

Утверждено заместителем  
Директора по УВР  
МБОУ СОШ №40Ц  
Толокновой О.А.



## Картотека игр

### Младшая группа

#### **Подвижная игра «Самолёты»**

Цель: учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; приучать их внимательно слушать сигнал и начинать движение по словесному сигналу.

Описание. Воспитатель предлагает детям подготовиться к «полёту», показав предварительно, как «заводить» мотор и как «летать». Воспитатель говорит: «К полёту подготовиться. Завести моторы!» - дети делают вращательные движения руками перед грудью и произносят звук: «Р-р-р». После сигнала воспитателя: «Полетели!» - дети разводят руки в стороны (как крылья у самолёта) и «летят» - разбегаются в разные стороны. По сигналу воспитателя: «На посадку!» - дети садятся на скамейку.

#### **Подвижная игра : «У медведя во бору».**

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

Описание: На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят: «У медведя во бору, грибы ягоды беру. А медведь сидит и на нас рычит». Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.

#### **Полет в космос**

Мы цепочкой друг за другом,  
Взявшись за руки идем.

*Идут цепочкой, взявшись за руки, правое плечо вперед.*

Повернувшись внутрь круга,  
Медленно кольцо замкнем.  
Вот колечко, то есть круг,

*Останавливаются, образуют круг, взявшись за руки.*

*Наши руки, приподнявшись,  
Прямые руки поднимают вверх.*

*Лучиками стали вдруг.  
Потянуться вверх на носочках.*

*Мы сомкнулись, повернулись  
Руки опустить, шаг вперед, поворот кругом.*

*Раз! И солнцем обернулись.  
Руки вверх - потянуться на носочках.*

*Чтоб нас лучше разглядели,  
Раз – присели, два – присели.  
Руки вперед, приседают два раза.*

*Вдаль сейчас ракета мчится,  
Прямые руки поднимают вверх,  
соединяя ладони рук над головой.  
Прямо к звездной тишине.  
Потянуться на носочках.*

*И звездой обратившись,  
Прямые руки над головой – растопырить пальцы рук.  
Ярко светит в темноте.  
Выполняют движения «фонарики» кистями рук.*

#### Правила:

Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

### Средняя группа

Сюжетно ролевые игры «На корабле», «Путешественники»,

Цель: формирование у детей умения различать на карте воду и сушу. обогащаются представления о том, что все моря и океаны окрашены на карте голубым или синим цветом

«Кругосветное путешествие», «В гости к пингвинам» и т.д.)

Цель: дать воспитанникам очень простые сведения: например, в Антарктиде холодно, там повсюду лёд и живут пингины. В Австралии обитают кенгуру и коалы, в Африке круглый год жарко, много пустынь, живут львы, жирафы и бегемоты.

### Сюжетно-ролевая игра

для детей среднего дошкольного возраста

#### «Туристы»

**Программное содержание:** учить детей отражать в игре разнообразные сюжеты о жизни и труде людей,

Методические приемы: словесный, игровой, применение ТСО, авторский.

**Предварительная работа:** беседы о туристах, путешественниках, беседы о родном крае, городе, где живем, чтение художественной литературы

**Атрибуты к игре:** Фотоаппараты для туристов, картинки со значимыми местами нашего поселка, руль, макет автобуса, макет корабля, штурвал, модули, голубая ткань, водные обитатели.

#### **Ход игры.**

Дети находят большой конверт и совместно с воспитателем, вынимают из него фото, на которых изображены туристы и туристическое снаряжение.

#### **Воспитатель:**

- Ребята, а вы знаете кто это? (ответы детей). Это ребята туристы. Туристы – это люди, путешествующие с целью изучения новых мест, в свободное от основной работы время.

- А хотели бы вы стать туристами? (ответы детей). Посмотрите, что берут с собой туристы, которые уходят самостоятельно и далеко в горы и лес. Но мы с вами возьмем фотоаппарат, хорошее настроение и поедem на микроавтобусе по значимым местам нашего поселка.

Чтобы поехать на автобусе кто нам нужен? (Шофер, кондуктор, экскурсовод). Выбираем водителя. Выбираем кондуктора.

Дети собирают автобус. Усаживаются по местам, заходит кондуктор, который просит приобрести билет за проезд. Звучит звук автомобиля. Останавливается.

Ребята, но мы с вами еще не доехали, что случилось? Почему заглох мотор? (Ответы детей) Конечно, у нас закончился бензин. Что будем делать? (Ответы детей). Заправили автобус поехали дальше.

- И вот мы с вами подъезжаем к первому значимому объекту нашего поселка. Но чтобы нам узнать, что это нам необходимо собрать картинку. (Храм).

Что это? (ответы детей). Правильно, ребята, это храм, церковь. Можно ее сфотографировать и сфотографироваться вместе.

- Едем дальше, прошу занять свои места в автобусе (Звучит звук автобуса.) Раздается свисток. Ой, что это ребята? Кто нас остановил? (Полицейский). А почему, как вы думаете? Мы что-то нарушили? (Ответы детей). Что нам делать?

Следующая остановка тоже загадка. Пробуем собрать картинку. Что это у нас? (Ответы детей) Совершенно верно, это наш железнодорожный вокзал.

Обязательно фото на память.

- Продолжаем нашу экскурсию. У нас можно прокатиться не только на автобусе, но и на корабле. Покататься по реке Томь. Согласны? Все в автобус (едем, звучит звук автобуса).

Но чтобы нам отправиться в путь, нужно собрать корабль. Поможете? (дети собирают корабль). А кто же нам нужен чтобы отправиться в путь? (Капитан, матросы, Кок, медик).

Отправляемся в путь. (Звучит звук парохода и воды). Воспитатель предлагает потанцевать танец моряков.

Ой, что то уже и кушать захотелось, что бы нам приготовить? Наловить рыбы и приготовить ее. (Игра рыбалка).

Ну, вот, сколько рыбы мы наловили, нам нужно ее приготовить, отдадим ее повару. А капитана попросим подплыть к берегу, чтобы нам возвратиться в наш детский сад. И там мы с вами накроем на стол и покушаем вкусную рыбку.

Понравилось вам ребята быть туристами? Очень хорошо! Мы с вами обязательно попутешествуем. А вам предлагаю зарисовать те места, где вам больше всего понравилось.

## **Сюжетно-ролевая игра**

**для детей среднего дошкольного возраста**

**«Туристическое путешествие по реке»**

### **Программное содержание:**

Программное содержание: Развивать интерес к сюжетно-ролевой игре. Формировать положительных взаимоотношений между детьми. Совершенствовать умения объединяться в небольшие группы, выполнять игровые действия. Воспитывать уважение к профессии моряка. Формировать элементарные представления о безопасном поведении на воде; закрепить знания о способах оказания помощи утопающему, воспитывать умение вести себя правильно в чрезвычайной ситуации. Развивать игровой диалог. Воспитывать

бережное отношение к природе. (Не оставлять мусор, убирать за собой).

**Оборудование:** корабль, штурвал, канат, якорь, спасательный круг, рупор, бескозырки, российский флаг, матросские воротники, знак «купаться разрешено», удочки, ведро, рыбки магнитные, сеть, поролоновый шашлык, «шампура», веточки, бумага для костра, продукты, посуда, корзинки, грибы, фотоаппарат, магнитофон.

## Ход игры

Мы очень любим, когда к нам приходят гости. Посмотрите сколько их сегодня много, каждый день мы говорим друг другу: «Добрый день», чтобы у нас весь день был добрым, чтобы настроение у нас было хорошее. Давайте скажем эти утренние волшебные слова и нашим гостям: «Добрый день»

**Воспитатель:** Ребята, вы любите путешествовать? Как называются люди, которые путешествуют? (Путешественники, туристы) Давайте, и мы с вами отправимся в путешествие по морю к далекому острову. А для плавания нам следует подготовиться. Капитаном на нашем корабле будет Ева. А Кирилл и Стае - будут матросами, они наденут бескозырки и матросские воротники. Берите все что необходимо. ( Спасательный круг, бинокль, рупор, спасательный жилет). Готовьтесь встречать туристов.

**Воспитатель:** Верно. Остальные дети-туристы. Мы с вами пройдем на склад и возьмем необходимые в походе предметы. (Удочки, ведро, мясо для шашлыка, сеть, фотоаппарат, продукты, посуда, корзинки).

**Капитан:** отдает команду: - Занимайте свои места на корабле. Корабль отплывает. Поднять якорь!

Корабль «плывет» Дети слушают песню «Мы пришли сегодня в порт». В конце песни выставить знак «Купаться разрешено».

**Воспитатель:** Посмотрите ребята, чудесное местечко, это пляж, можно причалить, искупаться и позагорать.

**Капитан:** Причалить к берегу! Бросить якорь! Опустить трап! Воспитатель с детьми «выходит на берег»

**Воспитатель:** Уважаемые туристы, нас ждут дела. Давайте решим, кто, чем займется.

1. Рыбаки идут ловить рыбу.
2. Грибники и фотограф идут в лес.
3. Ответственные за костер собирают ветки, разжигают огонь.
4. Повара нанизывают и готовят шашлык.
5. Мама с маленьким ребенком отдыхает, накрывает на стол.
6. Из пойманной рыбы готовится уха.

**Воспитатель:** «Что-то мне жарко, так хочется искупаться в море, а в каком месте можно купаться я не знаю...»

*Дети объясняют, что это пляж и купаться можно только на пляже, так как это специально оборудованное для купания место и стоит знак «купаться разрешено». В этом месте проверено и очищено дно, подготовлен берег.*

**Воспитатель:** Ну что ж отдохнули, пора и в обратный путь.

**Капитан:** Поднять якорь! Курс на обратный путь!

**Воспитатель:** Ой, смотрите, человек за бортом!

**Капитан:** Человек за бортом! Бросить спасательный круг!

Матросы бросают спасательный круг на канате и вытаскивают, спасают утопающего. Пассажиры благодарят капитана и матросов.

