречающиеся нам на пути.

**«Кто назовет наибольшее количество дорожных знаков**

**по маршруту»**

**Цель:** развиваем внимание, память, закрепляем ПДД.

**Содержание:** при движении по маршруту дети внимательно рассматривают дорожные знаки, запоминают и на стоянке рассказывают какие знаки и сколько они видели и их значении.

**«Кто быстрее - от 1 до 10»**

**Цель**: развитие физических качеств: ловкости, быстроты. Закрепление цифр от 1 до 10.

**Материал**: карточки с цифрами от 1 до 10.

**Содержание:** Прикрепим без всякого порядка на деревьях, находящихся на различных расстояниях номера от 1 до 10, каждый участник оббегает все деревья от первого до десятого, коснувшись каждого из них рукой.

**ЭСТАФЕТЫ**

* «Чья команда быстрее соберёт хворост»
* «Дойти до пенёчка и посчитать количество шагов»
* «Пробеги, не упади»
* «Попади шишкой»
* Поиски по стрелам «Волшебного сундучка».
* «Разложи костёр».
* «Свари уху».
* «Перепрыгни-подлезь».

**ИГРЫ НА ПРИРОДЕ**

***Цель:*** совершенствование освоенных ранее детьми двигательных навыков и воспитание физических качеств.

***Задачи:*** оздоровительные, воспитательные, образовательные задачи оказывают всестороннее воздействие на физическое развитие и оздоровление ребёнка. В процессе игры двигательная активность детей вызывает деятельное состояние всего организма, усиливает процессы обмена, повышает жизненный тонус.

**Лиса и мыши**

Животным нелегко живётся в дикой природе. Они постоянно борются за выживание. Хищник должен питаться, добыча старается от него ускользнуть. В этом поединке у каждого свои преимущества.

**Подготовка:** необходимо подготовить площадку для игры. Она должна быть сухой, на ней не должно быть зарослей или молодых деревьев. Её размер зависит от количества игроков: на 10 человек примерно 40\*40 метров. Листья сгребают в небольшие кучи, которые будут играть роль мышиных нор. Мышей должно быть больше, чем нор. Количество нор должно быть вдвое меньше количества участников. Нужно также обустроить «станцию реанимации» - она должна быть обозначена кругом из листьев, веток или камней.

**Правила и ход игры:** один из участников будет лисой (можно выбрать двух водящих), другие – мышами. Мыши не могут выходить за пределы игровой площадки. Лиса пытается поймать мышей. Как только она касается мыши, та становится узницей и ложится (приседает, садится на корточки и т.д.) на землю. Одна мышь-узница может быть спасена двумя другими мышами: они должны её перенести на станцию реанимации. Как только мышь засунула голову в норку (куча листьев), она в безопасности и лиса не может к ней прикоснуться. Но норка может укрыть за один раз только одну мышь. Если мышь подбегает к уже занятой норке, она кричит: «Выходи отсюда, мышь!» Тогда находящаяся в норке мышь должна найти другую норку. Когда лиса стучит 3 раза по специально отведённой ветке (колокольчик, бубен), все мыши должны поменяться норками. Игра заканчивается тогда, когда все мыши становятся узниками. Если через 10 минут после начала игры лиса не смогла поймать всех мышей, то игроки меняются ролями: главная мышь, выбранная до начала игры, свистит, подавая сигнал (это может быть и взрослый). В этот момент все мыши (даже узники) начинают преследовать лису. Тот, кто сделает её узницей, сам становится лисой.

**В поисках сокровищ**

Поиграем в пиратов! Где – то спрятано сокровище. У нас есть некоторые указания, план… и много желающих обнаружить тайник. Посмотрим, кто же его найдёт первым?

