**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ,**

**ОБУЧАЮЩИЕ ОРИЕНТИРОВАНИЮ В ПРОСТРАНСТВЕ**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | | **Название игры** | **Цель игры** | | **Правила игры** | |
| **1** | | **«Ночное ориентирование»** | Развитие памяти и наблюдательности в процессе ориентирования на местности. | | На расстоянии 10 метров от старта устанавливается табуретка, и первым участникам завязываются глаза. По сигналу они должны дойти или добежать до табурета, обойти его и, вернувшись к команде, передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами! И так вся команда. Во время движения команда может помогать своим участникам возгласами: «правее», «левее», «вперед», «назад». А поскольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему.  Когда на линию старта возвращается последний игрок, для всей команды наступает «день». Для кого «день» наступит раньше, те и победили. | |
| **2** | | **«Следопыт»** | Развитие умения ориентироваться на местности. | | Участники игры собираются на поляне и делятся на пары. Руководитель вручает игрокам, например, с первыми номерами предметы: флажок, кеглю, мяч и т. д. После этого они вместе с судьей уходят в лес на расстояние 200-300 метров. Каждый прячет свой предмет и возвращается к руководителю, запомнив путь по ориентирам. Судья следит за тем, чтобы предметы были спрятаны примерно на одинаковом расстоянии от поляны и были видны не далее чем за 2-3 метра. Игрок, прятавший предмет, сообщает игроку своей пары место расположения и путь следования до него. По команде все вторые номера отправляются на поиски предметов. Кто раньше и быстрее это сделает, тот и побеждает.  Затем первые и вторые номера меняются ролями и поиски предметов проводятся еще раз. Победителя определяют по результатам игры. | |
| **3** | | **«Цветной маршрут»** | Развитие умения ориентироваться на местности, используя карту и план. | | Площадка условно делится на 4 маршрута: например, красный, синий, желтый, зеленый. В качестве ориентиров на маршрутах размещены знакомые детям предметы или игрушки указанных четырех цветов. На карте-схеме маршруты изображены цветовыми знаками, соответствующими размещенным ориентирам, которые одновременно являются сигналами поворотов на пути следования.  Каждому члену команды (команда состоит примерно из четырех детей) выдается карта, на которой нанесен предстоящий маршрут. Дети должны пройти по своему маршруту, запомнить ориентиры, а затем нарисовать их фломастерами на общей карте. Можно также проехать по маршруту на велосипеде. | |
| **4** | | **«Найди предмет»** | Развитие умения ориентироваться на местности и работать с картой. | | Ведущий игры рассказывает ребятам, что неподалеку в лесу спрятан предмет (флажок или кегля) и, чтобы найти его, нужно изучить карту, указывающую дорогу к предмету. Она спрятана недалеко в кустах. Ведущий объясняет ребятам, как добраться до этого места. Карту можно изучить, но не брать с собой. Далее игрок отправляется на поиски. Выигрывает тот, кто раньше других принесет найденный предмет. Ведущий должен находиться в районе спрятанной карты и разрешать все конфликты, возникающие в ходе игры.  Усложнение: Карту могут охраняют два сторожа, которые находятся в двух-трех шагах от нее. Тот из игроков, который сумеет незаметно подползти к сторожам ближе чем на десять шагов и его не окликнут, получает право взглянуть на карту. На это дается 40 секунд, после чего сторож снова прячет карту. Если же сторож заметит приближающегося и окликнет его, игрок выбывает из игры. | |
| **5** | | **«Спрячь предмет и опиши дорогу к нему»** | Развитие наблюдательности, внимания, умения точно описать ситуацию. | | Ведущий прячет какой-нибудь предмет, а затем объясняет дорогу к нему. Тот, кто найдет предмет, считается победителем. Если предмет не будет найден, ведущий должен сам идти к нему, повторяя при этом объяснение. Таким образом проверяется точность описания дороги к спрятанному предмету. | |
| **6** | | **«Если все мы встанем в круг, мяч тебе Я брошу, друг»** | Закрепление умения ориентирования (справа — слева), развитие словесного обозначения действия. | | Дети становятся в круг на некотором расстоянии друг от друга и перекидывают мяч, говоря при этом: «Мяч бросаю вправо, Лене. Лена, лови!», «Мяч бросаю влево, Саше. Саша, лови!» | |
