

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение детский сад №18 пос. Гирей  
муниципального образования  
Гулькевичский район**

## **Картотека**

**подвижных игр и эстафет на военную тему**

**Воспитатель:**

**Кондратьева Л.В.**

**2022 г.**

### ***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 заправляют вертолёт (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 враспынную. 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 «садутся 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 «Танкист»***

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).

### ***Подвижная игра «Разведчик»***

Ход игры:

Дети бегают врассыпную, затем замирают в разных позах. Разведчик запоминает позы играющих, отворачивается (или выходит из комнаты). 1-2

играющих изменяют свою позу. Разведчик должен вернуть все в исходное положение.

### ***Хороводная игра «Флажок»***

Цель: Учить ходить ритмично, подвижно, красиво.

Ход игры: дети стоят по кругу, один ребенок в середине с флажком. Воспитатель ведет детей по кругу, ребенок в центре идет противходом, поднимая флажок. Все говорят речитативом:

Дети стали в кружок,  
Увидали флажок.  
Кому дать, кому дать?  
Кому флаг поднимать?  
Выйди, Оля, в кружок,  
Возьми, Оля, флажок!  
Выйди, выйди, возьми,  
Выше флаг подними!

Ребенок выходит в середину и берет флажок у того, кто стоит в центре, а тот уходит в общий круг. Игра повторяется.

### ***Подвижная игра «Смелые солдаты»***

Тема: Расширение представлений детей о Российской армии

Цель: Расширение представлений детей о Российской армии в подвижной игре

Материал: шнур, обручи 2 шт.

Ход игры: На одной стороне зала обозначается воинская часть (шнур), в которой находятся солдаты 3 ребенка). На противоположенной стороне зала находится командир роты солдат. (стоит в обруче). А сбоку зала находятся вражеские войска (дети). Командир роты зовет солдат на разминку, солдаты выходят из воинской части и выполняют различные движения. Командир подает сигнал (это означает, что вражеские войска появились в части, дети бегают по всему залу, а солдаты — ловишки пытаются их поймать. Пойманных, солдаты отводят в свою воинскую часть.

### ***Подвижная игра « Будь смелым и ловким»***

Тема: Расширение гендерных представлений.

Цель: Расширение гендерных представлений в подвижной игре, формирование в мальчиках стремления быть сильными, смелыми, защитниками Родины; воспитание в девочках уважение к мальчикам.

Материал: Веревка с мешочком

Ход игры:

Играющие стоят в кругу, в центре круга воспитатель. Он держит в руках снаряд (веревка с мешочком). Воспитатель вращает снаряд по кругу над самым полом, а дети - солдаты подпрыгивают на 2- ногах вверх стараясь, чтобы снаряд не задел их. Описав 2-3 круга, воспитатель делает паузу и подсчитывают количество детей солдат , которые коснулись снаряда и дает необходимые указания по выполнению прыжков.

### ***Подвижная игра «Салют победы»***

Цель: Воспитание дошкольников в духе патриотизма.

Материал: мячики набивные

Ход игры:

Дети находятся на одной стороне зала за условной чертой. Им дают задание: Добежать до следующей условной черты, так чтобы салют в них не попал Водящий в руках у которого малые мячи.

После слов воспитателя «раз, два , три беги» - дети перебегают на другую сторону. А водящий в них бросает мячики (САЛЮТ). Тот в кого попали, из игры выбывает.

### ***Подвижная игра "Страна, хотим солдат!"***

В этой подвижной игре участвуют 10-12 ребят. Они делятся на два лагеря и становятся лицом к лицу на расстояние примерно 6 - 10 метров. Игроки берутся крепко за руки. Одна из команд кричит “Страна, страна хотим солдат!”, а другая команда спрашивает “Кого?”. Первая команда называет имя одного игрока из противоположного лагеря.

Игрок, который был выбран бежит на стенку противника и старается прорываться. Если ему удастся прорвать эту стенку, то выбирает и забирает с собой одного игрока в свою команду. А если ему это не удалось, должен остаться сам в ту команду. Выигрывает та команда, у которой больше игроков.

### ***Подвижная игра «Отряд, стройся!»***

В начале игры дети выстраиваются в шеренгу рядом с инструктором и запоминают, кто за кем стоит. По команде «Разойтись!» участники враспынную ходят медленно бегают по залу. По команде «Отряд, стройся!» дети должны встать в шеренгу рядом с инструктором в таком же порядке, как и в начале. Игра повторяется несколько раз, инструктор меняет своё местоположение.

### ***Подвижная игра «Успей убежать»***

Все дети, кроме водящего («врага») выстраиваются в шеренгу на одной из сторон зала. Водящий отходит на противоположную сторону и поворачивается спиной к детям. Игроки, взявшись за руки, идут на другую сторону и говорят слова:

Наш отряд шагает дружно,  
Победить нам очень нужно.  
Чтобы враг не смог догнать,  
Надо быстро убежать.

