**Картотека дидактические игры для прогулок с детьми дошкольного возраста.**

**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 «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 «Листопад».**

**Цель:** закрепление двигательных умений в естественных природных условиях; развитие ловкости, грациозности движений, внимания, наблюдательности. Материал: легкий шарф или колечко с привязанными к нему разноцветными ленточками разной длины.

**Правила игры:**

1. Дети должны подбирать наиболее подходящие к заданию движения,

выполнять их эмоционально, грациозно.

2. Начинать и заканчивать движения следует точно по сигналу.

**Содержание:** воспитатель читает стихотворение: «Падают, падают листья, в нашем лесу листопад, желтые, красные листья по ветру вьются, летят... ». Затем, размахивая шарфом или колечком, говорит детям: «Я — ветер, вы — листья», — и предлагает различные игровые задания.

Например: ветра нет — листья уснули (все приседают, закрывают глаза); подул ветер и погнал листья (дети двигаются в разных направлениях — прямо, боком, спиной вперед);

закружились листья на месте; стих ветер — листья отдыхают и т. д. Роль ветра можно поручить кому-либо из детей.

---------------------------------------------------------------------------------------------------

**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 «Что мы видим?».**

**Цель:** развитие внимания, наблюдательности, быстроты реакции; активизация словаря; упражнение в различных видах и способах движений.

**Правила игры:**

1. Называть слово надо быстро, не задумываясь.

2. Нельзя повторять слова и движения.

**Содержание:** дети по очереди называют одним словом, что видят вокруг (например: лес, небо). Кто не может быстро придумать слово — выполняет какое-нибудь движение (подпрыгивает, кружится и т. д.), остальные повторяют за ним. Победителем считается тот, кто назвал больше слов.

----------------------------------------------------------------------------------------------------

**Игра «Найди камешки».**

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

**Правила игры:**

1. Находить камешки в соответствии с заданием.

2. Нельзя повторять уже выполненное кем-либо из детей движение. **Содержание:** детям поочередно даются задания: найти самый большой камешек, самый гладкий, острый, причудливый, красивый и т. д. Эта часть игры проводится в форме соревнования — кто быстрее? Во второй части каждый из детей придумывает движения со своим камешком. Выигрывает тот, кто больше придумает движений.

----------------------------------------------------------------------------------------------------

**Игра «С горки на горку».**

**Цель:** двигательные забавы; закрепление движений в естественных условиях; развитие внимания, образного мышления, памяти.

**Правила игры:**

1. Внимательно слушать и подбирать движение, наиболее соответствующее заданию.

2. Выполнять движения правильно.

**Содержание:** дети по сигналу поднимаются на горку и спускаются с нее, подбирая то движение, которое соответствует образному заданию воспитателя (например, на горку — лошадки, с горки — зайчатки; на гору — зайчата, с горы — медвежата; на гору — стрекозы, с горы — козы; на гору — муравьи, с горы — журавли и т.д.). Побеждает тот, кто точнее подберет движение и правильно его выполнит. Победитель становится руководителем игры.

----------------------------------------------------------------------------------------------------

**Игра «Ребята и зверята».**

**Цель:** забавы-импровизации; совершенствование движений; развитие творчества, фантазии.

**Правила игры:**

1. Четко дифференцировать движения и изображаемых животных согласно тексту.

2. Использовать как можно больше различных движений. Содержание: дети выполняют движения соответственно тексту:

— На зеленом на лугу бегают ребята. (Дети бегают кто как хочет.)

— Это вовсе не ребята, а какие-то зверята. (Изображают с помощью движений различных животных.)

— Убежали все зверята, вновь вернулись к нам ребята. (Выполняют любые движения.)

Воспитатель отмечает наиболее интересные импровизации, подчеркивает, кто из детей использовал больше разнообразных движений.

----------------------------------------------------------------------------------------------------

**Игра «Придумай сам».**

**Цель:** закрепление движений в естественных условиях; речевые упражнения с использованием предлогов; развитие наблюдательности, внимания.

**Правила игры:**

1. Подбирать движения точно по словесному заданию.

2. Выбирать разные предметы для движений.

**Содержание:** воспитатель дает детям первую часть задания, вторую они придумывают сами. Например, воспитатель говорит: «Все побежали и спрятались за... » Дети должны найти разные предметы и спрятаться за ними (за деревом, кустом, друг за другом). Последующие задания могут быть такими: подпрыгнули до... ; покружились и присели под... ; прошли спиной вперед и прислонились к... ; взялись за руки и допрыгали до...