| **7** | | **«Охота на зверей»** | Развитие памяти, наблюдательности, умение работать с маршрутным листом. | | На маленькие картонки прикрепляются картинки с изображением разных хищных зверей. Картинки размещаются на территории детского сада, служа отметками маршрута. Перечень зверей на том или ином маршруте зарисовывается воспитателем на контрольной карточке. По мере прохождения маршрута дети собирают картинки с изображением зверей и отдают их взрослому для оценки выполнения задания. | |
| **8** | | **«Спрячь предмет и опиши путь к нему»** | Развитие наблюдательности и внимания. | | Водящий прячет какой-нибудь предмет, а затем объясняет дорогу к нему. Нашедший считается победителем. Если предмет не будет найден, водящий сам направляется к нему, повторяя при этом объяснение. Таким образом, проверяется точность описания дороги к спрятанному предмету. | |
| **9** | | **«С картой в путь»** | Обучение ориентированию на местности по карте. | | Дети знакомятся с большой картой-схемой территории учреждения. Для уточнения и закрепления знаний детей о местоположении топографических объектов проводится экскурсия по территории. Каждому участнику дается маленькая карта – копия большой. Предлагается найти на карте место, где они остановились в данный момент. Затем ставится задача дойти до определенного участка, обозначенного на карте, назвать находящиеся там предметы и проверить, все ли указано на карте. Если нет, то нужно нарисовать соответствующий значок. | |
| **10** | | **«Если точно идешь, что-то найдешь»** | Закрепить знание топографических знаков и умение ориентироваться на местности по карте. | | На разных участках д/у находится 4-5 контрольных пикетов (КП) возле четких ориентиров. Каждый участник получает карту-схему территории с обозначенными на ней пикетами. Детям нужно найти пикеты и отметить с обратной стороны карты цветным карандашом. Например, у клумбы КП отмечен зеленым цветом – кружок на карте зеленый. Искать пикеты можно в любой последовательности. Выполнив задание, отдать карты педагогу, который по отметкам на обратной стороне оценивает работу. | |
| **11** | | **«Спрячь предмет и опиши путь к нему»** | Формирование умения точно описывать ситуацию и ориентироваться на местности в соответствии со словесными инструкциями. | | Из числа игроков выбирается водящий, который прячет любой предмет, а затем объясняет детям дорогу к нему. Далее игроки начинают искать предмет. Тот, кто найдет его первым, считается победителем. Если предмет не найден, то дети вместе с педагогом идут к нему, а водящий повторяет свое описание. При необходимости педагог корректирует точность описания дороги к спрятанному предмету. | |
| **12** | | **«Туристическая тропа»** | Совершенствование навыка в ходьбе, беге, прыжках, лазании, метании, по пересеченной местности. | | Показать детям карту местности с обозначенной на ней туристической тропой. Игрокам нужно пройти по маршруту из исходного пункта А в пункт Б (500-600 м.) и вернуться обратно в пункт А, преодолев указанные на карте препятствия: пройти по бревну, перепрыгнуть через предметы (шишки, кочки и т.д.), перелезть или перешагнуть через препятствия (пеньки, корни и т.д.), обежать «змейкой» деревья, бросить предметы (шишки, желуди и т.д.) в цель, перепрыгнуть через канаву, или овраг. В пункте Б педагог устраивает привал, затем дети возвращаются обратно в пункт А спокойным шагом. | |
| **13** | | **«Найди игрушки»** | Развитие умения детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира. | | Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать "подсказки" (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку. | |
| **14** | | **«Разведчик»** | Развитие умения детей ориентироваться в пространстве детского сада в процессе передвижения, составлять маршрут своего пути. | | Ребенку дается инструкция: "Ты - разведчик. Тебе нужно дойти до секретного объекта (кабинета медсестры, логопеда, психолога, кухни), запомнить свой путь и все что ты увидишь по пути, и вернуться обратно в штаб (группу)". Возвращаясь в группу, ребенок рассказывает где он шел (поднимался или спускался по лестнице, шел по коридору), какие объекты встречались на его пути, что находилось справа от него, слева от него. В последующем ребенок с моей помощью рисует маршрут своего пути. | |
