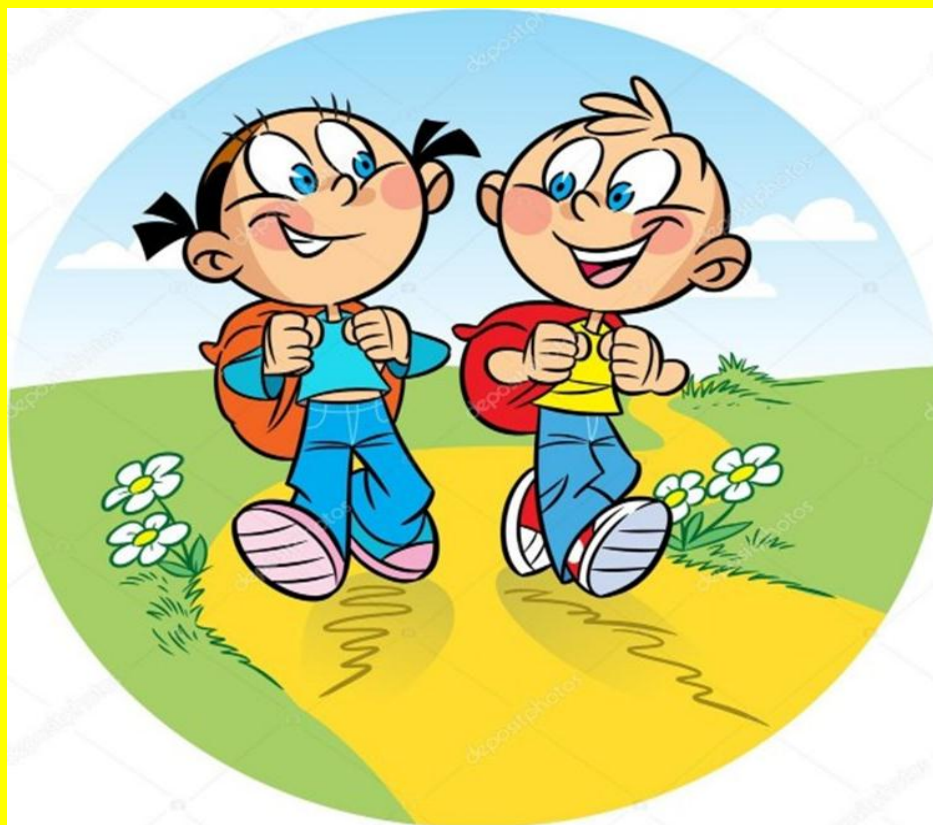




*Сборник познавательных и двигательных,  
игровых заданий, дидактических и  
подвижных игр с использованием элементов  
спортивного ориентирования*



**УДК 373**

**Автор - составитель:**

Янузакова Т.Н. – инструктор по физической культуре МБДОУ детский сад № 60  
Минеева О.К. – старший воспитатель МБДОУ детский сад № 60

**Рецензент:**

**О.Я. Кособянец – главный специалист МКУ ЦРУ г. Новороссийск.**

Сборник познавательных и двигательных занятий, игровых заданий, дидактических и подвижных игр.

Сборник для воспитателей, педагогов дополнительного образования и инструкторов по физической культуре – МБДОУ детский сад комбинированного вида № 60 г. Новороссийск, 2024.- 32с

**Сборник познавательных и двигательных занятий, игровых заданий, дидактических и подвижных игр:**

Содержание познавательных и двигательных занятий, игровых заданий, дидактических и подвижных игр, направленных на топографическую подготовку, формирование умений ориентироваться на местности и развитие ориентационных способностей детей 5—7 лет подчеркивает возможности туризма для двигательной деятельности.

Пособие предназначено для воспитателей, педагогов дополнительного образования и инструкторов по физической культуре.

**УДК 373**

**ББК 74.92**

МБДОУ детский сад комбинированного вида № 60  
мо г. Новороссийск, 2024

## Содержание:

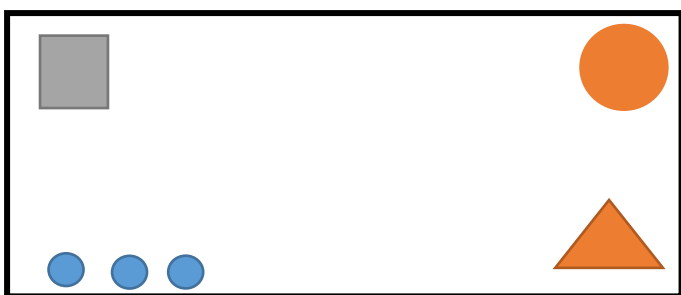
Игры для детей 5-6 лет.....	4
Игры для детей 6-7 лет.....	8
Игры с элементами ориентирования на местности для развития наблюдательности, глазомера, ориентационных способностей детей (5-7 лет).....	17
Ориентирование на местности без компаса (6-7 лет).....	18
Игры на изучение топографических знаков (5-7 лет).....	20

## ***Познавательное занятие «Путешествие на бумаге» (5-6 лет)***

**Цель:** формирование умений ориентироваться на листе бумаги

**Дидактические пособия, инвентарь:** лист бумаги, карандаши, геометрические фигуры

**Содержание:** каждому ребенку выдается лист бумаги и карандаш. Педагог, используя сюжетный рассказ на туристскую тему, предлагает детям выполнить следующее задание: в правом верхнем углу нарисовать или выложить из геометрических фигур) круг (привал), в левом верхнем — квадрат (дом), в правом нижнем — треугольник (начало пути), в левом нижнем — три точки (три туриста) (рис). Для примера использует указанные выше пособия.



*Рис.* Рисунок для занятия «Путешествие на бумаге»

## ***Индивидуальные задания(5-6лет)***

**Цель:** закрепление пространственных ориентировок

**Дидактические пособия, инвентарь:** стол, маленький рюкзачок.

**Содержание:** перед ребенком ставится стул, на стуле лежат четыре кубика. Педагог предлагает ребенку разложить кубики в следующих направлениях: в правый верхний, в правый нижний, в левый верхний, в левый нижний угол. В случае неправильного выполнения повторить задание несколько раз, изменяя порядок заданных направлений

## ***Познавательное занятие «Запомни и нарисуй» (5-6 лет)***

**Цель:** закрепление пространственных отношений между объектами

**Дидактический материал:** макеты туристского инвентаря или их изображение на карточках, бумага, карандаши.

**Содержание:** педагог должен расставить на столе предметы туристского инвентаря. Например, в центре — костер, вверху — палатка, внизу — река, справа — туристы, слева — дерево. Затем он предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить расположение предметов. После этого педагог их убирает и дает задание: нарисовать на листе бумаги, где и какие предметы были расположены.