**Воспитатель:** Ребята, этого никогда не случится, если вы и ваши друзья, будете соблюдать правила поведения на воде. Ну а если вдруг, по какой-то причине, человек окажется за бортом, ему можно помочь, если бросить спасательный круг, надувной матрас, бревно, палку, доску, даже мяч. Самим вам не надо бросаться в воду. Вы можете помочь тонущему человеку, если будете громко кричать «Человек тонет!» и позовете на

помощь взрослых.

Давайте, поблагодарим капитана и матросов за интересное путешествие и благополучное возвращение домой. И спустимся с корабля на берег.

На этом наша игра закончилась, всем большое спасибо.

д/и пособия «Пазлы. Атлас мира»

Дидактическое пособие «Говорящая карта мира»

«Четвёртый лишний»

Цель:

формирование умения сравнивать, обобщать, анализировать свойства объектов природы, выделять существенный признак, отличающий данный объект от другого.

**Подвижная игра:** «*в города*».

Цель: развивать физические (*ловкость*) и волевые (*выдержку, настойчивость*) качества; эмоциональную сферу ребенка, внимание

Участники **игры** размещаются в одном «*городе*». В центре ловишка. Цель перебежать в другой город не заморозившись. Кто перебежал в любимый город не заморозившись, тот и выиграл.

**По морям и океанам. Морские обитатели.**

#### 1. Дидактическая игра «**Семья осьминожек**»

**Цель:** Совершенствовать грамматический строй речи (образование порядковых числительных).

**Задачи:**

- Развивать зрительное внимание, речевой слух. Автоматизация звуков [с], [сь].
- Формирование цветовосприятия и цветоразличия у детей.
- Развивать правильное звукопроизношение.

**Стихотворение к игре:**

Жил осьминог со своей осьминожкой

Было у них осьминожков немножко

Все они были разного цвета:

Первый-зелёный, второй-фиолетовый,  
Третий-как зебра весь полосатый,  
Белые оба-четвертый и пятый,  
Шестой-темно-синий от носа до ножек,  
Желто-прежелтый седьмой осьминожек.  
Восьмой-словно спелая ягода, красный.  
Словом, не дети, а тубики с краской.

### **Дидактическая игра «Кто живёт в море, а кто в реке?»**

**Цель:** Уточнить и закрепить знания об обитателях моря. Развивать находчивость, сообразительность, внимание, умение доказывать правильность своего суждения

#### **Задачи:**

- Закрепить изучаемые понятия, активизировать знания детей, их речь, память, мышление;
- Развивать познавательную активность, сообразительность;
- Воспитывать умение работать в группе, взаимовыручку, навыки соперничества, чувство сопереживания

#### **Ход игры:**

Одна команда выбирает картинки с изображением морских животных и рыб, а другая – речных. После выполнения задания каждая команда называет тех рыб и животных, которых они выбрали.

### **3. Дидактическая игра «Рыбалка»**

**Цель:** Обобщение знаний детей дошкольного возраста.

#### **Задачи:**

- Закрепить изучаемые понятия, активизировать знания детей, их речь, память, мышление;
- Развивать познавательную активность, сообразительность, навыки логического мышления, быстроту реакции, глазомер, внимание, воображение;
- Воспитывать умение работать в группе, взаимовыручку, навыки соперничества, чувство сопереживания.

**Оборудование:** удочка с магнитиком, озеро размером с ватманский лист, рыбки, осьминог, морской конёк, лягушки.

#### 4. Дидактическая игра «Дельфин»

**Цель:** Обобщить знания детей о морских обитателях.

**Задачи:**

- Закрепить изученный материал об обитателях морей и океанов;
- Активизировать внимание детей, пополнять словарный запас;
- Развивать мышление, речь

**Ход игры:**

Дети сидят на стульчиках поставленных по кругу. Пока звучит стихотворение, дети передают друг другу игрушку "дельфин". У кого окажется игрушка на словах " Тот сейчас расскажет нам ", тот рассказывает детям всё, что он знает о каком-нибудь из морских обитателей по своему желанию.

Ты плыви, морской дельфинчик,

Быстро-быстро по волнам.

У кого дельфин остался,

Тот сейчас расскажет нам...

#### 5. Дидактическая игра «Пустыня, море, лес»

**Цель:** Расширять представления детей о многообразии природного мира; о животных разной среды обитания;

**Задачи:**

- учить различать и называть животных, узнавать по внешнему виду; называть представителей класса пресмыкающихся;
- формировать умение называть характерные особенности поведения, передвижения; что едят, как приспособляются к жизни, какую пользу приносят людям;
- воспитывать любовь к природе и бережное отношение к ней.

#### 6. Дидактическая игра «Четвертый лишний»



**Цель:** Уточнять и закреплять знания детей о классификациях разных природных объектов. Развивать логическое мышление, речь.

**Материал:** карточки с разнообразными объектами.

**Ход игры:**

Выставляются карточки: три – одного вида, а четвертая другого. Задача детей определить лишнюю карточку, и объяснить свой выбор. Можно усложнить задачу и проводить игру словесно. Называя предметы и объекты.

#### 7. Дидактическая игра «Угадай по описанию»

**Цель:** Развивать и закреплять знания о внешнем виде морских обитателей (животных, растений, рыб.). Развивать память, речь.

**Материал:** Карточки с разнообразными видами животных, рыб, по числу участников или больше.

**Ход игры:** Карточки раздаются детям. Их задача не показывая, описать объект так, чтобы другие смогли угадать, кто изображен у них на карточке. Можно использовать загадки.

#### 8. Дидактическая игра «Путешествие под водой»

**Цель:** Развивать и закреплять знания о рыбах: морских, озерных, речных; о морских обитателях, растениях, и их месте обитания.

**Материал:** Большие карты-лото с картинкой какого-либо водоема. Маленькие карточки с рыбами, водными животными, растениями и т. д.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает отправиться в водное путешествие по разным водоемам. Можно разделить детей на команды. Каждая команда отправляется в путешествие к определенному водоему. Далее дети подбирают живые объекты для своих водоемов из общего количества маленьких карточек. Выигрывает та команда, которая лучше знает обитателей и растения своего водоема. Или игра проводится по типу лото.

#### 9. Дидактическая игра «Где спряталась рыбка»

**Цель:** развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

**Материал:** голубая ткань или бумага (пруд, несколько видов растений, ракушка, палочка, коряга.

**Описание:** детям показывают маленькую рыбку (игрушку, которая «захотела поиграть с ними в прятки»). Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза.

#### 10. Дидактическая игра «Летает, плавает, бегают»

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбку; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

#### 11. Дидактическая игра «Птицы, рыбы, звери»

Воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит слово «рыба». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «карась», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать рыбу, но не повториться.

Аналогично проводится игра со словами «звери» и «птицы».

#### 12. Дидактическая игра «Земля, вода, огонь, воздух»

Играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры

#### 13. Дидактическая игра «Какое слово не подходит?»

**Цель:** формировать умение различать слова по смыслу и по звучанию, находить в цепочке родственных слов лишнее.

Рыбак, рынок, рыбка, рыболов.

Вода, подводный, водоросль, водить.

Морской, море, морщина, моряк.

#### 14. Дидактическая игра «Найди домик»

**Цель:** закреплять знания детей о морских обитателях, пресноводных и аквариумных рыбах.

**Материал:** схемы с изображением аквариума, пруда и моря, предметные картинки животного мира.

**Ход игры:** На мольберте размещаются схемы пруда, моря, аквариума. Затем из банка предметных картинок надо выбрать те, на которых изображены морские, аквариумные, пресноводные обитатели, и поместить под нужной схемой. Дети выполняют задание и объясняют свои действия.

#### 15. Дидактическая игра «Мир моря»

**Цель:** познакомить детей с богатым животным миром морей и океанов, способствует развитию ассоциативной памяти.

**Ход игры:** дети должны разложить карточки на игровом поле по среде их обитания.

#### 16. Дидактическая игра «Зоологическое лото»

**Цель:** узнавать морских обитателей, размещать фишки с животными на необходимые окошки своих карточек.

#### 17. Дидактическая игра «Отгадай загадку»

**Цель:** развивать у детей воображение, мышление, умение делать умозаключения, анализировать.

**Ход игры:** воспитатель или ребенок загадывает загадку, а дети, отгадав ее, должны аргументировать свой ответ.

#### 18. Дидактическая игра «Распутай путаницу»

**Цель:** умение ориентироваться на листе бумаги, находить выход из морского лабиринта.

**Ход игры:** помочь морским обитателям найти своих детенышей, пройдя через лабиринты.

#### 19. Подвижная игра «Море волнуется»

**Цель:** развивать фантазию, художественный вкус в придумывании морских фигур.

**Ход игры:** Ведущий отворачивается от остальных участников и говорит:

- Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри!

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего или отдает фант.

#### 20. Подвижная игра «Водяной»

**Цель:** развивать умение с закрытыми глазами угадывать своего товарища.

**Ход игры:** дети стоят в кругу, а ведущий - в центре с завязанными глазами должен определить, кто перед ним стоит.

#### 21. Подвижная игра «Рыбак и рыбки»

**Цель:** совершенствовать прыжки через скакалку, развивать ловкость и выносливость.

**Ход игры:** водящий становится в центр круга, образованного остальными участниками. «Рыбак» вращает скакалку так, чтобы она скользила по земле и описывала круги под ногами играющих. Участники - «рыбки» должны перепрыгивать через скакалку, чтобы не «попасться на удочку». Попавшаяся «рыбка» становится «рыбаком».

#### 22. Подвижная игра «Водолаз»

**Цель:** закрепить название морских обитателей, учиться передавать движениями их внешний вид и способы передвижения.

**Ход игры:** ведущий загадывает морское животное, а игроки должны изобразить его. Кто интереснее изобразит становится ведущим.