**Подготовка:**сокровищем могут быть сувениры, сладости и т.д. Сокровище можно положить в банку, коробку или ящик, который можно раскрасить как сундук. Принять участие могут 2, 3 или 4 команды. Каждая команда состоит из 3-6 человек. Потребуется бумага, карандаши, компас и карта. Можно взять фляжку с водой. Необходимо выбрать для игры большую площадку с зарослями, деревьями, оврагами и пригорками. Придумываются таинственные послания и прячут их в различных местах (организатор игры): закопать, привязать к ветке, спрятать под камнем и т. д.

**Правила и ход игры:**игра включает в себя несколько этапов (например, пять). Вначале каждая команда получает конверт, в котором содержится указание, как найти следующее сообщение, спрятанное дальше. И так далее. В последнем сообщении раскрывается местоположение тайника. Сообщение может быть закодировано. Можно нарисовать план, используя симпатические чернила, или разрезать его как пазл. Каждое послание содержит два указания: маршрут следования к следующему сообщению и информацию, как найти его точное местоположение. На одном из отрезков пути можно не рисовать план, а указать дорогу при помощи специальных знаков. Каждый раз требуется два конверта. В первом содержится загадочное послание. Во втором первое послание расшифровано, чтобы в случае ошибки можно было найти верный путь. Если команда вскрывает второй конверт, то она должна вернуться на один этап назад или выполнить дополнительное задание. Каждой команде можно придумать название и эмблему, которая будет изображена на конвертах. Естественно команды не имеют право брать чужие конверты.

**Полоса препятствий**

Это один из вариантов спортивных соревнований. Кто будет самым ловким, самым быстрым? Для этой игры лучше собрать большое количество участников. Можно создать несколько команд.

**Подготовка:**можно предложить какую-нибудь тему соревнований, например, исследователи заблудились в джунглях. Они должны перейти реку, перебраться через скалы, проложить себе дорогу через лесную поросль, преодолеть овраг с помощью лиан и т.д. Организовать полосу препятствий можно на пересеченной местности. Маршрут можно разнообразить, используя неровности выбранного участка. Можно воспользоваться тем, что есть уже на месте.

Следует четко обозначить маршрут. Препятствия должны быть простыми и понятными. Маршрут должен быть разнообразным. Надо предусмотреть участки для бега между препятствиями. Сами препятствия должны быть надёжными, чтобы избежать несчастных случаев. Все препятствия должны быть знакомыми и ранее отработанными.

Маршрут содержит некоторое количество препятствий, которые надо преодолеть. Они могут различаться по количеству затраченного времени, по уровню сложности, а также зависит от возраста и подготовки участников. Если естественных препятствий нет или же они не вполне подходят для соревнований, то можно их сделать или изменить под себя.

**Правила и ход игры:**каждая команда состоит из 5 участников. Маршрут разделён на 4 отрезка, каждый из которых составляет от 30 до 100 метров в длину. Колышек с номером ставится в начале каждого отрезка. Первый и пятый участник встают в начале маршрута, второй – у таблички с №2, третий – у №3 и т.д. Первый участник держит в руках эстафетную палочку. Он пробегает первую часть маршрута и отдаёт палочку участнику под №2 и остаётся ждать у таблички под №2. Второй участник пробегает вторую часть и отдаёт палочку третьему участнику и т.д. Номер 4 отдаёт палочку №5, №5 пробегает первую часть и передаёт эстафету №1. Номер 1 пробегает вторую часть и т.д. Таким образом, каждый участник должен пробежать все отрезки маршрута. Не надо давать старт сразу всем командам: соперники могут столкнуться. Время лучше засекать секундомером.

*Виды эстафет:* бег на время; прыжки через лежащее дерево, через ручей, через барьер с опорой на руки; серия прыжков с кочки на кочку, с высоты; восхождение на гору, деревянная лестница, верёвочная лестница; ползание через трубу, через серию препятствий; удерживание равновесия на бревне, камнях; перемещение, цепляясь руками, в висячем положении.