## **Игровые упражнения «Выполни правильно» (5-6 лет)**

**Цель:** формирование умений различать левую и правую сторону, закреплять пространственную терминологию

**Содержание:** дети становятся в круг, им предлагается выполнить следующие задания.

1. Правая рука — вверх, левая — вниз. Правой рукой ребенок медленно похлопывает себя по голове, левой поглаживает себя по груди и животу. Затем сменить положение рук (левая — вверх, правая — вниз).
2. «Цапля»: правую руку положить на плечо рядом стоящего товарища, правую ногу согнуть в колене, носок оттянуть. Затем сменить положение.
3. «Пила и молоток»: правой рукой выполнять движения, имитирующие пилку дров, а левой рукой одновременно имитировать забивание гвоздей.
4. Ноги вместе. Затем ребенку предлагается левую ногу выставить на шаг вперед так, чтобы она касалась носком пола. Левую руку поднять выше пояса, выполнять горизонтальные круги слева направо (скользя носком по полу) со сменой направления движения. После этого сменить положение руки и ноги.
5. Руки на пояс. Прыжки «с кочки на кочку». Приземление на правую (левую) ногу, левая (правая) согнута.
6. Выполнить поворот направо, сделать шаг вперед с левой ноги, положить правую руку на плечо соседа, вернуться в исходное положение. Затем сменить направление движения.
7. Руки на пояс. Выполнить два шага назад с правой ноги. Указать рукой товарища, находящегося слева от себя, вернуться в исходное положение, т.е. выполнить два шага вперед только с левой ноги. Затем повторить упражнение, начиная его выполнение с левой ноги.
8. «Поезд». Задание выполняется в парах: мальчикам встать напротив девочек, взять девочку сначала за правую, затем за левую руку, выполнять круговые движения руками в направлении от девочки к мальчику. После этого задание выполняют девочки.

## **Игровые упражнения «Зеркальное отражение» (5-6 лет)**

**Цель:** закрепление умений «ориентировки на себе»

**Содержание:** дети становятся парами друг напротив друга. Задание заключается в следующем. Сначала педагог предлагает выполнить задание колонне детей, стоящей от него по правую руку. Затем эта же колонна детей выполняет это задание на детях, стоящих напротив, т.е. на своем «зеркальном отражении». После этого задание выполняет колонна, стоящая от воспитателя слева. Дети должны показать следующее: правую руку, левое ухо, правую ногу, левую руку, правое ухо, левую ногу.

*Примечание.* Задания можно разнообразить и давать в различной последовательности.

## *«То, что слышали, не скажем, что увидели, покажем» (5-6 лет)*

**Цель:** определение пространственных отношений между объектами  
**Дидактический материал:** бумага, карандаши.

**Содержание:** это занятие рекомендуется проводить после туристской прогулки. Каждому ребенку выдается лист бумаги и карандаш. Педагог, используя сюжетный рассказ, предлагает детям выполнить следующее задание: в центре листа нарисовать солнце, вверху (над солнцем) — цветок, внизу (под солнцем) — грибок, справа от солнца — дом, слева от солнца — дерево.

## *Индивидуальные задания «Зеркальное отражение» (5-6 лет)*

**Дидактический материал:** кукла «туристенок», зеркало.

**Содержание:** сначала педагог предлагает ребенку выполнить задание «на себе», затем на своем зеркальном отражении, потом на игрушке. После этого повторить задание в парах.



## Игровое занятие «Туристы на болоте» (5-6 лет)

### Содержание

Вариант 1 (рис.1). Игроки становятся друг за другом. По команде педагога «Можно!» первый игрок прыгает на правой ноге через болото, где расположено пять кочек, при этом громко проговаривая: «На правой, на правой». Затем, перепрыгнув «болото», возвращается назад домой, прыгая на левой ноге, проговаривая при этом: «На левой, на левой». Затем все участники переходят ко второму варианту игры.

Вариант 2 (рис.2). На болоте расположено 10 кочек на расстоянии 50 см. Участник прыгает через болото, проговаривая: «Правой, левой». Побеждает та лягушка, которая не утонула в болоте, т.е. не оступилась и правильно и громко проговорила слова.

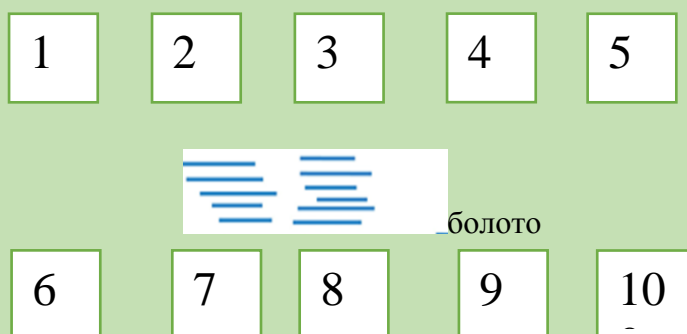


Рис.2. Схема движения детей для игрового занятия «Туристы на болоте» — вариант II

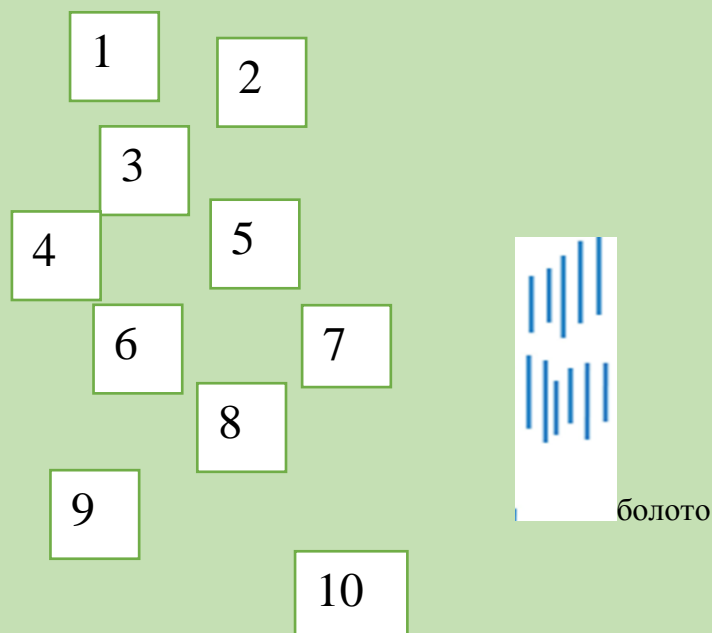


Рис. 1. Схема движения детей для игрового занятия «Туристы на болоте» — вариант I

