**КАРТОТЕКА**

**Подвижные игры на туристическую тематику для детей старшего дошкольного возраста**

***"Ниточка - иголочка"***

Дети идут (бегут) в колонне по одному за воспитателем и по сигналу выполняют разнообразные задания: бег змейкой между деревьями, ходьба и бег по бревну, прыжки с пенька, прыжки по кочкам, бег вокруг деревьев, бег под ветками деревьев и т. п.

***Эстафета «Уложи рюкзак»*.**

Инвентарь и реквизит: 2 рюкзака, 2 коврика, 2 куртки, 2 котелка, 2 пары кед, 2 кружки.

Дети разбивается на две-три колонны и выстраивается на линии старта. На старте размещаются вещи (коврик, куртка, фляжка, котелок, кеды, кружка и пр., которые необходимо уложить в рюкзак, находящийся в 15-20 м от игроков. Число вещей должно соответствовать числу участников игры. Игрокам дают возможность рассмотреть вещи и договориться о последовательности укладки рюкзака. По сигналу педагога капитаны **подбегают** к рюкзаку и укладывают в него взятую со старта вещь, наиболее подходящую для начала укладки. Затем возвращаются на старт и передают эстафету касанием руки следующему игроку. Так по очереди каждый игрок продолжает укладывать рюкзак к походу. Последний в команде игрок, завершив укладку, приносит рюкзак на старт. Побеждает колонна, которая правильно и быстро уложила рюкзак.

***"Следопыты"***

Дети самостоятельно, ориентируясь по заранее разложенным указателям (флажкам, ленточкам, стрелкам), должны найти дорогу на поляну. Направляющие меняются по сигналу воспитателя.

***"Перебежки"***

На площадке определяются стороны света яркими предметами (кеглями). Затем все собираются в центре площадки. По сигналу "Восток" ("Север" и т. д.) дети должны как можно быстрее достичь обозначенного места в соответствующей стороне.

***"Не заблудись"***

Дети делятся на две команды. Каждая команда получает определенное название, например, "Бельчата" и "Зайчата"(команды можно обозначить цветом, порядковым номером). По маршруту длиной около 200м в укромных местах (под кустом, на дереве, с обратной стороны пня, под бревном и т. д.) развешиваются 8-10 карточек с обозначением названия команды. По сигналу ведущего команды начинают движение по заданному маршруту. Побеждает та команда, которая придет к финишу за минимальное время и соберет все карточки.

***«Слёт туристов»***

Дети встают в два круга у указанных ориентиров. По команде «туристы разошлись» дети расходятся по площадке, выполняя различные задания туристических маршрутов:  
1.Плыть на катамаране (ходьба в полуприседе)  
2. Ехать на велосипеде (бег по площадке выполняя круговые движения согнутыми руками перед грудью)  
3. Подниматься в гору (Ходьба, высоко поднимая колени и руки)  
По команде «туристы на слёт», участники команд быстро собираются у своих ориентиров.

***"Ловкий турист" (игра-эстафета)***

1.Надень рюкзак.

2.Пробежать с рюкзаком между кубов змейкой.

3. Добежать до флажка и принести его следующему игроку (тот оставляет флажок на финише).

***"Кто быстрее" (игра-эстафета)***

1. Прыжки на двух ногах до черты.

2. Упражнение «кочки» с мячом в руках.

3. Передача мяча двумя руками из-за головы следующему игроку.

***"Туристические препятствия"***

1. "Кочки" - прыжки из обруча в обруч (расстояние между обручами-30см).

2."Бег вокруг пеньков" – бег «змейкой».

3. «Перелазанье через дерево» - перелазанье через гимнастическое бревно или мягкий валик.

3. Бег по прямой до флажка(10м).

4. "Через кусты" – пролазанье в туннель.

***"Точный глазомер"***

Участникам предлагается на глаз определить количество шагов до куста, дерева, палатки и т. д. Ответы проверяются. Победители получают звание "Острый глаз".

***"Кто быстрее".***

Для игры необходимо разделить детей на две команды и выбрать командиров. Каждая команда получает задание: как можно скорее прийти в заданное место по определенному маршруту. Для одной команды он обозначается красными лентами, развешанными на деревьях, в кустах и т. д. Для другой - желтыми. Побеждает команда, которая первой придет к финишу и посчитает ленточки, встретившиеся на пути. Звание самой наблюдательной и быстрой получает команда, которая не свернула с пути и правильно сосчитала все ленточки.

***Игра-соревнование «Свари уху»***

На столе разложены компоненты для ухи: картошка, морковка, лук, рыбки, по количеству игроков. Каждый игрок по очереди бежит до костра, кладет в котелок один предмет - продукт и бегом возвращаются в свою команду, передают эстафету следующему участнику. Кто быстрей справиться с заданием тот и победитель.

***Эстафета с биноклем***

Инвентарь и реквизит: поворотная стойка, 2 бинокля, скакалки.

Дети распределяются на команды и становятся параллельными колоннами. Перед каждой колонной в 8-10 м установлена поворотная стойка, до которой от стартовой черты на полу проведена линия *(или выложена из скакалок)*. У первых участников *(капитанов)* в руках по биноклю.

Первые участники, глядя через удаляющую призму бинокля на свои ноги, идут по линии до ее конца, приставляя пятку одной ноги к носку другой. От поворотной стойки игроки с биноклем в руке бегом возвращаются к своим командам. Передав бинокль следующим участникам, встают в конец колонны. Следующие участники выполняют те же действия.

Побеждает команда, участники которой прошли по линиям, не оступившись, и получившая при этом наименьшее количество штрафных очков. На полу проводится зигзагообразная линия или иная, по выбору инструктора *(можно использовать скакалку)*.

***Эстафета «Болото»*.**

Инвентарь и реквизит: ветки, кружки из бумаги.

Дети распределяются на команды и становятся параллельно колоннами. Ветками размечается начало и конец *«болота»*. Капитанам команд выдаются приспособления для перехода по *«болоту»* (это могут быть кружки диаметром не более 30 см, по два кружка на команду). По сигналу педагога участники начинают движение, перекладывая поочередно с места на место круги, переходят по ним *«болото»*, не касаясь земли ногами. Закончив переправу, быстро возвращаются на старт для передачи кружков. Побеждает колонна, закончившая эстафету первой и не провалившаяся в *«болото»*.

**Опытно - экспериментальная деятельность**

***"Для чего нужна подстилка"***

***Цель:*** показать какой эффект имеет изолирующий пол, выложенный на холодной земле.

Поставьте одну коробку с водой на ветки, а другую на землю (обе коробки накрыты крышками). Через 20 мин после начала эксперимента, дети, потрогав воду, убедятся, что теплее она в коробке, расположенной на изолирующем материале.

***"Сохрани тепло"***

***Цель:*** формировать знания о способах сохранения здоровья, закреплять правило "Сохрани тепло".

Воспитатель показывает детям коробочки с землей, металлическими предметами, камень. предлагает их потрогать. Затем выставляет их на улицу. Через 20мин. воспитатель достает землю, камень, металл. Предлагает детям потрогать их - они холодные. Холодные земля, камень и металл забирают наше тепло. Положите на эти предметы картон, холод почти не ощущается. Чтобы сохранить тепло, нужно садиться на подстилку из изолирующих материалов.