**Подвижные и развивающие игры в лесу**

***Тропа (вариант «салки», «пятнашки»)***

Из группы участников игры выбирают двух наблюдателей, остальные делятся на две команды «перебежчиков» и «пограничников». Оговариваются правила игры, ограничение по времени (10-20 минут, в зависимости от числа участников) и отличительные знаки команд. Отсчет времени - по сигналу посредника.

Посредник с наблюдателями находится в своем «Штабе» на поляне, возможно в центре игровой зоны.

«Пограничники» располагаются вдоль тропы или просеки, либо опушки леса с интервалом 5-10 метров друг от друга.

«Перебежчики» прячутся в лесу и по сигналу посредника (например, вожатого) стремятся пересечь тропу по одному или малыми группами, явно или скрытно - кто как, лишь бы проскочить неосаленным, незапятнанным. Зона осаливания на тропе и приблизительно на 10 метров вглубь леса, с обеих сторон от тропы. Пересекший эту зону «перебежчик» уже не преследуется и приносит своей команде очко. За каждого осаленного очко получает команда «пограничников». Подсчет очков осуществляют наблюдатели. Однако, на той стороне, на которую прорываются «перебежчики», не обязательно ставить предел, в этом случае проскочивший должен успеть добежать до «Штаба» и коснуться руки посредника.

Побеждает команда, которая за время игры набрала большее количество очков.

***Охота на "лисицу"***

В игре участвуют от 3 до 10 и более человек. Все играющие собираются вместе и выбирают "лисичку". Она берет с собой пакет или сумку с 40-50 заранее вырезанными из бумаги квадратиками (5х5 сантиметров).

"Лисица" скрывается в лесу, а через 5-7 минут на ее поиски выходят остальные играющие - "охотники". Они идут цепочкой, как бы прочесывая лес, чтобы не пропустить лисий след, то есть бумажку, которую "лисичка" кладет на землю, накладывает на ветку кустарника или елочку, прикрепляет к дереву. Делает она это через каждые 15-20 шагов. Когда все бумажки кончатся, лисичка прячется в кустарнике, ельнике или овражке, маскируется, чтобы ее трудно было найти. Задача" охотников" - собирать все бумажки (следы) по пути, стараясь не упустить след лисицы. Последние пять бумажек желтого цвета. Это значит, что уже где-то близко нора "лисицы", и "охотники" должны особенно быть внимательны. Когда, по их мнению, все или большая часть бумажек (следов) собрана, старший по игре объявляет поиск. Через 10 минут он дает свисток, по которому "лиса", если она не найдена, должна голосом дать о себе знать. Все участники игры собираются вокруг хитрой "лисы". Если же "лисица" в ходе игры обнаружена, она считается проигравшей и должна выполнить желания "охотников". Спеть, например, сплясать, рассказать стихотворение, поговорку, придумать историю.

***Пересмешник***

Игру можно провести в густом лесу, где легко спрятаться. Выбирают вожака и водящего. Последнего в этой игре называют еще "пересмешником", как птицу, которая, услышав тот или иной звук, подражает ему. Вожаку и "пересмешнику" вручают по свистку. Хорошо, если они различаются немного по высоте тона. "Пересмешник уходит в лес и, минут через пять, дает свисток. По этому сигналу на ловлю "пересмешника" отправляются все другие частники игры. Вожак время от времени свистит. На это ему тут же должен ответить "пересмешник". Ориентируясь по звуку, играющие стараются поймать водящего, который, перебегая с места на место, прячется в лесу. Тот, кто поймает водящего, при повторении игры, сменяет вожака, который становится "пересмешником".

***Лесные ориентиры***

Если желающих принять участие в игре много, то руководитель делит их на пары. Одной паре он предлагает определить стороны горизонта по деревьям. Другой - по солнцу, третьей - по часам, четвертой - по пням или муравейникам. Через некоторое время каждый участник или пара сообщает свой результат. Кто правильнее и быстрее выполнит задание, того и объявят знатоком леса. Перед началом этой игры (а лучше - и перед тем, как пойти в лес) можно объяснить участникам правила и способы ориентирования на местности.

Вот некоторые из них.

* В средней полосе солнце летом бывает в 7 часов утра на востоке, в 13 часов стоит приблизительно на юге, в 19 часов - на западе.
* Цветы подсолнечника и череды, как правило, поворачиваются за солнцем и никогда на север.
* На отдельно растущих деревьях листва гуще с южной стороны.
* С северной стороны кора деревьев грубее и на стволе больше мха.
* На пнях слои ежегодных приростов с северной стороны тоньше и плотнее, чем с южной, а валуны обрастают мхом с севера.
* Муравейники почти всегда расположены у деревьев с юго-запада.
* Пауки натягивают паутину обычно с севера на юг.