## «Математический счет — мы готовимся в поход» (6-7 лет)

**Цель:** формирование ориентировки в пространстве

**Дидактический материал:** карточки с цифрами (от 1 до 10), карточки с рисунками (10 рисунков). Вместо рисунков можно подготовить знакомые детям топографические знаки.

**Содержание:** детям предлагается следующее задание (рис.):

- сначала справа налево, затем слева направо сосчитать про себя, сколько цифр нарисовано, сказать педагогу их количество;
- каким по счету в ряде цифр стоит данное число: справа, слева;
- к цифре второй справа прибавить седьмую слева цифру;
- сосчитать, сколько условных знаков всего (начинать счет справа, затем слева);
- каким по счету справа стоит данный знак: справа, слева;
- как называется условный знак по счету: справа, слева

*Примечание.* При подсчете педагог может помогать детям; в начале учебного года количество знаков может быть уменьшено.

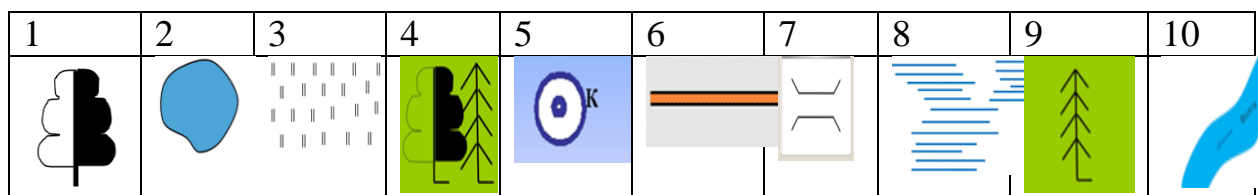


Рис. Рисунок для занятия «Математический счет — мы готовимся в поход»



## «Запомни путь» (6-7 лет)

**Цель:** формирование пространственных представлений, закрепление умений ориентироваться на листе бумаги

**Дидактический материал:** чертежи несложных маршрутов, карандаши, чистая бумага.

**Содержание:** воспитатель, используя сюжетный рассказ, предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить маршрут, обозначенный на картинке, затем дети должны по памяти воспроизвести его на чистом листе (рис.). *Примечание.* Предлагаются различные варианты маршрутов, сложность зависит от подготовленности детей.

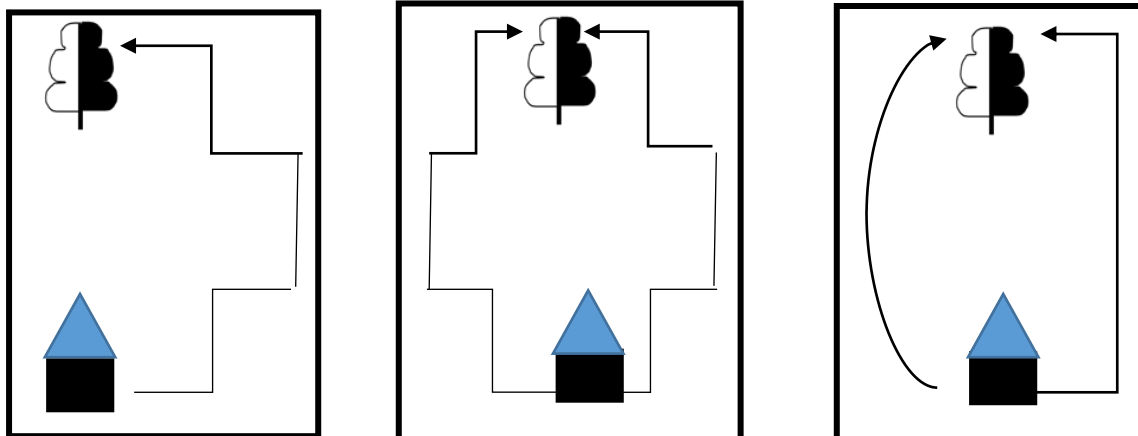


Рис. Рисунок для занятия «Запомни путь»

## Индивидуальные задания «Запомни путь» (6-7 лет)

**Дидактический материал:** схемы несложных маршрутов, карандаши, бумага.

**Содержание:** педагог, используя сюжетный рассказ на туристскую тему, предлагает ребенку внимательно посмотреть и запомнить маршрут, обозначенный на рисунке, затем по памяти воспроизвести его на чистом листе (рис).

**Примечание.** Варианты маршрутов даются в облегченном варианте. Количество маршрутов не ограничено.

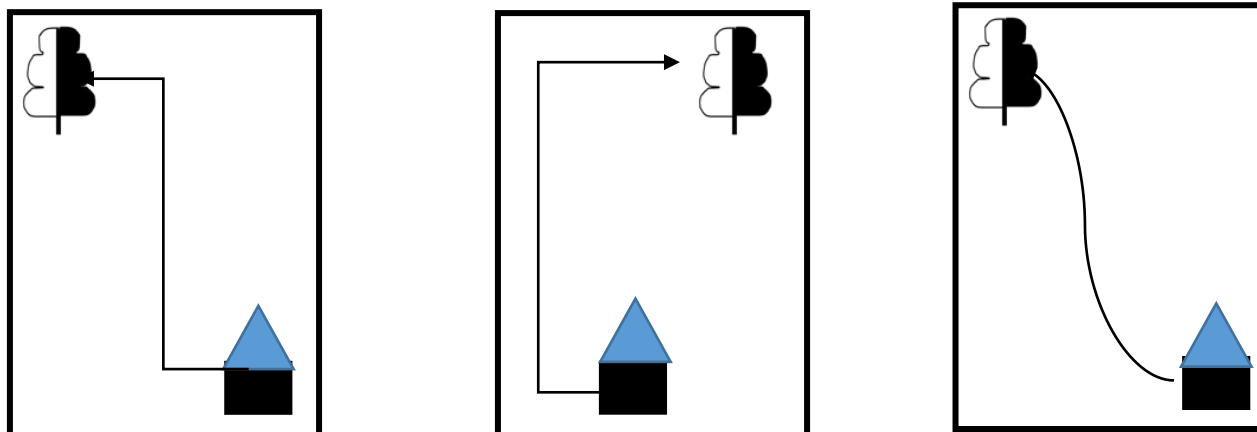


Рис.. Рисунок для индивидуального задания «Запомни путь»