**23. Сюжетно – ролевая игра «Путешествие на корабле»**

**Цель:** дать знания о труде моряков на корабле, слаженности в их работе; совершенствовать навыки речевого общения; развивать творчество, воображение, фантазию; воспитывать интерес и уважение к труду работников морского флота.

**24. Дидактическая игра «Собери рыбку».**

Дети подходят к столам. У каждого разрезные картинки из частей рыбы (хвост, плавники, голова, туловище). Дети собирают рыбку. Называют, какой рыбке помогли.

**25. Подвижная игра «Рыбки и щука»**

Выбираем «щуку», а остальные будут «рыбками». Двигаемся, изображая рыбок, сопровождая движения стихами:

Мы умеем быстро плавать,  
Любим прыгать и нырять  
Раз, два, три, четыре, пять -  
Ни за что нас не поймать.

Вдруг водящий кричит: «Щука!» и дети – «рыбки» убегают, «щука» ловит их.

**26. Дидактическая игра «Найди Чёрное море»**

- Взгляните на эти фотографии. На них вы можете увидеть разные моря. Вам нужно найти картинку, на которой изображено именно наше море. Почему вы остановили свой выбор именно на этой картинке?

**27. Дидактическая игра «Найди слова в море»**

- Скажите, какое бывает море? Ласковое, бурное, теплое, ...  
Какие слова-действия можно подобрать к морю? Плыть, купаться, нырять, ...  
Какие слова — живые и неживые - живут в море и рядом с ним? Дельфин, волна, корабль,  
...

**28. Дидактическая игра «Море — дом»**

- Море — это дом для водорослей, рыб, моллюсков, млекопитающих.

**29. Дидактическая игра «Кто в Чёрном море живет?»**

- Вы видите изображения разных морских обитателей. Обведите в кружок только тех, кто живет в Черном море. Назовите обитателей Черного моря. Дельфин, медуза, рапаны, краб, морской конек, хамса, мидии. Зачеркните изображения морских обитателей, живущих в

других морях. Назовите тех, кто не живет в Черном море. Кит, морская звезда, морская черепаха, морж.

### 30. Дидактическая игра «Море — пища»

- Море дает пищу птицам. Назовите знакомых вам морских птиц, обитающих в наших краях. Чайки, бакланы. Какую пищу дает им море? Рыбу.

- И человека кормит море. Вот салат из морской капусты. Кто из вас ел такой? Он очень полезен, этот салат из морских водорослей. А еще, какую пищу берет человек из моря? Рыбу, моллюсков. Назовите известную вам черноморскую рыбу. А какие моллюски Черного моря едят люди? Рапаны, мидии.

### 31. Гимнастика для глаз «Отгадай загадку — отыщи отгадку»

- Попробуйте отгадать загадки. Только не говорите вслух отгадку. Найдите глазами картинку с отгадкой.

Все под водой хватает клешней.  
Ловко мусор собирает, дно морское очищает.

*(Краб)*

Эта птица любит море,  
Жить привыкла на просторе.  
В море синее нырнет —  
Рыбку в клюве принесет.

*(Чайка)*

Купол, как зонтик прозрачный, имеет.  
Плыть, если надо, неплохо умеет.  
Двигается купол и плыть помогает.  
Щупальце, словно крапива, кусает.

*(Медуза)*

Как рыба в оде машет сильным хвостом,  
Но кормит детишек своих молоком.  
Он с радостью в море корабль встречает.  
Людей, не умеющих плавать, спасает!

*(Дельфин)*

### 32. Дидактическая игра «Сосчитай улов»

- Сосчитайте улов хамсы в сетях. В какой сети хамсы больше? Как сделать, чтобы в обеих сетях хамсы стало поровну?

### 33. Дидактическое упражнение «Пройди лабиринт»

- Попробуйте пройти лабиринт — помогите кораблю доставить груз в порт.

### 34. Дидактическое упражнение «Штриховка»

- Заштрихуйте изображение парусника как показано на образце.

### 35. Дидактическая игра «Угадай обитателя морского дна»

**Цель:** Умение классифицировать предметы по признакам, по свойствам.

### 36. Дидактическая игра «Назови, морских рыб, кто здесь лишний»

**Цель:** Умение классифицировать предметы по признакам, по свойствам.

### 37. Подвижная игра «Щука и караси»

**Цель игры:** развитие двигательных способностей, быстроты реакции.

**Ход игры:** на противоположных концах игровой площадки очерчиваются 2 «залива», в которых живут «караси». Расстояние между «заливами» примерно 10—15 м. Все остальное пространство игровой площадки — «река». Из игроков выбирается «щука», все остальные — «караси». «Караси» встают все вместе в одном из «заливов», а «щука» — посередине «реки». «Щука» говорит «Раз, два, три!», и все «караси» начинают переплывать к противоположному заливу. «Щука» ловит «карасей». Пойманный «карась» становится на середину игровой площадки. «Щука» опять считает, «караси» опять переплывают и т. д.

Пойманные «караси» встают посередине «реки», держась за руки, и образуют сеть. «Караси» продолжают переплывать из одного «залива» в другой, но теперь уже проходя через сеть. «Щука» ловит выбегающих из сети «карасей».

Все пойманные «караси» присоединяются к сети, и теперь из нее образуется круг — корзина. Непойманные «караси» пробегают через корзину, а «щука» ловит их. Когда «карасей» остается очень мало, пойманные образуют верши — встают в 2 ряда, лицом друг против друга, образуя коридор. «Щука» становится в 2 м от вершей и ловит «карасей» у выхода из них. Игра заканчивается, когда все «караси» пойманы.

Особые замечания: на счет «Три!» все «караси» должны начать перебежать из одного «залива» в другой. Пойманные «караси», стоящие в сети, корзине или вершах, не препятствуют передвижению остальных «рыб». Все «караси» при перебежке должны забегать в сеть, корзину или верши. Игроки, образующие корзину, могут поймать «щуку», если им удастся закинуть сплетенные руки за «щуку» и загнать ее в корзину. Если «щука» попадет в корзину, все пойманные «караси» отпускаются и выбирается новая «щука», а бывшая становится «карасем».

### 38. Подвижная игра «Рыбы и крокодилы»

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей.

**Атрибуты:** резиновый мяч среднего размера.

**Ход игры:** в центре поля очерчивают большой круг диаметром около 4 м. Игроки делятся на 2 команды — «рыб» и «крокодилов». «Рыбы» защищают свой дом, а «крокодилы» на них нападают. Игроки-«рыбы» входят в круг, а игроки-«крокодилы» окружают их за чертой, отойдя друг от друга на приблизительно одинаковое расстояние. Получив мяч от ведущего, нападающие 3 раза подряд перебрасывают мяч над кругом. Это условие для начала игры. В это время «крокодилы» не имеют права ударять находящихся в кругу, а те не могут прыгать и ловить мяч. После 3 перебросов игроки-«крокодилы» стараются уловить момент и ударить по кругу. Кто находится в кругу, стараются избежать ударов — защищаются, т. е. «рыбы» ловят мяч или стремятся удержать его в кругу. В случае удачной защиты игроки меняются ролями.

Особые замечания: если удар «крокодилов» достиг цели и мяч вылетел из круга, то защитник, в которого попал мяч, выбывает из игры. Если мяч не достиг цели, из игры выходит тот игрок- «крокодил», который бросал мяч.

### 39. Подвижная игра «Акула»

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

**Атрибуты:** веревка длиной 2—3 м, колышек, стул.

**Ход игры:** все игроки — «рыбки». Один игрок — «акула». На одном конце веревки делают петлю и надевают ее на колышек, закрепленный в земле, в центре площадки.

Можно привязать веревку к стулу, стоящему в центре.

«Акула» берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы она была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям - «рыбкам», которые разбрелись по площадке-море, надо прыгать через нее.

Особые замечания: «рыбки», задетые веревкой, считаются съеденными «акулой»

### 40. Подвижная игра «Рыбаки и рыбки»

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

**Атрибуты:** шнур длиной 3—5 м.

**Ход игры:** из шнура выкладывается круг — «сеть» в центре игровой площадки. Все игроки — «рыбки». Трое — «рыбаки». «Рыбаки» встают в центр круга. «Рыбки» бегают по всей площадке, забегая иногда в круг. «Рыбаки» пытаются поймать их.

Особые замечания: ловить «рыбок» можно только в кругу. Пойманные «рыбки» выбывают из игры.

### 41. Подвижная игра «Речка—берег»

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

**Ход игры:** на игровой площадке проводят 2 параллельные линии. Между ними — «река». Все игроки становятся на берег или на оба берега «реки». Ведущий быстро говорит «В реку!», и игроки прыгают в реку. Ведущий кричит «На берег!», и игроки прыгают на берег. Игрок, который ошибся, выходит из игры. Выигрывает последний игрок, ни разу не ошибившийся. Он становится новым ведущим.

Особые замечания: ведущий может ускорять темп. Все проигравшие игроки после окончания игры прыгают на одной ножке вдоль «речки».

#### 42. Подвижная игра «Морские фигуры»

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей, расширение эрудиции.

**Атрибуты:** несколько стульев.

**Ход игры:** по игровой площадке расставляются стулья. Ведущий — капитан. Он дает каждому игроку название какого-нибудь предмета из корабельной обстановки. Капитан начинает двигаться за спинами сидящих по кругу и рассказывать о плавании на корабле, называя при этом предметы, необходимые для морского плавания. Каждый названный капитаном «предмет» встает. Они выстраиваются друг за другом за капитаном. Когда встали все игроки, капитан кричит: «На море шторм!» Дети двигаются, изображая волны. Капитан командует: «На море штиль!» Дети стараются как можно скорее занять свои места на стульях. Оставшийся без стула, становится капитаном и начинает игру заново, рассказывая свою историю.

