

Краснодарский край
Муниципальное образование город Армавир
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 54

Туристические тропинки

Игры на туристскую тематику
для дошкольников



Управление образования администрации
муниципального образования город Армавир
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 54

Туристические тропинки

Сборник игр
на туристскую тематику для дошкольников

из опыта работы по реализации инновационной программы
«Развитие детского туризма как условие освоения дошкольниками
социокультурной и природной среды
родного края»

г.Армавир, 2019 г.

УДК 372.367(078):908(470+571)

ББК 74.200.585.4я70

Т87

Печатается по решению педагогического совета МБДОУ № 54 (протокол № 1 от 30.08.2019г.)

Рецензенты:

Н.К.Андриенко – декан факультета дошкольного и начального образования ФГБОУ ВО «АГПУ», к.п.н., доцент.

А.П.Кара – директор АФ ГБОУ ИРО КК, к.и.н., доцент кафедры обществоведческих дисциплин и регионоведения, «Почетный работник общего образования, воспитания и просвещения РФ».

Авторский коллектив: Плотниченко Н.А., заместитель заведующего по методической работе, Новаковская Н.Е., старший воспитатель, Беседина И.А., инструктор по физической культуре и др. МБДОУ № 54 МО Армавир.2019 год.

Туристические тропинки. Методическое пособие из опыта работы педагогов дошкольного учреждения по организации игр дошкольников на туристскую тематику (с учетом регионального компонента). ARMStyling, ИП Калегин Ю.В., 2019 г. – 76 стр.

В сборнике авторами представлен широкий спектр игр специального назначения: дидактические игры на развитие у дошкольников представлений о видах туризма, туристском снаряжении, подвижные игры по пространственному ориентированию, формированию физических качеств и специальных туристских навыков, а также упражнения на развитие внимания, памяти, глазомера и наблюдательности. Сборник составлен с учетом регионального компонента.

Представленные материалы прошли апробацию в процессе реализации краевой инновационной программы «Развитие детского туризма как условие освоения дошкольниками социокультурной и природной среды родного края». Данные игры предназначены для индивидуальных и групповых занятий с детьми дошкольного возраста.

Могут использоваться в самостоятельной деятельности детей, в процессе совместной деятельности детей и взрослых. Пособие адресовано педагогам, родителям воспитанников.

Содержание	стр.
Пояснительная записка	4
1. Дидактические игры на закрепление знаний детей о туризме...	8
Игры с топографическими знаками.....	10
2. Подвижные игры на туристскую тематику.....	11
3. Игры и задания по ходу движения.....	14
4. Игры-эстафеты и соревнования на туристских прогулках с участием родителей.....	15
5. Игры по ориентированию на местности для развития глазомера и наблюдательности.....	17
6. Использование квест-технологии при проведении туристских мероприятий.....	20
7. Строительно-конструктивная игра «Юный архитектор».....	23
8. Познавательно-исследовательская игра-наблюдение «Бродилки-находилки».....	28
9. Шпаргалки для взрослых. Ориентирование на местности.....	67
10. Словесно-логический материал.....	69
Литература.....	72
Рецензии.....	73

Пояснительная записка

Наш Армавир никогда не был курортным городом. Тем не менее, для туриста возможностей для интересного познавательного отдыха здесь больше, чем достаточно.

Армавир имеет необычное, можно сказать, пограничное, географическое положение: стоя на мосту через Кубань, можно одновременно находиться сразу в двух географических местностях. Левый берег реки, на котором находится город, всё ещё на равнине, а вот правый, где расположен посёлок Старая Станица и старинное укрепление Форштадт, уже относится к северным отрогам Большого Кавказа. Среди достопримечательностей Армавира большое внимание уделяется памятникам архитектуры, искусства, военной истории. Всего их в городе около 400 единиц.

Вот уже более сорока лет работает в этом городе среди естественной сказочной красоты наш детский сад. Утопающий в зелени листвы и хвойных деревьев, украшенный обилием кустарников и цветов он уже тоже давно стал историей, которую недавно решил поведать своим детям.

Свою любовь к нему, свою привязанность к городу, краю, ставшему нам родным, мы передаем нашим воспитанникам: учим их эмоционально воспринимать окружающий мир, воспитываем любовь и уважение к нашей Родине. Дети растут, уходят из детского сада в школу, взрослеют. О чем они думают, о чем мечтают? Что значит для них Родина, родной край? Понимают ли они, что Родину, как и мать, не выбирают по своему вкусу и желанию? Осознают ли, что впереди у них много дорог, а дорога домой одна-единственная? Знакомя воспитанников с родным краем, мы стремимся, чтобы каждый ребенок понял, что Родина начинается с уголка земли, где он родился, где прошли первые годы его жизни; с самой родной и нежно любимой женщины — с той, что подарила ему жизнь; со сквера, по тропинкам которого ребенок любил гулять вместе с

друзьями, родителями; с крыльца родного дома, с куста сирени под окном, с бездонного и голубого неба, с птичьей стаи, прощально машущей крыльями родным местам. Так с чего же начинается Родина? Ответ на этот вопрос взрослый может найти в глубинах своей души, а ребенок может это почувствовать и навсегда сохранить в своем сердце и памяти только для него одного по-своему понятный и неповторимый образ Родины. Поэтому мы *стараясь, чтобы каждый ребенок усвоил, что нужно жить, сохраняя красоту родной природы, окружающего мира, чтобы каждый ребенок почувствовал взаимосвязь с этим большим миром, чтобы потом, став взрослым, жил созидая, а не разрушая.*

В условиях новых образовательных стандартов дошкольного образования у нас возникла необходимость создания ряда педагогических проектов для детей среднего и старшего возраста, которые были бы объединены одной темой – приобщение детей к культурно-историческому наследию родного края. Среди разнообразных средств решения этой проблемы мы определили детский туризм.

Дошкольный туризм – это организация разнообразной детской деятельности в условиях природы. Туризм – прекрасное средство, которое естественным путем удовлетворяет потребности детей в движении, играх, познании окружающего мира, природы. Разнообразная деятельность на свежем воздухе во время туристского похода способствует закаливанию организма, повышению иммунитета, благотворно воздействует на эмоциональное состояние ребенка, содействует формированию привычки здорового образа жизни, позволяет расширить кругозор ребенка и предоставляет широкие возможности активного познания мира.

Привить дошкольнику интерес к азам туристской деятельности, помогают дидактические игры разной направленности, изложенные в пособии в определенной последовательности. Подвижные игры с разным стационарным и мобильным нетрадиционным оборудованием, описанные в сборнике, помогают

дошкольнику стать более ловким и умелым, развивают навыки сотрудничества и взаимодействия, позволяют заложить основы здорового образа жизни.

Цель пособия – помочь родителям и педагогам так организовать игры ребенка по туризму, чтобы они не только увлекли малыша, но и дали ему возможность лучше узнать окружающий мир, самому освоить способы его изучения, обследования, запоминания.

Использование элементарных форм туризма требует от педагога выполнения основных требований, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья детей, их разностороннее развитие. Педагогу важно учитывать уровень физической подготовленности воспитанников, состояние здоровья.

На подготовительном этапе мы рекомендуем беседы с детьми о том, кто такие туристы, какое снаряжение необходимо для туриста, о правилах поведения во время туристического похода, проведение дидактических игр: «Что лишнее?», «Что туристу надо?», «Собери рюкзак», «Выбери снаряжение для похода», «Разложи костер», «Ориентировка по компасу», «Одень туриста», «Найди дорогу», «Составь план местности» и т. д.

Для обеспечения организованной и самостоятельной деятельности детей в содержание похода-прогулки эффективно включать: переход к месту с преодолением естественных препятствий и выполнением двигательных заданий; подвижные, спортивные, дидактические игры, наблюдения в природе, сбор природного материала.

Для развития у ребят специальных технических навыков и физических качеств на тематических занятиях по физической культуре можно использовать игры и упражнения: «Мы ловкие», «Развиваем силу», «Подружись с ракеткой», «Путешествие на Необитаемый остров», «Тренировка, тренировка, кто из вас сегодня ловкий», «Мы-туристы», «Юный турист», «Я хочу быть выносливым», спортивные эстафеты соревновательного характера и т. д. Полученные детьми

необходимые знания, умения, навыки в области туризма в дальнейшем сослужат хорошую службу в походах – прогулках.

В зависимости от видов прогулок-походов рекомендуем использовать соответствующие игры:

- *спортивные* (полоса препятствий, кросс, подвижные игры на природе, топография);
- *познавательные* (игры на знакомство с окружающим миром, природой, достопримечательностями своего края);
- *оздоровительные* (игры по безопасности жизнедеятельности и правилам поведения в лесной зоне, других природных сообществах);
- *экологические* (игры познавательного характера, творческие, в ходе экологических акций, социально-значимых проектов и т.д.).

Представленные в методическом пособии игры позволят взрослым организовать интересный и познавательный досуг детей, развить их коммуникативные навыки, обеспечить двигательную активность, развить ловкость, быстроту, координацию, укрепить здоровье.



1. Дидактические игры на закрепление знаний детей о туризме (с готовым содержанием, проводятся на подготовительном этапе)

1. Подумай и отгадай (настольная игра).

Детям предлагается картинка с изображением туриста с рюкзаком и различных предметов (туристское снаряжение, аптечка, игрушки, посуда и прочий походный и не походный инвентарь). Из этого многообразия предметов необходимо выбрать те, которые могут пригодиться в походе, и удобны для переноса в рюкзаке. *Выигрывает тот, кто безошибочно справится с задачей.*



2. Кто быстрее (настольная игра)

Детям предлагается план местности с тремя разными маршрутами, сходящимися в одной точке (поляне), три фишки и кубик. Одновременно в игре принимают участие три игрока. Выигрывает тот, кто первым «придет» на поляну, руководствуясь знаками, расставленными на пути следования, и соблюдая правила поведения туристов.



Вариант: игру можно организовать на спортивной площадке во время прогулки.

3. Будь внимателен

Детям раздаются карточки с изображением видов туризма. У ведущего — большие иллюстрации с различным туристским снаряжением. Показывая их детям по одной, ведущий предлагает отыскать у себя карточку с соответствующим видом туризма.



Например, весло — водный туризм, каска — горный, велосипед — велосипедный и т.п. Кто правильно и быстро справится с заданием, получает фишку. *Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.*



4. Знатоки природы

У ведущего - карточки с изображением ядовитых и съедобных грибов и ягод; цветов и животных, занесенных, в «Красную книгу». Показывая рисунки, он предлагает детям назвать растение (животное, гриб и т.п.) и рассказать все, что они о нем знают. За лучший рассказ ребенок получает фишку. Звание знатока и соответствующий значок получает тот, кто наберет больше фишек.

5. Не ошибись

Дети стоят по кругу, ведущий — в центре. Бросая поочередно детям мяч, он называет вид туризма или какой-нибудь предмет туристского снаряжения — дети продолжают начатый список. Если игрок не поймал мяч или не смог быстро ответить, он выходит из игры. Затем роль водящего выполняет ребенок, лучше всех справившийся с заданием.

6. Определим погоду

Ведущий называет признаки (народные приметы), участники определяют, на какую погоду они указывают.

- Кучевые облака к вечеру увеличиваются в размерах.
- Стрижи летают высоко.
- Солнце садится в тучу.
- Красная заря утром и вечером.
- К вечеру на западе полоса ясного неба, солнце садится в безоблачное небо.
- Вечером становится теплее, чем утром.
- К вечеру (и ночью) — туман.

Вариант игры: ведущий показывает иллюстрации солнечного, пасмурного, дождливого, ветреного, морозного дня. Участники должны назвать как можно больше примет, указывающих на погожие и непогожие дни.



7. Найди такой же. Завяжи!

Детям предлагаются карточки с изображением туристских узлов и несколько отрезков веревок для вязания узлов. Надо найти на карточках такой же узел, как и на образце и завязать его.



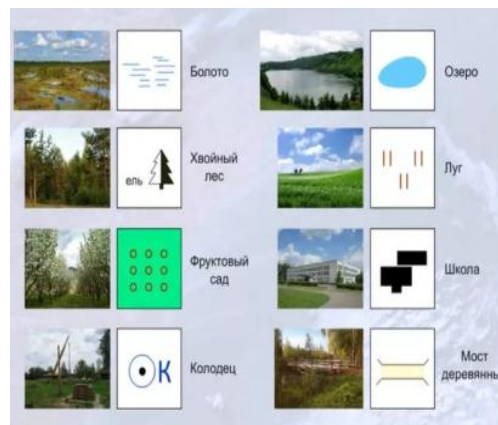
Игры с топографическими знаками

1. Назови правильно

Цель: закрепление знаний о значении топографических знаков; различение топографических знаков на плане.

Материал: карты, планы местности, карточки с топографическими знаками.

Содержание: На столе лежат карточки с топографическими знаками и соответствующие им картинки. Ребенку предлагают взять любой знак, назвать его и найти соответствующую этому знаку картинку.



2. Прочитай рассказ

Цель: формирование умения составлять рассказ по топографическим знакам с помощью карточек.