## *Игровые упражнения для физкультурных занятий «Точный поворот» (6-7 лет)*

**Цель:** формирование умений ориентироваться в пространстве, развитие глазомера

**Содержание:** дети делятся на две команды. Дети из первой команды садятся на стулья, стоящие в ряд на расстоянии 1 — 1,5 м друг от друга, закрывают глаза и выполняют задания педагога. Дети другой команды следят, чтобы игроки первой не открывали глаза. Задания следующие.

1. Игрок должен встать со стула, сделать 5 шагов вперед, повернуться направо, еще раз направо, снова пройти 5 шагов, повернуться налево, еще раз налево, затем открыть глаза и сесть на стул.

2. Игрок должен встать со стула, сделать 3 шага вперед, повернуться налево, еще раз налево, снова пройти 3 шага вперед, повернуться направо, еще раз направо и открыть глаза.

3. Игрок выполняет 4 приставных шага вперед с правой ноги, поднимает вверх левую, затем правую руки, опускает их, выполняет 2 приставных шага назад с левой ноги, поворот от направо, налево и открывает глаза.

4. Исходное положение — руки на пояс. Игрок выполняет 5 приставных шагов вперед с левой ноги, поднимает по очереди вверх руки, опускает их, выполняет 2 приставных шага назад с правой ноги, поворачивается налево, направо и открывает глаза.

5. Исходное положение — руки на пояс. Игрок выполняет 2 приставных шага вперед с правой ноги, 2 приставных шага вперед с левой ноги, 1 приставной шаг влево, поворот налево, 1 приставной шаг вправо, поворот налево и 3 шага вперед, открывает глаза.

6. Исходное положение — руки на пояс. Игрок выполняет 2 приставных шага вперед с левой ноги, 2 приставных шага вперед с правой ноги, 1 приставной шаг вправо, поворот направо, 1 приставной шаг влево, поворот направо и 3 шага вперед, открывает глаза.

7. Исходное положение — правой рукой дети держатся за спинку стула, левая рука на пояс. Игрок обходит два раза вокруг стула по часовой стрелке, затем меняет направление движения.

*Примечание.* Задания должны выполняться строго с закрытыми глазами, не очень быстро, под команду педагога. Для детей второй команды порядок заданий меняется.



## Игра-эстафета «Путешественники» (6-7 лет)

**Цель:** закрепление и совершенствование умений ориентироваться в предметно-пространственной среде

**Оборудование, инвентарь, пособия:** обручи, мел, стулья, канаты (скакалки), рисунки цветов светофора, кегли, кубики, игрушки, стойки в форме дуги, небольшая лестница, гимнастические палки, геометрические фигуры, цифры (от 1 до 10), клей, чистая бумага, карандаши.

**Содержание:** дети делятся на две команды, выбирается капитан, названия команд: «Туристы» и «Альпинисты».

Педагог: Все мы любим путешествовать. Сегодня нам предстоит увлекательное путешествие — круиз вокруг света. На пути мы будем преодолевать много препятствий, встретим знакомых нам животных и поможем нашим новым друзьям. В пути мы узнаем, чья команда будет самой быстрой, смелой, умной и дружной. В наше путешествие мы отправимся на большом красивом корабле «Богатырь». Итак, отправляемся?

Дети: Да!

Педагог: Корабль, нами сотворенный,

Верный, крепкий, неизменный,

Гонимый страшными ветрами,

Летит под всеми парусами.

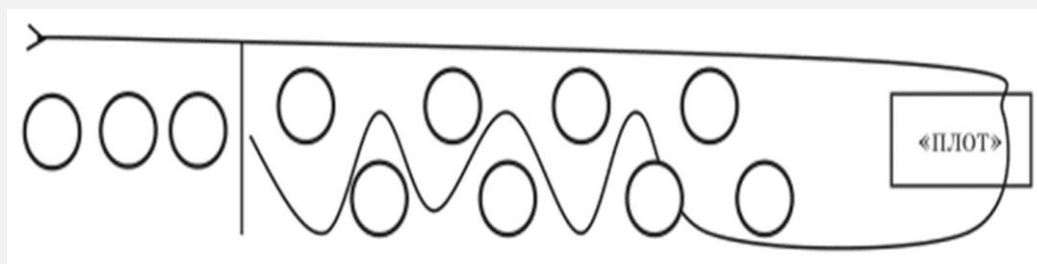
Вдруг щель на корабле — беда!

В корабль пробивается вода.

Надо всем в живых остаться,

Надо быстро всем спастись!

**Этап 1:** «Крушение корабля». На пол кладутся обручи или рисуются круги (рис.). Дети должны прыгать «с кочки на кочку» (обломки корабля), обежать «плот» (коврик) справа, (обратно бегом без задания), возвратиться в команду. Победившая команда сообщает: «Спаслись!» и поднимает руки вверх.



Педагог: Вот спаслись мы с корабля и выбрались на берег. А все ли мы спаслись? Сколько же нас осталось?

