

Структурное подразделение Детский сад № 19 «Колокольчик»
государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области
средней общеобразовательной школы №3 г. о. Чапаевск Самарской области

Игра - бродилка «Радуга странствий» (игры – задания)



Авторы:
Моторина С.В.
Петухова Е.П.
Канищева Е.С.

г. о. Чапаевск, 2025 г.

Игры – задания:

- «Скорая помощь»
- «Раз, два, три - что может быть опасным найди» (с движением)
- «Угадай-ка»
- «Стоп» (с движением)
- «Продукты для похода»
- Лото «Собираем продукты в поход»
- Лото «Готовим борщ и кашу»

«Скорая помощь»

Цель: закрепление представлений и формирование практических умений по оказанию первой помощи.

Игровое оборудование: картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка)

Игровые действия: Обыгрываются ситуации, когда человек порезал ногу, разбил колено, локоть, температура поднялась, заболело горло, попала соринка в глаз, укусила оса, пошла носом кровь). Отрабатывается последовательность действий.

«Раз, два, три-что может быть опасным найди» (с движением)

Цель: Закреплять представления об источниках опасности в походе.

Игровое оборудование: картинки с изображением различных объектов природного и рукотворного мира, с изображением местности с различным рельефом и растительностью, сигнальные карточки (осторожно-восклицательный знак и зачеркнутый круг-запрещающий знак)

Игровые действия: Моделируется игровая ситуация на площадке. Раскладываются карточки по площадке. Ведущий считает до 5-10, а дети в это время, двигаясь по участку, должны собрать те объекты, которые по их мнению могут быть опасны. Уточнение: опасные природные места дети отмечают сигнальными карточками (запрещено или опасно). Каждый игрок должен объяснить свой выбор. (Можно все опасные объекты отмечать сигнальными карточками). Игра может проходить в форме соревнования команд, чья команда лучше справится с заданием, объяснит свой выбор, та и выиграет.

«Угадай-ка»

Цель: развивать быстроту реакции, внимание, ориентировку в пространстве; закрепить знание топографических знаков.

Игровое оборудование: карточки с топографическими знаками (вариант карточки с приметами, помогающими ориентироваться на местности)

Игровые действия: Играющие встают в ряд. Перед каждым несколько табличек с топографическими знаками (перевернутыми изображением вниз). Такой же комплект знаков находится у ведущего. Он открывает любой знак из своего набора. Играющие должны как можно быстрее найти у себя такой знак и правильно назвать его значение. Выигрывает тот, кто быстрее откроет все карточки.

«Стоп» (с движением)

Цель: Совершенствовать быстрый темп ходьбы, развивать быстроту реакции, ловкость, умение реагировать на звуковые сигналы; воспитывать умение играть в коллективе.

Игровое оборудование: мелок, обручи, шнур.

Игровые действия: На расстоянии от 10-16 шагов от границы проводится линия или выкладывается шнур-исходная линия, на которой близко друг к другу стоят играющие. На другом конце площадки очерчивается круг или кладется обруч-место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах все играющие подвигаются по направлению к водящему. После сигнала: «Стоп!» все останавливаются, а водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел остановиться и сделал лишнее движение, водящий возвращает на исходную позицию. Остальные продолжают движение с того места, где их застал сигнал «Стоп!». Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в круг до сигнала «Стоп!». Победитель берет на себя роль водящего.

Игра - задание «Продукты для похода»

Цель: расширять представления детей о продуктах, которые можно взять в поход на природу.

Игровое оборудование: карточки с изображением продуктов.

Содержание: играющим предлагается отобрать из предложенных продуктов те, которые можно взять в поход. Объяснить свой выбор.

Лото «Собираем продукты в поход»

Цель: ознакомление участников с требованиями к продуктам питания для похода.

Игровое оборудование: два поля, набор карточек с продуктами.

Игровые действия: детям предлагают две карточки, на одной изображена картинка скоропортящихся продуктов, на другой – не скоропортящиеся. Воспитатель поочередно показывает детям карточку с продуктом, дети по принципу лото распределяют продукты и закрывают окошки в своих полях.

Лото «Готовим борщ и кашу»

Цель: формирование знаний, необходимых для приготовления пищи в походе.

Игровое оборудование: два поля, набор карточек с продуктами.

Игровые действия: детям предлагают две карточки, на одной изображена картинка с борщом, на другой – гречневая каша с тушенкой. Воспитатель поочередно показывает детям карточку с продуктом, дети по принципу лото распределяют продукты по своим блюдам и закрывают окошки в своих полях.