3. Посмотри и подбери

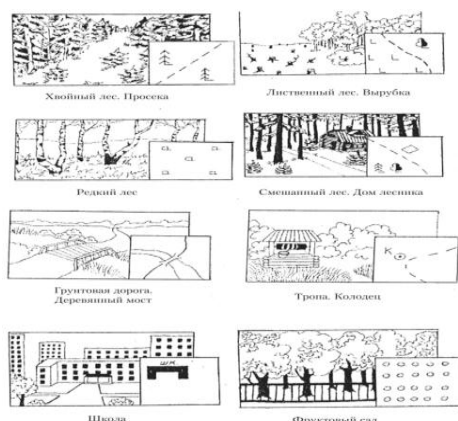
Дети (4—6 человек) берут по одной большой картинке. Педагог (или ребенок) показывает маленькую карточку с топографическим знаком и спрашивает: «У кого есть такой знак? Где его место на картинке?» Когда карточка находит себе место на картинке, педагог спрашивает: «Что означает этот знак?»

Выигрывают дети, заполнившие картинку быстрее.

4. Найди по схеме (карте) объекты города

Цель: уметь находить по схеме (карте) объект города Армавира (его обозначение топографическим знаком)

Задачи: учить анализировать объекты, видеть основные части и детали, составляющие сооружения, углублять представления об окружающем мире, закрепить знания о родном городе и его достопримечательностях.



2. Подвижные игры на туристскую тематику

Игры-эстафеты на прогулке, во время похода

1. Ловкий турист

1. Надеть рюкзак.
2. Бег с рюкзаком между кубов змейкой.
3. Добежать до флажка и принести его следующему игроку (тот оставляет флажок на финише).

2. Кто быстрее

1. Прыжки на двух ногах до черты (кочки) с мячом в руках.
2. Передача мяча из-за головы двумя руками следующему игроку.

3. Туристские препятствия

1. Прыжки из обруча в обруч (расстояние между обручами — 30 см) — «кочки».
2. Пролезание в последний обруч способом снизу вверх — «между веток».
3. Бег по прямой до флажка (10 м).
4. Бег в обратном направлении змейкой между обручами — «кусты».

4. Болото

Воспитатель разбивает группу на две команды. 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 капитаны 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 команда, закончившая эстафету первой и не провалившаяся в «болото».*

5. Напой друзей

Игроку необходимо донести фляжку с водой для друзей через препятствия, не пролив ни капли.

1. Пробежать по скамейке («по мостику»).
2. Бег между кеглями («деревьями») змейкой.
3. Бег по прямой, передача фляги следующему игроку.

6. Уложи рюкзак

Группа разбивается на две-три команды и выстраивается на линии старта в две-три колонны. 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 команда, которая правильно и быстро уложила рюкзак (вместе с детьми педагог проверяет оба рюкзака, анализирует ошибки).

7. Попади в корзину

Группа разбивается на две команды, каждая из которых образует круг диаметром 8-10 м. В центре круга устанавливают «корзину» (открытый рюкзак, подвешенный на колышках). Участники команд получают 6-8 теннисных мячей (шпшек).

За установленное время (2-3 мин), не сходя с места, нужно забросить все мячи в «корзину». По истечению этого времени команды считают мячи, оказавшиеся в «корзине».

Побеждает команда, которая имеет на своем счету больше заброшенных в «корзину» мячей.

8. Отгадай

На туристический слет съехались разные туристы: пешие, водные, велотуристы, мототуристы и т.д. (их изображают дети).

По сигналу педагога они выходят на середину площадки и имитируют действия своих героев согласно принятой роли.

Судья (водящий) должен узнать, какие туристы приехали на слет.

Игрок, наиболее точно и выразительно выполняющий свою роль, становится водящим.

Вариант игры: дети делятся на четыре группы: лыжники, водники, мототуристы, велотуристы. Педагог показывает карточку с изображением одного (можно двух) видов туризма. Игроки, выполняющие соответствующую роль, выходят на середину площадки и имитируют действия своих героев.

9. Разложи костер

Коробка с карточками с разными видами костров и брусочки (полешки, для выкладывания костра). Дети называют вид костра и раскладывают костер.



10. Паутинка

Атрибуты игры. Спортивный обруч, обмотанный эластичной резинкой.

Обруч должен быть обязательно прочный и лёгкий. Эластичная резинка наматывается на обруч, образуя хаотичное переплетение.

Оборудование безопасно, легко обрабатывается, компактно, универсально.

Задачи: способствует развитию скелетно-мышечной системы; развивает у детей гибкость, пластичность; улучшает работу опорно-двигательного аппарата.

Правила игры: Дети поочерёдно преодолевают препятствие «паутину»: пролезая между резинками на четвереньках с опорой на колени и кисти; пролезая между резинками прогибая спину; пролезая между резинками не задевая «паутину» ногами или руками.

Можно использовать в индивидуальной работе, самостоятельной двигательной деятельности детей.



3. Игры и задания по ходу движения *(на увеличение интенсивности двигательной активности, по ориентированию на местности)*

1. Ниточка-иглолочка

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, подлезание под ветки и т.п.

2. Зеркало

Идя по маршруту, воспитатель молча выполняет движения — дети их копируют (разные положения рук, прыжки с продвижением вперед, виды ходьбы и пр.).

3. Смена ведущих

Дети движутся в колонне по одному. Воспитатель называет имя ребенка, который должен бегом занять место направляющего.

4. Замкнутый круг

По сигналу воспитателя (хлопок, свисток) направляющий, а за ним и вся колонна догоняют замыкающего и продолжают движение до тех пор, пока не окажутся на своем месте.

5. Следопыты

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

Игры-упражнения для сохранения умеренного темпа двигательной активности на маршруте

6. Телефон

Воспитатель передает инструкцию (от одного до трех слов) следующему в колонне. Дети, не останавливаясь, четко, но негромко передают сообщение дальше по цепочке. Затем сверяется содержание инструкции, сформулированное воспитателем и полученное замыкающим.

7. Назови лесных птиц и др.

Дети по цепочке называют лесных птиц. Игру начинает направляющий, а заканчивает замыкающий. Основная задача — не прервать цепь. Игрок, не давший ответ в течение пяти секунд, получает штрафное очко.

Вариант игры: перечислять можно лесных зверей, насекомых, рыб, деревья, цветы, туристское снаряжение, спортивный инвентарь и др.

4. Игры-эстафеты и соревнования на туристских прогулках с участием родителей

Если на туристскую прогулку с дошкольниками приглашаем их родителей и других членов семьи, то можно организовать на поляне увлекательные и полезные игры с совместным участием взрослых и детей. Для этого совсем необязательно брать с собой большое количество спортивного инвентаря. Лучшие максимально использовать природные условия и естественные препятствия. Советуем провести следующие игры.

1. Семейная игра-эстафета

Принимают участие парное количество семей из трех человек (мама, папа и ребенок. Маму или папу могут заменить старшие сестра или брат, бабушка и дедушка).

На линии старта размещаются мама с ребенком, а папа располагается на середине пути. Участники выполняют следующую цепочку действий:

- по команде начинают бег, взявшись за руки мама с ребенком (10м);
- ребенок пролезает между ног у мамы;
- мама приседает на корточки, а ребенок перепрыгивает через нее способом «ноги врозь» (по типу игры в чехарду) 2 раза подряд;
- держась за руки, бегут вдвоем по бревну до папы;
- бег папы с ребенком на плечах и ведение мяча ногой между расставленных на расстоянии одного метра рюкзаков (3 м) туда и обратно;
- бег по прямой друг за другом, держась за плечи впереди бегущего игрока (ребенок бежит первым).

Победившей считается команда, которая пересекла линию первой и не разомкнула цепочку. Из подручных средств можно соорудить несложную полосу препятствий для детей 5-7 лет, например, такую - общая протяженность 10 м:

- «Кочки» (прыжки с кочки на кочку, стараясь не попасть в «болото»);
- «Не намочи ног» (ходьба по бревну);
- «Прыжок через ров» (ширина около метра);
- «Волчатник» (подлезание по-пластунски под натянутую между колышками веревку);
- «Кто быстрее» (бег в обратном направлении по прямой) с передачей эстафеты следующему игроку.

2. Репка

Для этой игры необходима ровная площадка (не менее 10 м). Перед игрой участникам предлагается вспомнить известную русскую народную сказку.

От линии старта по команде начинает бег первый (наиболее сильный) член команды. Это может быть папа, старший брат. Добежав до условного места

(дерева, куста), он огибает его и возвращается обратно, берет за руку следующего игрока (маму), и они вместе друг за другом совершают тот же путь, затем к ним присоединяется следующий член команды и т.д., включая самого младшего — «мышку». *Выигрывает команда, которая прибежит первой и не разомкнет рук.*

4. Чей прыжок дальше

Участниками этой игры могут быть взрослые и дети любого возраста. Соревнование можно организовать между семьями или смешанными командами, если силы слишком неравны.

Первый член команды осуществляет прыжок в длину с места от намеченной линии. На его следы становится следующий игрок и прыгает дальше и т.д., включая последнего игрока. *Выигрывает команда, длина коллективного прыжка которой больше.*

5. Хвост дракона

Для организации этой игры необходимо не менее (а лучше более) десяти игроков. Участники выстраиваются в одну колонну, держась двумя руками за пояс впереди стоящего игрока. Начало колонны — это голова дракона, конец — его хвост. По команде голова дракона и его шея начинают извиваться, стараясь как можно быстрее догнать свой хвост. Тело дракона при этом не должно разорваться. Главная задача «хвоста» — как можно дольше продержаться и не угодить в пасть дракона.

6. Перетягивание каната

Наиболее известный и популярный вид соревнований. Его можно организовать между семьями или папами с одной стороны и мамами и всеми детьми — с другой.

5. Игры по ориентированию на местности для развития глазомера и наблюдательности

1. Самый наблюдательный

Взрослый прячет флажок (бейсболку) в лесу на ограниченном участке, затем называет детям один-два признака, указывающих на местонахождение спрятанного предмета (например, раздвоенная береза и пенёк). Тот, кто первым нашел предмет, должен тихо сообщить об этом ведущему. Игра продолжается до тех пор, пока последний игрок не обнаружит спрятанный предмет. *Победитель получает звание «лучший следопыт группы».*

2. Кто быстрее

Для игры необходимо разделить детей на две команды и выбрать командиров. Каждая команда получает задание: как можно быстрее прийти в заданное место по определенному маршруту. Для одной команды он обозначается красными лентами, развешенными на деревьях, в кустах и т.п. 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.*

Вариант игры (для детей 7 лет): можно использовать простейшие планы-карты местности, на которых условными обозначениями нанесены характерные особенности ландшафта.

3. Не сверни

Игра проводится среди густых деревьев и кустов. Одна команда располагается на южной стороне (западной), другая — на северной (восточной) на расстоянии 50 м. Первой команде предлагается двигаться по компасу строго на север (восток), второй — на юг (запад). Если команды не свернут с намеченного маршрута, то они должны встретиться в условленном месте.

4. Перебежки

Детям предлагается по компасу определить стороны света и обозначить их по краям поляны яркими предметами (кепкой, косынкой, футболкой и т.п.).

Затем все собираются в центре поляны. По сигналу «Восток» («Север» и т.д.) дети должны как можно быстрее достичь обозначенного места в соответствующей стороне.

Усложнение: без предупреждения ведущий называет промежуточные стороны света: северо-запад, юго-восток и т.д. Дети пытаются самостоятельно определить направление движения. Самые сообразительные поощряются.

5. Точный глазомер

Участникам предлагается на глаз определить количество шагов до куста, дерева, палатки и т.п. Ответы проверяются. *Победители получают звание «Острый глаз».*

6. Лесные казаки-разбойники

Дети разбиваются на две разновозрастные команды. Одна (казаки) сидит в палатке, другая (разбойники) старается за 2-3 минуты бесшумно убежать как можно дальше и спрятаться в укромном месте. Направление своего движения разбойники должны обозначать с помощью стрелок из природного материала (веточек, камушков) через каждые 6-8 м (это поручается самому старшему игроку команды). Ведущий определяет время, потраченное казаками на поиск разбойников. Затем команды меняются ролями. *Выигрывает команда, на поиск которой было потрачено больше времени (при условии соблюдения правил игры).*

7. Следопыты

Игра схожа с предыдущей, однако правила немного упрощены. Двое игроков удаляются в глубь сквера, оставляя за собой заранее оговоренные мелкие предметы (кубики, пробки от бутылок, окрашенные шишки, кусочки бумаги, ткани). Пройдя 150-200 м, водящие маскируются. Оставшиеся на поляне дети находятся в укромном месте, а спустя 2-3 минуты начинают движение по следу, собирая условные знаки. Затем участники меняются местами.

8. Не заблудись

Дети делятся на две и более команды (в команде не менее двух человек). Каждая команда получает определенное название, например «Волчата» и «Зайцы» (команды можно обозначить цветом, порядковым номером). По маршруту длиной около 200 м в укромных местах (под кустом, на дереве, с обратной стороны пня, под бревном и т.п.) 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.

9. Найди и запомни

На маршруте длиной 200 м на одинаковом расстоянии развешиваются 7 предметных картинок (книга, ручка, мяч, кошка и т.п.). Участники игры стартуют по одному с интервалом в 3 мин. Выигрывает тот, кто преодолеет трассу в кратчайшее время и перечислит предметы, изображенные на картинках.

