

Муниципальное дошкольное образование автономное учреждение детский сад
образовательного вида «Солнышко» с приоритетным осуществлением деятельности
по художественно-эстетическому развитию детей
(МДОУА д/с «Солнышко»)

*Карточка подвижных игр
на военную тему*

Подготовила воспитатель:
Джанарсланова Ю.Б.

г. Пыть-ях 2020 г.

Самолеты

Развивающие задачи:

1. Формировать умение ставить цель важную не только для себя, но и для окружающих.
2. Упражнять в беге врассыпную с увёртыванием, быстрой реакции на сигнал.

Содержание:

Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются цветными кубиками. Играющие дети изображают летчиков на самолетах. Каждое звено строится за кубиком своего цвета. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Сигналы:

1. После слов воспитателя «К полету готовься!» - дети заводят мотор
2. После слов воспитателя «Летите!» - дети поднимают руки в стороны и бегают врассыпную, в разных направлениях
3. После слов воспитателя «На посадку!» - дети находят свои места, строятся в колонны и опускаются на одно колено

Вопросы до начала игры:

1. По какому сигналу летчики заводят мотор? (после слов «К полету готовься!»).
2. По какому сигналу самолёты начинают летать? (после слов «Летите!»).
3. По какому сигналу самолёты возвращаются на аэродром? (после слов «На посадку!»).
4. Какое звено самолётов считается выигравшим? (в котором все самолёты первыми вернуться на своё место).

Педагогический анализ одного проигрывания

1. Почему можно сказать, что звено синих самолётов выиграло? (потому что все летчики первыми вернулись на своё место). На табло выставляется один кружок напротив синего самолёта.

2. Почему можно сейчас сказать, что все лётчики были хорошими друзьями? (потому что в полёте никто не сталкивался, все вовремя уступали друг другу).

Игра проигрывается не менее 3 раз. После каждого проигрывания ставится кружок напротив выигравшего звена самолётов.

ИТОГОВЫЙ педагогический анализ

1. Какое звено самолётов победило сегодня в игре? (дети сравнивают кружки на табло и определяют, где больше кружков).

2. Можно ли сказать, что все лётчики сегодня были хорошими друзьями (Да, потому что в полёте никто не сталкивался, все вовремя уступали друг другу)

Усложнения:

1. Во время полёта самолётов менять местами ориентиры (цветные кубики) звеньев самолётов.

2. Использовать разные сигналы: звуковые (музыка, сигнал колокольчика или свистка) визуальные (взмах султанчиком, флажком).

Пилоты

Цель. Упражнять детей в беге. Развивать у детей внимание.

Правила игры. Дети разделены на 3-4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками, - это аэродромы. По сигналу "Пилоты, готовьте самолеты к полету" дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливаются каждый у своего самолета, наливают бензин (наклоняются, заводят моторы (кружат руками перед грудью, расправляют крылья *(разводят руки в стороны)* и летят *(быстро разбегаются в разных направлениях по площадке)*). Самолеты находятся в воздухе до сигнала "На

посадку". После этого сигнала командиры собирают свои звенья (*дети на бегу строятся*) и ведут их на посадку на аэродромы. Выигрывает то звено, которое первым приземлится. Игра повторяется 4-5 раз. Указания. В игре целесообразно использовать различные атрибуты. Воспитатель может незаметно для пилотов переменить флажки, которыми обозначены аэродромы. Командиры должны правильно посадить звенья на свои аэродромы. Оборудование. Цветные флажки.

Чья колонна скорее построится?

Цель игры: учить детей двигаться по площадке в разных направлениях, по сигналу строится в три колонны в соответствии с предметами находящимися в руках. Развивать внимание, умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Дети распределяются на три **группы** с одинаковым числом игроков. Каждая **подгруппа** выбирает определённый предмет, например, шишку или камешек и т. д. все дети одной **группы** имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих **подгрупп** – **пенёк**, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «*На места*» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну.

2 вариант.

Воспитатель даёт сигнал: «*Стой!*». Дети останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет места предметов, затем подаёт сигнал «*На места!*». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и строятся.

Туннель

Цель игры: обучать детей в умении ползать.

Ход игры:

Участники стоят в двух колоннах. Первый делает шаг вперед, и принимает упор, лежа согнувшись. Второй участник проползает под первым заданным способом (*по-пластунски, на низких четвереньках с опорой на*

предплечья) и принимает это же положение рядом с первым. Движение начинает третий участник и т. д.

Задание выполняется 2-3 раза подряд. Выигрывает та команда, которая быстрее переползет за ориентир.

Построившись в шеренги, команды принимают исходное положение – упор лежа на согнутых руках. Направляющие и замыкающие стоят лицом друг к другу. В руках у направляющих мячи. По сигналу игроки отжимаются в упор лежа и, поднимая таз, принимают положение упора согнувшись. Направляющий толчком двух рук перекатывает мяч по туннелю и ложится на пол. Замыкающий, поймав мяч, перебегает на место направляющего. В это время все остальные игроки сгибают руки, ложатся в и. п. Эстафета заканчивается, когда направляющий вернется на свое место.

Меткий стрелок

Оборудование: ручной мяч небольшого размера.

Количество игроков: от восьми и более.

Правила игры. Стрелок сам определяет момент броска по игроку. Мяч, пролетевший мимо цели, игроки перебрасывают обратно стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, это не считается попаданием.

Ход игры. На расстоянии 10-15 м друг от друга провести две параллельные линии. Между ними посередине чертится круг диаметром около 2 м. Из группы детей выбирается стрелок, который встает с мячом в круг. Игроки начинают совершать перебежки от линии к линии. Стрелок старается попасть в игроков. В кого попали, тот и становится стрелком.