**Военно-спортивные игры в детском саду**

***1. Игра «Донесение»***

Дети делятся на две команды. Каждая команда получает важный пакет, который необходимо доставить в штаб. Если на празднике присутствует ветеран ВОВ, то пакет можно доставить ему.

Испытание на скорость, ловкость и сноровку начинается по сигналу ведущего. Детям необходимо преодолеть препятствия по дороге в штаб: пробежать по мостику, подлезть под проволоку, перепрыгнуть через ров, пройти через болото. Последний участник отдает пакет ветерану.

Другой вариант этой игры в детском саду: отряд из четырех бойцов движется к штабу, передвигая дощечки.

***2. Игра «Раненые бойцы»***

В игре принимают участие девочки, одетые в костюмы медсестер. Для этого можно использовать детские костюмы по профессиям. Играют по двое. Напротив девочек сидят мальчики – «раненые бойцы».

По сигналу девочки должны на корточках добежать до мальчиков, перебинтовать руку и ногу и доставить раненого бойца в санчасть. Мальчик идет опираясь на девочку.

***3. Игра «Достань снаряды»***

Дети делятся на две команды. Каждый участник берет из корзины по одному набивному мешку.

Дети получают задание — доставить мешки в корзины, расположенные в другом конце помещения. Для этого «бойцам» предстоит обежать кегли, перепрыгнуть через круги, пролезть под дугами.

***4. Игра «Попади в цель»***

Это продолжение игры ДОСТАВЬ СНАРЯДЫ. Дети по очереди добегают таким же путем до корзины, вынимают оттуда один снаряд и стараются попасть им в обруч. Бегут обратно и передают эстафету.

***5. Игра «Переправа»***

Дети делятся на две команды. Первый участник становится ногами в один обруч, второй держит перед собой. По сигналу он бросает второй обруч перед собой, перепрыгивает в него, повторяет то же самое с освободившимся обручем.

Нужно таким образом добраться до стойки, обогнуть ее и вернуться к команде.

***6. Игра «Конструктор»***

Каждой команде вручается лист размером А2 с начерченной схемой военной техники, состоящей из геометрических фигур (контуры каждой фигуры обозначены), и конверт с цветными деталями для схемы.

Количество деталей во всех схемах одинаково.

Для конкурса выбраны следующие модели военной техники: танк, линкор, самолет.

Командам необходимо выложить на схеме цветное изображение.

***7. Игра «Собери военную технику»***

Каждой команде вручается лист размером А 2 с начерченной схемой военной техники, состоящей из геометрических фигур (контуры каждой фигуры обозначены), и конверт с цветными деталями для схемы.

Количество деталей во всех схемах одинаково.

Для конкурса выбраны следующие модели военной техники: танк, линкор, самолет.

Командам необходимо собрать на схеме цветное изображение.

***8. Игра «Моряки»***

Участникам необходимо привести палубу в порядок.

Собрать за одну минуту мусор с закрытыми глазами.

Подсчитывается количество собранного мусора (кубики, шашки и др.).

***9. Игра «Кто быстрей оденется»***

На стульях висят пиджаки (куртки, матросские рубашки), вывернутые на изнанку.

Кто быстрее вывернет пиджак, оденет его и скажет « Солдат (моряк) готов».

Тот и победил.

***10. Игра «Разминировать поле»***

На полу два круга, в них разбросаны шашки (киндер- сюрпризы).

Предложить детям « разминировать поле», с завязанными глазами собрать шашки, желательно что - бы не наступить на них.

***11. Игра «Доставь пакет».***

Мальчики делятся на 2 команды.

По сигналу первые проходят под дугой, по «следочкам», между кеглями,

берут флажок - дают знак следующему.

Пакет находится в руках у последнего мальчика.

Побеждает команда, которая быстрее доставит пакет.

***12. Игра «Быстрая лодка»***

На пол кладутся 2 половинки альбомного листа. Участникам необходимо встать на четвереньки и дуть, чтобы эти листы переместились от "буйка" до "буйка"без помощи рук

***13. Игра «Боевая тревога»***

По сигналу «Боевая тревога» участники команд по сигналу бегут по одному к назначенному месту, надевают морскую форму пилотки и бескозырки и возвращаются обратно.

***14. Игра «Поднять якорь» (для капитанов)***

В игре принимают участие по одному участнику от каждой команды. Каждому участнику дается палочка, на которой привязан якорь из картона. Нужно как можно быстрее накрутить веревку (ленточку) на палочку до столкновения якоря с палкою.