Варианты: картинки можно заменить карточками с простейшими арифметическими действиями, которые игроки должны решить.

Участники, давшие неправильный ответ, не оцениваются.

10. Идти по следу*(игра проводится зимой)*

Для игры формируются два отряда. Членам первого отряда предлагается выбрать командира, стрелочника и определить маршрут движения и место укрытия.

Второй отряд должен настичь первый или определить место укрытия по стрелкам, обозначенным на снегу.

Первый отряд выходит на маршрут на 5-7 минут раньше второго.

11. Север-юг

Определить север и юг без компаса. Тот, кто назовет большее количество примет, назначается штурманом в походе.

Правильность ответов проверяется по компасу.

6. Использование квест-технологии при проведении туристских мероприятий

В практике физического развития и воспитания дошкольников применяются различные современные образовательные технологии, особой популярностью среди которых у детей пользуется *квест-технология*.

Ни для кого не секрет, что все детские квесты, как правило, имеют комплексный характер, а задания, затрагивают разные образовательные области.

Преимущество квеста в том, что он в занимательном виде способствует активизации познавательно-речевой, коммуникативной деятельности участников. Но главное, что такие игры способствуют развитию двигательной активности, где совершенствуются основные виды движений: ходьба, бег, прыжки, метание, ловля, и т.д. Все это ведет к гармоничному физическому развитию и оздоровлению организма ребенка.

Особенно ценным в таких играх является обретение командного духа, поскольку участники имеют возможность пообщаться, узнать много нового и интересного и реализовать заложенную в каждом тягу к приключениям и загадкам, творческую самостоятельность.

При подготовке к проведению квест-игры в работе с дошкольниками *придерживаются 3-х основных правил:*

1) содержание игры должно определяться условиями их проведения и быть безопасным для детей (к примеру, планируя зимой игру на улице, не включаем прыжки, ходьбу по наклонной поверхности и т.д.);

2) вопросы и задания должны быть дифференцированы (учитывать гендерные признаки, возраст участников, их индивидуальные предпочтения);

3) педагог должен, используя метод косвенного руководства, обладать умением помогать детям находить эффективные варианты решения детьми споров и конфликтных ситуаций (например, в случае спора предложить при помощи считалки выбрать капитана команды и т.д.).

В отличие от других (ролевого, творческого, исследовательского, информационного), поисково-игровой квест имеет спортивную направленность и *особые характеристики:* по кол-ву участников - групповой, по продолжительности – кратковременный, по содержанию – сюжетный, по структуре сюжета – линейный, по форме проведения – соревнования.

Поскольку чаще спортивные квест-игры проводятся на открытом воздухе, то преимущественно пользуются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, что способствует укреплению здоровья детей.

Подготовка квеста осуществляется по алгоритму:

1. Выбор мотивации, в ходе которой каждый ребенок сможет проявить свои лучшие физические качества (силу, быстроту, ловкость, выносливость и т.д.).

2. Разработка маршрута, для прохождения которого используется весь спектр методов здоровьесберегающих технологий, применяемых на занятиях по физическому развитию.

3. Подготовка вопросов и заданий (в основном, двигательных).

4. Выбор организаторов квеста (педагогов, родителей), участников (педагогов-помощников, капитанов команд (командиров отрядов) и формирование команд игроков, который осуществляется разными способами: по приказу руководителя (взрослые), по замыслу педагога, с использованием считалок (дети), по желанию детей.

5. Проведение инструктажа с организаторами и участниками:

- *в процессе разработки сценария* – составление алгоритма на бумаге по определению последовательности совместных действий взрослых, возможных действий детей;

- *перед прохождением квеста* – беседа-ознакомление с распределением функций и полномочий помощников, командиров или капитанов команд, ознакомление участников с общей темой, целью, способами действий;

- *по ходу игры* - специальные указания могут даваться участникам во время игры для того, чтобы подчеркнуть то, что уже указано в карте.

6. Проведение игры.

7. Подведение итогов. Инструктор и воспитатель (в разных подгруппах детей) – стимулируют воспитанников к самостоятельному поиску ответов, умению делать итоговые умозаключения, формулировать выводы.

Для составления маршрута используются разные варианты:

1) маршрутный лист (на котором условными значками обозначены остановки, станции и их местоположение, для определения которых используем загадки, ребусы, зашифрованное слово);

2) карта-схема (*или легенда*) - зашифрованная карта со схематическим изображением маршрута с использованием топографических знаков;

3) участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории).

В работе по физическому развитию дошкольников чаще всего ***используются уличные линейные квесты***, когда участники идут от одной точки (Старт) по определенному маршруту и встречаются в конечной точке, на станции отправления (Финиш или Конец пути).

Линейный квест на примере военно-спортивной игры «Зарница».

Квест-игру можно посвятить Дню Российской армии. Кроме методов здоровьесберегающих технологий, можно использовать ***современные***

образовательные технологии игрового обучения (сюжет игры, игровые задания), проблемного обучения (самостоятельный поиск решения предложенных ситуаций), развивающего обучения (игры на развитие психических процессов), лично-ориентированного обучения (учет индивидуальности ребенка, возможность самореализации).

Начало (Старт) - помещение группы. Мотивацией может стать помощь Генералу в выполнении важного задания, в ходе которого дети смогут проявить **силу, быстроту, ловкость, выносливость**. Командиры отряда получают маршрутную карту, отряды начинают движение по заданным маршрутам.

По условиям игры на каждом этапе находится взрослый (родитель), который следит за правильностью выполнения задания. Когда задание выполнено, командиру отряда вручают часть секретного донесения в запечатанном конверте.

При прохождении квеста, дети выполняют задания в виде спортивных эстафет с игровым содержанием:

- «Мотострелки» - ходьба на «лыжах» - развитие равновесия, координации;
- «Болото» - прыжки на 2-х ногах;
- «Огневой рубеж» - сбей вражеский танк – метание в горизонтальную цель;
- «Переправа» - перешагивание через кочки можно заменить прыжками на двух ногах в связи с отсутствием снежных кочек;
- «Полевой госпиталь» - оказание первой медицинской помощи пострадавшим с наклеиванием пластыря на макет человека – бег;
- «Минное поле» - спортивное ориентирование по топографическим знакам;
- «Собери звезду» - развитие общей моторики, внимания, координации.

При выполнении всех физических упражнений дети стремятся к быстрому и правильному выполнению заданий, ответственный – помощник - родитель контролирует четкость выполнения в протоколе. Собрав на этапах все части секретного донесения, отряд отправляется в Штаб игры для его расшифровки.

По команде ведущего командиры вскрывают пакеты, а отряды, собрав все части секретного донесения и расшифровав его, составляют звезду.

Ценность квест-технологии в том, что в ходе игры ребенок получает не только эмоциональный заряд радости и удовлетворение от реализации своих двигательных способностей, но также может оценить значимость своей роли в общей команде, своего вклада в общее дело. Это мотивирует ребенка к совершенствованию своих физических и личностных и социально-значимых качеств, педагога – к анализу причин неудачи или удовлетворенности результатами своей работы, родителя – к укреплению детско-родительских отношений, развитию навыков сотрудничества с педагогами.

7. Строительно-конструктивная игра «Юный архитектор»

Пояснение. Игра ориентирована на детей старшего дошкольного возраста. В процессе конструирования дети совершенствуют коммуникативные навыки, расширяют представления об инфраструктуре города Армавира, развивают творческие способности.

Цель: закрепление навыков выполнения построек по схемам, чертежам, развитие самостоятельности, творческих способностей.

Задачи:

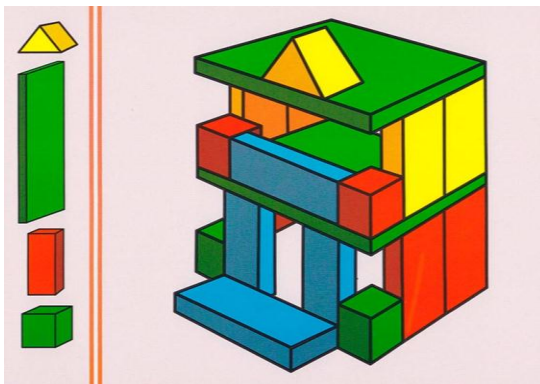
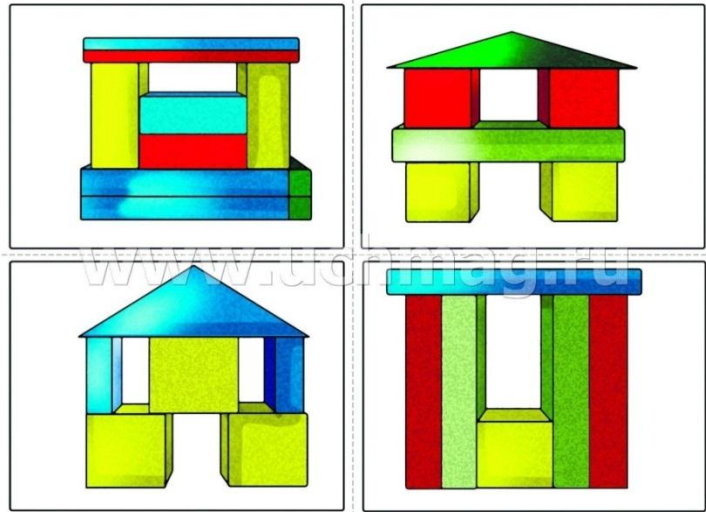
- развивать умение конструировать по представлению, по иллюстрациям, схемам;
- развивать творческое воображение, способность совместно развивать игру, используя конструктор, строительный, бросовый материал;
- развивать связную речь и навыки общения, совершенствовать общую моторику;
- развивать интеллектуальные способности: анализ, синтез, абстрагирование;
- совершенствовать зрительно-моторную координацию, комбинаторное мышление;
- систематизировать и обогащать знания детей по теме «Мой любимый город Армавир»;
- содействовать формулированию самооценки конечного результата;
- содействовать созданию положительной эмоциональной атмосферы.

Оборудование: фото, схемы построек, зданий, атрибуты для конструирования, разнообразные виды конструктора.

Предварительная работа: различные формы работы и виды деятельности по освоению архитектуры города.

Ход игры. Вспомните с детьми строительные детали, которые они знают, продемонстрируйте им их свойства. Покажите карточку, спросите, что на ней изображено, предложите рассмотреть, и сказать, из каких деталей постройки. Попросите соорудить из строительных деталей такие же постройки. Ребенок самостоятельно подбирает подходящие детали. Количество составляемых зданий зависит от возможностей ребенка.





Основные элементы здания:

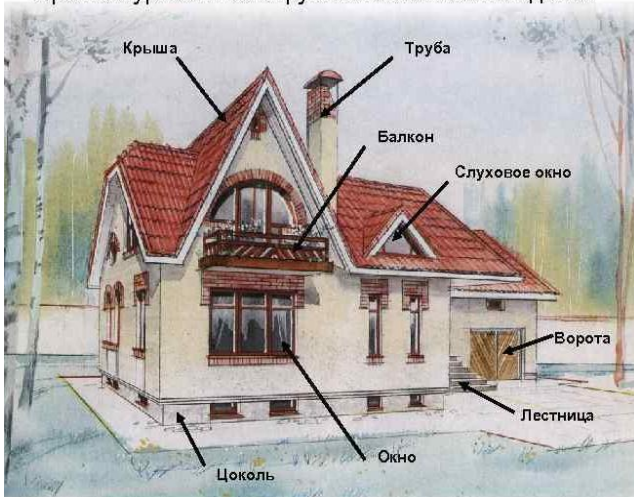
Крыша - верхняя ограждающая конструкция

Цоколь - нижняя часть наружной стены

Стены - ограждающие конструкции

Проем - отверстие в стене, для установки окон и дверей

Архитектурные и конструктивные элементы здания



Конструктивные элементы - части здания, имеющие определенное назначение и определяющие структуру здания (фундамент, стены, отдельные опоры, перекрытия, лестницы, перегородки, полы, крыши, окна, двери и др.)



Скажите какое назначение имеют данные элементы?

Примерные объекты для построек

Армавирский
масложиркомбинат



Армавирский молочный
комбинат «Кубарус-молоко»



Армавирская кондитерская
фабрика «Метрополис»

Армавирский
краеведческий музей



Армавирский
государственный
педагогический
университет



Армавирская детская
библиотека
им. З.Космодемьянской



Центральное почтовое
отделение связи



МУЗ Городская больница
города Армавира

8. Познавательльно-исследовательская игра-наблюдение «Бродилки-находилки»

Сформированность наблюдательности как свойства личности — показатель умственного и творческого развития ребенка.

Выполнение во время прогулки задания «Находилки» способствует развитию наблюдательности, внимания, зрительной памяти, ассоциативного мышления, умения концентрироваться на определённых объектах, систематизировать и обобщать, знакомит с явлениями окружающего мира.

На листе бумаги необходимого формата в произвольном порядке размещаются рисунки или схематичные изображения, символы объектов, явлений окружающего мира, надписи к картинкам (по желанию). «Находилки», предназначенные для индивидуальной, подгрупповой работы на территории детского сада, города, ламинируются, что увеличивает срок их службы.