Особые замечания: строиться за капитаном игроки должны в порядке названных им предметов. Садиться можно не только на свой, но и на любой свободный стул.

### Старшая группа

Словесные игры: «Цепочка слов» (столицы или моря, страны или реки, звери Африки или Австралии и т.п.), «Угадай по описанию», «Я начну, а ты закончи», «Хорошо — плохо», «Скажи наоборот» и другие.

Цель:

пополнение словарного запаса, закрепления лексических тем, развития связной речи, памяти и внимания.

**Подвижная игра "Утконосы"**



В этой игре австралийские ребята подражают повадкам нашего нового знакомого утконоса.

К концу палочки прикрепляется веревочка или ремешок примерно в метр длиной. На конце висит вырезанная из дерева или из картона рыбка- это приманка. Играющие медленно, с оглядкой, кружат по площадке, волоча по земле приманку. Задача играющего – «утконоса» – наступить ногой на чужую приманку, но и не зевать, чтобы в это время кто-то не наступил на его приманку. Чья приманка поймана, тот выбывает из игры. Бывает, что два «утконоса» одновременно наступают на приманку друг друга, тогда оба выбывают из игры. Игра продолжается, пока останется только один игрок.

### **Для игры "Раскопки"**

Нам понадобится большой таз с песком. Края таза декорируем тканью песочного цвета- это будет пустыня. Для каждого участника раскопок подготовим набор: малярная плоская кисть и небольшое пластиковое сито на ручке. Для окаменелостей заранее из солёного теста подготовим "кости", размером с палец, и лепёшки солёного теста с оттисками игрушечных динозавров.



### **Подвижная игра «Ракетодром» с флажками (флажки из цветной бумаги на палочках)**

Мы сейчас все космонавты ,

Как Гагарин, как Титов.

Экипаж ракеты нашей

В космос вылететь готов .

Старт!( Ведущий или один из детей поднимает красный флажок )

Дети по знаку красного флажка начинают двигаться по кругу под космическую музыку , через некоторое время второй ребенок поднимает желтый флажок –дети двигаются по кругу в другую сторону, далее третий ребенок поднимает оранжевый флажок –дети начинают двигаться свободно, четвертый ребенок поднимает зеленый флажок –дети садятся на корточки или останавливаются на месте. Дети сами контролируют процесс поднятия флажков. Главная задача играющих внимательно следить за флажками. Играем 4-5 раз.

## **Подвижные игры**

Подвижные игры, как полагается, самая интересная и любимая детьми часть занятий. Если просмотры презентации, чтение книг про Арктику не чередовать с активными играми, то это станет просто скучно, и ни один ребенок не захочет этим заниматься. Варианты игр:

- **Прыгаем по льдинам.** На полу раскладываем листы белой бумаги, прыгаем по ним, стараясь не наступить в холодный океан 😊
- **Ездим на оленях.** Один из участников становится оленем, а другой – чукчей. Запрягаем оленя, например, при помощи пояса, и ездим на нем по комнате. Аналогично можно сыграть в эскимоса, катающегося на собаках.
- **Игра «Полярная сова».** Как известно, полярная сова – это быстрый и свирепый хищник. Один из игроков назначается совой, его задача бегать, размахивая крыльями, и ловить себе добычу. Остальные должны убежать или спрятаться от совы. По сути это обычные догонялки, так что можно играть даже вдвоем.
- **Игра «Ледышка».** В эту игру лучше играть как минимум втроем. Один из игроков назначается Морозом, он догоняет, а остальные убегают. Если Мороз кого-то коснется, то тот замерзает и замирает. Однако остальные игроки, которых еще не заморозили, могут разморозить «ледышек», прикоснувшись к ним. Игра заканчивается тогда, когда Мороз заморозит всех игроков.
- **Упражнение «Тюлени».** Ложимся на живот, руки вдоль туловища. Прогибаем спину назад, не отрывая ноги от пола. Повторяем несколько раз.
- **Игра «Эскимосы».** Детскую палатку превращаем в иглу (я просто накинула на палатку белую скатерть), сами надеваем шапки, а при желании можно и еще что-нибудь теплое, и обыгрываем жизнь эскимосов на Северном полюсе: как они охотятся, ловят рыбу, катаются на оленях, мерзнут и греются и т.п.
- **Пальчиковая гимнастика**

Кто на Севере живет? Кто там ест и кто там пьет? (попеременно хлопаем в ладоши и ударяем кулачками друг об друга)

Звери необычные, к холоду привычные. (обнимаем себя за плечи, показываем как мы замерзли)

Вот песец из норки смотрит, (делаем кольцо из большого и указательного пальца, смотрим в получившуюся «норку»)

Белый мишка важно ходит, («шагаем» указательным и средним пальчиками)

Ну, а морж, как капитан,

Покоряет океан (ладони складываем «лодочкой», и «плывем» волнообразно вперед)

Гордый северный олень (руки скрещиваем над головой)

Грузы возит целый день. (одна рука «шагает» большим и указательным пальцами, другая лежит на ней, сжатая в кулак)

- **Дидактическая игра на тему «Арктика»**

Эта дидактическая игра способствует закреплению знаний, полученных во время просмотра презентации. Для игры понадобятся карточки с животными и другими характерными явлениями Арктики

Сначала все карточки складываются в колоду картинками вниз. В процессе игры ведущий достает по одной карточке из колоды и показывает играющим. Задача игроков – назвать, что на ней изображено. Тот, кто первый угадывает, забирает карточку себе. Естественно, побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.



## Подготовительная к школе группа

### **Игра “Раз! Два! Три!”**

Участники игры берутся за руки и образуют круг. Начиная движение по часовой стрелке, они произносят слова: “ Раз! Два! Три! Море назови!” При последних словах все останавливаются и начинают по очереди перечислять названия морей. Если кто-нибудь промолчит , то он выбывает из игры.

Игра со словами: “Раз! Два! Три! Остров ( горы, реки, город) назови продолжается, пока не останется минимальное количество участников.

**сюжетно - ролевые игры Для детей старшего дошкольного возраста:**

«Туристы»

«Туристическое агентство. Кругосветное путешествие»

«Туристическое агентство «РАДУГА»

«Путешествие в Москву»

«Туристическое агентство»

«Туристический поход – рюкзачки вперед!»

«Путешествие в Африку»

«Туристическое путешествие по реке»»

«Туристическое путешествие с Незнайкой»

### «Туристы»

*Цель:* Расширение и закрепление знаний детей о природе Кемеровской области, природопользовании, правилах поведения на природе.

*Задачи:*

Формировать эколого-туристские знания;

Учить оказывать первую помощь;

Развивать диалогическую речь, навыки общения;

Воспитывать в группе поддержку и взаимовыручку.

Интеграция с образовательными областями: безопасность, здоровье, социализация, познание, коммуникация, музыка, труд, физическая культура.

Словарная работа: путешественник, турист, рюкзак туриста, поход, карта маршрута, компас, травма, первая медицинская помощь.

*Предварительная работа:*

- Беседы «Удивительный мир растений и животных», «Помоги себе сам», «Собирайся, дружок, в поход», «Нормы и правила поведения в природе», «Что такое

«Красная книга? ».

- Игры «помоги другу в беде», «Кто больше назовёт! », «Хорошо-плохо», «Кто быстрее» и др.

- Практические занятия с элементами туризма.

- Чтение художественной литературы: В. Бианки. «Как муравьишко спешил домой», «Кто как лето проводит», И. Токмакова. «Где спит рыбка» и др.

- Отгадывание загадок о растениях и животных.

- Разучивание походных песен.

- Изготовление атрибутов игры.

*Оборудование:* карта маршрута, туристическое снаряжение, реквизит для прохождения маршрута: “кочки”, “мостик”, канат для прохождения через «пропасть», аудиозаписи с детскими и туристическими песнями.

**ХОД ИГРЫ:**

**Воспитатель:** Дети, кто любит путешествовать?

- Какие природные достопримечательности нашей местности вы знаете (Ответы детей)

**Воспитатель:** Давайте с вами отправимся в поход.

У меня есть карта - маршрута и вот такой волшебный компас!

**Воспитатель:** А вы знаете, что такое поход? (Ответы детей)

**Воспитатель:** А куда можно пойти в поход? (в лес, на речку, в горы)

**Воспитатель:** А как называют человека, который любит путешествовать? (путешественник, турист).

**Воспитатель:** Молодцы, и правда все знаете. Скажите, ребята, а какими качествами

должен обладать турист? (туристы смелые, сильные, спортивные, находчивые, дружные, веселые)

А сами-то вы хотите стать туристами? Справитесь с походными трудностями? (Ответы детей)

**Воспитатель:** Хорошо, в этом нам поможет волшебный компас.

Для чего туристам компас, что он показывает? (Направление движения)

**Воспитатель:** Вот и мы при помощи компаса сейчас определим, куда нам нужно идти.

Так давайте же станем туристами и отправимся в поход!

**Воспитатель:** Ребята, что нужно взять с собой в поход?

**Проводится игра "Собери рюкзак"** (дети собирают рюкзак из предложенных предметов, выбирают только необходимое).

**Воспитатель:** Для чего в походе карта, веревка, ведро, спички, и т. д? Для чего может понадобиться аптечка? (*Ответы детей*)

**Воспитатель:** Молодцы, ребята! Теперь все готовы, но прежде, чем отправиться в поход, давайте вспомним правила поведения на природе.

**Примерные ответы детей:**

Не кричи, не пугай диких животных.

Не рви цветы, другим людям тоже хочется любоваться их красотой.

Не ломай зря деревья, не делай на них вырубки. От этого они сохнут и погибают.

Не лови бабочек, муравьев и других животных.

Не мусори в лесу.

