

**В работе с дошкольниками значительное место
занимают прогулки-походы, в процессе которых решается
целый комплекс воспитательно-образовательных задач.**

Невозможно представить себе путешествие детей в природу без игры. Однако необычность обстановки, условий требует и игр необычных, учитывающих природное окружение, погодные условия, рельеф местности, настроение детей. Предлагаемые развивающие игры летом — веселые, ситуативные, активизирующие внимание, память и эмоции игры, построенные на движениях.

В них тесно сочетается содержание эколого-природоведческой, сенсомоторной, оздоровительной направленности. Предусмотрены игры для прогулок в разное время года в лесу, на лугу, у водоема с использованием разнообразного природного материала.

Игра «Продай дерево»

Цель: закрепление признаков и названий деревьев; совершенствование движений в природных условиях; упражнение в быстроте, ловкости. Правила игры

1. Покупатель и продавец должны знать название дерева. Если покупатель неправильно называет дерево, продавец не имеет права его продать. Если продавец не знает название своего дерева, оно передается покупателю.

2. Если продавец отказывается в продаже, он обязательно должен поменяться с кем-то деревьями, сказав: «Меняю дуб на... (называет нужное дерево)».

3. Перед началом игры оговаривается движение, которое будет использоваться при обмене деревьями (бег, прыжки, ходьба быстрым шагом и т. д.).

Содержание: 3—5 детей занимают места под «своим» деревом. Ведущий игрок — покупатель — дерева не имеет. Одного из владельцев дерева он просит: «Человек, человек, продай свой дуб (...)», — на что тот может ответить положительно или отрицательно. Если продавец говорит: «Не продаю, иди к соседу», — покупатель идет к следующему владельцу. При этом продавец, отказавший в покупке, должен быстро поменяться с кем-нибудь деревьями — перебежать так, чтобы покупатель не успел занять его дерево. Покупатель остается ведущим до тех пор, пока не займет чье-либо место под деревом. Если владелец продает свое дерево, он становится покупателем.

Игра «Три задания — три желания»

Цель: развитие умения планировать ряд последовательных действий, взаимосвязанных между собой; закрепление названий деревьев и их плодов; упражнение в различении предметов по их форме, величине на ощупь; совершенствование движений в естественных природных условиях; формирование творческих умений. Материал: чудесный мешочек, плоды деревьев, карточки с заданиями. Правила игры

1. Тот, кто не сможет отыскать в мешочке названные предметы, выбывает из игры.

2. Нельзя повторять «чужие» движения, необходимо внести в них хотя бы маленький элемент новизны (например, бросить желудь можно не только в ствол, но и в ветку, в лист и т. д.).

3. Игра постепенно усложняется: дети выбирают плоды из мешочка не по заданию, а по желанию, предварительно описав их словами; перед началом игры каждый продумывает последовательность всех трех действий и кратко излагает их.

Содержание: игра состоит из трех взаимосвязанных частей.

1. Детям даются разные задания (каждому — свое): взять из мешочка на ощупь желудь со шляпкой или без нее, самый большой, самый маленький, два одинаковых по величине, один большой и два маленьких и т. д.

2. Выполнив первое задание, каждый находит дерево, «подарившее» эти плоды, и придумывает игру-движение с ним (попасть желудем в ствол с определенного расстояния, перебросить через ветку и пр.).

3. В конце следует поблагодарить дерево. Как это сделать, ребенок придумывает сам: погладить его рукой, прижаться щекой, попытаться обхватить руками, сказать ему добрые слова. В игре можно использовать любое дерево, имеющее плоды (ель, сосну, рябину). Задания могут быть оформлены в виде карточек с рисунками. Победителем считается тот, кто придумает самое интересное, необычное движение, сумеет искренне «поблагодарить» дерево.

Игра «Найди дерево»

Цель: закрепление названий и признаков деревьев; совершенствование движений в природных условиях, ориентирование в пространстве. Материал: поощрительные фишки, листья, плоды, веточки деревьев. Правила игры

1. Заранее оговаривается движение, используемое в игре.
2. Поощрительную фишку получает только тот, кто не только добежал до дерева, но и первым обхватил его.

