

**КАРТотеКА ПОДВИЖНЫХ ИГР И ЭСТАФЕТ
НА ВОЕННУЮ ТЕМУ**

Составитель:
инструктор ФИЗО
О.Ю. Григорьева

1. Игра «Вертолёты».
2. Эстафета «Пройди полосу препятствий»
3. Игра «Сапер»
4. Игра «Снайпер»
5. Эстафета «Всадники»
6. Игра «Тоннель»
7. Подвижная игра «Самолёты»
8. Эстафета «Доставь конверт с секретным донесением».
9. Эстафета «Переправа через болото».
10. Эстафета «Кавалеристы».
11. Эстафета «Моряки».
12. Эстафета «Танкисты».
13. Подвижная игра «Танки»
14. Подвижная игра «Лошадки»
15. Подвижная игра «Моряки и акула».
16. Хороводная игра «В Армии служат разные войска
17. И/у «Пограничный столб»
18. И/у «Бомбардировщики»
19. И/у «Трап»
20. и/у «Собери патроны»
21. Эстафета «Прицельный бой»
22. И/у «Подъем»
23. И/у «Разведчик»

Игра «Вертолёт».

Дети делятся на две команды. По залу разложены два обруча, в каждом обруче стоит флажок под цвет обруча (красный, синий или др. цветов) – обозначающий ангар. Детям раздается по две ленты на кольцах одного цвета. Цвета лент соответствуют цвету флажков и обручей. По сигналу воспитателя: «К полету готовься!» дети управляют вертолёты (наклоняются, заводят мотор (кружат руками перед грудью). По команде: «Взлетаем!» берут ленты за кольца, поднимают руки вверх и летят (разбегаются в разные стороны). По команде «На посадку!» летчики ведут вертолеты и приземляются в свой ангар. Во время следующего полета, воспитатель незаметно меняет флажки в обручах. Те дети, которые приземлились в чужой ангар, выбывают из игры. Побеждает та команда, которая быстро займет свой ангар в полном составе или с наименьшей потерей лётчиков.

Эстафета «Пройди полосу препятствий».

- перешагнуть через кегли (не уронив их)
- проползти на животе под дугой
- проползти на четвереньках сквозь обруч и бегом вернуться назад

Игра «Сапер».

По залу разбросаны шары двух цветов-мины. Напротив каждой команды стоит корзина. По сигналу «Собрать мины» каждая команда собирает шары своего цвета. Побеждает та команда, которая быстрее соберет шары.

Игра «Снайпер».

Дети делятся на две команды. Каждая команда выстраивается в свою шеренгу и попадает снарядами (катать мяч) в цель (сбивают кегли). Побеждает команда, которая раньше собьёт все кегли.

Эстафета «Всадники».

Участники из каждой команды садятся на большие мячи. По сигналу начинают скакать на них до флажков и обратно, побеждает та команда, которая быстрее всех пройдет эту эстафету.

Игра «Тоннель».

Все участники обеих команд выстраиваются парами лицом друг к другу, берутся за руки и приседают. Последняя пара пролезает в тоннель на животе (как разведчики) и выбираются на свободу. Дети, образующие тоннель задевают разведчиков руками по спине, щекочут, слегка постукивают. И так в тоннель пролезают по очереди все участники игры.

Подвижная игра «Самолёты».

По команде воспитателя «Заводим моторы!» - дети делают вращательные движения руками перед грудью. При команде: «Самолёты летят» дети разводят руки в стороны (как крылья у самолёта) и бегают врассыпную. По сигналу воспитателя: «На посадку!» - дети садятся на скамейку.

Эстафета «Доставь конверт с секретным донесением».

По сигналу взрослого первый ребенок бежит с конвертом между конусами «змейкой» к обручу, оставляет его, следующий ребенок забирает из обруча и передает следующему игроку. Выигрывает команда быстро и правильно справившаяся с заданием.

Эстафета «Переправа через болото».

Нужно дойти до ориентира (конуса, прыгая по «кочкам» (кольца диаметром меньше обруча) на одной ноге, не оступившись и обратно, передав эстафету следующему игроку. Выигрывает команда, которая быстро и правильно справилась с заданием.

Эстафета «Кавалеристы».