***МультфильмыЗнамя***

В игре участвуют все желающие, чем больше, тем лучше. Дети разбиваются на две команды. После делят территорию леса на две части, определяя границы. Между половинами находится так называемая «свободная зона», не принадлежащая ни одной из команд (если возможно, тропинка, чтоб хорошо было заметно). Каждая команда на своей половине прячет знамя определенного цвета (лучше выбирать яркие, чтоб в лесу было хорошо видно). Знамя можно прятать куда угодно, но только так, чтоб хотя бы его часть было видно. Каждая команда делиться на нападающих и защитников. Задача нападающих – найти и принести на свою территорию знамя противника. Задача защитников – защитить знамя своей команды. Если вы увидели на своей территории противника, вы можете его «заморозить» прикосновением, чтоб он не смог никуда пройти. Но его может «разморозить» прикосновением член его команды. Перепрятывать и забирать из рук нападающего знамя защитники не должны (даже если он заморожен)! Выигрывает команда, первая доставившая на свою половину знамя противника.

***Десятка***

В этой игре также участвуют все желающие. Перед игрой нужно собрать в лесу 10 предметов, но все они должны быть исконно лесными (например шишки, желуди, листочки). Их раскладывают на земле, и дети пытаются запомнить их все. Потом предметы накрывают, а ребят отправляют на их поиски. Они должны найти как можно больше таких же предметов, каких увидели. Кто принесет больше – тот и победитель.

***Фото на память***

Играют двое. Один исполняет роль камеры, другой – оператора. Камера закрывает глаза, и оператор ведет ее к какому-либо интересному месту. Камера «включается» (открывает глаза, когда оператор ее касается) и в течение 3-5 секунд «делает снимок» (запоминает), после чего «выключается» (закрывает глаза). Можно сделать несколько снимков, а после отправляться «проявлять» фотографии – рисовать все, что запомнилось. Потом оператор и камера могут поменяться ролями.

***Знакомство с лесом***

В этой игре лучше, чтоб участников было не более 6. Нужно выбрать ведущего. Все остальные участники выстраиваются в цепочку и кладут руки на плечи впередистоящего. Им завязывают глаза. Ведущий становится первым. Он ведет детей по лесу, обращая внимание ребят на окружающие звуки, запахи, шорохи, перемены местности. Игроки должны как можно точнее запомнить местность посредством осязания, обоняния и слуха. После «путешествия» их просят нарисовать местность, по которой они путешествовали. Важно, чтобы никто не отвлекал играющих. Путь лучше всего прокладывать по богатой переменами местности с интересными пунктами: переменами солнечного света, подъемами и понижениями местности, возможно с пересечением небольшого ручейка и т.д.

***Звуки леса***

Играют все желающие. Участники игры садятся, закрывают глаза и в течение 3 – 5 минут слушают все лесные звуки и шорохи вокруг себя. Потом обсуждают, что они слышали. Можно попросить их нарисовать тех, кому эти звуки принадлежат.

***Точка зрения***

Играют все желающие. Каждый участник игры выбирает себе часть полянки. Он маркирует его каким-нибудь природным материалом, например веткой. После этого он получает лупу, с помощью которой он, ползая по траве, наблюдает травы, жуков, пауков, росинки и многое другое. Так дети могут исследовать мир с точки зрения гусеницы или муравья. Это достаточно интересно для детей дошкольного возраста. В конце игры просят детей нарисовать, что же они исследовали. Дополнительно можно подробнее рассказать ребятам об этих растениях и насекомых.

***Оживление***

Участвуют все желающие. Участники игры делятся на две группы. До начала игры каждая группа ограничивает с помощью веток или веревки небольшой участок. Дети мастерят  фантастических животных из природных материалов и расставляют их на своем участке так, чтобы они сливались с окружающей средой. Во время игры ребята ищут этих зверей на участках друг друга, потом дают им имена и придумывают, как они живут, таким образом их «оживляя».

***Радуга***

Играют все желающие. Каждый игрок получает по листу белой бумаги или картона и отправляется в лес собирать предметы самых разных цветов. Через некоторое время ребята собираются снова вместе, чтобы обсудить свои находки, поделиться впечатлениями. У кого вышла самая яркая радуга, тот и победил.

***Найди пару***

Играют все желающие. Детям раздается по листку цветущих растений и через определенное время (5 или 10 минут) нужно отыскать цветок. В лесу можно раздать всем одинаковые листья какого-нибудь редкого для этих мест дерева и дать задание найти его. Естественно, кто первый – тот и победитель.