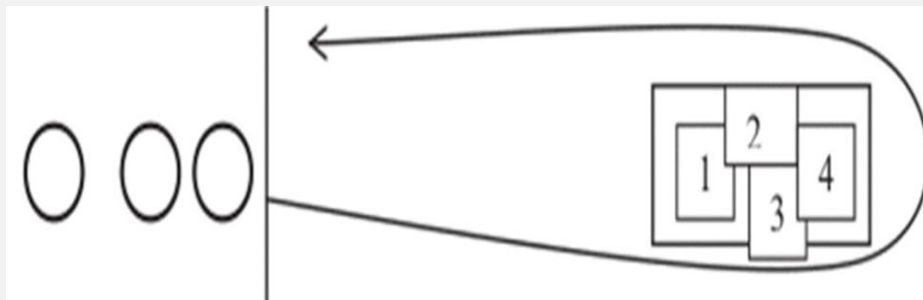
**Волшебная цифра:** Я помогу вам. Я живу на берегу моря у дверей Страны путешествий. Вы попадете в эту страну только тогда, когда я за вами закреплю номер.

Сколько точно вас не знаю,

По порядку рассчитаю,

Сколько будет вас, узнаю!

**Этап 2: «Волшебная цифра».** На «плот» (коврик) кладутся вразброс цифры (по количеству участников команды). Игроки рассчитываются по порядку, каждый запоминает свой номер (рис.). По сигналу педагога участники по очереди бегут к «плоту» и ищут свою цифру, затем оббегают «плот» справа и возвращаются в команду. Команда-победительница сообщает: «Все на месте».



*Педагог.* Пустила Волшебная цифра нас в Страну путешествий. Зашли мы в Страну, а куда дальше идти, не знаем. Вдруг откуда ни возьмись появился Кубик-рубик и плачет: «Здравствуйте, ребята».

*Дети:* Здравствуй, Кубик-рубик.

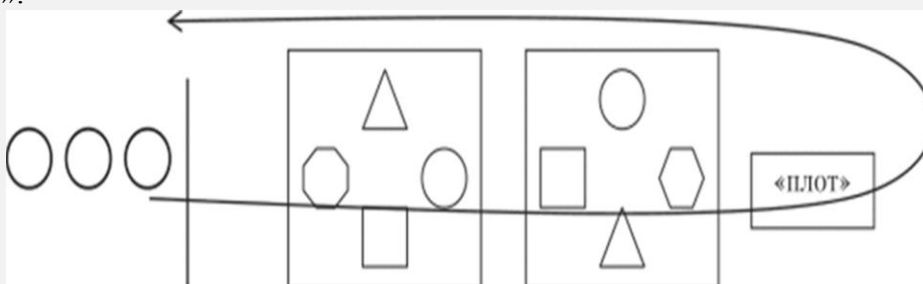
*Кубик-рубик:* У нас в стране беда. Художник неправильно нарисовал картину, и ему нужна помощь. Поможете ему?

*Дети:* Да!

*Кубик-рубик:* Только сначала решите мне задачу, а я вам укажу путь к домику художника.

*Дети:* Сможем мы решить задачу, место точно обозначим.

**Этап 3: «Кубик-рубик».** Из гимнастических палок строятся друг за другом квадраты. Педагог стоит сначала у первого, затем у второго квадрата и держит в руках геометрические фигуры. По сигналу первый участник команды бежит к квадрату, воспитатель дает ему геометрическую фигуру и говорит, куда в квадрате нужно положить фигуру (в центр, вниз, справа, слева). Затем игрок оббегает «плот» справа, возвращается в команду и передает эстафету (рис.). Воспитатель не должен подсказывать. Команда-победительница сообщает: «Решили задачу».

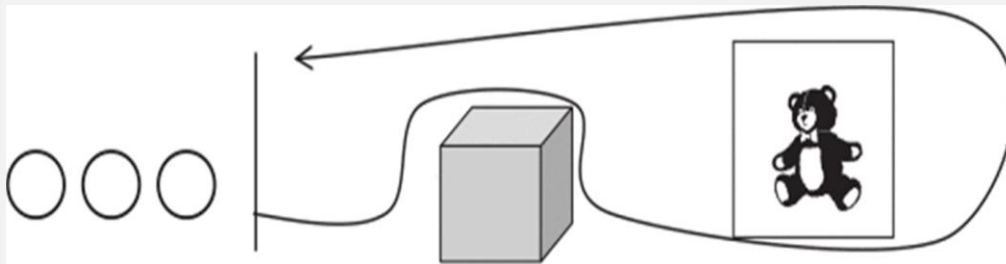


*Педагог:* Кубик-рубик указал нам дорогу, и мы отправились в неизвестный путь Страны путешествий. Как только закончилась песчаная дорога, мы увидели светофор. Стоит трехглазый великан и путь указывает нам.

**Этап 4: «Светофор».** Педагог показывает цвета светофора (не обязательно по порядку, повторить два-три раза), а игроки должны выполнить задание, соответствующее цвету: красный — команда стоит лицом к воспитателю и поднимает руки вверх, желтый — команда выполняет поворот налево, зеленый — команда выполняет поворот направо. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

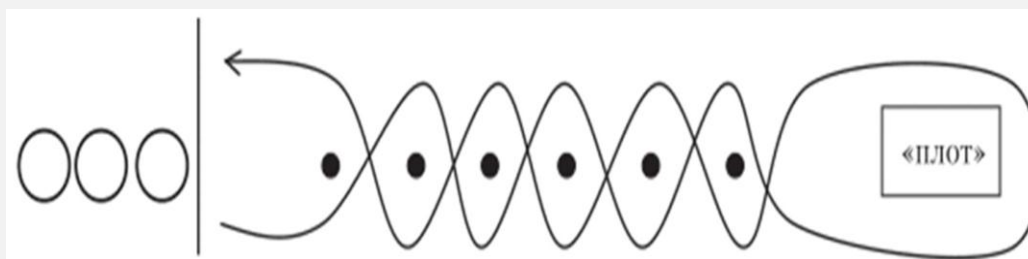
*Педагог:* Добрый светофор указал нам дорогу в лес. Как красиво в лесу: растут грибы, ягоды, птицы поют, а какой чистый и свежий воздух! Насобирали мы ягод и двинулись дальше, но не тут-то было. На большом лесном пути нам огромный медведь — хозяин леса не дает пройти.

**Этап 5: «Медведь».** На пути у игроков ставится большой кубик, а на «плот» (коврик) сажают медведя (рис.). По команде первые игроки бегут, преодолевают кубик (перелезают через него), затем подбегают к медведю и выполняют задание воспитателя: показать правую (левую) лапу, глаз, ухо и т.д. Затем игрок обегает «плот» справа, возвращается в команду и передает эстафету. Команда-победительница кричит: «Пропустил нас мишка!»