Напротив каждой команды на определённом расстоянии поставлены конусы. По сигналу взрослого впереди стоящие дети «салятся на коня» (большие мячи) и скачут до конусов, оббегают их змейкой и возвращаются в свою команду. Передают коня следующим игрокам. Выигрывает команда, быстро справившаяся с заданием.

Эстафета «Моряки».

Подъем на мачту корабля по канату. Канат лежит на полу напротив каждой команды, наступая на него, передвигаться вперед боком приставным шагом, по очереди. Выигрывает команда, быстро справившаяся с заданием.

Эстафета «Танкисты».

Имитация гусеницы танка. Дети стоят в колонне по одному всей командой, положив руки на плечи друг другу, двигаются вперед до ориентира (конуса) и обратно. Чья команда быстрее справится с заданием, та и выигрывает.

Подвижная игра «Танки».

На полу в центре зала лежат обручи – танки, по количеству на один меньше, чем детей. Под музыку дети бегают вокруг обручей. Как закончилась музыка, каждый участник торопится занять место в

«танке» (становится в обруч). Тот, кому не хватило «танка» (обруча, выходит из игры. После чего убирают один обруч. Игра продолжается до тех пор, пока не останется два игрока и один обруч.

Подвижная игра «Лошадки».

Дети делятся на две группы: одни изображают «лошадок», другие – «конюхов». Каждый «конюх» имеет «вожжи» - скакалки. По сигналу воспитателя «конюхи» ловят «лошадок», «запрягают» их (надевают «вожжи»). По указанию воспитателя дети могут ехать (бежать в паре) тихо, рысью или вскачь. Через некоторое время «лошадей» распрягают и выпускают на луг, «конюхи» садятся отдыхать. Через 2-3 повторения игры дети меняются ролями. В игре дети чередуют движения: бегают, подпрыгивают, ходят шагом и т. п. Можно предложить разные сюжеты поездок: на скачки, за сеном, в лес за дровами. Если «конюх» долго не может «поймать» какую-либо из «лошадей», другие «конюхи» помогают ему.

Подвижная игра «Моряки и акула».

Моряки купаются, бегают по всему залу! Не толкаемся! Плывёт акула, все на корабль! (3-4 раза).

Хороводная игра «В Армии служат разные войска».

Дети стоят в кругу. Воспитатель даёт команды, дети выполняют соответствующие им движения:

В Армии служат моряки (руки друг другу на плечи, качаются из стороны в сторону как волны);

В Армии служат солдаты (маршируют на месте);

В Армии служат кавалеристы, конные войска (скачут как лошадки);

В Армии служат лётчики (заводим мотор);

В Армии служат танкисты (салятся на корточки вытягивают руки с сомкнутыми ладонями вперёд – танк).

«Пограничный столб».

Пограничный столб разрушен. Наша задача восстановить пограничный столб. Для этого предлагается конструктор лего (5 зеленых и 5 красных деталей). Можно взять 2 или 3 набора таких деталей. Собираем столб на скорость, кто быстрее соберет тот и выиграл.

«Бомбардировщики».

Для этой **игры** необходимы надутые шары. Под ритмичную музыку дети бегают по залу изображая самолет. Звучит команда «бомбы». Необходимо сесть на шар и лопнуть его. После чего продолжить свой полет, пока все «бомбы» не взорвутся. «Все цели поражены» - команда «Домой». Музыка выключается.

«Трап».

На полу лежит верёвка. Задача игроков пройти по ней и не оступиться.

«Собери патроны».

На полу лежат «патроны». По сигналу дети собирают их в корзину. Побеждает тот, кто соберет больше патронов.

«Прицельный бой».

Дети поочередно бросают шарики в корзину, которая стоит в 2—3 метрах от них. Тот, кто смог забросить наибольшее количество предметов в корзину, считается победителем.

«Подъем».

На стуле висит куртка. Кто быстрее оденется при слове «Подъем», тот и победил.

«Разведчик».

Расставить фишки в произвольном порядке. Все дети - это отряд бойцов, из которых выбирается «командир» и «разведчик». Задача «разведчика» пройти между стульями, обходя их с разных сторон. «Командир» в это время внимательно смотрит за продвижением «разведчика». Затем он ведет «отряд» по пути, который был ему, указан «разведчиком». Игра повторяется с новым «командиром» и новым «разведчиком»