Обязательно убирай за собой стеклянную посуду. Пожар в лесу может возникнуть от брошенной стекляшки.

Воспитатель: Молодцы, рюкзаки приготовили, правила поведения в лесу вспомнили, теперь рассмотрим маршрут.

Дети рассматривают карту, комментируют каждое обозначение.

**Воспитатель:** Итак, в путь! (Звучит музыка)

**Примерный маршрут:**

- ходьба змейкой по лесу;
- прохождение по мостику - узкой дорожке через речку;
- прохождение «болота» прыжками по кочкам;
- переправа через «овраг» - проползти под дугами.

После того, как дети пройдут через «болото» воспитатель создаёт проблемную ситуацию «Один из туристов упал и получил ссадины и сильный ушиб руки». Остальные дети оказывают «пострадавшему» первую медицинскую помощь - промывают и обрабатывают рану, ищут предметы, заменяющие шины, накладывают их и т. д.

**Воспитатель:** (Звучит аудиозапись со звуками природы)

Вот мы и пришли на нашу полянку. Теперь нам с ребятами нужно сделать привал. А вы знаете, что такое привал.

(*Ответ детей:* остановка в пути для отдыха) .

А что делают на этом вашем привале?

**Воспитатель:** Итак, ребята, привал! Скажите, а костер здесь можно разводить? (да, потому что нет запрещающих знаков и водоем близко)

Мальчики «разжигают костер», ставят палатку, идут рыбачить, девочки готовят обед, накрывают походный стол. Все садятся «покушать походную кашу», спеть песню.

**Воспитатель:** Вот и заканчивается наш привал, а с ним и наш поход. Скажите, что делают туристы, когда покидают привал? (Убирают мусор, наводят порядок на «полянке», собирают рюкзаки.)

Дети прибираются и становятся в круг.

**Воспитатель:** Ребята, вам понравился наш поход? (Да)

- Сейчас мы будем передавать наш волшебный компас и говорить, что больше всего

понравилось.

- Какие новые слова запомнили? Что они обозначают? (турист, компас, поход, маршрут, привал)

**Воспитатель:** Мы шли сюда через лес, через болото, перешли через бурную речку, оказались так далеко от детского сада. Как же нам вернуться обратно?. Поможет волшебный компас! Возьмитесь за руки, закройте глаза и произнесите волшебные слова: «Компас, компас повернись, чтоб мы в саду очутились!»

*(звучит музыка)*

### «Туристическое агентство. Кругосветное путешествие»

Возраст участников: подготовительная группа.

Количество участников: дети группы.

Цель:

-Раскрытие специфики **туристического агентства**.

-Углубление знаний детей об окружающем. Формирование понятий о том, что на нашей планете много разных стран и континентов.

- научить налаживать и регулировать контакты в совместной игре;

- научить до начала игры распределять роли, подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий;

- способствовать обогащению игры новыми решениями (*участие взрослого в игре, изменение атрибутики и хода игры*);

- создать условия для творческого самовыражения;

-научить договариваться, мириться, убеждать, действовать, соблюдать правила игры;

- развить эмоции, возникающие в ходе ролевых и **сюжетных действий**;

- ознакомить с профессиями;

- вызвать познавательный интерес к **путешествиям**.

Задачи:

-контролировать свое поведение и поступки товарищей;

- правильно оценивать результаты деятельности, умение распределять роли;

- учить выполнять игровые действия в соответствии с общим замыслом игры;

- формировать умение изменять свой замысел в соответствии с предложениями других;
- воспитывать навыки взаимовыручки и взаимопомощи в игре.

#### Предварительная работа:

- беседы о семейных путешествиях детей ;
- совместные поделки детей и родителей – достопримечательности разных стран;
- рассматриванием картин со странами и их символами;
- знакомство с различными континентами;
- знакомство с достопримечательностями стран.

#### Оборудование:

Глобус, карта мира, билеты на поездку, путёвки, буклеты, папка со странами и их символами, поделки детей и их родителей.

Ход игры.

Дети входят в группу.

-Воспитатель: Ребята, какое сейчас время года? (*Зима*)

—Воспитатель: Правильно, зима! На улице холодно и так хочется куда-нибудь отправиться **путешествовать в тёплые страны**, увидеть много нового, интересного, может быть узнать что-то новое и о нашей стране, о нашем Пермском крае.

—Воспитатель: Ребята, а на чём можно **путешествовать?** (*На самолете, поезде, пешком, на автобусе и т. д.*)

—Воспитатель: Ребята скажите, а чтобы попасть в другую страну или на другой континент, куда нам нужно обратиться? Правильно, в **туристическое агентство**.

Дети распределяют роли между собой.

Сейчас мы с вами отправимся в **туристическое агентство**. Оно находится недалеко, поэтому мы отправимся пешком.

### **Туристическое агентство «РАДУГА»**

-Менеджер: Здравствуйте. Мы очень рады видеть вас в нашем **агентстве «Радуга»**. На протяжении многих веков люди стремились совершить **кругосветное путешествие**. Кто на лошадях и верблюдах, кто на морских судах, а кто-то просто пешком. Наше **туристическое агентство «Радуга»** предлагает совершить **путешествие** на сверхскоростном самолете, поезде, совершить автотур. Вы сможете увидеть все страны и континенты, встретится с разными животными и увидеть красоту нашей планеты. Приобретайте **путевки в нашем агентстве!**

Воспитатель: Ребята, а куда бы мы с вами хотели поехать? (*Египет, Америку, Африку - ответы детей*).

А давайте посмотрим, что нам могут предложить в **агентстве**.

-Менеджер: Посмотрите наш каталог, может вас, что-то заинтересует!

(*Ребята смотрят каталог*)

-Хорошо, мы хотели бы приобрести у вас коллективную путёвку и поехать вместе в **кругосветное путешествие**. У вас есть такая?

-Менеджер: Сейчас посмотрим, минуточку, да есть. Вам повезло, вылет состоится сегодня, но вам надо поспешить, чтобы успеть на самолёт.

-Воспитатель: Хорошо, мы согласны.

(**Путешественники приобретают путевки в туристическом агентстве**).

(*Дети идут домой, чтобы собрать сумки, чемоданы. Договариваются о пункте встречи.*)

-Воспитатель: ребята нам надо поспешить в аэропорт, на чём же нам поехать, что бы успеть на самолёт? (*на автобусе*)

-Воспитатель: приехали, наша остановка - аэропорт.

-Воспитатель: замечательно, а вот и наш самолёт, посмотрите, он нас уже ждёт. На наш самолет уже идёт посадка, нам надо спешить.

(*Дети занимают места в самолете, согласно купленным билетам.*)

-Стюардесса: Уважаемые **путешественники**, проходите, пожалуйста, занимайте свои места, пристегните ремни, наш самолет идет на взлет.

-Пилот: Уважаемые пассажиры, мы приветствуем вас на борту нашего самолёта, приятного полёта.

-Стюардесса: Уважаемые пассажиры, наш самолет приземляется в Египте. Вас встречает экскурсовод. Приятного отдыха.

-Экскурсовод: Здравствуйте уважаемые **путешественники**. Вы прилетели в замечательную страну, Египет. (*Экскурсовод рассказывает о стране*)

-Экскурсовод: вот и подошла наша экскурсия по Египту к концу, летим в следующую страну.

Дальше дети посещают Чехию, Германию, Швейцарию, Францию, Англию, Японию, Китай, Индию. (*Экскурсовод в течении игры может быть один или в каждой стране разные.*)

-Стюардесса: Уважаемые **путешественники**, проходите, пожалуйста, занимайте свои места, пристегните ремни, наш самолет идет на взлет.



-Пилот: приятно вам полёта.

-Стюардесса: Уважаемые пассажиры, наш самолет приземляется в России. (Экскурсовод рассказывает про нашу страну – климат, огромную территорию. Заканчивает рассказ достопримечательностями Кузбасса)

- Воспитатель: Вот и подошло к концу наше **путешествие**, ребята вам понравилось сегодняшнее **путешествие**? (Да).

Что вам запомнилось больше всего? Вы бы хотели ещё отправиться куда-нибудь? (да)

-Воспитатель: Мы с вами живём в г. Юрге. У нас тоже много своих достопримечательностей. Какая из них самая знаменитая?

ПРИЛОЖЕНИЕ.

ЭКСКУРСОВОД:

1. Египет- страна песков, верблюдов и пирамид. Пирамиды- это символ Египта. Пирамиды строились очень долго. В Древнем Египте жили фараоны и именно для них строили эти пирамиды.

Кто желает, может сфотографироваться на фоне пирамид.

2. Чехия. Столица – Прага, в переводе значит золотой город. Здесь очень много старинных зданий, соборов и скульптур. Чехия очень красивая и древняя страна.

3. Германия- это сказки братьев Grimm, многих великих композиторов. Родина немецкой овчарки и баварских сосисок.

4. Швейцария-страна банков, часов и знаменитых горнолыжных курортов. В этой стране существует легенда о Снежном человеке.

5. Франция-страна духов и моды. Символ страны Эйфелева башня. Для кого-то Франция – это романтика, для кого-то это просто отличный повод провести каникулы.

6. Англия. Столица- Лондон. Страна туманов, двухэтажных автобусов. Символ страны- башня с часами Биг-Бен.

7. Япония- страна восходящего солнца. Японцы первыми встречают рассвет. Гора Фудзияма и сакура – символы Японии.

8. Китай- это страна загадка с Великой Китайской стеной. Китай- богат и знаменит чаем и рисовыми полями.

9. Индия- страна слонов, индийского чая и тигров. Корова в

Индии- священное животное, которое свободно разгуливает по улицам.

10. Россия - самая крупная страна в мире. Столица – Москва. Мы живём в Кузбассе. Здесь тоже есть свои достопримечательности. 7 Чудес Кузбасса.

