

**Дидактические  
игры для прогулок  
с детьми  
дошкольного  
возраста**





### **Игра «Продай дерево»**

**Цель:** закрепление признаков и названий деревьев; совершенствование движений в природных условиях; упражнение в быстроте, ловкости.

#### **Правила игры**

1. Покупатель и продавец должны знать название дерева. Если покупатель неправильно называет дерево, продавец не имеет права его продать. Если продавец не знает название своего дерева, оно передается покупателю.
2. Если продавец отказывается в продаже, он обязательно должен поменяться с кем-то деревьями, сказав: «Меняю дуб на... (называет нужное дерево)».
3. Перед началом игры оговаривается движение, которое будет использоваться при обмене деревьями (бег, прыжки, ходьба быстрым шагом и т. д.).

**Содержание:** 3—5 детей занимают места под «своим» деревом. Ведущий игрок — покупатель — дерева не имеет. Одного из владельцев дерева он просит: «Человек, человек, продай свой дуб (...)», — на что тот может ответить положительно или отрицательно. Если продавец говорит: «Не продаю, иди к соседу», — покупатель идет к следующему владельцу. При этом продавец, отказавший в покупке, должен быстро поменяться с кем-нибудь деревьями — перебежать так, чтобы покупатель не успел занять его дерево. Покупатель остается ведущим до тех пор, пока не займет чье-либо место под деревом. Если владелец продает свое дерево, он становится покупателем.

### **Игра «Найди дерево»**

**Цель:** закрепление названий и признаков деревьев; совершенствование движений в природных условиях, ориентирование в пространстве.

**Материал:** поощрительные фишки, листья, плоды, веточки деревьев.

#### **Правила игры**

1. Заранее оговаривается движение, используемое в игре.
  2. Поощрительную фишку получает только тот, кто не только добежал до дерева, но и первым обхватил его.
- Содержание:** воспитатель называет дерево (ель, березу и др.), предлагает найти, добежать (дойти, допрыгать) до него и обхватить руками. Используются элементы соревнования: кто быстрее найдет «свое» дерево? Варианты игры: дети бегут к тому дереву, веточку, лист или плод которого показывает воспитатель; детям предлагается найти такой же лист на земле и с ним бежать к нужному дереву и т. д. Правильно выполнивший задание получает поощрительную фишку. Победителем считается тот, у кого окажется большее количество фишек.



## Игра «Три задания — три желания»

**Цель:** развитие умения планировать ряд последовательных действий, взаимосвязанных между собой; закрепление названий деревьев и их плодов; упражнение в различении предметов по их форме, величине на ощупь; совершенствование движений в естественных природных условиях; формирование творческих умений.

**Материал:** чудесный мешочек, плоды деревьев, карточки с заданиями.

### Правила игры

1. Тот, кто не сможет отыскать в мешочке названные предметы, выбывает из игры.
2. Нельзя повторять «чужие» движения, необходимо внести в них хотя бы маленький элемент новизны (например, бросить желудь можно не только в ствол, но и в ветку, в лист и т. д.).
3. Игра постепенно усложняется: дети выбирают плоды из мешочка не по заданию, а по желанию, предварительно описав их словами; перед началом игры каждый продумывает последовательность всех трех действий и кратко излагает их.

**Содержание:** игра состоит из трех взаимосвязанных частей.

1. Детям даются разные задания (каждому — свое): взять из мешочка на ощупь желудь со шляпкой или без нее, самый большой, самый маленький, два одинаковых по величине, один большой и два маленьких и т. д.
2. Выполнив первое задание, каждый находит дерево, «подарившее» эти плоды, и придумывает игру-движение с ним (попасть желудем в ствол с определенного расстояния, перебросить через ветку и пр.).
3. В конце следует поблагодарить дерево. Как это сделать, ребенок придумывает сам: погладить его рукой, прижаться щекой, попытаться обхватить руками, сказать ему добрые слова. В игре можно использовать любое дерево, имеющее плоды (ель, сосну, рябину). Задания могут быть оформлены в виде карточек с рисунками. Победителем считается тот, кто придумает самое интересное, необычное движение, сумеет искренне «поблагодарить» дерево.





### **Игра «Кто дальше бросит копьё»**

**Цель:** упражнение в метании, развитие внимания, ловкости.

**Материал:** прутики, ленточки, поощрительные фишки.

#### **Правила игры**

1. Копьё для себя каждый изготавливает сам.
2. Бросок выполняется одновременно по сигналу.
3. Способ метания дети выбирают самостоятельно.