Содержание: воспитатель называет дерево (ель, березу и др.), предлагает найти, добежать (дойти, допрыгать) до него и обхватить руками. Используются элементы соревнования: кто быстрее найдет «свое» дерево? Варианты игры: дети бегут к тому дереву, веточку, лист или плод которого показывает воспитатель; детям предлагается найти такой же лист на земле и с

ним бежать к нужному дереву и т. д. Правильно выполнивший задание получает поощрительную фишку. Победителем считается тот, у кого окажется большее количество фишек.

Игра «Березонька, выручай»

Цель: совершенствование различных видов и способов бега в природных условиях; развитие внимания, быстроты реакции на сигнал, ловкости.

Правила игры

1. Начинать бег и ловить можно только по окончании «кричалки».
2. Не разрешается ловить игрока, добежавшего до дерева и выполнившего дополнительное движение.

Содержание: дети стоят в кругу, взявшись за руки, ловишка в середине круга. После произнесенных хором слов «Ловишка, ловишка, беги — догоняй, березка, березонька, нас выручай!» дети бегут к березе. Добежав до березы, они должны успеть выполнить одно из действий: дотронуться до ствола, обхватить его руками, прислониться щекой, повиснуть на ветке.

Игра «Записки в лесу»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, настойчивости; закрепление движений в естественных условиях; воспитание бережного отношения к природе.

Материал: небольшие листочки бумаги с рисунками и надписями. Правила игры

1. Снимать записки с веток осторожно, чтобы не повредить дерево.
 2. Ходить по лесу бесшумно; найдя записку, не бежать и не кричать.
- Содержание: воспитатель заранее развешивает на кустах и ветках «записки». Дети должны их отыскать. Победителем считается тот, у кого записок окажется больше.

Игра «Мишень»

Цель: совершенствование навыков метания в естественных природных условиях, закрепление названий хвойных деревьев. Материал: палочка, веревочка, шишки. Правила игры

1. Дети предварительно собирают для себя по 10 шишек (еловых, сосновых), раскладывают их в ряд.

2. Прежде чем бросить шишку, необходимо сказать, с какого она дерева. Если дерево названо неправильно, игрок теряет право одного броска.
3. Каждый сам подсчитывает очки (могут быть разные варианты подсчета: в уме, откладывая палочки или другие мелкие предметы по количеству очков).
Содержание: на земле рисуют несколько кругов (один в другом), пользуясь палочкой с привязанной на конце веревочкой и воткнутой в землю (используя это приспособление как циркуль). Дети по очереди (по договоренности или жеребьевке) бросают шишки в круги, стараясь попасть в центральный. За попадание в центральный круг присуждается 5 очков, в каждый последующий — на одно меньше. Набравший большее количество очков считается победителем.

Игра «По нарисованной дорожке»

Цель: совершенствование навыков разных способов ходьбы в природных условиях, развитие наблюдательности, сообразительности, творчества, выдержки.

Правила игры

1. Ведущий должен оставить четкие следы и определенный «узор» на земле.
2. Игроки соизмеряют длину и постановку своих шагов точно с обозначенными на земле. Содержание: выбирается ведущий. Он становится впереди колонны и «рисует» дорожку: идет по песку (снегу), стараясь оставить своеобразный рисунок из следов (идет широким, узким, приставным шагом, спиной вперед, ставя стопу прямо, под разным углом). При этом следует предусмотреть определенную повторяемость «узора». Дети должны идти друг за другом «след в след», точно повторяя «рисунок». Победителями (их может быть несколько) считаются те, кто правильно выполнит задание.

Игра «Листопад»

Цель: закрепление двигательных умений в естественных природных условиях; развитие ловкости, грациозности движений, внимания, наблюдательности.
Материал: легкий шарф или колечко с привязанными к нему разноцветными ленточками разной длины.

Правила игры

1. Дети должны подбирать наиболее подходящие к заданию

движения, выполнять их эмоционально, грациозно.

2. Начинать и заканчивать движения следует точно по сигналу.

Содержание: воспитатель читает стихотворение: «Падают, падают листья, в нашем лесу листопад, желтые, красные листья по ветру вьются, летят... ». Затем, размахивая шарфом или колечком, говорит детям: «Я — ветер, вы — листья», — и предлагает различные игровые задания.

Например: ветра нет — листья уснули (все приседают, закрывают глаза); подул ветер и погнал листья (дети двигаются в разных направлениях — прямо, боком, спиной вперед); закружились листья на месте; стих ветер — листья отдыхают и т. д. Роль ветра можно поручить кому-либо из детей.