## «Путешествие в Москву»

### Цель:

Формировать навыки коммуникативного общения в процессе **сюжетно - ролевой игры**

### Задачи:

- Уточнять и обогащать знания детей о профессиях туристического бизнеса
- Формировать представление детей, что такое туристическое агентство и чем оно занимается
- Вызвать у детей интерес к достопримечательностям нашей Родины
- Развивать умение самостоятельно распределять роли и развивать **сюжет игры**, выполнять ролевые действия
- Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре, уважение к труду людей, интерес к современным профессиям.

### Игровые роли:

Директор агентства; менеджер по туризму; туроператор; кассир; продавец сувениров; экскурсовод.

### Игровой материал:

Костюмы сотрудников агентства (*платок на шею, бейджик*); атлас мира; глобус; флаг страны; вывеска названия агентства «*Ирис*»; рекламные журналы **путешествий**; деньги; банковские карты; **путевки**; билеты; кассовый аппарат; мобильные телефоны; фотоаппараты; камера; мультимедийная презентация туристического маршрута; иллюстрации достопримечательностей города; сувенирная лавка.

### Предварительная работа:

Рассматривание иллюстраций, фотографий городов страны (*открытки, журналы, буклеты*); познавательные беседы о городах нашей страны; чтение художественной литературы; беседы о культуре поведения в общественных местах; знакомство с профессиями сотрудников турагентства; изготовление атрибутов (*билеты, пластиковые карты, карточки- слайды*).

### Игровые действия:

1. Семья получает известие о том, что в турагентстве их ждёт подарок.

2. В турагентстве наших клиентов встречает менеджер по туризму (*менеджер вежливо здоровается и приглашает в офис*).

3. Директор агентства сообщает семье о том, что они выиграли в семейном конкурсе от газеты «Суть» **путешествие** в любой город нашей страны (*директор агентства предлагает выбрать город, куда поедет семья*).

4. Семья интересуется направлениями туристического **путешествия**.

5. Менеджер знакомит с достопримечательностями городов России, помогает выбрать направление маршрута.

6. Семья обсуждает маршрут поездки, просматривает слайды на компьютере, буклеты, журналы, выбирает город.

Останавливаются на поездке в город **Москву**.

7. Менеджер по туризму предлагает клиентам кофе или чай.

8. После того как выбрали город, туроператор предлагает нашим клиентам посмотреть слайды на компьютере с маршрутами **путешествия по городу**, выбирают маршрут для экскурсии.

9. Туроператор оформляет **путевку**, заказывает билеты на маршрут, а также выдает билеты на самолет.

10. Кассир принимает оплату за наличные или по безналичному расчету.

11. Семья готовится к **путешествию**.

12. Семья садится в самолет, и летят в город **Москва**.

13. В **Москве** туристов встречает экскурсовод.

14. Экскурсовод предлагает отправиться на экскурсию по городу **Москва**, проводит беседу с показом мультимедийной презентации о городе.

15. В «*Сувенирной лавке*» гости города выбирают и покупают памятные сувениры.

16. Семья фотографируется и снимает на камеру достопримечательности города.

17. Семья возвращается домой.

**Итог игры:**

Воспитатель приглашает детей к себе, спрашивает, понравилась ли им игра. Что понравилось больше всего? В какой город, страну хотелось бы им отправиться в **путешествие**? Что нового и интересного узнали для себя?

Воспитатель благодарит детей за хорошую игру.

## «Туристическое агентство»

### *Задачи:*

- Закрепить полученные знания детей о профессиях туристического бизнеса. Формировать умение выполнять роли менеджера по туризму, туроператора, кассира, туриста.
- Побуждать детей более широко и творчески использовать в игре знания о странах мира.
- Совершенствовать умение вести ролевой диалог в соответствии с игровым замыслом.

*Предварительная работа:* Познавательные беседы с детьми на тему «Путешествие по странам». Знакомство с профессиями туристического бизнеса. Рассмотрение иллюстраций, фотографий разных стран (открытки, журналы, буклеты, презентации о странах, карта, глобус). *Изготовление атрибутов* - ж/д; авиа билеты, паспорта, деньги, альбомы о странах, флаги разных стран. Атрибуты к игре: детские ноутбуки, сувениры из разных стран, кассовый аппарат, телефоны, фотовыставка «Мы туристы», выставка сувениров.

### *Игровые роли и ролевое поведение:*

- *Менеджер по туризму:* встречает клиентов, помогает им выбрать направление маршрута, рассказывает о странах, используя презентацию и журналы, демонстрирует сувениры из разных стран.
- *Туроператор:* помогает выбрать отель, рассказывает об условиях проживания в отеле, связывается с отелем и бронирует нужное количество мест, выдаёт путёвку и билеты.
- *Клиенты (туристы):* вежливо здоровается, интересуется направлениями туристического отдыха, просматривает слайды, буклеты, журналы, выбирает страну, оформляет у оператора путёвку и билеты, оплачивает у кассира.

### *Развертывание игрового сюжета:*

На экране появляется рекламный ролик Туристического агентства.

**Воспитатель:** Какая заманчивая реклама! Как много на свете интересных и удивительных мест, где мы еще ни разу не были! Так и хочется отправиться в путешествие.

Ребята, а вы хотите попутешествовать? Как вы думаете, что необходимо сделать, чтобы путешествие состоялось?

(Отправиться в туристическое агентство, выбрать страну, отель, купить путёвку и билеты, собрать вещи и отправиться в путешествие).

А давайте откроем своё туристическое агентство! Что для этого нужно? (Дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли (директор, менеджер по туризму, туроператор, кассир, туристы), сообщить об открытии (название, вывеска, реклама), обслуживание клиентов).

А теперь прошу сотрудников агентства пройти на свои рабочие места и подготовить их к работе, а туристов-путешественников подготовиться к посещению агентства. (Каждый ребенок, согласно роли, подбирает себе атрибуты)

**Директор агентства** обращается к сотрудникам: - Уважаемые сотрудники, коллеги. Сегодня мы открываем наше агентство «Лимпопо». Будет много клиентов. Убедительно прошу всех сотрудников быть вежливыми с клиентами, оказывать им необходимую помощь и давать консультации. Менеджер: Здравствуйте! Туристическое агентство приветствует вас!

**Клиенты:** Здравствуйте!

**Менеджер:** Чем мы можем вам быть полезны? **Клиенты:** Мы, семьёй хотели бы попутешествовать.

**Менеджер:** вы уже выбрали маршрут, или желаете познакомиться с нашими предложениями?

**Клиенты:** Мы еще не решили, а что вы можете предложить?

**Менеджер:** На сегодняшний день у нас разработано 4 интересных маршрута. Наши туроператоры познакомят вас со своими направлениями.

1. В нашей стране, России, очень много красивых и удивительных мест. Но в первую очередь, я думаю, что вам будет интересно посетить столицу нашей Родины - Москву, побывать на Красной площади и посмотреть на Московский Кремль. (Рассказывая, экскурсовод показывает клиентам макет Московского Кремля.)

2. Санкт-Петербург также очень красивый город России. Здесь вы можете посетить музеи, дворцы, фонтаны.

3. Италия тоже популярна у туристов. Его главная достопримечательность Колизей будет интересна для путешественника.

4. Во Франции вы увидите Эйфелеву башню, а если вам нравится отдыхать на море, то на побережье Франции есть прекрасные пляж Отдых в этих странах (показывает на макеты, флаги) обещает вам морские прогулки, развлечения в аквапарке, интересные экскурсии, удивительную кухню народов мира. И так вы определились с направлением?

**Клиенты:** Да, мы решили посетить Италию.

**Менеджер:** На сколько дней?

**Клиенты:** На 7 или 10 дней.

**Менеджер:** Сколько человек отправляется в путешествие?

**Клиенты:** Мы хотели бы путёвку на трех человек.

**Менеджер:** У нас как раз есть такая горящая путёвка в Италию. А загранпаспорта у вас есть?

**Клиенты:** Да, конечно!

**Менеджер:** Вам надо оформить путевку и оплатить в кассе. Вы какой вид транспорта предпочитаете?

**Клиент:** Самолет.

**Менеджер:** Билеты у нас будете покупать?

**Клиент:** Да, это очень удобно.

**Менеджер:** Тогда пройдите, пожалуйста, в кассу и оплатите. А я пока оформлю все документы.

Клиент подходит к кассиру. Кассир в это время считает деньги, раскладывает их по ячейкам.

**Подходит клиент:** Здравствуйте, посчитайте мне, пожалуйста, путевку на троих и авиабилеты до Италии.

**Менеджер:** Ваши документы готовы, приятного вам путешествия!!!

**Клиенты:** Спасибо за то, что помогли нам выбрать страну для путешествия и оформить путёвку!

### «Туристический поход – рюкзачки вперед!»

#### Цели игры:

Рассказать для чего люди ходят в поход. Настроить на тему игры. Повторить правила поведения на природе (в лесу и на лугу). Учить самостоятельно, делать выбор при сборе вещей для проведения игры и обосновывать свой ответ.

Формировать предпосылки работы с картой (планом). Первичное знакомство с оказанием первой медицинской помощи при ранениях и ссадинах. Познакомить с некоторыми полевыми цветами и интересными фактами о них. Развивать воображение (психологическая минутка), сенсорные способности (Игра «Волшебный мешочек»), двигательную активность (преодоление препятствий, подвижные игры). Воспитывать бережное отношение к природе, взаимопомощь, положительное отношение к членам группы.

**Предварительная работа:** Беседа «Что такое поход», дидактическая игра «полевые и домашние цветы», Беседа «Правила поведения в природе», разучивание песни из мультфильма «Ничего на свете лучше нету...».