**Содержание:** копьё готовится из найденного на земле прутика, к которому привязывается пучок травы или ленточка. Дети становятся вдоль тропинки (начерченной линии) и бросают копьё, точно выполняя задание воспитателя: кто дальше? выше? попади в цель (в ствол, в нарисованный круг) и др. Количество бросков и правильность выполненных заданий подсчитывается с помощью поощрительных фишек.

### **Игра «Перелет — недолет»**

**Цель:** упражнение в разных способах метания, развитие внимания, быстроты реакции.

**Материал:** шишки по количеству детей, поощрительные фишки.

#### **Правила игры**

1. Шишка должна перелететь через дерево; застрявшая в ветках или недолетевшая очка не даёт.
2. Бросок выполняется поочередно по сигналу.

**Содержание:** все вместе ищут два растущих рядом дерева или куста разной высоты и перебрасывают через них шишки. Перебросивший шишку через низкое дерево получает одно очко, через более высокое — два. По количеству полученных поощрительных фишек определяется победитель.

### **Игра «Записки в лесу»**

**Цель:** развитие внимания, наблюдательности, настойчивости; закрепление движений в естественных условиях; воспитание бережного отношения к природе.

**Материал:** небольшие листочки бумаги с рисунками и надписями.

#### **Правила игры**

1. Снимать записки с веток осторожно, чтобы не повредить дерево.
2. Ходить по лесу бесшумно; найдя записку, не бежать и не кричать.

**Содержание:** воспитатель заранее развешивает на кустах и ветках «записки». Дети должны их отыскать. Победителем считается тот, у кого записок окажется больше.



### **Игра «Березонька, выручай»**

**Цель:** совершенствование различных видов и способов бега в природных условиях; развитие внимания, быстроты реакции на сигнал, ловкости.

#### **Правила игры**

1. Начинать бег и ловить можно только по окончании «кричалки».

2. Не разрешается ловить игрока, добежавшего до дерева и выполнившего дополнительное движение.

**Содержание:** дети стоят в кругу, взявшись за руки, ловишка в середине круга. После произнесенных хором слов «Ловишка, ловишка, беги — догоняй, березка, березонька, нас выручай!» дети бегут к березе. Добежав до березы, они должны успеть выполнить одно из действий: дотронуться до ствола, обхватить его руками, прислониться щекой, повиснуть на ветке.

### **Игра «Кривые дорожки».**

**Цель:** развитие глазомера, упражнение в счете, совершенствование навыков ходьбы.

**Материал:** палочки, мел для рисования.

#### **Правила игры**

1. Все нарисованные дорожки должны быть разными по форме и длине (до 10 шагов).

2. Дорожка может быть продана при двух условиях:

1) количество шагов соответствует названному (равномерность шага не требуется, поэтому шаги можно «подогнать» к названному количеству);

2) пройти надо точно по начерченной линии.

**Содержание:** несколько детей рисуют «кривые дорожки» (зигзагом, змейкой и т. п.), остальные наблюдают за ними, подсказывают. Готовые дорожки «продаются». Покупатель подходит к владельцу дорожки и говорит: «Хозяин, хозяин, продай дорожку». Тот в свою очередь спрашивает: «Сколько за нее дашь?» Покупатель должен примерно рассчитать длину дорожки в шагах и ответить, например, так: «Десять шагов и все точные». Покупатель идет по нарисованной дорожке и считает шаги. Если количество шагов соответствует предложенной цене, он становится «хозяином» дорожки.



### **Игра «Мишень»**

**Цель:** совершенствование навыков метания в естественных природных условиях, закрепление названий хвойных деревьев.

**Материал:** палочка, веревочка, шишки.

#### **Правила игры**

1. Дети предварительно собирают для себя по 10 шишек (еловых, сосновых), раскладывают их в ряд.

2. Прежде чем бросить шишку, необходимо сказать, с какого она дерева. Если дерево названо неправильно, игрок теряет право одного броска.

3. Каждый сам подсчитывает очки (могут быть разные варианты подсчета: в уме, откладывая палочки или другие мелкие предметы по количеству очков).

**Содержание:** на земле рисуют несколько кругов (один в другом), пользуясь палочкой с привязанной на конце веревочкой и воткнутой в землю (используя это приспособление как циркуль). Дети по очереди (по договоренности или жеребьевке) бросают шишки в круги, стараясь попасть в центральный. За попадание в центральный круг присуждается 5 очков, в каждый последующий — на одно меньше. Набравший большее количество очков считается победителем.

### **Игра «По нарисованной дорожке»**

**Цель:** совершенствование навыков разных способов ходьбы в природных условиях, развитие наблюдательности, сообразительности, творчества, выдержки.

#### **Правила игры**

1. Ведущий должен оставить четкие следы и определенный «узор» на земле.