**Ралли на природе.**

Смысл игры заключается в том, что участники должны пройти маршрут, который состоит из нескольких этапов, и преодолеть испытания. Возможны любые варианты игры. Организуется в лесу трасса и предлагаются различные конкурсы, связанные с природой.

**Подготовка:**для подготовки к игре команда организаторов должна быть многочисленной. Нужно точно обозначить трассу и задания. На каждом этапе один из организаторов будет проводить конкурсы. Участников в ралли может быть много. Они распределяются на группы, в каждой из которой будет минимум 3 человека. Трасса может быть обозначена по-разному. Можно дать карту каждой команде, можно использовать зашифрованные послания или же отметить правильную дорогу знаками. Трасса будет интереснее, если она проходит через труднопроходимые места, можно сделать ложные тропинки. Чтобы обозначить дорогу, вместо знаков можно использовать следы животных. Вырезается силуэт (контур, оттиск, печатка и т.д.) на деревянном бруске или каком-либо другом твёрдом материале и ставятся эти отпечатки на равномерном расстоянии друг от друга на земле или песке. Но не забудьте предложить вопросы и задания.

**Правила и ход игры:**во время прохождения трассы игроки должны заполнить вопросник. В некоторых точках маршрута один из организаторов ждёт их, чтобы предложить им выполнить задание. Каждый вопрос и каждое задание оценивается определенным количеством баллов. При определении победителя учитываются время прохождения маршрута и количество набранных баллов.

*Примеры заданий:* назвать цветок, узнать дерево по его коре с закрытыми глазами, узнать животное по следам, определить растение по запаху, определи по приметам и т.д. Можно предложить несколько спортивных состязаний.

*Примеры вопросов:* Какие из этих растений находятся под охраной? Как называется самка кабана? (кабаниха) Где живут муравьи? (в муравейнике) и т.д.

**«Охотники»**

**Цель:** развиваем внимание, ловкость, быстроту реакции.

**Содержание:** педагог идет впереди, а дети, спрятавшись так, чтоб он их не видел, идут за ним на расстоянии 20 метров. Изредка педагог оглядывается и тот, кого он заметит, выбывает из игры.

**Игры с шишками**

**1. «Пройди – не урони!»**

**Цель:** закреплять и развивать умение сохранять равновесие, ловкость.

**Оборудование:** шишки, бум.

**Содержание**: нужно пройти по бревну с 20 шишками в руках, если шишки из рук падают – начать сначала. **2. «Стрельба шишками по мишени»**

**Цель:** развиваем и тренируем: глазомер, внимание, быстроту реакции.

**Оборудование:** горизонтальная или вертикальная цель (2 обруча, 2 корзины) по 5 шишек на ребёнка.

**Содержание:** дети по 2 человека бросают шишки в мишени. Выигрывает тот, кто больше раз попадёт в мишень.

**«Беличьи хвосты»**

**Цель:** развиваем и тренируем: внимание, ловкость, мелкую моторику рук, скорость движения.

**Оборудование:** отрезки ткани по 20см 2 разных цветов.

**Содержание:** Ребята делятся на две команды. Каждая команда выбирает белку с хвостом определенного цвета. Воспитатель прячет в лесу отрезки разного цвета. Дети по команде ищут хвосты своего цвета и привязывают их друг к другу. Побеждает белка с самым длинным хвостом.

**«Точный глазомер»**

**Цель:** развитие глазомера, наблюдательности, внимания, закрепление навыков счёта.

**Содержание:** участникам предлагается на глаз определить сколько шагов до определённого объекта, например, куста или дерева. Затем ответы проверяются. Победители получают звание «Острый глаз».

**«Круговорот»**

Дети идут по дороге пара в спокойном темпе. По сигналу руководителя последняя пара ускоряет шаг, стараясь обогнать впереди идущих ребят и встать во главе строя. Игра продолжается до тех пор, пока все пары не выполнят задание. Игру можно проводить и тогда, когда ребята идут гуськом. Если колонна растянулась, разрешается опережать её бегом.