*Педагог:* Все мы справились с заданием, и мишка нас пропустил. Вышли мы из леса на поляну, усеянную красивыми цветами: ромашками, розами, васильками, — и решили отдохнуть, поесть мишкиных ягод. Но вдруг среди цветов показалась чья-то страшная голова: «Лежит па солнышке змея. Сейчас укусит нас она».

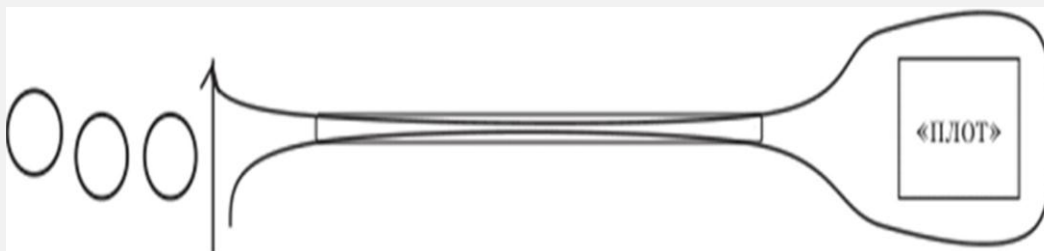
**Этап 6: «Змея».** На расстоянии 50—70 см друг от друга ставят пять-шесть кеглей (рис.). По команде участники обегают змейкой кегли, «плот», возвращаются в команду и передают эстафету. Команда-победительница сообщает: «Убежали».



*Педагог'.* Какая злая оказалась змея. Но мы от нее убежали. Долго бежали и оказались около широкой бурной речки.

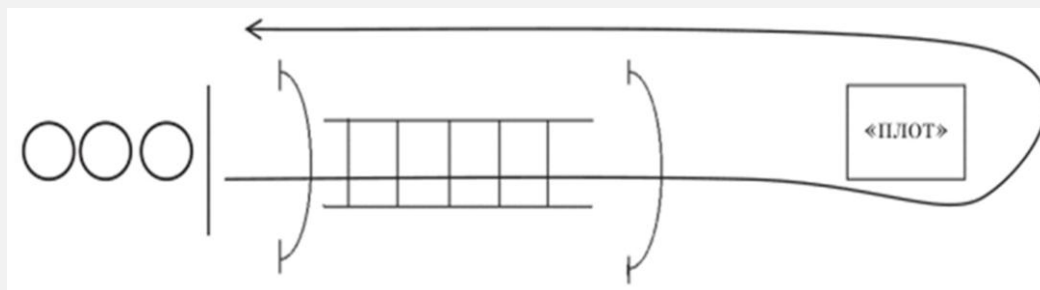
Впереди большая речка.  
Крокодилов много в ней.  
Переправа здесь крутая.  
Мало досочек на ней.

**Этап 7: «Переправа».** Перед командой стоит задача преодолеть реку через переправу (канат) По сигналу педагога первый участник команды подбегает к канату и приставными шагами правым боком идет по нему, обегает «плот» с правой стороны и возвращается по канату приставными шагами левым боком, передает эстафету (рис.). Команда победителей сообщает: «Перебрались через реку!»



*Педагог:* Было страшно, но, набравшись смелости, мы дружно преодолели реку. Вышли мы на дорогу и увидели знак, на котором написано: «Где поезд ездит скоростной, там есть тоннель большой, большой».

**Этап 8: «Тоннель».** Ребенок должен преодолеть тоннель (лестница и две стойки в форме дуги, которые ставятся в начале и конце лестницы на расстоянии 1,5 м от нее) (рис.). По сигналу воспитателя участник-команды бежит, проползает под стойкой, бежит по лестнице, снова проползает под стойкой, обегает «плот» справа, бегом возвращается в команду и передает эстафету.



*Педагог:* Сели мы в поезд, проехали красивые луга, леса и поля и подъехали к небольшому домику. Постучали в дверь. О чудо! Дверь нам открыл тот самый художник, которому нужна наша помощь, и рассказал вот такую историю: «Я картину вам нарисовал, а что и куда поставить, я не знал». Художник краски положил куда-то. Помогите ему, пожалуйста, ребята.

**Этап 9: «Незаконченная картина».** На «плоту» лежит незаконченная картина, т.е. какой-либо рисунок не дорисован, и в нем есть пустой квадрат. Ребенок подбегает к картине, изучает ее, выбирает из деталей, лежащих возле картины, наиболее подходящую для выбранного им рисунка и наклеивает ее на квадрат. После того как задание выполнено, картины сравнивают и оценивают, правильно ли выполнена работа.

*Педагог:* Вот и закончилось наше путешествие по Стране путешествий. Мы преодолели много препятствий, помогли художнику. Чтобы нам не забыть наш пройденный путь, мы запишем его и будем хранить — вдруг кто-то еще захочет путешествовать, мы покажем новым путешественникам нашу карту!

**Этап 10: «Карта».** Командам выдается чистый лист бумаги и карандаш. Участники путешествия должны вспомнить пройденный ими путь и отразить его на бумаге. Учитывается последовательность прохождения этапов.

Педагог подводит итоги всей игры.

*Примечание.* Победа на каждом этапе приносит победившей команде 10 баллов, команде, пришедшей второй, — 7 баллов. За нарушение правил, ошибки при прохождении этапов с команды снимается 0,5 балла.

На этапах 2, 3, 5, 7, 9 педагогу помогают один-два человека. Желательно ввести в игру помощника для ведения счета. На этапе 3 геометрические фигуры можно заменить топографическими знаками или цифрами или разложить нарисованные костры и раскладывать «топливо» — палочки. На этапе 6 кегли можно заменить мячами, стойками и т.д. На этапе 7 канат — скакалкой, на этапе 8 лестницу — скамейкой с реечками. Картина для этапа 9 может быть нарисована педагогом.

## Топографический диктант «Дополни предложение» (6-7 лет)

**Цель:** запоминание и проговаривание пространственных терминов и топографических знаков

**Содержание:** педагог рассказывает детям истории, пропуская пространственные термины и слова, которые можно обозначить известным для них топографическим знаком. Детям нужно вставить недостающие слова. Ниже предлагается один из вариантов рассказа.