**Оборудование:** детская палатка, рюкзаки, муляжи продуктов питания, коврик «полянка», дрова, камни, имитированный огонь, аптечка, игра «рыбалка», презентация «Поведение в лесу и на лугу», кепки и панамки, удобная одежда, игрушки (фотоаппарат, посуда, коробок спичек, компас, телефон, фонарик), нитки с иглой, средства личной гигиены,

спортивный инвентарь (обручи, мячи, ракетки), карточки «полевые цветы», магнитофон, проектор, для оформления (игрушки – насекомые, водные птицы, озеро).

**Работа с родителями:** Оформление акции (Знаки) «Берегите природу!», фотовыставка «Наш туристический поход».

## Ход игры

### 1. Мотивация.

В: Посмотрите, как я сегодня одета, как вы думаете, куда я собралась? Действительно, снег скоро совсем растает, и все люди начнут собираться на природу. А зачем люди ходят на природу? А вам хочется сходить в поход. Тогда я вас приглашаю.

**2. Презентация «Поведение в лесу и на лугу».** Прежде чем отправиться в поход, нам нужно вспомнить правила поведения на природе, а поможет нам презентация.

**3. Одежда.** Ну а теперь нам нужно собраться. Для начала давайте переоденемся. Какая должна быть одежда (легкая, удобная, спортивная, без лишних ремней, ленточек и шнурков).

**4. Игра «Вещи для похода».** Ну а теперь нам нужно собрать вещи, которые нам пригодятся в походе (На столе много разных вещей, нужно выбрать нужные)

*Если ты в поход собрался,*

*Что возьмешь с собою, друг?*

*В этом надо разобраться,*

*Может, альпинистский крюк?*

- Рюкзак
- Лекарства. Если в походе кто-то получит травму, то нужно оказать первую медицинскую помощь, а для этого нужна аптечка.
- Средство от укуса комаров.
- Головные уборы, защищающие от солнечного перегрева.
- Продукты. (муляжи овощей и фруктов )Перед походом их нужно вымыть.
- Спички для разведения костра. (Для чего нужен костер на природе? Для кипячения воды, приготовления пищи или для обогрева.)
- Компас для ориентирования на местности.,
- Посуду и нож.
- Фотоаппарат, чтобы запомнить этот день на долго.
- Телефон, если что-то произойдет, можно будет вызвать помощь.
- Фонарик.
- Средства личной гигиены.
- Нитки и иголку.

**5. Работа с картой.** Определить маршрут по карте.

**6. Отправление. Психологический настрой.** Песня из мультфильма «Бременские музыканты»

## 7. Физминутка «Идем на полянку» . Подвижные эстафеты по карте.

- По кочкам
- На лодке через речку
- По мостику
- Набрать воды из родника
- Ловля рыбы

### Оказание первой медицинской помощи.

Дети знакомятся с правилами оказания первой медицинской помощи при небольших травмах (обработка раны и перевязка). Доказывается необходимость брать с собой в поход медицинскую аптечку.

## 8. Расположение. Размещение палатки.

Дети знакомятся с правилами удобного размещения на поляне (расположение палатки, костра, бивуака)

## 9. Полевые цветы.

Рассматривание местности (красота природы: озеро с птицами, насекомые, полевые цветы «Знакомство с полевыми цветами»), повторить правила поведения на природе).

### Психологическая минутка.

- После долгой дороги можно и отдохнуть. Прилягте на полянку, закройте глаза и слушайте мой голос.

Мы находимся возле тихого, прекрасного озера. Слышно лишь ваше дыхание и плеск воды. Солнце ярко светит, его лучи согревают вас, вы чувствуете себя все лучше и лучше. Вы слышите пение птиц и стрекотание кузнечиков. Вы абсолютно спокойны. Вы ощущаете всем телом тепло солнца. Вы отдыхаете... Представьте, прямо перед собой вы видите великолепную бабочку! Она порхает с цветка на цветок. Теперь пусть каждый из вас вообразит, что он бабочка. Какие у вас яркие, большие крылья. Наслаждайтесь ощущением плавного парения в воздухе. А теперь взгляните на пестрый луг, над которым вы летите. Посмотрите, сколько на нем красивых и ярких цветов! Найдите самый красивый цветок – подлетите к нему. Вы почувствуете аромат цветка. Вдохните еще раз его аромат...и откройте глаза.

-А сейчас, давайте посмотрим, какие цветы растут на нашем лугу:

- **Колокольчики** растут и на лугу, и на лесной полянке. Они очень красивые – синие и лиловые. Бывают одиночные цветочки на колокольчике, а бывают целые букетики.

*Колокольчик - синий цвет  
Ты открой нам свой секрет,  
Почему ты не звенишь,  
Хоть головкой шевелишь,  
То от ветра клонисься,  
То от солнца скроешься (Н. Сергеева).*



**Колокольчик может нам рассказать о погоде.** В пасмурную погоду и ночью колокольчик закрывается, то есть опускает свою головку – прячется. И в нем как в домике прячутся мелкие жучки да паучки и мушки. Тепло им там и хорошо как в теремке.

Вот такой **колокольчик – теремок**. Очень его за это разные мелкие насекомые любят!

*Добрый день, ромашка, белая рубашка,*

*Желтая середочка, Листья – словно лодочка!*( Л. Куклин).

Ромашку тоже знают все и никогда с другими цветками не перепутают. Ромашку так и называют – ромашка лекарственная, потому что она от многих болезней помогает.

- Если Вы попадете летом на поле, то увидите много васильков. У васильков очень красивая форма лепестка – с зазубринками по краям. А головка цветочка будто лежит на зеленой шишечке.

*Синее небо упало на луг,  
Синим-пресиним всё стало вокруг,  
На лугу расцвели, у синей реки,  
Как синие небо, цветки – васильки. (Н. Маслей)*

- Маки очень яркие цветы, каждый цветок живет всего 2-3 дня, но от того что на одном кусту много бутонов они цветут долго. Маки тоже лекарственные растения, его применяют при изготовлении лекарств от боли, от кашля и т.д.

*Среди полей и вдоль дорог,  
Как огоньки алеют маки.  
Цветок чудесный создал Бог,  
Крови своей, оставив знаки.*

- Лилии. Лилия с давних пор считается символом невинности и чистоты. Так, например, греки в древности наделяли этот цветок божественными свойствами. Они считали, что лилия выросла из молока матери богов, во Франции лилия являлась эмблемой королевской власти, в Греции древние люди считали, что в цветках лилии живут сказочные эльфы, а в нашей местности полевые лилии называют саранками.

*Стройный нежный стебелек,  
Очень необычный -  
Это лилии цветок,  
Среди всех отличный.  
Вы найдете лилию  
На гербах городов,  
Если дарят лилию -  
Это больше слов!  
Символ благородства,  
Символ красоты,  
Уважают лилию  
Всей земли цветы!*

10. **Обед. Разведение костра** (повторить правила). Игра «Волшебный мешочек», на развитие сенсорных способностей.

12. **Отдых. Подвижные игры.** Игра «Охотники и утки с мячом», теннис.

13. **Возвращение.** Прибрать за собой все. Возвращение с песней.

**Варианты:** насекомые, лекарственные растения, животные луга и леса, птицы на озере, ориентирование на местности, грибы и ягоды, правила поведения, первая медицинская помощь.

### «Путешествие в Африку»

#### **Программное содержание:**

Побуждать детей более широко и творчески использовать в играх знания об окружающей жизни. Расширить и углубить знания детей о жизни животных Африки, познакомить с повадками некоторых из них. Формировать умение считаться с мнением и интересами товарищей по игре.

Воспитывать смелость, выносливость, любовь к животным.

#### **Предварительная работа:**

- Рассматривание иллюстраций с изображением природы и животных Африки.
- Чтение книг: Б. Житков «Мангуста», Р. Киплинг «Маугли», К. Чуковский «Доктор Айболит», С. Сахарнов «Что я видел в Танзании».

**Оборудование:** напольный конструктор, штурвал, грамзапись «Звуки прибора», «Звуки природы», картинки природы и животных Африки, пища, питьевая вода, подарки и лакомства для зверей, фрукты, картинка Индии.

#### **Ход сюжетно-ролевой игры:**

**Воспитатель:** Ребята, давайте вспомним сказку Корнея Чуковского «Доктор Айболит». О ком говорится в сказке? (*Ответы детей*).

Правильно, про доктора Айболита, который лечил зверей. Сегодня я предлагаю вам вместе с доктором Айболитом отправиться в далекую Африку, чтобы проверить все ли там в порядке. Вы, согласны? (*Да*).

**Воспитатель:** Для того, чтобы отправиться в наше увлекательное путешествие нам нужно построить корабль. Предлагаю незамедлительно приступить к работе. (*Дети строят большой корабль под руководством воспитателя*).

**Воспитатель:** Наш корабль готов. Необходимо выбрать капитана, который наберет команду верных помощников. (*Выбор капитана*).

**Воспитатель:** Нам нужно взять все необходимое для дальней дороги: пищу, питьевую воду, подарки и лакомства для зверей. (*Происходит погрузка*).

**Воспитатель:** Ребята, мы забыли самое главное. Нам необходимо пригласить с собой доктора Айболита. Сейчас я его вызову. (*Звонок по телефону, появляется доктор*).

**Доктор:** Здравствуйте, ребята! Я с удовольствием отправлюсь с вами в путешествие.

**Воспитатель:** Капитан, приглашайте всех на борт.

**Капитан:** Все заняли свои места? (*Ответы детей*). Тогда я объявляю об отплытии. Полный вперед!

(*Корабль «плывет» по водным просторам*).

**Воспитатель:** Ребята, наш корабль подошел к берегам Индии. А вы знаете, что здесь жил славный мальчик Маугли. (*Ответы детей*). Мальчик воспитывался в волчьей стае. Он был смелым и очень добрым.