| **15** | | **«Жмурки с колокольчиком»** | Развитие умения помощи слуха определять направления движущихся предметов. | | Среди детей выбирается водящий. Водящему ребенку надевают темную повязку. У остальных детей есть колокольчик, который они могут передавать друг другу. Ребенок с колокольчиком в процессе передвижения звонит им. Водящий идет на звук, пытаясь задеть того, у кого колокольчик. | |
| **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ,**  **ОБУЧАЮЩИЕ ОРИЕНТИРОВАНИЮ НА ПЛОСКОСТИ** | | | | | | |
| **16** | **«Адресное бюро»** | | | Развитие умения ориентироваться на карте города, располагать на плане объекты в соответствие с расположением реальных объектов. | | Дети по памяти располагают фотографии lостопримечательностей на карту города. |
| **17** | **«Астрономы»** | | | Закрепление умения ориентировать по схеме, ориентироваться на микроплоскости (фланелеграфе). | | Педагог рассказывает детям: Сегодня ночью был сильный ветер и сдул с неба почти все звездочки. Луне на небе стало очень грустно одной и она попросила нас ей помочь. Сейчас мы с вами наденем волшебные колпаки и станем астрономами. Луна передала мне фотографию неба до того как ветер сдул звезды и фотографии тех созвездий, которые здесь располагались. Сейчас вам нужно по фотографиям составить созвездия и вернуть их на наше небо. В процессе работы детей, педагог рассказывает вам легенды о тех созвездиях, которые выкладывают дети. |
| **18** | **«Где Маша?»** | | | Развитие умения соотносить реальное пространство с планом. | | Педагог рассказывает детям: Кукла Маша потерялась. Вот карта ее пути. Давайте найдем Машу и поможем ей вернуться домой. |
| **19** | **«Дорога в школу»** | | | Развитие умения ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умение составлять схему пути. | | Ребенок вспоминает и рассказывает где по дороге в детский сад он видел школу, что было возле нее, в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т. д. Затем ребенок составляет схему пути в школу. |
| **20** | **«Разноцветное путешествие»** | | | Закрепление умения ориентироваться на своеобразном листе в крупную клетку. | | Ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Педагог задает направление перемещения игрушки командами: 1 клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой? Ребенок видит какого цвета клетка на которой остановилась его игрушка и в соответствие с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например: клетка голубого цвета может обозначать, что герой прибыл на море, желтого - на песчаном пляже). |
| **21** | **«Найди место»** | | | Развитие умения определять верхний, нижний край плоскости, его левую и правую стороны, находить середину в плоскости. | | На ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребенок спокойно мог передвигаться. Детям предлагается задание: расположить игрушки согласно инструкции педагога. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку - в середине, мишку - в ближнем правом углу и т.п. |
| **22** | **«Прятки»** | | | Развитие внимания, быстроты реакции, умения ориентироваться в открытом пространстве. | | Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто - разыскивать. Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) - "город", куда должны прибежать игроки. Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: "Мы находимся… (называет местонахождение)!". Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать "город". Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в "город". Команда, прибежавшая в "город" раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать "город" еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели. |
| **23** | **«Помоги Незнайке разложить учебные принадлежности**» | | | Развитие умения ориентироваться в пространстве по картинке - плану, в микропространстве, соотносить схематическое изображение предмета с реальным. | | Детям предлагается картинка - план со схематическим изображение учебных принадлежностей. Дети раскладывают реальные учебные принадлежности в соответствии с планом. |
| **24** | **«Сделай так, как я скажу»** | | | Развитие умение ориентироваться на плоскости. | | Педагог предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и приготовиться к игре. Круг (воспитатель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, вверху – круг, внизу – прямоугольник.Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры.  В игре закрепляются пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах, зрительные и слуховые ощущения совершенствуются, развивается произвольное внимание, наблюдательность, моторика. |