2. Игроки соизмеряют длину и постановку своих шагов точно с обозначенными на земле.

**Содержание:** выбирается ведущий. Он становится впереди колонны и «рисует» дорожку: идет по песку (снегу), стараясь оставить своеобразный рисунок из следов (идет широким, узким, приставным шагом, спиной вперед, ставя стопу прямо, под разным углом). При этом следует предусмотреть определенную повторяемость «узора». Дети должны идти друг за другом «след в след», точно повторяя «рисунок». Победителями (их может быть несколько) считаются те, кто правильно выполнит задание.





### *Игра «Пройди и запомни»*

**Цель:** совершенствование различных видов и способов ходьбы в естественных условиях; развитие внимания, наблюдательности, памяти.

**Материал:** шишки, веточки, коряги и другие предметы.

#### **Правила игры**

1. Идти нужно указанным способом (на носках, пятках, боком, спиной вперед и т. д.) и выполнять движения правильно.

2. При повторении игры меняется расположение предметов и их количество.

**Содержание:** на тропинке раскладываются разные предметы (5—7 шт.), найденные в лесу. Дети идут по тропинке друг за другом разными способами (по указанию воспитателя) и одновременно запоминают порядок расположения предметов. Затем каждый рассказывает об увиденном. Допустивший ошибку проходит тропинку повторно и говорит, в чем он ошибся.

### *Игра «Парашиютист»*

**Цель:** совершенствование навыков прыжка в природных условиях, закрепление названий способов прыжков; развитие ловкости, внимания, точности движений.

**Материал:** поощрительные фишки.

#### **Правила игры**

1. Прыгать по сигналу, приземляясь на носки, сохраняя равновесие.

2. Поощряется усложненный прыжок (с поворотом в воздухе, спиной вперед, боком и пр.).

**Содержание:** около пенька (бревна, кочки) в снегу вытаптывается круг (выкладывается из шишек). Дети по очереди спрыгивают с пенька в круг. Поощрительная фишка выдается тому, кто приземлится точно в центр круга. Можно подготовить 2—3 круга с постепенным удалением от места прыжка. Победитель определяется по количеству полученных поощрительных фишек.



### *Игра «Ветер и ветерки»*

**Цель:** упражнение в различных видах и способах ходьбы и бега, развитие внимания, быстроты реакции на сигнал.

#### **Правила игры**

1. Движения всеми игроками должны выполняться правильно и четко.

2. Неправильно выполнивший движение или запоздавший выходит из игры.

**Содержание:** ведущий — ветер — выполняет движения: бег в разных направлениях, с разным положением рук, с высоким подниманием колен, с кружением и приседанием, широким шагом, галопом и т. д. Ветерки должны повторять их в точности.



### Игра «Моя находка»

**Цель:** закрепление движений в естественных условиях; развитие наблюдательности, внимания, фантазии.

#### Правила игры

1. Выбирая находку, необходимо придумать несколько вариантов ее использования.
2. В конце игры называются лучшие способы обыгрывания найденных предметов.

**Содержание:** детям предлагается разойтись по лесу, найти «что-нибудь» и принести все находки в определенное место. Затем все они рассматриваются, высказываются предположения, что можно с ними делать. Например, сухая легкая палочка длиной 80—100 см похожа на посох, с которым ходят лесные сказочные герои. Детям предлагается изобразить любого героя (Гнома, Бабу Ягу, Кащея и т. д.). Эту же палочку можно использовать для прыжков — положить на землю и прыгать через нее разными способами (вдоль, прямо, боком, спиной вперед, на одной и двух ногах и т. д.). Прочный легкий шест длиной до 1,5 м можно использовать для прыжков через узкую канавку, опираясь на него. С таких же позиций рассматриваются и другие находки — желуди, чашечки желудей, шишки от разных деревьев, листья, камешки.

### Игра «Картинная галерея»

**Цель:** закрепление способов движений в естественных условиях; развитие внимания, памяти, фантазии.

#### Правила игры

1. Точно дифференцировать движения по способам их выполнения.
2. Следы на «картине» располагать в виде рисунка.

**Содержание:** каждый из детей выбирает ровную песчаную площадку (примерно 1 м<sup>2</sup>), очерчивает ее в виде рамы. Это картина, на которой надо оставить разные следы. Предварительно дети должны опробовать, какие следы остаются от разных движений (прыжок на двух ногах прямо, боком, с поворотом, на одной ноге, ходьба на носках, пятках, внешней стороне стопы и т. д.). Затем дети выбирают понравившиеся и запечатлевают их, предварительно загладив старые следы. Проводится просмотр готовых картин, угадывание движений.

