

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ОРИЕНТИРОВКИ НА МЕСТНОСТИ

«Следопыты»

Старшая, подготовительная группа

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности, взаимодействие в паре.

Необходимые пособия: предметы, которые игроки будут прятать и находить.

Содержание игры: Участники игры собираются на поляне и делятся на пары. Руководитель вручает игрокам, например, с первыми номерами предметы: флажок, кеглю, мяч и т. д. После этого они вместе с судьей уходят в лес на расстояние 200-300 метров. Каждый прячет свой предмет и возвращается к руководителю, запомнив путь по ориентирам. Судья следит за тем, чтобы предметы были спрятаны примерно на одинаковом расстоянии от поляны и были видны не далее чем за 2-3 метра. Игрок, спрятавший предмет, сообщает игроку своей пары место расположения и путь следования до него. По команде все вторые номера отправляются на поиски предметов. Кто раньше и быстрее это сделает, тот и побеждает.

Затем первые и вторые номера меняются ролями и поиски предметов проводятся еще раз. Победителя определяют по результатам игры.

Правила: Делать записи не разрешается.

Усложнение: первый игрок сообщает напарнику только половину пути.

«Найди предмет»

подготовительная группа

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности, умение работать с картой, ловкость.

Необходимые пособия: карта местности, какой-нибудь предмет.

Содержание игры: Руководитель игры рассказывает ребятам, что неподалеку в лесу спрятан предмет (флажок или кегля) и, чтобы найти его, нужно изучить карту, указывающую дорогу к предмету. Она спрятана недалеко в кустах. Руководитель объясняет ребятам, как добраться до этого места. Карту можно изучить, но не брать с собой. Далее игрок отправляется на поиски. Выигрывает тот, кто раньше других принесет найденный предмет. Руководитель должен находиться в районе спрятанной карты и разрешать все конфликты, возникающие в ходе игры.

Усложнение: Карту могут охранять два сторожа, которые находятся в двух-трех шагах от нее. Тот из игроков, который сумеет незаметно подползти к сторожам ближе, чем на десять шагов и его не окликнут, получает право взглянуть на карту. На это дается 40 секунд, после чего сторож снова прячет карту. Если же сторож заметит приближающегося и окликнет его, игрок выбывает из игры.

«Цветной маршрут»

Для детей 5 лет

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности, умение работать с картой.

Необходимые пособия: размещены знакомые детям предметы или игрушки четырех цветов, карты-схемы, чистые листы, фломастеры.

Содержание игры: Площадка условно делится на 4 маршрута: например, красный, синий, желтый, зеленый. В качестве ориентиров на маршрутах размещены знакомые детям предметы или игрушки указанных четырех цветов. На карте-схеме маршруты изображены цветовыми знаками, соответствующими размещенным ориентирам, которые одновременно являются сигналами поворотов на пути следования. Каждому члену команды (команда состоит примерно из четырех детей) выдается карта, на которой нанесен предстоящий маршрут. Дети должны пройти по своему маршруту, запомнить ориентиры, а затем нарисовать их фломастерами на общей карте. Можно также проехать по маршруту на велосипеде.

Усложнение: Самостоятельные игры типа «Казачьи разбойники»: одна из команд убегает, отмечая свое направление стрелками, другая ищет ее.

«Охота на зверей»

Для детей 6 лет

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности, умение работать с маршрутным листом.

Необходимые пособия: картинки с изображением разных хищных зверей, маршрутные листы.

Содержание игры: На маленькие картонки прикрепляются картинки с изображением разных хищных зверей. Картинки размещаются на территории детского сада, служа отметками маршрута. Перечень зверей на том или ином маршруте зарисовывается воспитателем на контрольной карточке. По мере прохождения маршрута дети собирают картинки с изображением зверей и отдают их взрослому для оценки выполнения задания.

Усложнение: ввести карточки с домашними, например, животными. Для запутывания.

«Ночное ориентирование»

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности

Количество игроков: четное

Необходимые пособия: табуретка, 2 повязки на глаза

На расстоянии 10 метров от старта устанавливается табуретка, и первым участникам завязываются глаза. По сигналу они должны дойти или добежать до табуретки, обойти его и, вернувшись к команде, передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами! И так вся команда. Во время движения команда может помогать своим участникам возгласами: «правее», «левее», «вперед», «назад». А поскольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему.

Когда на линию старта возвращается последний игрок, для всей команды наступает «день». Для кого «день» наступит раньше, те и победили.
Усложнение: команды не могут помогать своим участникам.