Дети видят на листе объекты, которые необходимо найти и в их деятельности появляется понятная каждому ребёнку конкретная и в то же время *научно-исследовательская цель*. *Возникающие в ходе поиска вопросы побуждают к общению со сверстниками и взрослыми, дают старт детским проектам.*

Во время экскурсий дети знакомятся со своим городом: социальными объектами, природой, занятиями жителей. В ходе предварительной беседы дошкольники, ориентируясь по «находилке», предлагают варианты построения маршрута, высказывают версии местонахождения разных объектов. Возвратившись в детский сад, проводят рефлексию.

Следующим этапом становится *самостоятельное составление детьми «находилок» и проведение по ним поисковой деятельности*. Ребенок становится субъектом собственной активности: *разрабатывает самостоятельно или с другими детьми маршрут, выбирает объекты, заинтересовывает группу, анализирует результаты.*

Задания применяются в индивидуальной, подгрупповой работе с детьми, при проведении экскурсий и в качестве домашнего задания для актуализации или закрепления знаний.

На листе с заданием *могут находиться картинки-ловушки, которые ребенок пытается найти.*

В свободном поле можно зарисовать или записать что-то необычное, увиденное во время поисков.

Выполняя задание, дети в индивидуальном темпе тренируют *познавательные процессы и мыслительные операции, навыки к выполнению различных видов деятельности и общению.*

Всматриваясь в детали, открывают для себя многообразие окружающего мира, причинно-следственные связи, фиксируют затруднения, переживают радость познания.

Маршрут № 1



Страусовая ферма



Птичья столовая



Крокодиловая ферма



Ели



Дом вверх дном

Детский сад
Сказочная поляна



Аллея
магнолий



Сказочная полянка



Огород



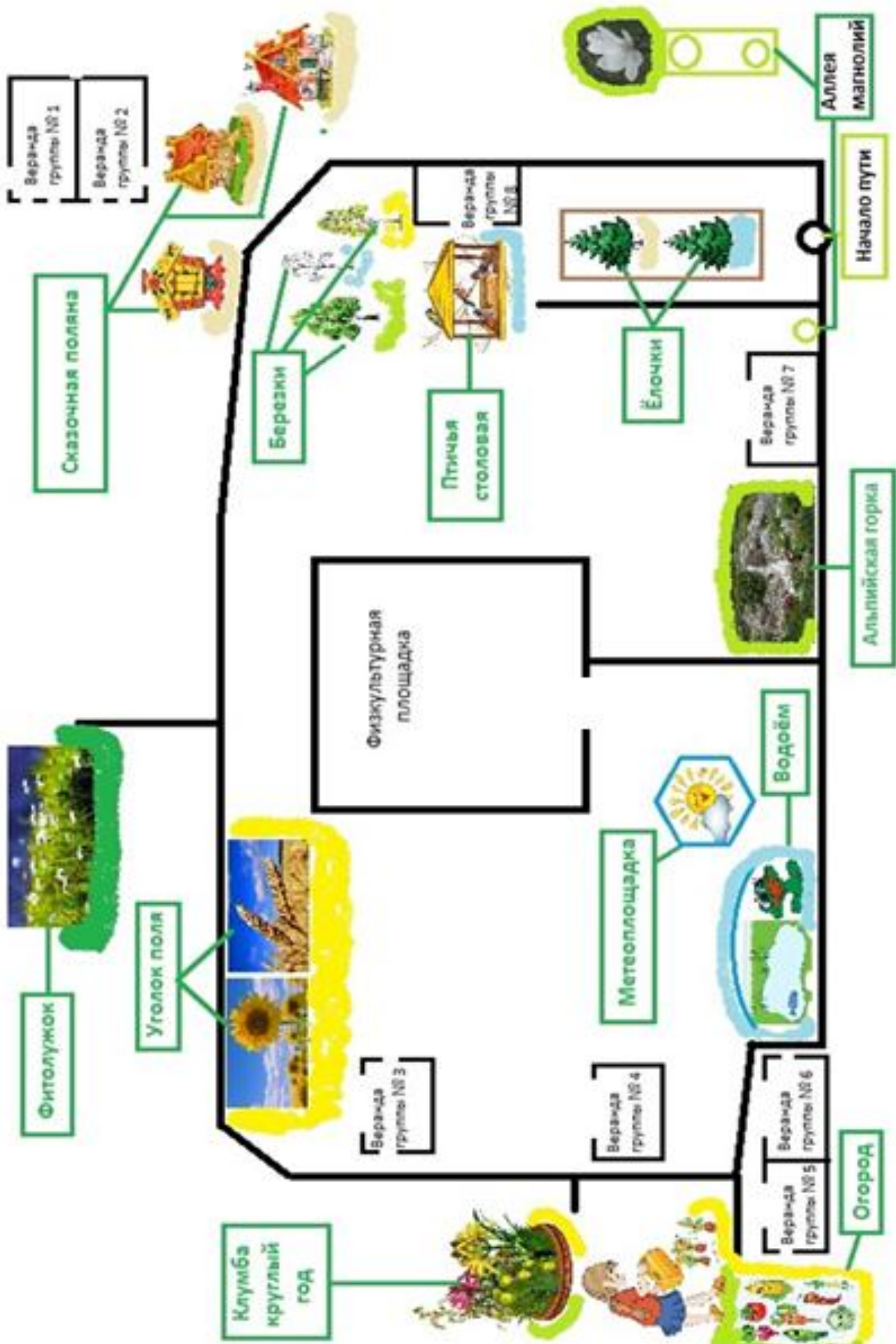
Дольмены



Озеро лотосов



Пиццеблок



Маршрут № 2



Фито-лужок



Альпийская горка



Метеоплощадка



Атаманы



Пруд

Экологическая тропа-
территория детского сада



Уголок поля



Огород



Клумба «Круглый год»



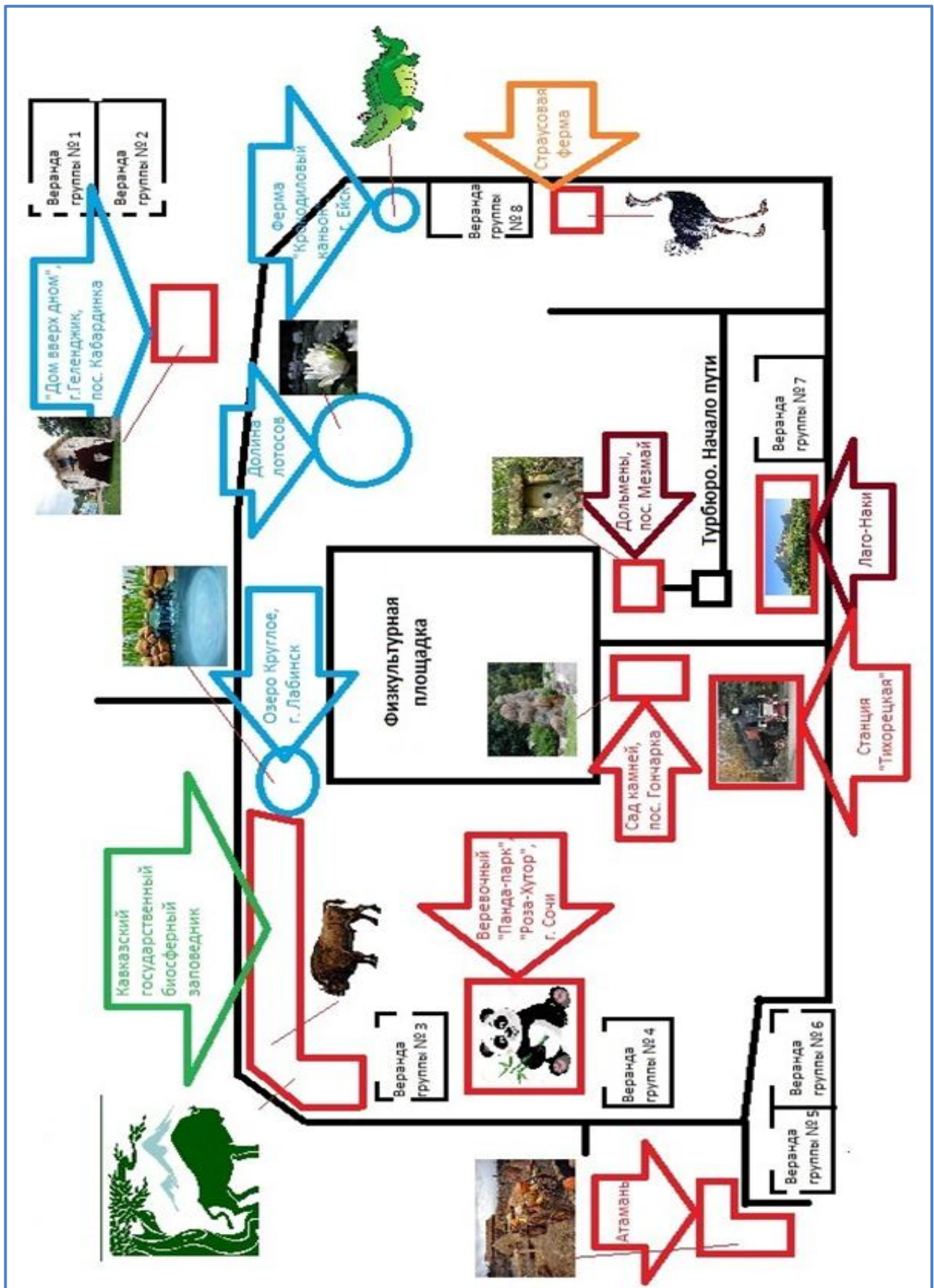
Панда-парк



Кавказский Заповедник



Озеро Круглое



Маршрут № 3



Почта



Маршрутка



Обувная фабрика



Фонтан



Скамейка



Дорожный знак



Дорога

Детский сад-
Хлебозавод



Фонарь



Водоканал



Вечный огонь



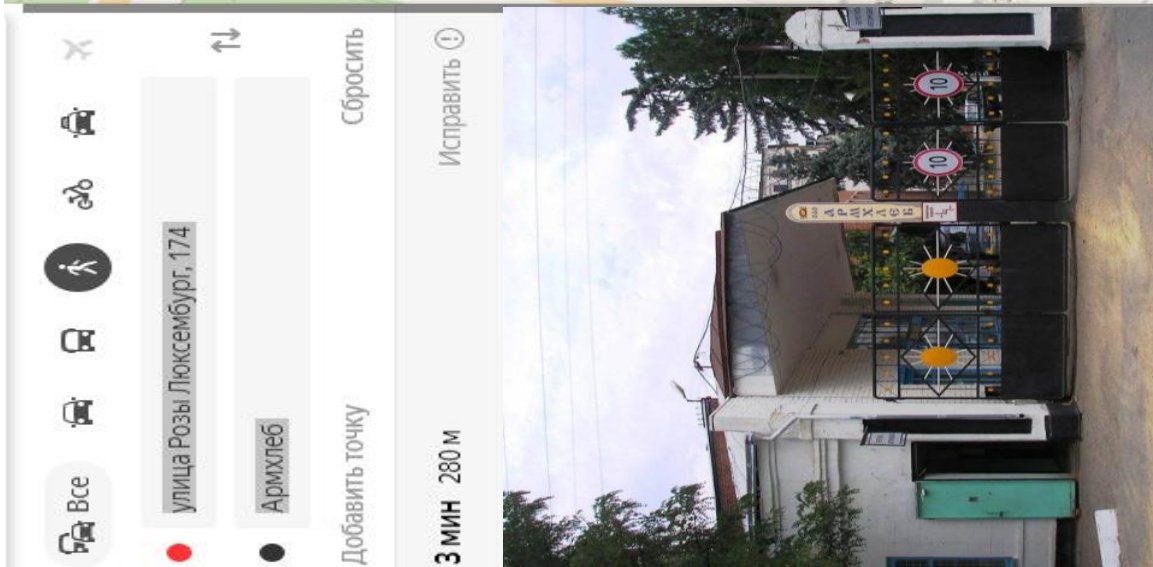
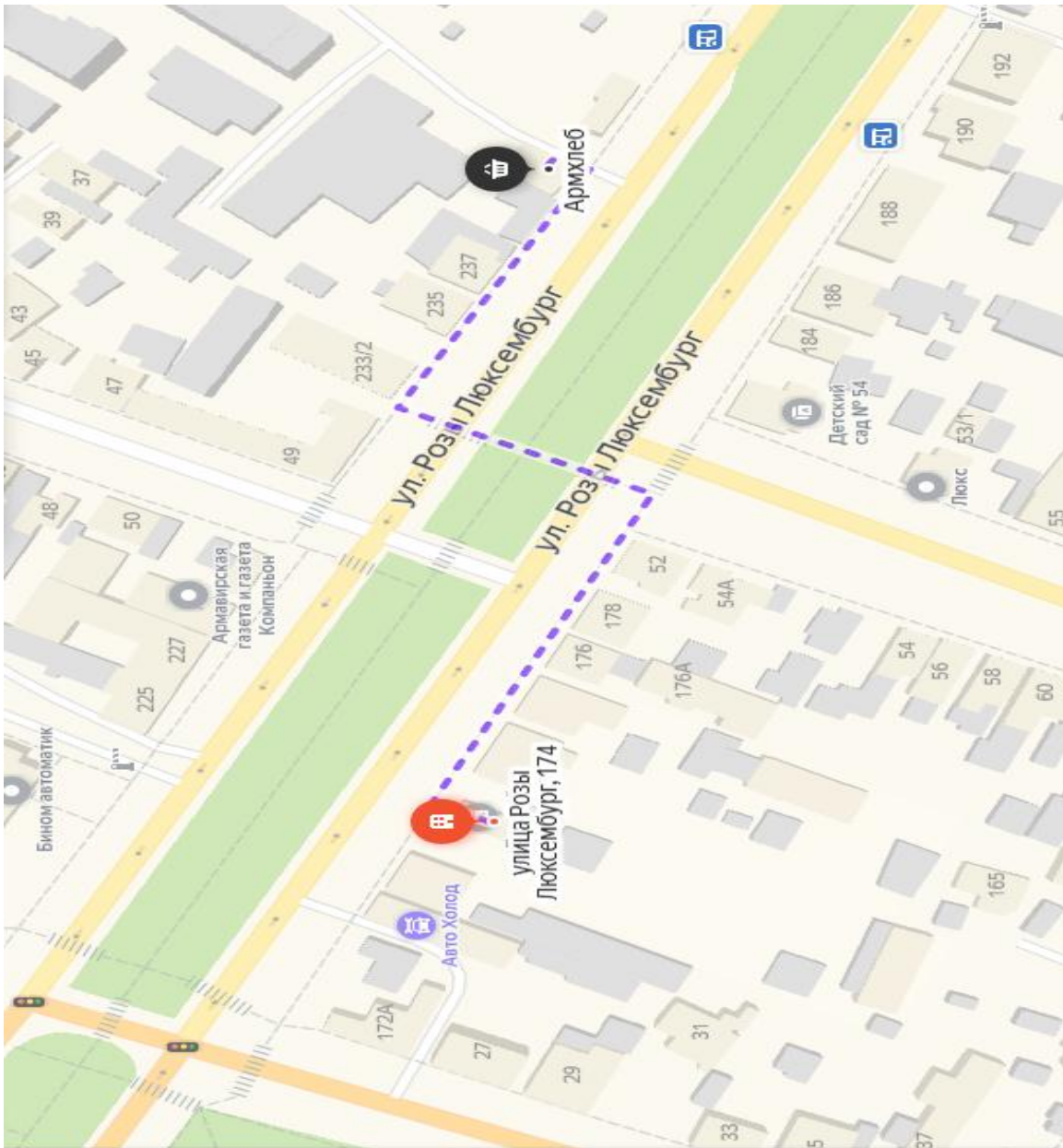
Светофор



