

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ



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.

«Полетная группа»

Дети в роли истребителей «разлетаются» по залу, по сигналу находят свое место.

«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. Ребёнок добегает до стола, кладёт один пазл макета автомата, другой ребёнок добегает и кладёт следующий пазл. Получается целый макет автомата.

«Салют»

Дети бегают под музыку с султанчиком в руке, по окончании музыки ребёнок подбегает к взрослому, у которого султанчик такого же цвета как и у него.

«Ты мне — я тебе»

Дети строятся в шеренгу за командиром, между двумя корзинами в которых лежат снаряды. Командир берет снаряд и передает его другому. Так по цепочке снаряды нужно

переместитесь из одной корзины в другую корзину.

«Переправа»

Это конкурс на время. Дети строятся в шеренгу за командиром, им необходимо передать груз в шеренге над головой, так чтобы он не упал. Побеждает та команда, которая первая переправит груз.

Конкурс «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 самая меткая команда.

Игра в санитаров

В данном конкурсном задании будут принимать участие две команды по две бригады в каждой. В каждой бригаде по два человека.

Двум командам будет необходимо продемонстрировать свои навыки в оказании первой медицинской помощи. Для этого в инвентаре командам предоставят бинты, вату, йод-карандаш, шины, жгуты и прочие медикаменты.

Необходимо на скорость первой бригаде принести раненого, а второй оказать первую мед. помощь: замотать потерпевшим руку, голову, наложить жгут на ногу. Кто быстрее справится с заданием, тот и победитель.

«Марш - бросок»

Это подвижная, энергичная игра. На старте ставятся специальные мешочки, в которых лежит груз. По специальной команде участники хватают мешки и переносят их на линию финиша, возвращаются и передают эстафету следующему игроку. Победит та команда, чей участник первым вернется до линии старта.

Игра «Доставь донесение в штаб».

Два ребенка получают конверты с печатями. Напротив, стоят – два командира. Дети должны преодолеть препятствия:

1) перепрыгнуть ров (*через две параллельно положенные веревки*)

2) пройти ущелье (*пролезть под дугой*)

3) пройти по узкому мостику, не замочив ноги (*можно использовать следы, перекладывая их впереди себя*). Два

командира из штаба принимают донесение.

Игра проводится 2-3- раза.

«Разведчики»

Из группы

выбирается «разведчик» и «командир»,

остальные – «отряд». В группе расставлены

хаотично стулья. «Разведчик» проходит

между стульями с разных

сторон. «Командир» наблюдает за

действиями «разведчика». Затем он

проводит «отряд» по тому пути, который

был ему показан «разведчиком». Потом уже

второй «разведчик» прокладывает новый

путь и другой «командир» повторяет его и т.

д.

«Прицельный бой»

Дети поочерёдно становятся на колени на стул и стараются забросить небольшие предметы (*ручки, конфеты, монетки, орешки и т. п.*) в коробку или корзину, которая стоит в 2—3 метрах от игрока. Тот, кто смог забросить наибольшее количество предметов в корзину, считается победителем.

«Полоса препятствий»

На полу раскладываются гимнастические обручи. Ребята должны перепрыгивать из одного обруча в другой только двумя ногами. Если игрок промахнётся, он выбывает. И так до последнего.

«Путешествие в тумане»

На земле проводят прямую линию (*длиной в 15 шагов или более*). Все игроки внимательно рассматривают, как она идёт. Потом им завязывают глаза. Став на одном конце линии, по сигналу ребята идут вперёд друг за другом. Когда ведущий скажет «*Стоп*», все

останавливаются. 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".

«Самолёты – бомбардировщики»

Вам потребуется 20-30 надутых воздушных шариков, разбросанных в хаотичном порядке по залу. Включается песня «Бомбардировщики». Задача

участников, пока звучит музыка, бегать по залу и изображать самолет. Как только музыка выключается, тут же наши бомбардировщики должны будут взорвать бомбы, то есть сесть на шарик и лопнуть. Побеждает тот, кто взорвал самое большое количество бомб.

«Кто скорее?»

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

«Каратист»

Дети образуют круг, в центре которого на полу лежит физкультурный обруч. Один из участников встает в обруч и превращается в «*каратиста*», выполняя резкие движения руками и ногами. Остальные дети вместе с ведущим хором произносят: «*Сильнее, еще сильнее...*», помогая игроку выплеснуть агрессивную энергию интенсивными движениями.

«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.

«Веселые танкисты»

Мальчики делятся на 2 команды. Перед каждой командой устанавливается щит с листом ватмана (*можно разделить доску на 2 равные части*). По очереди с завязанными глазами игроки на своем щите должны нарисовать танк (*самолет, военный корабль и т. п.*). Каждый рисует 1 деталь. Побеждает команда, у которой рисунок получился более точным.

«Пройди по трапу»

На полу - верёвка (или трап, нужно пройти с завязанными глазами и не оступиться).

«Кто быстрее оденется?»

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

«Собери патроны»

На полу лежат «патроны» (шарики или футляры от киндер-сюрпризов). Каждый участник по очереди получает лопатку, ведро, передник, косынку. По сигналу он надевает передник, косынку, берёт в правую руку лопатку, а в левую - ведро. Надо загнать «патрон» на лопатку без помощи левой руки, положить в ведро, а затем всё передать следующему игроку. Победит та команда, у которой окажется больше «патронов».

«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.

«Немой строй»

Участники становятся в ряд. Ведущий обходит игроков сзади и каждому хлопает по спине ладошкой. Сколько раз хлопнет, у того такой будет порядковый номер. По сигналу, дети начинают строиться по порядку. НО! Не произнося ни звука!

Обходя участников, ведущий может хлопнуть 2 раза по 1, ни одного раза, 4, и т. д., насколько хватит фантазии. И тогда рядов может быть не один, а 2, или 3. И обязательно снимать все это на камеру!

«Разведчик»

Игроки замирают в разных позах. Ведущий запоминает позы играющих, их одежду и выходит из комнаты. Играющие делают пять изменений в своих позах и одежде (*не у каждого пять, а всего пять*). Ведущий должен вернуть все в исходное положение. Если ведущий нашел все пять изменений, то в награду игроки исполняют какое-нибудь его желание. В противоположном случае нужно водить еще раз.

«Самый быстрый»

Для игры понадобятся счетные палочки.
Мальчикам завязывают сзади руки.
Рассыпают палочки. Кто быстрее соберёт,
тот победил.

«Свистать всех наверх»

Ведущий в роли «*боцмана*», который командует на судне моряками. Остальные дети – «*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! Ведущий старается запутать игроков.

«Стой, кто идёт?»

Ставится пограничный столб. Одному ребенку завязывают глаза - это пограничник, в руках у него игрушечный автомат. Другой ребенок - нарушитель границы. Задача пограничника услышать, когда нарушитель будет проходить мимо него и сказать: «*Стой, кто идет!*»

Если ведущий нашел все пять изменений, то в награду игроки исполняют какое-нибудь его желание. В противоположном случае нужно водить еще раз.
