**Игра: «ГУСЕНИЦА».**

**Цель:** развивать умение детей сосредоточиться; формирование у детей чувственное восприятия окружающей среды.

**Оборудование:** повязки на глаза.

**Ход игры.**

Приведите детей в уединенное место. Завяжите им глаза и выстройте в линию, напоминающую гусеницу: каждый ребенок кладет руки на плечи предыдущего. Скажите им, что пока вы будете их вести, они должны прислушиваться, принюхиваться, стараться почувствовать все, что их окружает. Делайте частые остановки в интересных местах, таких как чаща деревьев, груда камней или попросите их принюхаться к аромату цветка или кустарника. Чем больше разнообразия на маршруте, тем лучше.

Когда вы пройдете достаточно большой путь, снимите повязки. Дети должны попытаться найти дорогу к исходной точке. Прежде чем отправиться в обратный путь, можно попросить их начертить план или карту обратной дороги и местности, по которой она проходит. Это поможет им перевести в изображение те звуки, запахи и осязательные ощущения, которые сопровождали их путь с завязанными глазами.

Внимание! Трудно управлять «слепой» гусеницей, состоящей более чем из шести участников.

**Игра. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА**

Эта игра похожа на игры типа "Кто первый?". Но она построена так, чтобы научить детей различать и запоминать виды деревьев и кустарников данной местности. Как только ознакомитесь с местом, где будете проводить игру, соберите образцы листьев, цветов и семян деревьев и кустов -всего 7-10 предметов. Разбейте группу на две равные команды. Выстройте их лицом друг к другу в 10 метрах друг от друга. Разложите предметы на

земле в ряд между командами. Команды должны рассчитаться так, чтобы у каждого игрока в каждой команде был свой номер (т.е. 1,2,3 и т.д.).

Когда команды будут готовы, произнесите название дерева или кустарника, частью которого является один из лежащих на земле предметов, затем назовите номер. (Чтобы внести элемент неожиданности, называйте номера не по порядку). Например, "Следующее растение - буковое дерево, а номер- 3!".

Как только игроки под номером 3 услышат свой номер, они должны подбежать к образцам на земле и, стараясь опередить соперника, найти буковую веточку. Победивший игрок приносит своей команде два очка. В случае ошибки команда теряет 2 очка.