Хлебозавод



Деревья



Маршрут № 4



Вечный огонь



Памятник Г.Х. Засс



Часовня Суб-Гевора



Кинотеатр Марс Сити



Дом-музей С.Данзулова



Детская библиотека
им.З.Космодемьянской



Памятник В.В.Горбатко

Детский сад –
Детская библиотека
им. З.Космодемьянской



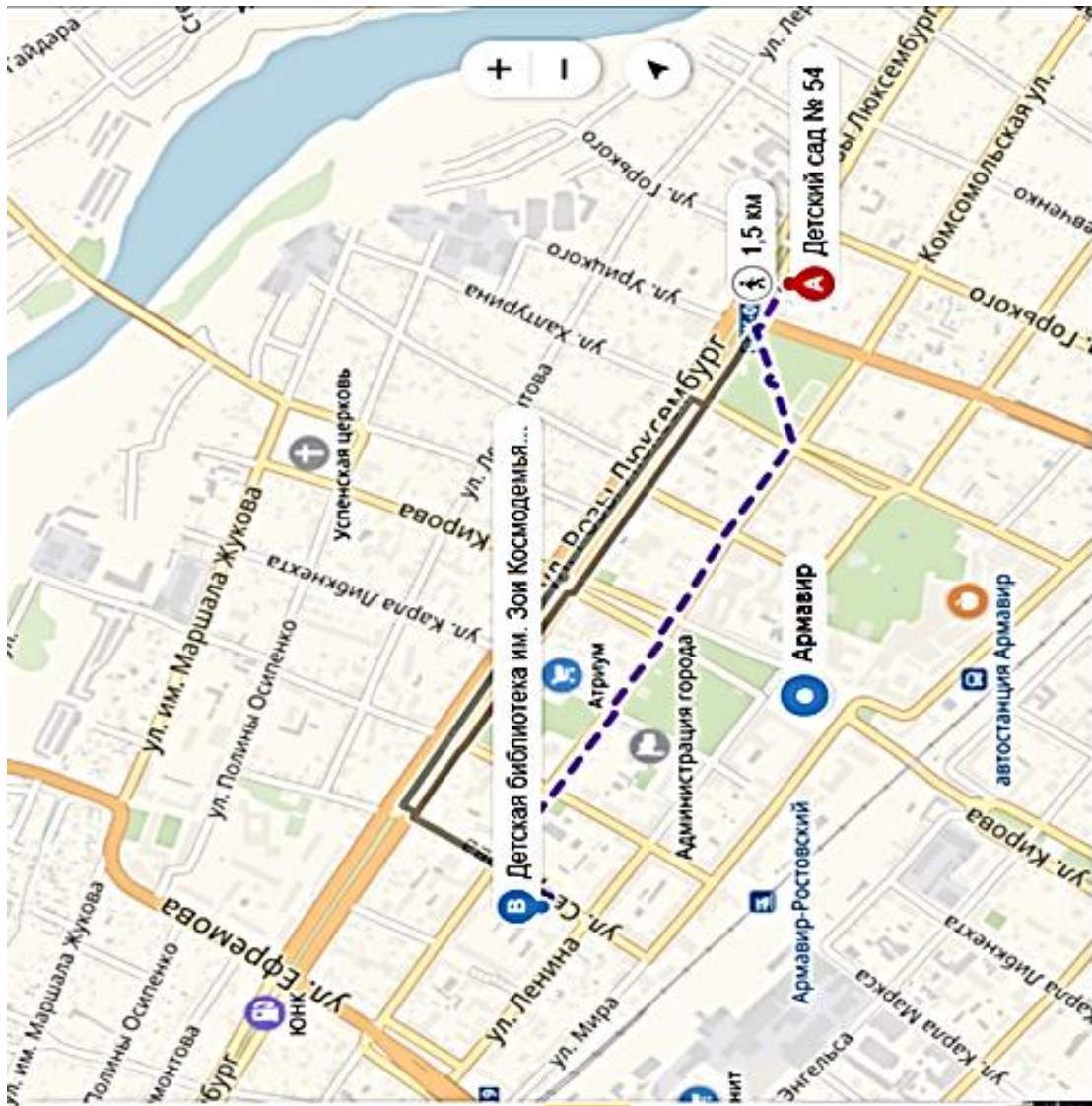
МБОУ гимназия № 1



Свято-Никольский храм



Вечный огонь



Маршруты

A Детский сад № 54 x
B Детская библиотека им. Зои Космодемьянской x

Добавить точку Сбросить

Варианты маршрутов Отправить в телефон

17 МИН	1,5 км	Исправить
18 МИН	1,5 км	Исправить
19 МИН	1,6 км	Исправить

Маршрут № 5



Дом



Заправочная станция



Светофор



МОУ-СОШ №5



ФГБОУ ВО АГПУ



Супермаркет "Кредо"



Остановка

Детский сад-
городское
водохранилище



Голубь мира



Скамейка



Армянская церковь



Городское
водохранилище



Фонарь





Консервный завод



Детская
художественная школа

Маршруты

A улица Розы Люксембург, Рос

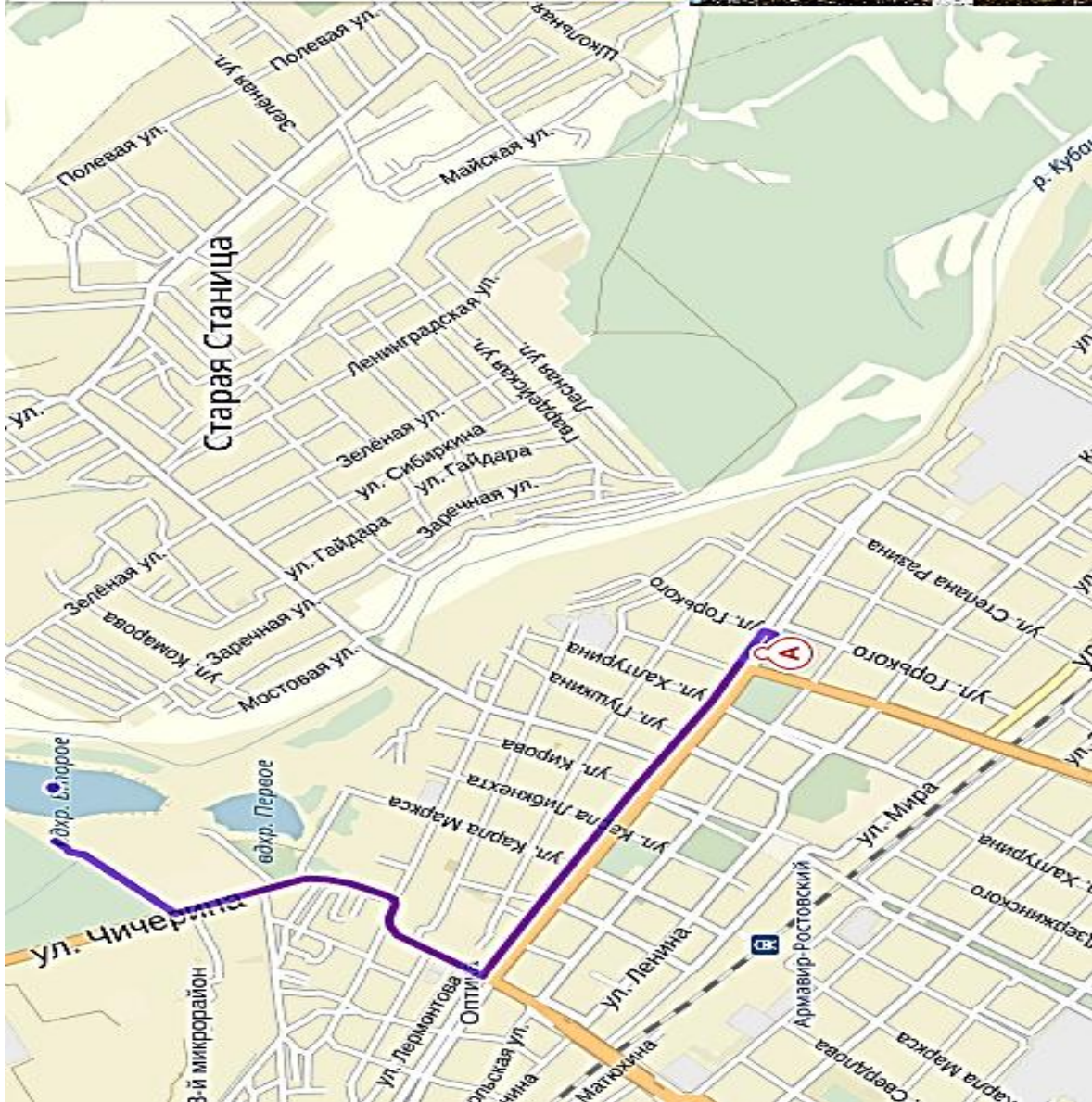
↕

B Россия, Краснодарский край

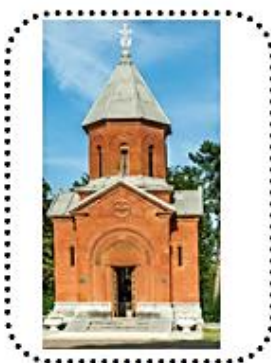
Добавить точку (

Варианты маршрутов В объёз

15 МИН, 3,4 КМ



Маршрут № 6



Часовня



МБОУ гимназия № 1



Синичка



Аллея почетных граждан



Лимузин



Памятник
космонавту В.В. Горбатко

Детский сад –
театр драмы и
комедии



Дерево любви



Администрация МО



Вечный огонь



Театр драмы и комедии



Фонтан



Каштаны



Кафе «Жар-Пицца»



Колесо
обозрения

Маршрут № 7



Магазин самовыхники



Почтовое отделение связи

Детский сад –
река Кубань



Жилые дома



Река Кубань



Дерево



Танк



Дорога на Кубань

Маршрут № 8



Сквер им. Ованесова



Каштаны



Памятник «Вечный огонь»