### Волшебный лес

Где-то *далеко-далеко* за морем возвышался волшебный лес, в котором жили звери и птицы. Следил за порядком в волшебном лесу старый мудрый филин, который жил на самом *верху* огромного дерева — дуба. *Выше* этого дерева были только горы. Все звери и птицы ходили к нему за советом. *Вокруг* огромного дуба ходит на золотой цепи пушистый кот, а *на* ветках дуба сидят русалки. *Рядом* с дубом стоит домик — избушка на курьих ножках, где живет Баба-яга. *Между* избушкой и дубом стоит указатель, *на* котором написано: «*Пойдешь прямо* — попадешь на луг. *Посередине* этого луга стоит терем, в котором живет Царевна. *Пойдешь направо* - попадешь в замок злой колдуньи. *Над* этим замком проплывают черные тучи и сверкают молнии. *Пойдешь налево* — попадешь к Деду Морозу. Свой ледяной посох Дед Мороз ставит *перед* дверью ледяного дома. *Пойдешь назад* — попадешь к Снежной Королеве. В царстве Королевы *сверху* свисают сосульки, а *за* тронем стоят живые ледяные охранники».

Однажды в волшебном лесу заблудилась Красная Шапочка. По вдруг *впереди* показались огоньки, и Красная Шапочка пришла к избушке Бабы-яги. Огоньками оказались фонарики, висевшие *справа* и *слева* указатели пути-дороги. Увидев Красную Шапочку, Филин слетел *вниз* с огромного дерева и сел на старый пенёк *напротив* Красной Шапочки. Девочка рассказала, что пошла к бабушке и заблудилась. Филин помог Красной Шапочке: «*Пойдешь по* извилистой тропинке, которая начинается *слева* от дуба. Иди все время *вперед*, никуда не сворачивай. *Справа* увидишь кустарник. *возле* него течет ручей. Сорви ягоду, загадай свое желание, повернись *вокруг* себя три раза, и оно исполнится». Красная Шапочка все сделала так, как сказал Филин, и вскоре встретилась с бабушкой. А старый Филин остался доволен, что снова кому-то помог. Он очень любит свой волшебный лес.

После рассказа педагог предлагает детям вспомнить основные пространственные термины и объекты природы, которые обозначаются условными знаками.

*Примечание.* В течение рассказа воспитатель помогает жестами догадаться, какой термин

## Индивидуальные задания «Дополни предложение» (6-7 лет)

**Цель:** усвоение, закрепление пространственной терминологии

### Содержание

1. Педагог читает ребенку различные несложные предложения, используя пространственные термины.

- Над рекой расстилался туман.
- Вокруг деревьев расположились туристы.
- В центре поля вырос большой дуб.

Затем воспитатель наводящими вопросами узнает от ребенка, какие пространственные термины звучали в предложениях.

2. После этого задания педагог дает ребенку возможность самому составить несколько предложений, используя пространственные термины.

### **«Изучаем карту» (6-7 лет)**

**Цель:** проверка умений пользоваться пространственной терминологией, ориентироваться в предметно-пространственной среде, читать карту

**Дидактический материал:** топографическая карта

**Содержание:** дети разбиваются на группы по четыре-пять человек. Педагог показывает детям карту. Затем вызывает одного ребенка и просит описать, что он видит на ней, используя пространственные термины. Остальные участники команды помогают ему.

*Примечание.* Разным командам рекомендуется давать различные карты. Побеждает та команда, которая допустила меньше всего ошибок при описании.

### **Игровые упражнения для физкультурных занятий «Ориентирование» (6-7 лет)**

**Цель:** формирование умения ориентироваться по сторонам горизонта)

**Инвентарь:** карточки с заданиями, стулья, скамейки, карандаши.

**Содержание:** на карточках изображены сказочные герои и указаны направления сторон горизонта по частям света: «Колобок юг», «Красная Шапочка — восток» и т.д. Зал разделен на части света: север, юг, запад, восток. В каждой части стоят плакаты с названиями сказок. Перед каждой частью света ребенок должен преодолеть какое-либо препятствие: обежать вокруг стула, проползти по скамейке. Ребенок должен пройти части света в определенной последовательности и отметить на плакатах те сказки, в которых «живет» герой, нарисованный на его карточке.

*Примечание.* Сказочных героев можно заменить предметами туристского инвентаря или



## Игры с элементами ориентирования на местности для развития наблюдательности, глазомера, ориентационных способностей детей (5-7 лет)

### **«Компас»**

Педагог чертит круг на земле, становится в центре и называет стороны света. Дети должны повернуться, правильно определив юг, запад, восток, север. Тот, кто неправильно определил сторону света или неправильно повернулся, выбывает из игры.

### **«Кто быстрее»**

На открытой местности дети вместе с педагогом определяют стороны света и обозначают их яркой разметкой. После приготовления все собираются в центре площадки, поляны. Педагог подает сигнал «Север», «Юг» и т.д., по которому дети должны как можно быстрее достичь обозначенного места в соответствующей стороне. Отмечаются самые быстрые и сообразительные.

### **«Острый глаз»**

Детям предлагается на глаз определить количество шагов до указанного предмета (дерево, дом, костер и т.п.). Ответы детей сверяются, тому, кто определил расстояние точнее других, начисляются очки. Победителям вручаются медали, призы.

### **«Поможем растеряшке»**

На месте проведения занятия или прогулки инсценируется потеря личного снаряжения у одного из детей (кружка, ботинок, головной убор и т.п.). Участники прогулки должны помочь найти его вещи. Когда найден последний предмет, игра заканчивается. Отмечается самый внимательный и «находчивый».

### **«Собери в рюкзак»**

Участники игры делятся на две туристские группы. У каждой группы имеется свой маршрут, длина пути одинакова (от 100 до 200 м). По маршрутам обеих команд прячутся карточки с рисунками группового и личного снаряжения. Одной туристской группе нужно собрать только личное снаряжение, другой — только групповое. По команде педагога дети начинают движение по маршруту. Побеждает та туристская группа, которая быстрее справится с заданием и сделает минимальное количество ошибок.

### **«Север — юг»**

Дети вместе с педагогом определяют без компаса направление сторон света: севера и юга. Двигаясь по лесу, дети должны назвать как можно больше примет. Правильность примет проверяется по компасу. Отмечаются лучшие ответы детей, которые могут быть назначены на должность штурмана на следующую прогулку.