**«Скороходы»**

На земле обозначается линия старта, намечается финишный ориентир. По сигналу все начинают ходьбу, стараясь как можно быстрее дойти до финиша. Побеждает тот, кто, не нарушив правила (не перейдя на бег), первым достиг финиша.

**«Кто наблюдательнее!»**

Ребята получают задание: определенный отрезок пути идти молча, внимательно смотреть по сторонам, стараясь все увидеть и запомнить. Побеждает самый наблюдательный – тот, кому удалось запомнить больше всего деталей, подробностей.

**Волейбол**

Между деревьями на высоте 2 м натягивается веревка. Мячом служит воздушный шар или надувной мяч, в который добавляется немного воды. Это делает его чуть тяжелее, а направление полета мяча благодаря перемещающемуся центру тяжести становится неожиданным для играющих. Мяч отбивается как в обычной игре в волейбол. Каждый старается перебросить его на сторону соперников. Не давая мячу упасть на своей стороне.

**«Забрось в корзину»**

К ветке дерева подвешивают корзину для грибов и раскачивают. Играющие становятся на расстоянии 4 метра от корзины и забрасывают в нее какие-либо мелкие предметы: один - камешки, другой - желуди, третий - шишки и т.д. Когда корзина

перестанет качаться, игра прекращается. Содержимое корзины подсчитывается, и победителем объявляется тот, кому удалось забросить больше предметов.

**«Камешки»**

Играющие садятся на землю в кружок, у каждого пять камешков. Ребята выполняют следующие задания:

1. Взять в руку пять камешков, один подбросить, остальные быстро положить на землю и успеть поймать подброшенный камешек той же рукой.

2. Подбросить находящиеся в руке три камешка и поймать их, взяв предварительно с земли оставшиеся два.

3. Подбросить четыре камешка и поймать, предварительно взяв один.

4. В руке пять камешков. Один придержать большим пальцем, остальные подбросить и поймать, предварительно положив пятый камешек на землю.

5. Подбросить вверх пять камешков, и поймать их.

Побеждает тот, кто наибольшее число заданий выполнил правильно.

**«Посмотри и запомни»**

Ребята делятся на две команды и садятся спиной друг к другу. За 57 минут они должны запомнить в деталях все, что видят перед собой. Затем команды меняют местами и задают друг другу вопросы об увиденном. Побеждает команда, проявившая большую наблюдательность.

**«Вернись вовремя!»**

Руководитель выстраивает ребят в шеренгу, затем предлагает им разойтись и вернуться ровно через 5 минут. По часам он отмечает время, затраченное каждым игроком на то, чтобы вернуться в строй, и объявляет результаты. Игра повторяется 2-3 раза.

**«Невидимки»**

Дети садятся в круг, в центре которого - водящий с завязанными глазами. Тот из играющих, на кого укажет руководитель, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий, заслышав шорох или шаги, должен указать рукой направления, откуда это звуки доносятся. Если с первого же раза он укажет направление верным, незадачливому «невидимке» придется его сменить. Если же нет, движение к водящему продолжается. Победителем объявляется тот, кто сумел приблизиться к водящему вплотную и дотронуться до его плеча.

**«Тяни в круг»**

На рюкзак кладется мяч. 5-6 человек, взявшись за руки, встают в круг вокруг рюкзака. При помощи различных

движений, не расцепляя рук, каждый старается заставить партнера сбить мяч любой частью тела. Сбивший мяч выбывает из игры.

На природе также можно играть и в простые дворовые подвижные игры: «Гуси- лебеди», «10 палочек», «Тише едешь - дальше будешь», «Казаки - разбойники», «12 записок», «Вышибалы», «Горелки», «Колдуны», «Хвостики», «Хвост дракона», «Чехарда» и т.д.