

«Подвижные игры»

Тема: «День Победы»(для детей 5-7 лет).



Цель подвижных игр – укрепление здоровья детей, приобретение ими положительных навыков и качеств; формирование и повышение ориентации детей, на такие черты, как любовь к Родине, доброта, в сочетании с физической силой, здоровьем, двигательной культурой, т.е. целостное развитие личности в духе патриотизма.

«Чья машина быстрее привезёт снаряд»

Ребёнок в машине везёт кеглю, объезжая препятствия, доезжая до корзины, оставляет в ней кеглю и возвращается назад.

«Кто быстрее соберёт автомат»

На столе лежит нарисованный макет автомата, разрезанный на пазлы. Сначала взрослый складывает пазлы, макета автомата. Затем ребёнок делает тоже самое. Можно засечь время, кто быстрее. Получается целый макет автомата.

«Снайпер»

Это конкурс на меткость. Для него понадобится корзина и небольшой мячик. Возможны два варианта этого конкурса: в первом случае необходимо мячиком попасть в корзину, во втором – сбить всевозможные предметы со стула

мячиком. Побеждает кто больше раз попадёт или собьет.

«Марш - бросок»

Это подвижная, энергичная игра. На старте ставятся специальные мешочки, в которых лежит груз. По команде два участника хватают по одному мешочку и переносят их на линию финиша, возвращаются и берут следующий. Победит тот, кто быстрее перенесет все. (у каждого не более 5 мешочков).

Игра «Доставь донесение в штаб».

Ребёнок получает конверт с печатями. Напротив, стоит – взрослый. Ребёнок должен преодолеть препятствия:

- 1) перепрыгнуть ров (*через две параллельно положенные веревки*)
- 2) пройти ущелье (*пролезть под стулом или другой предмет*)
- 3) пройти по узкому мостику, не замочив ноги (*можно использовать следы, перекладывая их впереди себя*).

Командир из штаба принимает донесение. Игра проводится 2-3- раза.

«Разведчики»

Из играющих выбирается *«разведчик»* и *«командир»*. По комнате расставлены хаотично стулья и другие предметы. *«Разведчик»* проходит между стульями и предметами с разных сторон. *«Командир»* наблюдает за действиями *«разведчика»*. Затем он проходит по тому пути, который был ему показан *«разведчиком»*. Потом можно поменяться ролями. (главное запомнить путь и правильно повторить).

«Прицельный бой»

Ребёнок становится на колени на стул и старается забросить небольшие предметы (*ручки, конфеты, монетки, орешки и т. п.*) в коробку или корзину, которая стоит в 2—3 метрах от него. Тоже самое делает взрослый. Тот, кто смог забросить наибольшее количество

предметов в корзину,
считается победителем.

«Полоса препятствий»

На полу раскладываются плоские и круглые предметы(коврики, гимнастические обручи и т.д.). Ребёнок должен перепрыгивать из одного обруча в другой только двумя ногами. Если игрок промахнётся, он проигрывает. И так кто дальше пройдет.

«Путешествие в тумане»

На полу проводят прямую линию (*длиной в 10 шагов или более*). Ребёнок внимательно рассматривает, как она идёт. Потом ему завязывают глаза. Став на одном конце линии, по сигналу идёт вперёд. Когда взрослый скажет *«Стоп»*, ребёнок останавливается. Побеждает тот, кто меньше всего отделился от линии.

«Хвосты»

Военные должны быть ловкими и умелыми. В эту игру играют по два человека. Игрокам за пояс заправляют по куску веревки, чтобы сзади свешивался "хвостик". По сигналу (*можно включить веселую музыку*) играющий должен отобрать "хвост" у своего противника и одновременно защищать свой собственный. Оставшийся без хвоста считается проигравшим и с этого момента не может отбирать хвост у своего противника. Можно играть одновременно и большим количеством игроков. К примеру, 4-5 человек будут пытаться отобрать "хвосты" друг у друга, а победит тот, кто соберет больше всех "хвостиков".

«Кто скорее»

Взрослый предлагает ребёнку провести соревнование, узнать, кто скорее соберет пограничный столб из конструктора (*пять красных и пять зеленых полос*).

«Бойцовые петухи»

На полу очерчивается круг диаметром 1 м. Двум участникам завязывают сзади руки. Прыгая на одной ноге, игрок должен вытолкнуть соперника за границу круга или лишить его равновесия так, чтобы он встал на обе ноги.

«Кто быстрее оденется?»

На стульях висят пиджаки (куртки, вывернутые наизнанку. Кто быстрее вывернет пиджак, наденет его, сядет на стул и скажет: «готов», тот победил.

«Быстрая лодка»

На пол кладутся 2 половинки альбомного листа. Участники должны встать на четвереньки и дуть, чтобы эти листы переместились от «буйка» до «буйка» без помощи рук.

«Разведчик»

Взрослый замирает в любую позу.
Ребёнок запоминает и отворачивается.
Взрослый делает три изменения в своей позе. Ребёнок должен вернуть все в исходное положение.
Если ребёнок нашел все изменения, то в награду взрослый исполняет какое-нибудь его желание. В противоположном случае нужно водить еще раз.

«Свистать всех наверх»

Взрослый в роли «боцмана», который командует на судне моряками.
Остальные дети или ребёнок – «моряки». Командует боцман с помощью специальной дудки-свистка.
Если свистит один раз – «моряки» делают шаг вперед, если два сигнала в свисток – шаг назад, если три - стоят на месте! Внимание!
Взрослый старается запутать игроков.