## ***Ориентирование на местности без компаса « Где север и где юг?» (6-7 лет)***

Если хочешь найти восток, то встань, глядя на север, и в правой руке получишь искомое. Но где же север? Как определить хотя бы одну сторону горизонта? Способов много. Например...

### ***Ориентирование по солнцу с помощью часов и... стихотворения***

*Направьте стрелку часовую на солнце, в точку золотую.*

*Меж стрелкою и цифрой «час»*

*Есть угол — важен он для нас.*

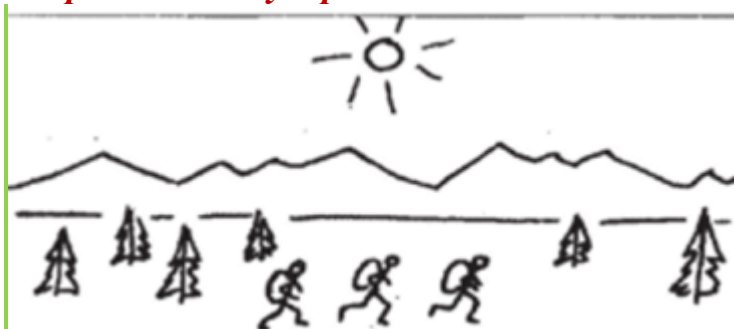
*Делите угол пополам и сразу юг найдете там.*

### ***Определение сторон горизонта по естественным приметам***

Некоторые местные предметы и признаки могут служить простым, но не очень точным компасом для путешественника.

- Созревающие ягоды на поляне краснеют с южной стороны.
- Весной перелетные птицы летят на север, осенью — на юг.
- Снег в овраге будет таять быстрее с южной стороны.
- Мох и лишайник чаще покрывают северную часть камней и деревьев.
- Смола больше выступает на южной половине ствола.
- Муравейники чаще располагаются к югу от стволов деревьев.
- Цветы подсолнуха поворачиваются за солнцем в течение дня и не обращены к северу.

***Задание 1. Ориентирование по солнцу и часам Полдень. В каком направлении идут ребята?***



- 1) на север;
  - 2) на запад;
  - 3) на юг;
  - 4) на восток.
- Ответ: 2)

## Задание 2. Ориентирование по местным признакам

На рисунке изображен муравейник.



Где находится юг? Юг в направлении стрелки:

- 1) А;
- 2) Б;
- 3) В;
- 4) Г.

Ответ: 2)

## Задание 3. Ориентирование по местным признакам Назовите пропущенное слово в следующих предложениях.

- 1. Кора большинства деревьев грубее на ... стороне. (*северной*)
- 2. Кора деревьев тоньше, эластичнее (*у берез светлее*) на ... стороне. {*южной*}
- 3. После дождя стволы сосен обычно чернеют с ... стороны. (*северной*)
- 4. Деревья, камни, шиферные кровли раньше покрываются мхом, грибками с ... стороны. (*северной*)
- 5. Снег быстрее подтаивает на ... склонах, (*южных*)
- 6. Самое высокое положение солнца определяется по длине самой короткой тени, что соответствует полудню, а ее направление указывает на.... (*север*)
- 7. Степные пчелы строят свое жилище из очень прочного материала. Их гнезда помещаются на камнях или на стенах обращенных всегда к .... (*югу*)

## Задание 4. Назовите знак

Туристы, закончив маршрут, вышли на горную дорогу, где встретили предупреждающий знак.



Что он означает?

- 1) достопримечательность;
- 2) питьевая вода;
- 3) опасность.

Ответ: 3

## *Игры на изучение топографических знаков(5-7 лет)*

### *Дидактическая игра «Посмотри и подбери»*

Дети (4—6 человек) берут по одной большой картинке. Педагог (или ребенок) показывает маленькую карточку с топознаком и спрашивает: «У кого есть такой знак? Где его место на картинке?» Когда карточка находит себе место на картинке, педагог спрашивает: «Что означает этот знак?» Выигрывают дети, заполнившие картинку быстрее.

### *Дидактическая игра «Расставь знаки»*

#### Вариант 1

Детям раздаются топознаки и предлагается как можно быстрее разложить их на пустые клеточки в соответствии с объектами на картинке.

#### Вариант 2

Дети получают большие картинки с изображением различных объектов. Педагог показывает карточку с топознаком. Ребенок, у которого оказывается этот объект, должен забрать топознак себе.

### *Дидактическая игра «Подбери нужный знак»*

#### Вариант 1

Дети делятся на две туристские группы. Одной группе дается картинка, а другой карточки с топознаками. Затем по сигналу педагога они находят себе пару. Выигрывает та группа, в которой быстро и правильно совпали карточки.

После того как пара нашлась, они объясняют, что изображено и какой знак этому изображению соответствует. Затем дети меняются карточками, и игра начинается снова.

#### Вариант 2

Детям раздаются топознаки. Педагог показывает картинку. Тот ребенок, у которого есть соответствующий знак, быстро поднимает его. Затем дети сравнивают, правильно ли подобран тот или иной знак. Выигрывает тот, кто сделал меньшее количество ошибок.

#### Вариант 3

Игра проводится индивидуально. Педагог показывает картинку, а ребенок из нескольких топознаков должен выбрать соответствующий знак. Когда знак подобран, педагог просит ребенка ответить на вопрос: «Почему ты выбрал именно этот знак?»

### *Дидактическая игра «Где эта улица, где этот дом?»*

#### Вариант 1

Дети делятся на команды, состоящие из 2—3 человек. Командам выдается план-схема местности. По сигналу педагога они, используя разрезные, устойчивые объекты, устанавливают их в соответствующие места на схеме. После выполнения задания команды меняются местами и проверяют правильность выполнения задания. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справилась с заданием.

Примечание. Можно использовать одну схему для обеих команд, а можно дать разные схемы.

#### Вариант 2

В игре участвуют два человека. Одному из детей предлагается «выстроить» свою местность, а другому ребенку нужно зарисовать ее (т.е. составить карту). И наоборот, ребенок рисует карту, а другой «выстраивает» местность. Побеждает та пара, которая правильно и быстро выполнила задание.