Пешеходный переход



Маршрутка



Скамейка



Театр

Детский сад-
Музыкальная школа



Памятник
В.В.Горбачко



МБОУ гимназия № 1



Памятник танку Т-34



Светофор



Ель



Скворечник



Музыкальная школа

М

Маршрут № 9



Мост Урицкий



Пешеходный переход



Хачкар



Многоэтажный дом



Остановка

Больница



Детский сад

Детский сад –
Краеведческий
музей



Краеведческий Музей



Каштаны



Сосны



Сквер им. Ованесова



Памятник
А.С. Пушкину



Главная дорога



Одноэтажные дома



ФГБОУ ВО АГПУ



Светофор

Маршрут №10



ГАК



МБОУ гимназия № 1



Городской парк



Каштаны



Колесо обозрения



Памятник А.С.Пушкину

Детский сад-
сквер А.С.Пушкина



Площадь



Армяно-григорианская церковь



Скамейка



Тоннель



Фонтан



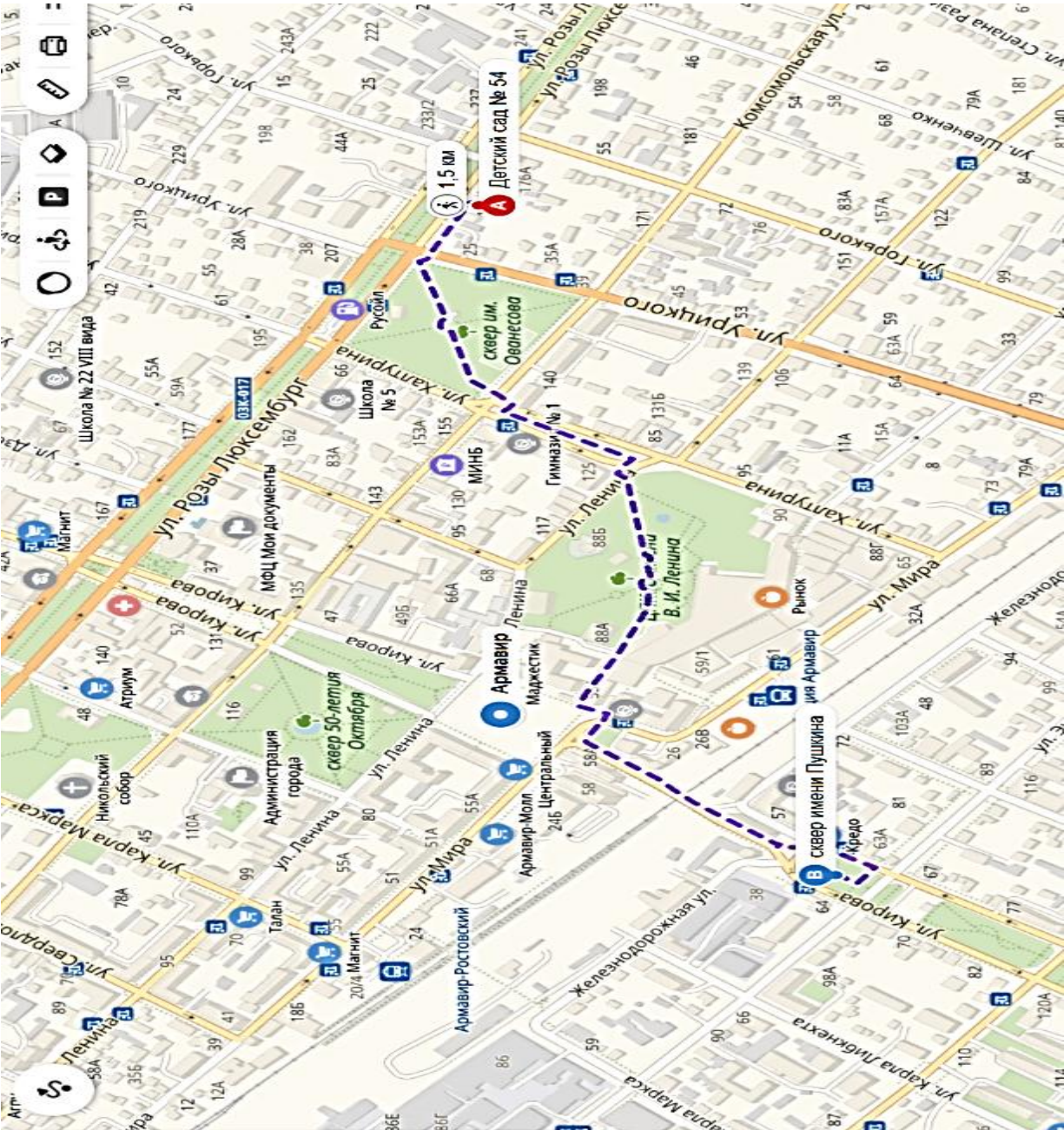
Скворечник



Голуби



Троллейбус



ArmaVir

Маршруты

Добавить точку

Варианты маршрутов

Сбросить

Отправить в телефон

1.5 км

Детский сад № 54

сквер имени Пушкина

История



Маршрут № 11



Дом



Почтовое отделение связи



Светофор



ГУП К.К. СВВУК



Инфекционная больница



Магазин «Кредо»



Остановка

Детский сад-
Площадь 40-летия
Победы



Скамейка



Памятник танк ИС-3



Деревья



Памятник А.С.Пушкину



фонарь



Река



Маршрутное такси

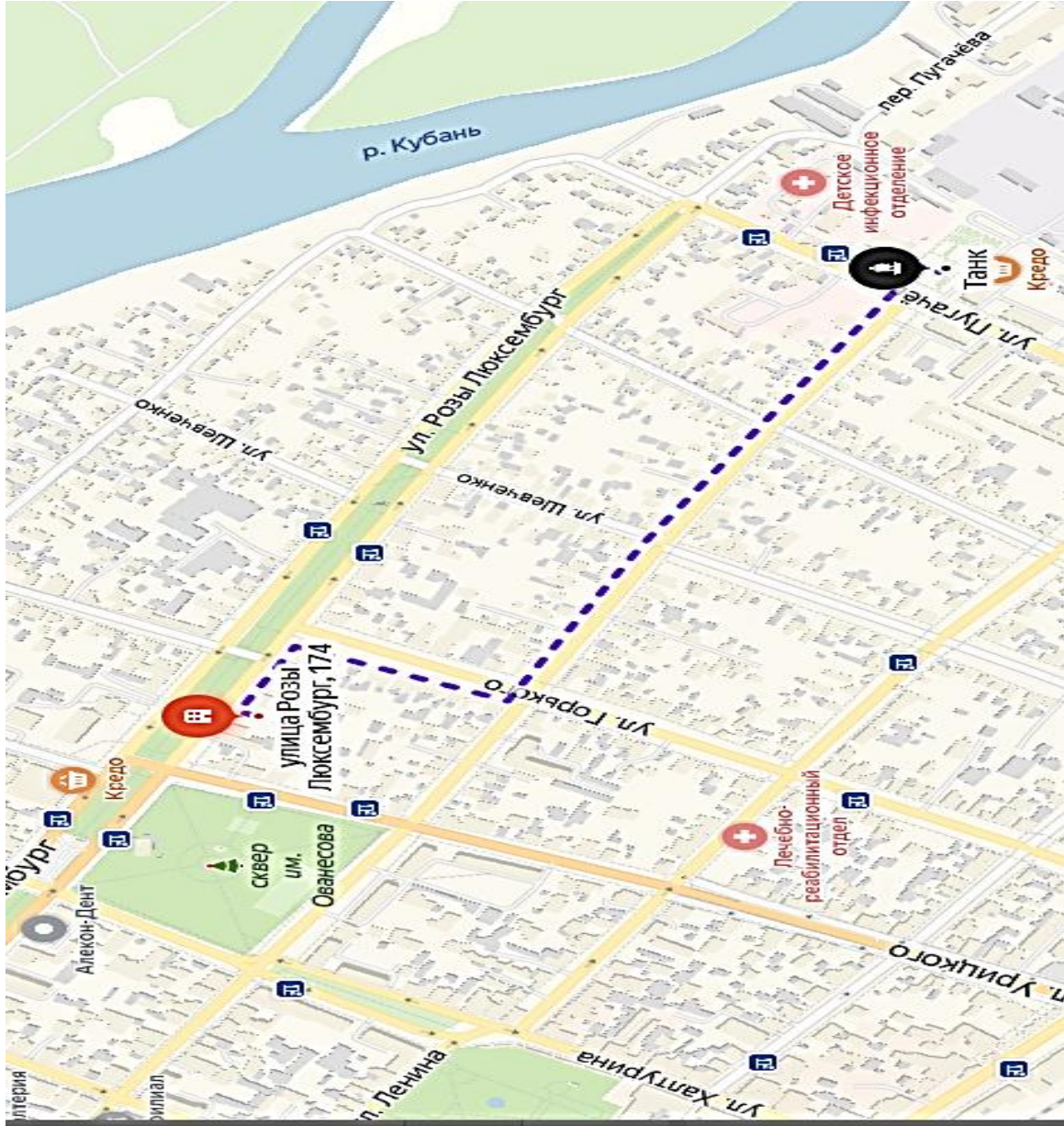
улица Розы Люксембург, 174

Танк

Добавить точку Сбросить

11 МИН 950 М Исправить

Отправьте этот маршрут Отправить



Маршрут № 12



Магазин «Кредо»



фортштадт



Детский сад



Аллея любви



Банк



р. Кубань

Детский сад – Мемориал Фортштадт



Ива



ЗАГС



МБОУ-СОШ № 5



Машина



ФГБОУ ВО АГТУ



Воробей



Армяно-григорианская
церковь



Аллея славы

Маршрут №13



Магазин «Кредо»



Пешеходный переход



Аллея



Армяно-григорианская церковь



Мост



Памятник

Детский сад- Экологобиологическая станция



Дом



Светофор



Фонтан



Дерево



Аллея любви



р. Кубань



Военкомат



Экологобиостанция



Урицкий мост



Пешеходный переход



Светофор



Авиационное училище летчиков

Детский сад – совхоз Декоративные культуры им. Н.С. Плохова



Памятник летчикам



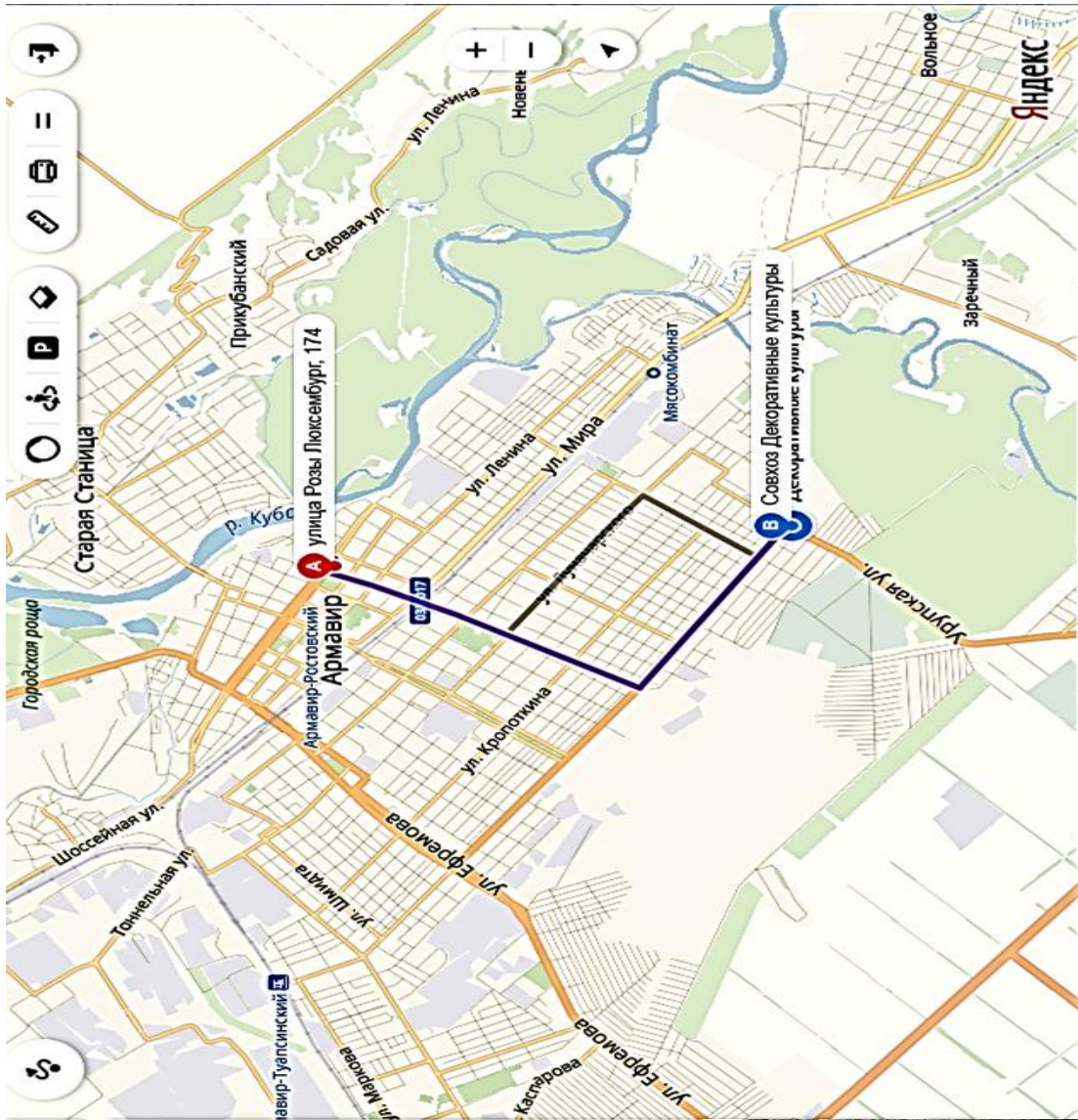
Магазин Магнит



Авто-бензо-заправка



совхоз Декоративных культур



Искать вдоль маршрута

Маршруты

🚗
🚶
🚲
🚚

📍 улица Розы Люксембург, 174

📍 Совхоз Декоративные культуры

Добавить точку ↕ Сбросить

Варианты маршрутов 📄 Отправить в телефон

11 МИН 5,3 км **1***
 Без пробок: 9 мин

[Посмотреть подробнее](#)