| **25** | **«Котята разбежались»** | | | Закрепление умения оценивать расположение предмета на плоскости. | | На фланелеграфе дети показывают где находится каждый котёнок по навигации педагога. В начале игры все они находятся на одном месте. Дети называют место расположения котят: например в середине. Педагог говорит: «Котята разбежались», - и передвигает фигурки в разных направлениях. Дети поочерёдно должны показать и сказать, где находится каждый котёнок. Например, «Красный котёнок сидит в правом верхнем углу, а оранжевый внизу слева» и так далее. |
| **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ,**  **ОБУЧАЮЩИЕ ОРИЕНТИРОВАНИЮ ПО ОБЪЕКТАМ ПРИРОДЫ** | | | | | | |
| **26** | | **«С картой в путь»** | Развитие внимания и умения ориентироваться в пространстве. | | Педагог заранее в лесу (на территории учреждения дошкольного образования), там, где будет проводиться игра, через каждые 5 – 10 шагов устанавливает самодельные условные знаки: стрелка – идти прямо; стрелка с поворотом – идти вправо или влево; две стрелки накрест – дальше прохода нет; изображение на табличке предмета – будьте внимательны, предмет спрятан очень близко. Педагог сообщает участникам игры, что спрятал какой-либо предмет (несколько предметов) и предлагает найти его с помощью карты. | |
| **27** | | **«К названному дереву беги»** | Развитие умения быстрого ориентирования в знакомом пространстве по ориентиру. | | Выбирается водящий. Он называет дерево, все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо, и в соответствии с этим перебегать от одного дерева к другому. Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому дереву, выходит из игры. | |
| **28** | | **«Если точно идешь, что-то найдешь»** | Упражнение в ориентировке в пространстве. | | Педагог заранее прячет какой-нибудь знакомый предмет (вешает на ветку рюкзачок, в кустарнике прячет платок, кладет под дерево шарик и др.) Дети становятся в шеренгу и выполняют в точности каждое движение, которое называет педагог, например: сделать пять шагов назад, два шага влево, повернуться направо, четыре шага вперед, покружиться на месте, присесть, начать поиск. Нашедший предмет делает круг почета под аплодисменты играющих. | |
|  | | **«Три задания - три желания»** | Развитие умений ориентироваться на местности. | | 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. | |
| **29** | | **«Найди дерево»** | Совершенствование движений в природных условиях в процессе ориентирования в пространстве. | | Педагог 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. | |
| **30** | | **«Березонька, выручай»** | Совершенствование различных видов и способов бега, развитие внимания, быстроты реакции на сигнал. | | 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. | |
| **31** | | **«Записки в лесу»** | Закрепление движений в естественных условиях. | | Педагог заранее развешивает на кустах и ветках «записки». Дети должны их отыскать. Победителем считается тот, у кого записок окажется больше. | |
| **32** | | **«Найди предмет»** | Развитие внимания, наблюдательности. | | Спрятав какой-либо предмет (или несколько), педагог сообщает участникам игры, что он спрятал и приблизительно где. Предлагает найти предмет. Тот, кто выполнит задание первым, считается победителем и получает право продолжить игру в качестве ведущего. | |
| **33** | | **«Пройди и запомни»** | Совершенствование   различных   видов   и   способов   ходьбы в естественных условиях. | | На тропинке раскладываются разные предметы (5—7 шт.), найденные в лесу. Дети идут по тропинке друг за другом разными способами (по указанию воспитателя) и одновременно запоминают порядок расположения предметов. Затем каждый рассказывает об увиденном. | |
| **34** | | **«Найди такой дуб»** | Развитие умения ориентироваться по в простанстве по определенному ориентиру. | | Дети рассматривают деревья и находят среди них самое большое, низкое, старое, молодое, развесистое, могучее, красивое и т. д. После такой предварительной беседы они становятся в шеренгу, хором произносят: «Раз, два, три… К самому большому (низкому и т. д.) дубу беги!» — и стараются как можно быстрее добежать до цели. | |