***Игры на прогулке***

***Кто больше запомнит***

Для игры выбирается открытое место с разнообразным ландшафтом. Дети образуют команды с равным числом участников. Игроки каждой команды становятся в два ряда спинами друг к другу и соединяют ладони. Эту связь нельзя разрывать в течение всей игры.

Воспитатель дает сигнал к началу игры и засекает время. На общее наблюдение отводится, например, 3 минуты, и команды должны сделать за это время три оборота вокруг своей оси, стараясь как можно лучше запомнить то, что происходит перед их глазами.

Затем воспитатель ставит играющих первой команды лицом в каком-либо направлении, и каждый из них по очереди задает по одному вопросу своим соперникам, которые стоят к этим объектам спиной и не могут видеть, что здесь сейчас стоит, растет или движется, но могут вспомнить, если внимательно запоминали минуту назад. Отвечать на вопросы может каждый член из второй команды.

Когда определенное число вопросов задано и ответы получены, воспитатель ставит играющих второй команды лицом в другом направлении, и вопросы задаются уже первой команде. Побеждает та из команд, которая дала больше правильных ответов.

***Кто наблюдательнее***

Играющие делятся на команды. У каждого должен быть карандаш и блокнот. По сигналу воспитателя дети в течение 10—15 минут записывают возможно большее количество объектов или предметов, которые видят перед собой. Игра будет интереснее, если наблюдатели получат дополнительные задания, например, отмечать только круглые предметы, прямоугольные, красного цвета, деревянные, каменные, металлические, названия которых начинаются на определенную букву и т. д. После окончания времени наблюдения команды получают 2 минуты на общее обсуждение результатов и должны огласить свой список. Побеждает та команда, список которой получился длиннее.

Эту игру можно провести и без разделения на команды, на личное первенство.

***Сколько шагов до дерева***

Во время прогулки воспитатель останавливает детей на короткое время, указывает на какое-либо дерево и предлагает определить на глаз, сколько до него шагов. Для проверки ответов все направляются к дереву. Считать шаги воспитатель поручает самому рослому из детей, запрещается ему мешать, сбивать со счета, подталкивать.

Побеждает назвавший число шагов, близкое к правильному. Затем намечается другой объект, и игра продолжается.

***Определим высоту***

Эту игру следует проводить в солнечный день. Играющим предлагается определить на глаз высоту находящегося вдали дерева, дома, фонарного столба, рекламного щита и др. Выслушав предположения детей о размере выбранного объекта, воспитатель предлагает детям измерить его высоту по тени. Для этого сначала измеряется длина тени вертикально стоящей метровой палки. Высота измеряемого объекта равна стольким метрам, сколько раз тень от палки можно уложить по длине тени этого дерева или сооружения.

***Ботанические жмурки***

Участники игры делятся на две команды. Игрокам одной команды завязывают глаза, они — «жмурки». Каждый из жмурок получает от игроков другой команды по пять листьев, цветов или стеблей. На ощупь или по запаху жмурка должен определить, какие растения ему дали. За каждое правильное название он получает одно очко. Очки всех членов команды суммируются.

Потом команды меняются ролями: те, кто был жмуркой, раздают растения своим соперникам. Выигрывает команда, которая наберет больше очков.

Правила игры: растения для игры следует выбирать самые разнообразные, но обязательно хорошо знакомые детям. Не стоит включать в «набор для отгадывания» крапиву, шиповник и другие сильно колющиеся и жгучие растения.

***Викторина « Что ? Где ? Почему ?»***

Викториной называют игру в вопросы и ответы. Воспитатель может задавать вопросы отдельным командам по очереди или одновременно, определяя, какая дала ответ быстрее и правильнее. За каждый правильный ответ команде начисляется очко. Победителями становятся играющие той команды, которая получила больше очков. Не беда, если на какие-то вопросы дети не сумеют дать научно обоснованных ответов. Воспитатель поможет поточнее сформулировать, найти нужные определения или просто объяснит, если все участники игры зашли в тупик.

Уместна ли викторина на прогулке? Конечно, ведь младшие школьники очень любознательны и интересуются самыми разными вещами одновременно. А если какие-либо объекты природы попадут в поле их зрения на прогулке или возникнет ассоциация с чем-то ранее замеченным, то самое время об этом поговорить.

Перечень вопросов викторины на природе может быть примерно следующий:

?   Почему в жаркое время года, обмахивая лицо, мы ощущаем прохладу?

(В жаркую безветренную погоду воздух, примыкающий к нашему телу, медленно заменяется другими слоями слабо движущегося воздуха и значительно нагревается. Мы испытываем сильную жару. Обмахиванием лица ускоряем смену воздуха, и быстрее поступающий прохладный воздух отнимает у тела теплоту. Этим и объясняется приятная прохлада, которую мы ощущаем при обмахивании.)

? Греет ли шуба в мороз?

(Сама шуба, конечно, не греет, то есть не дает никакого тепла, но благодаря большому количеству воздуха, заключенному в вате, синтепоне или меховой подкладке, шуба хорошо сохраняет тепло, выделяемое нашим телом.)

 ?   Почему зимой на оконных стеклах появляются снежные узоры?

(Зимой воздух около оконных стекол сильно охлаждается, и часть водяных паров из него оседает на холодные стекла в виде кристалликов льда. На углах этих кристалликов образуются рожки, которые начинают ветвиться и разрастаться. Затем кристаллики соединяются между собой и образуют на стекле самые причудливые узоры.)

? Почему вода в реках и озерах не промерзает до дна?

( Потому что лед легче воды. Охлажденные слои воды застывают на поверхности коркой льда, а затем лед и снег на нем предохраняют воду от промерзания. Если бы лед был тяжелее воды, он опускался бы на дно, и вода замерзала бы сплошной глыбой.)

 ?   Что такое молния и гром?

(Молния — это очень сильная электрическая искра. В нашей повседневной жизни мы иногда наблюдаем молнию и гром в миниатюре, имея дело с электрическим штепселем: при соединении вилки со штепселем или при отключении в месте контакта с легким треском вспыхивает искра. Нечто похожее происходит и в природе, когда в слоях облаков скапливается электричество. При достаточном напряжении между облаками и землей происходят колоссальные искровые разряды. Это и есть молния. Гром возникает не от того, что «туча с тучей сталкиваются», а в результате сильного нагревания столба воздуха, по которому проходит молния. Образующиеся в воздухе тепловые волны переходят в звуковые и воспринимаются нами, как раскаты грома.)

 ? Что такое радуга?

(Если пульверизатором разбрызгивать воду, стоя в это время спиной к солнцу, которое должно быть не особенно высоко над горизонтом, то можно получить маленькую радугу. То же самое происходит и в природе после только что прошедшего дождя. Когда воздух наполнен множеством плавающих в нем капелек. В этих каплях преломляются солнечные лучи, свет разлагается на составные части, и получается разноцветная полоса, называемая радугой.)

 ? Как измерить расстояние... нотами?

(Ми-ля-ми. Географическая миля — 7420 метров, а морская — 1852метра.)

?   Где находится самое большое пресноводное озеро в Европе и как оно называется?

(В Ленинградской области — Ладожское озеро. Его площадь 18,1 тыс. кв. км, наибольшая глубина — 230 метров.)

?   Какое озеро самое глубокое в мире?

(Байкал. Его глубина 1620 метров. По количеству воды он равен Балтийскому морю.)

?   Когда день на земле равен ночи? Где в это время солнце стоит в зените?

(В дни равноденствий — 21 марта и 23 сентября. В зените солнце находится в это время на экваторе.)