Маршрут №15



Супермаркет «Кредо»



Сквер скульптур



Светофор

Детский сад-МБОУ-СОШ № 5



МБОУ-СОШ № 5



Сбербанк



Деревья



Автозаправка



Остановка автотранспорта



Navigation interface showing route details:

- Destination: улица Розы Люксембург, 174
- Origin: Школа № 5
- Distance: 4 мин 360 м
- Buttons: Отправить этот маршрут на телефон, Отправить



Маршрут № 16



Час СурбГеворгПарк 30 Поб

Ледовый двор



Детский сад № 54 –
Свято-Никольский
храм



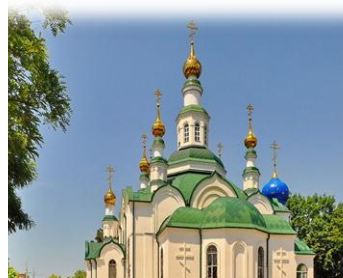
театр
МарсСитиСтроительный

ино-
техникум



С. нис пери»

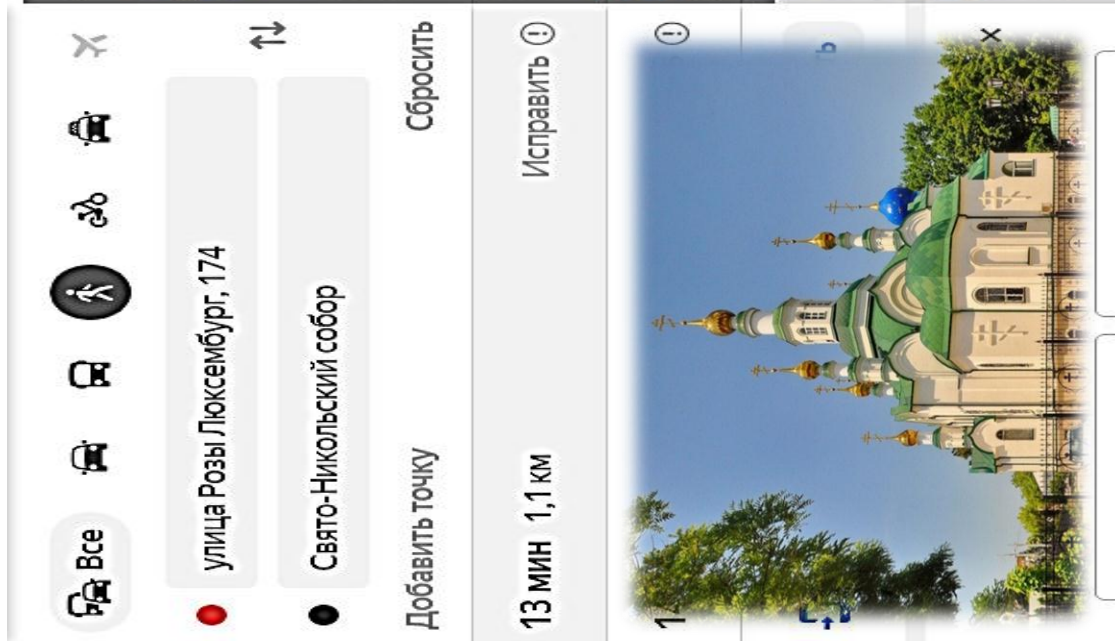
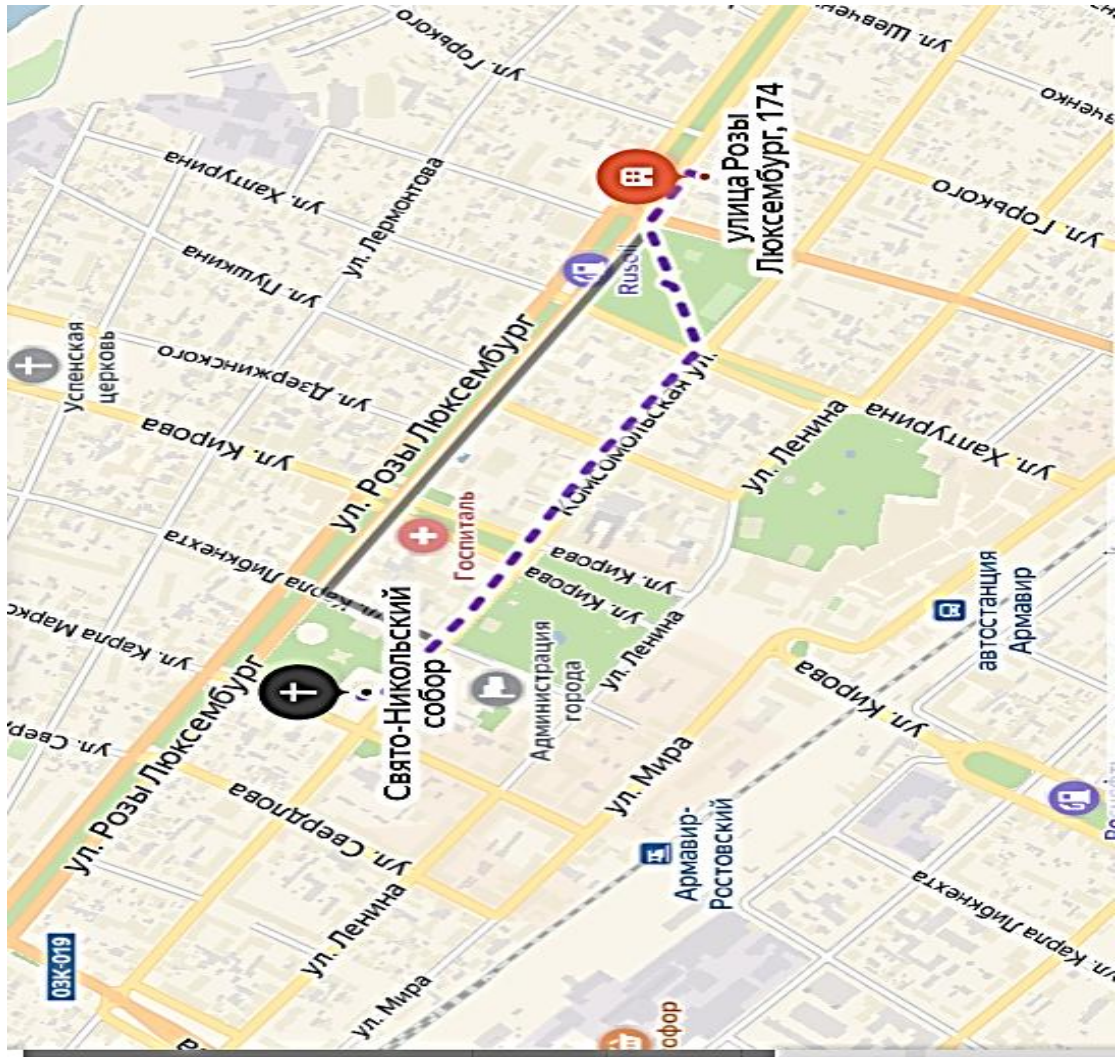
Памятник В.В.Горбатко МОУ гимназия № 1



Свято-Никольский храм



Вечный огонь



Виртуальные экскурсии



Предприятия пищевой промышленности города Армавира



Виртуальные экскурсии



Электротехнический завод



Стадион



 **АРМАВИРСКИЙ**
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ ЗАВОД



81-ый бронетанковый ремонтный завод

Промышленные предприятия города Армавира

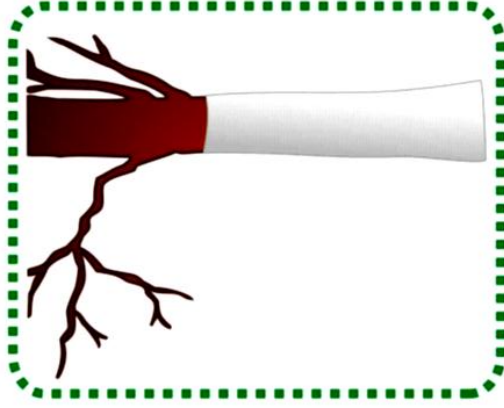


Завод тяжелого машиностроения



Завод резиновых изделий

Весенние находилки



побеленное дерево



листья одуванчика



молодая крапива



гнездо



голубь



крокус



первоцвет весенний

летние находилки



ласточка



цветение

подорожника



белый шиповник



цветение липы



ежа сборная



петуня



многоцветные глазки

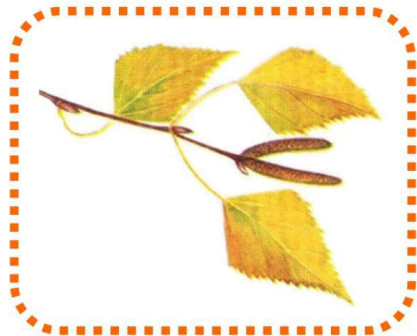


“ежики” лопухов

Осенние находилки



ШИПОВНИК



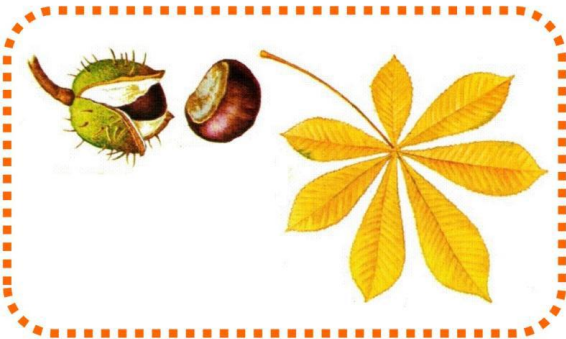
берёза



дуб



барбарис



каштан



«Золотой шар»



горте



рябина

mamelki.ru



санки

Зимние находилки



птичьи следы на снегу



сугроб



ягоды рябины



морозный узор на окне



снегирь



сосульки



сухая трава
в снегу



комок снега

9. Шпаргалки для взрослых

Ориентирование на местности

Чтобы научить юных «туристят» премудростям походной жизни, необходимо много знать и уметь самому. Наиболее сложным является вопрос обучения детей ориентированию на местности.

Ориентироваться — значит определять положение сторон горизонта, а также социальных и природных объектов относительно той точки, в которой вы находитесь. Ориентирование облегчается, если у вас есть карта местности. Однако, если она отсутствует, дорогу «туда» и «обратно» можно определить с помощью компаса. Известным способом ориентировки является хождение по азимуту. Азимут - это угол, образуемый направлением на север и заданным направлением (на конкретный предмет). Например, для того, чтобы совершить движение по азимуту 150° , нужно: 1 - совместить стрелку компаса с направлением на север, 2 - расположить тонкую палочку, соломинку на стекле компаса так, чтобы она совпала с делением 150. Найдите неподвижный объект - ориентир, на который указывает ваша соломинка (дом, стог сена, столб). Это и есть направление вашего пути. Если нет компаса, не отчаивайтесь. Опытные туристы умеют ориентироваться по солнцу, луне, звездам.

Ориентирование по солнцу

Летом в 6 часов утра солнце приблизительно находится на востоке, около 10 часов — на юго-востоке, в 12 часов — на юге, в 15 часов — на юго-западе, а в 18 часов — на западе. Если вы в полдень установите на земле палку в вертикальном положении, то ее тень будет указывать на север. Таким образом, можно определить стороны света в любое время.

Ориентирование по луне

Во время первой четверти луна в 18 часов находится на юге, в 24 часа — на западе. Напоминаем, что «молодая» луна напоминает букву «Э». В полнолуние в 18 часов луна на востоке, в 24 часа — на юге. В последней четверти луна в 24 часа находится на востоке, а в 6 утра — на юге (в это время луна похожа на букву «С»).

Ориентирование по звездам

Найдите на небе созвездие Большой Медведицы (ковш). Мысленно соедините линией две крайние звезды ковша и продолжите ее дальше. Вы увидите Полярную звезду. Если стать к ней лицом, то прямо перед вами будет север, позади - юг, направо — восток, слева — запад.

Есть и другие способы определения сторон света.

Ориентирование по природным явлениям, приметам:

- на березах кора светлее и эластичнее с южной стороны ствола;
- мох и лишайник чаще покрывают северную часть камней (валунов);
- цветы череды и подсолнечника в течение дня поворачиваются за солнцем и никогда не бывают обращены на север;
- ягоды на полянке в период созревания раньше краснеют с южной стороны;
- в первой половине лета на лесной поляне более высокая трава бывает с южной стороны деревьев или высоких пней, во вторую половину лета трава, расположенная с южной стороны, становится желтой и менее сочной;
- муравейники лесных муравьев чаще расположены к югу от стволов деревьев;
- снег в оврагах тает скорее на стороне, обращенной к югу; квартальные просеки в лесах чаще всего идут с севера на юг и с востока на запад;
- весной перелетные птицы летят на север, осенью — на юг.