Заканчивая последнюю строчку, дети подходят вплотную к водящему. После слова «убежать» играющие должны вернуться на стартовую линию, а водящий их догоняет и салит.

### ***Подвижная игра «Слушай команду!»***

Дети выстраиваются в колонну. Под марш торжественную музыку ребята идут в обход по залу, маршируя. Как только музыка останавливается, инструктор даёт команды: «Хлопать», «Топать», «Прыгать» и т.п. Дети вместе выполняют задание. Затем снова под музыку маршируют в обход по залу.

### ***Подвижная игра «Построй башню»***

Участвуют 2 ребёнка. У каждого участника есть несколько кубиков. Пока играет музыка, дети из кубиков строят башню. Тот, кто выстроил из всех кубиков башню, которая не упадёт, выигрывает.

### ***Подвижная игра «Парад»***

Дети выстраиваются в колонну за инструктором. Инструктор произносит следующие слова, а дети выполняют движения:

Вот и бубен наш поет  
На парад ребят завет  
Быстро скачет на конях  
Кавалерии отряд (галопом)  
Плывут по морю корабли  
Посмотрите вот они (руки лодочкой)  
В небе летчики — пилоты  
Ведут большие самолеты (руки в стороны)  
Танки мчатся в поле чистом  
Управляются танкисты  
А теперь пришла пора  
Крикнуть армии Ура (маршируют)

### ***Подвижная игра «Захвати знамя»***

Все дети выстраиваются в шеренгу на одной из сторон зала/площадки. На противоположной стороне разложено 3-4 флажка. После команды инструктора «Раз, два, три – беги!» дети бегут вперёд и стараются схватить флажок. Ребята, которые возьмут знамя садятся с ним на стульчик, а остальные продолжают играть (раскладывается новая партия флажков), пока у всех детей не окажется в руках флажок.

### ***Подвижная игра «Передай снаряд»***

Дети выстраиваются в шеренгу. Рядом с первым номером стоит корзина с мячиками. Рядом с замыкающим стоит пустая корзина. По сигналу инструктора дети начинают передавать мячики друг другу, а замыкающий складывает их в корзину рядом с собой. Игра продолжается до тех пор, пока все мячи не окажутся в корзине рядом с замыкающим.

### ***Подвижная игра «Разведчики»***

Участники делятся на 2 команды и выстраиваются в колонны у стартовой линии. Напротив команд на расстоянии в 6 метров разложены конвертики. Между командами и конвертиками поперёк игрового поля натянута веревочка, на которые прикреплены колокольчики. Задача игроков по очереди пройти поле и достать конвертик так, чтобы колокольчики не зазвенели. Тот, кто заденет веревочку, считается раненым и прекращает выполнение задания. Выигрывает команда, у которой в конце окажется больше конвертиков.

### ***Подвижная игра «Береги командира»***

Участвует команда и один игрок соперников. Из участвующей команды выбирается командир – он встаёт в конец колонны. Дети в колонне встают близко и обхватывают друг друга за талию. Соперник встаёт напротив первого в колонне на расстоянии в 2-3 метра. По сигналу инструктора соперник пытается осалить командира, а команда, поворачиваясь, старается его защитить. Как только замыкающий осален, выбирается новый командир, а из числа соперников – новый догоняющий.

### ***Подвижная игра «Погрузка снарядов»***

Участвуют команды по 6-8 человек. Для каждой команды в ряд выкладываются кольца на небольшом расстоянии – места погрузчиков. Участники встают в кольца напротив друг друга. Рядом с первым игроком разложены мячи разного диаметра, мешочки. По сигналу он перекидывает любой предмет второму игроку, тот третьему и т.д., пока игрушка не попадёт

к последнему. Он кладёт её в обруч рядом с собой. Выходить из колец нельзя. Поднимать упавший снаряд нельзя. Победит та команда, у которой в обруче будет больше предметов.

### ***Подвижная игра «Захвати в плен»***

Участвуют команды с одинаковым количеством игроков (6-10 человек в каждой). Команды выстраиваются в шеренги лицом друг к другу на противоположных сторонах зала. У каждого игрока команд за поясом заткнут красный или синий платочек (в зависимости от цвета команды). По сигналу инструктора игроки синей команды стараются выхватить красные платочки, но при этом сохранить свои. Красные выполняют такое же задание с синими платочками. Выигрывает команда, у которой больше участников сохранят свои платочки.

### ***Подвижная игра «Победи противника»***

Команды выстраиваются напротив друг друга в шеренги. Игровое поле разделено на две половины сеткой/веревкой. На каждой половине находится одинаковое количество воздушных шариков. По сигналу/началу музыки игроки начинают перекидывать шарики на сторону соперника. При команде «Стоп!)/остановке музыки игроки поднимают вверх руки. Выигрывает команда, на стороне которой будет меньше шариков.