**Воспитатель:** Капитан, мы должны продолжить наш путь и держать курс на Африку.

**Доктор:** Нам нужно спешить и убедиться все ли там в порядке.

**Капитан:** Полный вперед! (*Корабль «плывет» дальше*).

**Воспитатель:** Мы подошли к берегам Африки. Ребята, какое чудо, все звери живы и здоровы и встречают нас. (*Высаживаемся на «берег»*).

**Доктор:** Какие они все радостные, веселые, бодрые. Ребята, звери приготовили для вас несколько сюрпризов. (*Сюрпризный момент*).

**Воспитатель:** Доктор, мы очень рады, что фламинго станцевали нам свой очаровательный танец, а гепард устроил соревнование по бегу, ведь он самый лучший бегун. Но наши ребята тоже не подвели, и в соревнованиях победила дружба. Потом нас принял царь зверей – лев. Он нам позволил погладить себя и от удовольствия закрыл глаза и чуть – чуть помахивал хвостом. Добродушный слон устроил нам настоящий душ. Со смешными обезьянками мы поиграли в прятки.

**Доктор:** Ребята, у вас так много друзей: страусы, носороги, дикобраз, зебра, огромный питон и даже крокодил. Они, хотят угостить вас бананами, ананасами, кокосовым молоком. (*Угощение*).

**Воспитатель:** Спасибо вам, милые звери, но мы прибыли к вам тоже не с пустыми руками. Наши дети хотят спеть для вас и станцевать. (*Исполняется несколько номеров*). А еще, мы приготовили для вас, много подарков и лакомств. (*Дети раздают угощение*).

**Доктор:** Милые звери спасибо вам за гостеприимство.

**Воспитатель:** Нам пора возвращаться домой. Капитан, пора возвращаться.

**Капитан:** Всем занять свои места. Полный вперед! (*Корабль «плывет» по волнам*).

**Воспитатель:** Ребята, я вижу родные берега.

**Доктор:** Капитан, мы приблизились к берегу.

**Капитан:** Стоп, машина! (*Высадка на берег*).

**Воспитатель:** Доктор, спасибо Вам, что приняли участие в нашем путешествии. Я рада, что мы целые и невредимые вернулись домой. А вы, ребята? (*Ответы детей*).

**Доктор:** Я очень рад был с вами попутешествовать, но настала пора прощаться. До свидания.

**Дети:** До свидания!

**Воспитатель:** Вот и закончилось наше путешествие, но я уверена, что впереди нас ждет много новых приключений и открытий

### «Туристическое путешествие с Незнайкой»

**Цель:** Расширение и закрепление знаний детей о природе, природопользовании, правилах поведения на природе.

#### **Задачи:**

Формировать эколого-туристские знания; Учить оказывать первую помощь; Развивать диалогическую речь, навыки общения; Воспитывать в группе поддержку и взаимовыручку.

**Интеграция с образовательными областями:** безопасность, здоровье, социализация, познание, коммуникация, музыка, труд, физическая культура.

Словарная работа: путешественник, турист, рюкзак туриста, поход, карта маршрута, травма, первая медицинская помощь.

#### **Предварительная работа:**

- Беседы «Удивительный мир растений и животных», «Как я устроен?», «Помоги себе сам», «Собирайся, дружок, в поход», «Нормы и правила поведения в природе», «Что такое «Красная книга?»».
- Игры «помоги другу в беде», «Кто больше назовёт!», «Хорошо-плохо», «Кто быстрее» и др.
- Практические занятия с элементами туризма.
- Чтение художественной литературы: Ю. Александров, Е. Антропов «Советы туристу», В. Бианки. «Как муравьишко спешил домой», «Кто как лето проводит», И. Токмакова. «Где спит рыбка» и др.
- Отгадывание загадок о растениях и животных.
- Разучивание походных песен.
- Изготовление атрибутов игры.

Оборудование: карта маршрута, туристическое снаряжение, реквизит для прохождения маршрута: “кочки”, “мостик”, канат для прохождения через «пропасть», аудиозаписи с детскими и туристическими песнями.

### **ХОД ИГРЫ:**

Дети входят в зал под песню «Туристы».

*Воспитатель:* Ребята, к нам сегодня пришли гости, давайте поздороваемся с ними (Дети здороваются).

В зале сидит Незнайка и плачет.

*Воспитатель:* Ребята, посмотрите, кто это здесь сидит? (Ответы детей)

*Воспитатель:* Незнайка, что случилось, кто тебя обидел? Как ты здесь очутился?

*Незнайка:* Я решил отправиться в поход. Нашел красивую полянку, поставил палатку и начал играть. Потом я увидел зайчонка и решил его поймать. А он хитрый оказался и быстрый: прыг-скок, прыг-скок и исчез, а я заблудился. Так я очутился в вашем садике. Помогите мне, пожалуйста, я в поход очень хочу.

*Воспитатель:* Мы бы тебе с удовольствием помогли, только, боюсь, мы сами можем заблудиться, ведь мы не знаем, в каком направлении идти.

*Незнайка:* Так у меня есть карта– маршрут.

*Воспитатель:* А что же ты, глупенький, сам не воспользовался ей?

*Незнайка:* Я читать не умею.(плачет)

*Воспитатель:* Ребята, поможем Незнайке?

Дети. Да!

*Воспитатель:* Эх, какие вы быстрые! А вы знаете, что такое поход? (это дальняя прогулка или групповое мероприятие, с целью узнать что-то новое )

*Воспитатель:* А куда можно пойти в поход? (в лес, на речку, в горы)

*Воспитатель:* А как называют человека, который любит путешествовать? (путешественник, турист).

*Воспитатель:* Молодцы и, правда, все знаете. Скажите, ребята, а какими качествами должен обладать турист? (туристы смелые, сильные, спортивные, находчивые, дружные, веселые)

А сами-то вы хотите стать туристами? Справитесь с походными трудностями? (Ответы детей)

*Воспитатель:* я предлагаю вам сегодня отправиться в поход в лес. Хорошо, в этом нам поможет карта.

Для чего туристам карта? что она показывает? (Направление движения)

*Воспитатель.* Так давайте же станем туристами и отправимся в поход! Ой, Незнайка, а где же твой рюкзак?

*Незнайка:* Так вот он!

*Воспитатель:* А что же он у тебя совсем пустой? Как же ты собрался путешествовать?

*Незнайка:* А что, его еще и собирать надо?

*Воспитатель:* Ребята, давайте подскажем Незнайке, что нужно взять с собой в поход?

***Проводится игра "Собери рюкзак"*** (дети собирают рюкзак для Незнайки, из предложенных предметов, выбирают только необходимое).

*Воспитатель:* Для чего в походе карта, веревка, ведро, спички, и т. д? Для чего может понадобиться аптечка? (Ответы детей)

*Воспитатель:* Молодцы, ребята! Теперь все готовы, но прежде, чем отправиться в лес, давайте вспомним правила поведения в лесу.

***Примерные ответы детей:***

Не кричи, не пугай диких животных.

Не рви цветы, другим людям тоже хочется любоваться их красотой.

Не ломай зря деревья, не делай на них вырубки. От этого они сохнут и погибают.

Не лови бабочек, муравьёв и других животных.

Не мусори в лесу.

Обязательно убирай за собой стеклянную посуду. Пожар в лесу может возникнуть от брошенной стекляшки.

Воспитатель: Молодцы, рюкзаки приготовили, правила поведения в лесу вспомнили, теперь рассмотрим маршрут.

Дети рассматривают карту, комментируют каждое обозначение.

*Воспитатель:* Итак, в путь! (Звучит музыка)

*Туристы:*

*Мы - дети стихий, Мы - дети лесов;*

*Костер наш очаг, Палатка наш дом,*

*Вперед и вперед,*

*Победа нас ждет,*

*Не смотря на усталость,*

*Бесстрашно идем,*

*Турист - почетное звание,*

*Носи его, гордость, храня,*

*Мы - туристы, и это-главное,*

*Наша дружба крепче, чем броня.*

*Примерный маршрут:*

- ходьба змейкой по лесу;
- прохождение по мостику - массажной дорожке через речку;
- прохождение «болота» прыжками по кочкам;
- переправа через «пропасть» - ходьба по верёвке приставным шагом.

*Воспитатель:* (Звучит аудиозапись со звуками природы)

Вот мы и пришли на нашу полянку. Теперь нам с ребятами нужно сделать привал. А ты, Незнайка, знаешь, что такое привал?

*Незнайка:* Нет, не знаю. Расскажите мне. (*Ответ детей:* остановка в пути для отдыха).

*Незнайка:* Ух, ты, а что делают на этом вашем привале?

*Воспитатель:* А сейчас сам поймешь. Итак, ребята, привал! Скажите, а костер здесь можно разводить? (да, потому что нет запрещающих знаков и водоем близко).

Чтобы в походе всё было организовано, мы с вами разделимся на 2 команды «девочки» и «мальчики» выберите, кто будет у нас медсестрой. Если кто-то из вас поранится, то обратитесь к ней за помощью.

Мальчики «разжигают костер», ставят палатку, девочки готовят обед, накрывают походный стол. Все садятся «покушать походную кашу», спеть песню.

*Воспитатель:* Вот и заканчивается наш привал, а с ним и наш поход. Скажите, что делают туристы, когда покидают привал? (Убирают мусор, наводят порядок на «полянке», собирают рюкзаки.)

Дети убирают и становятся в круг.

*Воспитатель:* Ребята, вам понравился наш поход? (Да)

- Сейчас вам больше всего понравилось?

- Какие новые слова запомнили? Что они обозначают? (турист, карта, поход, маршрут, привал)

*Воспитатель:* Мы шли сюда через лес, через болото, перешли через бурную речку, оказались так далеко от детского сада. Как же нам вернуться обратно?

*Незнайка:* Я останусь на моей любимой полянке. А вам наша карта! Возьмитесь за руки, закройте глаза и произнесите волшебные слова: « Ну- ка за руки возьмись и в саду очутись! »