Надеемся, что, вооружившись этими шпаргалками, можно устоять под неиссякаемым градом вопросов юных экзаменаторов.



ds54as00.ru

10. Словесно-логический материал

Отгадывание кроссвордов:

Рис.1 По горизонтали:

1. Как называется остановка для отдыха группы туристов (привал).
2. Как называются люди, которые любят путешествовать (турист).
3. В чем туристы готовят пищу в походе (котелок).
4. Как называют туристы свой путь (маршрут).

По вертикали:

1. В чем туристы носят вещи за спиной (рюкзак).
2. Как называется домик, в котором спят туристы (палатка).
3. На привале туристы отдыхают, готовят пищу, разжигая... (костер).

Рис 2. По горизонтали

1. В лесу, на дереве туристам может встретиться... (белка).
2. В зимний поход для катания с гор можно взять с собой (санки).
3. Плавает на корабле, носит тельняшку... (моряк).
4. Зимой туристы путешествуют на... (лыжах).
5. В траве у реки носит с собой домик... (улитка).

По вертикали

1. Чтобы смотреть вдаль, нужен... (бинокль).
2. Живет в море, имеет восемь рук... (осьминог).

По горизонтали:

1. Его много в пустыне... (песок).
2. На чем путешествуют туристы в дальние страны... (самолет).
3. Часть света, где живут темнокожие люди... (Африка).
4. Гора, извергающая огонь... (вулкан).

По вертикали:

1. В море разбойничает, корабли грабит... (пират).
2. Белый корабль по небу плывет... (облако).
3. Чтобы не заблудиться и правильно определить направление пути, туристы берут собой... (компас).
4. Начало реки... (исток).

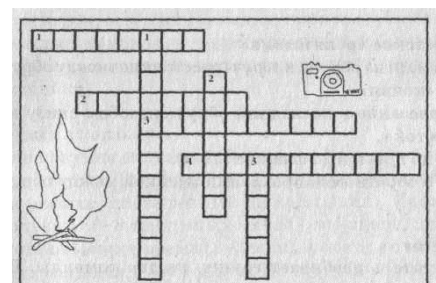
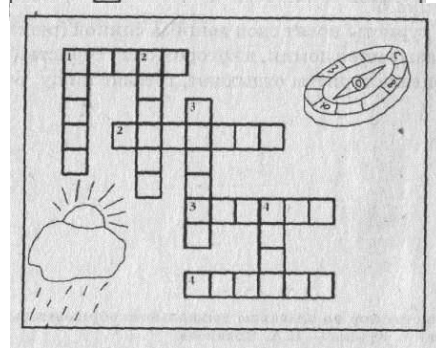
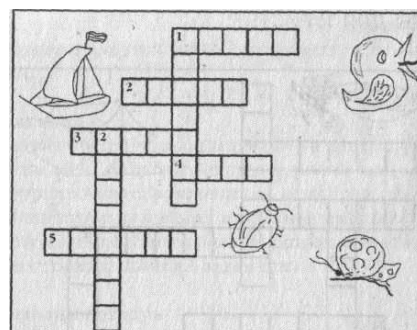
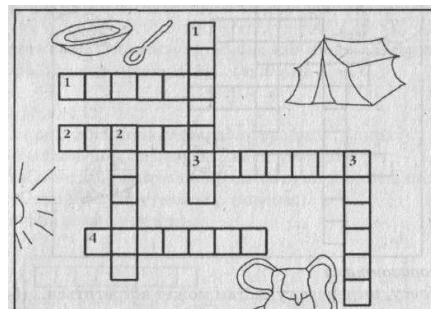


Рис.4. По горизонтали:

1. Ответственный за разведение костра (костровой).
2. Кто в походе отвечает за фотосъемку (фотограф). Рис.4.
3. Набор туристских принадлежностей (снаряжение).
4. Трудности, которые турист встречает на пути (препятствия).

По вертикали:

1. Вид туризма (велосипедный).
2. Путь туриста (маршрут).
3. Отдых туриста (привал).

Загадки о туризме и туристах

Он с тобою и со мной шел лесными стежками,
Друг походный за спиной на ремнях с застежками.
Ты идешь с друзьями в лес, а он на плечи тебе влез,
Сам идти не хочет, он тяжелый очень.
Два ремня висят на мне, есть карманы на спине.
Коль в поход идешь со мной, я повисну за спиной. (*Рюкзак*)

И от ветра и от зноя, от дождя тебя укроет.
А как спать в ней сладко! Что это?
В поход идут и дом берут,
В котором дома не живут. (*Палатка*)

И в тайге, и в океане он отыщет путь любой.
Умещается в кармане, а ведет нас за собой.
Где бы ты ни находился, если только заблудился,
Он укажет тебе, друг, путь на север и на юг.
В кармане моем замечательный друг:
Он знает, где север, и знает, где юг.
На ладонь он ляжет весь. Не часы, а стрелка есть.
Он в дороге пригодится, с ним нигде не заблудиться.
Когда с тобою этот друг, ты можешь без дорог
Шагать на север и на юг, на запад, на восток.
Качается стрелка туда и сюда,
Укажет нам север и юг без труда. (*Компас*)

Он в походе очень нужен, он с кострами очень дружен.
Можно в нем уху варить, чай душистый кипятить. (*Котелок*)

На привале нам помог: суп варил, картошку пек.

Для похода он хорош, да с собою не возьмешь. *(Костер)*

Не живая, а идет, неподвижна, а ведет. *(Дорога)*

Метко сыплют игроки мне ногами тумачи. *(Футбольный мяч)*

Две полоски на снегу оставляют на бегу.

Я лечу на них стрелой, а они опять за мной.

Две новые кленовые подошвы двухметровые:

На них поставил две ноги — и по большим снегам беги.

Мы проворные сестрицы, быстро бегать мастерицы,

В дождь — лежим, в снег — бежим, вот такой у нас режим.

Две курносые подружки не отстали друг от дружки.

Обе по снегу бегут, обе песенки поют,

Обе ленты на снегу оставляют на бегу. *(Лыжи)*

Кто по снегу быстро мчится, провалиться не боится? *(Лыжник)*

Наведет стеклянный глаз, щелкнет раз — и помнит нас. *(Фотоаппарат)*

Эта птица — не синица, не орел и не баклан.

Эта маленькая птица называется... *(Волян)*

Это конь не ест овса. Вместо ног — два колеса.

Сядь верхом и мчись на нем, только лучше правь рулем.

Вот так чудо-чудеса! Подо мной два колеса.

Я ногами их верчу и качу, качу, качу.

У него два колеса и седло на раме,

Две педали есть внизу, крутят их ногами. *(Велосипед)*

Сначала дерево свалили, потом нутро ему долбили.

Потом лопатками снабдили и по реке гулять пустили.

Еду не путем, догоняю не кнутом,

А оглянусь назад — следу нет. *(Лодка)*

К лежебоке у реки притащил я две руки.

По руке к бокам приладил и поплыл по водной глади. *(Весла)*

О лекарственных растениях

Где-то в чаще дремучей есть волшебная аптечка,
Там красные таблетки развешаны на ветке. (*Шиповник*)
Красота всего парка, летом — тень, если жарко.
Даст резную посуду и полечит простуду. (*Липа*)
Путник часто ранит ноги — вот и лекарь у дороги. (*Подорожник*)
Горькая травка и животу поправка,
И сама душиста, и метет чисто. (*Полынь*)
Это прозвище недаром у красивого цветка.
Капля сочного нектара и душиста, и сладка!
От простуды излечиться вам поможет... (*Медуница*)

О грибах

На полянке у ручья выросли сестрички, рыжие... (*Лисички*)
С шапочкой красной знаться опасно,
Даже муха-зуда не садится сюда. (*Мухомор*)
Дружные братцы на пенёчке живут —
Целый день хоровод ведут. (*Опята*)
Стоит Лукашка — белая рубашка,
А шляпа надета шоколадного цвета. (*Белый гриб*)
Есть старуха вредная, на ней шляпа бледная,
А нога в ботинке, на чулке — пестрянки. (*Бледная поганка*)
Стоит мальчонка, замаслена шапчонка. (*Масленок*)
Скучно стоять одному под березкой,
Меня поскорее возьмите в лукошко. (*Подберезовик*)

Хитрые вопросы

Что можно увидеть с закрытыми глазами? (*Сон*)
Какой колокольчик не звенит? (*Цветок*)
Что с земли не поднимешь? (*Тень*)
Что в решете не унесешь? (*Воду*)
Кто со всеми говорит, а его не видно? (*Эхо*)
Где вода стоит столбом? (*В колодце*)
Какого камня в воде нет? (*Сухого*)
Без чего хлеба не испечешь? (*Без корки*)
Без чего дома не построишь? (*Без углов*)

Литература

1. Бочарова Н.И. Туристические прогулки в детском саду. М.: Аркти, 2004.
2. Матова В.Н. Краеведение в детском саду. СПб. ДЕТСТВО – ПРЕСС, 2015.
3. kladraz.ru/Блоги/...-doshkolnikov.html
4. <https://rthvictoria.com/vopros-otvet/gde-nahoditsya-armavir.html>
5. FB.ru: <http://fb.ru/article/254852/gde-nahoditsya-armavir-opisanie-goroda>

РЕЦЕНЗИЯ

на методическое пособие

«Туристические тропинки. Игры на туристскую тематику для дошкольников»,
разработанное Плотниченко Н.А., заместителем заведующего по методической работе,
Новаковской Н.Е., старшим воспитателем, Бесединой И.А., инструктором по физической
культуре муниципального бюджетного дошкольного образовательного
учреждения «детский сад № 54» МО город Армавир

Одной из основных задач воспитания дошкольников на современном этапе является воспитание у детей любви к Родине, родному краю, чувства гордости за своё Отечество. Использование регионального компонента по ознакомлению дошкольников с историей города, значимыми и интересными социокультурными и природными объектами края, города позволяет решить данные задачи интересно и инновационно.

В методическом пособии авторами представлена классификация игр специального назначения: дидактические игры на развитие у дошкольников представлений о видах туризма, туристском снаряжении, подвижные игры по пространственному ориентированию, формированию физических качеств и специальных туристских навыков, игры-упражнения на развитие внимания, памяти, глазомера и наблюдательности в процессе экскурсий, прогулок, походов.

Игры сопровождаются подробным описанием, позволяют расширить кругозор детей, активизировать мыслительную и познавательную деятельность, развивают воображение и творческий потенциал.

Сборник дополнен иллюстративным материалом, маршрутными картами с учетом регионального компонента. В приложении представлен словесно-логический материал для проведения игр, рекомендации для родителей.

Материалы сборника прошли апробацию в процессе реализации краевой инновационной программы «Развитие детского туризма как условие освоения дошкольниками социокультурной и природной среды родного края». Могут использоваться в самостоятельной деятельности детей, в процессе совместной деятельности детей и взрослых.

Пособие является универсальным для формирования у дошкольников элементарного опыта туристской деятельности, адресовано родителям воспитанников, педагогам других регионов ДОО.

Рецензент:

Декан факультета дошкольного и начального образования
ФГБОУ ВО «АГПУ», доцент, к.п.н.

Н.К. Андриенко

27.12.2019 год

РЕЦЕНЗИЯ

на

сборник игр на туристскую тематику для дошкольников
«Туристические тропинки»,
составленный Плотниченко Н.А., заместителем заведующего по методической работе,
Новаковской Н.Е., старшим воспитателем, Бесединой И.А., инструктором по физической
культуре муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
детский сад № 54 МО город Армавир

Период дошкольного детства по своим психологическим характеристикам наиболее благоприятен для воспитания патриотизма, так как дошкольник отвечает доверием взрослому, ему присуща подражательность, внушаемость, эмоциональная отзывчивость, искренность чувств. Знания, впечатления, пережитые в детстве, остаются с человеком на всю жизнь.

Авторы подготовили пособие из опыта работы педагогов по реализации инновационной программы «Развитие детского туризма как условие освоения дошкольниками социокультурной и природной среды родного края». Учитывая региональные особенности системы образования и возрастной состав воспитанников.

Плотниченко Н.А., Новаковская Н.Е., Беседина И.А. придают большое значение социализации детей средствами туризма, осуществление ее в игровой деятельности, что отражено в содержательной части пособия.

Авторы используют в своей работе с детьми старшего дошкольного возраста как традиционные, так и инновационные формы. Это подвижные игры по пространственному ориентированию, формированию специальных туристских навыков, упражнения по развитию внимания, памяти, глазомера и наблюдательности.

Представленные материалы прошли апробацию в процессе краевой инновационной программы «Развитие детского туризма как условие освоения дошкольниками социокультурной и природной среды родного края».

Пособие имеет практикоориентированный характер, является частью системной работы ДОО по данному направлению. Может быть рекомендован для публикации и апробации в других ДОО региона.

РЕЦЕНЗЕНТ:

Директор
АФ ГБОУ ИРО КК, к.и.н.,
доцент кафедры обществоведческих дисциплин
и регионоведения,
«Почетный работник общего образования,
воспитания и просвещения РФ»

А.П.Кара

27.12.2019 год

Отпечатано в типографии ARMStyling,

ИП Калегин Ю.В.

Краснодарский край, г. Армавир, ул. Р. Люксембург, 215.

Отпечатано 27.12.2019 г. Тираж 500 экз.

