

## **Картотека туристических подвижных игр для детей старшего дошкольного возраста**

**Цель:** Вызвать у детей положительный эмоциональный отклик, желание заниматься физической культурой, активно участвовать в подвижных играх. В игровой форме познакомить с понятиями турист, туристические игры. Развить элементарные туристические навыки посредством участия детей в подвижных играх.

Картотека будет полезна как воспитателям на уличной прогулке, инструкторам ФК при подготовке к занятиям, эстафетам, тематическим праздникам по физической культуре.

### **«Ловкий турист»(игра-эстафета)**

1. Одеть рюкзак.
2. Бег 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 (кочки) с мячом в руках.
- 2.Передача мяча из-за головы двумя руками следующему игроку.

### **«Туристские препятствия»**

- 1.Прыжки из обруча в обруч (расстояние между обручами — 30 см) — «кочки».
- 2.Пролезание в последний обруч способом снизу вверх — «между веток».
- 3.Бег по прямой до флажка (10 м).
- 4.Бег в обратном направлении змейкой между обручами — «кусты».

### **«Болото»**

Воспитатель разбивает группу на две команды. 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 капитаны 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 команда, закончившая эстафету первой и не провалившаяся в «болото».

### **«Напои друзей»**

Задание: донести фляжку с водой для друзей, не пролив ни капли, через препятствия.

1. Пробежать по скамейке («по мостику»).
2. Бег между кеглями («деревьями») змейкой.
3. Бег по прямой, передача фляги следующему игроку.

### **«Уложи рюкзак»**

Группа разбивается на две-три команды и выстраивается на линии старта в две-три колонны. 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 команда, которая правильно и быстро уложила рюкзак (вместе с детьми педагог проверяет оба рюкзака, анализирует ошибки).

### **«Попади в корзину»**

Группа разбивается на две команды. Каждая образует круг диаметром 8-10 м. В центре круга устанавливают «корзину» (открытый рюкзак, подвешенный на кольшках). Участники команд получают 6-8 теннисных мячей (камушков, шишек). За установленное время (2-3 мин), не сходя с места, нужно забросить все мячи в «корзину». По истечению этого времени команды считают мячи, оказавшиеся в «корзине». Побеждает команда, которая имеет на своем счету больше заброшенных в «корзину» мячей.

### **«Отгадай»**

На туристический слет съехались разные туристы: пешие, водные, велотуристы, мототуристы и т.д. (их изображают дети). По сигналу педагога они выходят на середину площадки и имитируют действия своих героев согласно принятой роли. Судья (водящий) должен узнать, какие туристы приехали на слет. Игрок, наиболее точно и выразительно выполняющий свою роль, становится водящим.

Вариант игры: дети делятся на четыре группы: лыжники, водники, мототуристы, велотуристы. Педагог показывает карточку с изображением одного (можно двух) видов туризма. Игроки, выполняющие соответствующую роль, выходят на середину площадки и имитируют действия своих героев. Игры на закрепление знаний детей о туризме

### **«Подумай и отгадай»**

(настольная игра)

Детям предлагается иллюстрация с изображением туриста с рюкзаком и различных предметов (туристское снаряжение, аптечка, игрушки, посуда и прочий походный и не походный инвентарь). Из этого многообразия предметов необходимо выбрать те, которые могут пригодиться в походе и удобны для переноски в рюкзаке. Выигрывает тот, кто безошибочно справится с задачей.

### **«Кто быстрее»**

(настольная игра)

Детям предлагается план местности с тремя разными маршрутами, сходящимися в одной точке (поляне), три фишки и кубик. Одновременно в игре принимают участие три игрока. Выигрывает тот, кто первым «придет» на поляну, руководствуясь знаками, расставленными на пути следования, и соблюдая правила поведения туристов. Вариант: игру можно организовать на спортивной площадке во время прогулки.

### **«Будь внимателен»**

Детям раздаются карточки с изображением того или иного вида туризма. У воспитателя — большие иллюстрации с различным туристским снаряжением. Показывая их детям по одной, воспитатель предлагает отыскать у себя карточку с соответствующим видом туризма. Например, весло — водный

туризм, каска — горный, велосипед — велосипедный и т.п. Кто правильно и быстро справится с заданием, получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

### **«Знатоки природы»**

У воспитателя-карточки с изображением ядовитых и съедобных грибов и ягод; цветов и животных, занесенных в «Красную книгу». Показывая рисунки, он предлагает детям назвать растение (животное, гриб и т.п.) и рассказать все, что они о нем знают. За лучший рассказ ребенок получает фишку. Звание знатока и соответствующий значок получает тот, кто наберет больше фишек.

### **«Не ошибись»**

Дети стоят по кругу, воспитатель — в центре. Бросая поочередно детям мяч, он называет вид туризма или какой-нибудь предмет туристского снаряжения — дети продолжают начатый список. Если игрок не поймал мяч или не смог быстро ответить, он выходит из игры. Затем роль водящего выполняет ребенок, лучше всех справившийся с заданием.

### **«Определим погоду»**

Воспитатель называет признаки (народные приметы), дети определяют, на какую погоду они указывают. Кучевые облака к вечеру увеличиваются в размерах. Стрижи летают высоко. Солнце садится в тучу. Красная заря утром и вечером. К вечеру на западе полоса ясного неба, солнце садится в безоблачное небо. Вечером становится теплее, чем утром. К вечеру (и ночью) — туман. Вариант игры: воспитатель показывает иллюстрации солнечного, пасмурного, дождливого, ветреного, морозного дня. Дети должны назвать как можно больше примет, указывающих на погожие и непогожие дни.

### **"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, подлезание под ветками и т. п.

### **"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, "Волчата" 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.

### **"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.

## **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.