***15. Игра «Взлетная полоса»***

Первый участник команды кладет на вытянутую руку с расправленной ладонью альбомный лист бумаги. В таком положении он должен пройти до условленного места и там оставить свой лист. Двигаться нужно осторожно, потому что лист легкий и все время стремиться слететь с руки. Следующий игрок положит свой лист рядом с первым листом. И так далее. Из листов выкладывается «взлетная полоса».

***16. Игра «По окопу – огонь»***

Игроки каждой команды берут в руки по два мягких мяча и начинают перебрасывать на территорию противника. После сигнала подсчитывается, сколько мячей осталось на территории. Чем меньше мячей, тем больше очков заработала команда.

***17. Игра «Разведчики, парад, засада»***

Необходимо без ошибок выполнить три вида действий: парадный – шагать на месте, высоко поднимая колено, как солдаты идут на параде. Осторожный, тихий, на цыпочках, когда надо незаметно пройти в тылу врага, чтобы узнать нужные сведения, важно, чтобы никто не услышал («разведчики»). «Засада» - присесть на корточки, словно разведчик, который желает остаться незамеченным и при этом наблюдать, что делается вокруг.

Называть вразбивку все эти три слова, а детям выполнить нужное действие без ошибок.

***18. Игра «Связисты».***

Связисты восстанавливают повреждённую связь с фронтом. Необходимо распутать перепутанные скакалки, только после этого загорается огонек на радиоточке.

***19. Игра «Связной».***

По сигналу первый участник бежит по «кочкам» к лицевой линии, берёт пакет и возвращается назад тем же путём, передаёт пакет следующему. Второй участник продолжает бег по «кочкам» с пакетом, оставляет пакет на лицевой линии и обратно бежит без него. Третий участник бежит за пакетом и т.д. выигрывает команда, игроки которой быстрее выполнят задание.

***20. Игра «Огневой рубеж».***

«Стрельба по мишеням» метание гранаты во вражеские танки.

Примечание: метание в цель мешочком с песком в горизонтальную цель способом снизу.

***21. Игра «Военная техника».***

Три мольберта с военной техникой *(морская, воздушная и наземная)*

Надо выбрать только военную технику, а гражданскую убрать.

***22. Игра «Ловкий юнга».***

Две одинаковые по размеру и толщине верёвки по 2,5-3 м связываются посередине так, чтобы получилось четыре одинаковых конца. Соревнуются четверо ребят, каждый берёт свой конец верёвки, натягивает его, в результате образуется «крест». Примерно в двух метрах от каждого игрока на полу кладётся игрушка. По команде участники тянут свой конец верёвки, пытаясь первыми схватить приз.

***23. Игра «Сигнальная азбука».***

Детям необходимо выполнить немые команды, которые подаются с помощью сигнальных флажков.

«Сигнальная азбука»: руки вытянуты вперёд – дети строятся в колонну; руки в стороны – встать врассыпную; руки вниз – «опасность миновала», можно встать.

***24. Игра «Перенос снарядов».***

Команды строятся цепочкой на расстоянии полметра друг от друга. На одном конце цепи ставят ящик с кеглями (мячами), на другом стоит пустой ящик. Участники по цепи передают «снаряды» на другой конец колонны. Выигрывает команда, которая быстрее и без ошибок выполнит задание.

***25. Игра «Танкисты».***

Дети встают в две колонны. Первые стоящие участники прыгают на мячах – «хопах» до ориентира и обратно, передают следующему участнику и встают в конец колонны. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание.

***25. Игра «Патроны на передовую».***

Команды строятся в колонну. По сигналу первый участник с автоматом и сумкой патронов обегает кеглю, возвращается обратно, передаёт сумку и автомат второму, который делает то же самое, и так, пока все участники не выполнят задание. Побеждает команда, которая быстрее других и без ошибок выполнит задание.

***26. Игра «Стой! Кто идёт?».***

Выбираются два пограничника, им завязывают глаза. Третий играющий-нарушитель старается тихо пройти между ними, если пограничник услышал, как крадётся нарушитель, он говорит: «Стой! Кто идёт?».

***27. Игра «Рота подъем».***

На полу лежат покрывала, дети ложатся на них, рядом стул, на котором лежат: головной убор, обувь. По сигналу: «Рота подъем!», бойцы быстро встают, одеваются и выстраиваются в одну шеренгу. Задание выполняется по секундомеру.

***28. Игра  «Минное поле»***

Найти и обезвредить «мины».

Задача «саперов», с помощью «миноискателей» (клюшки от детского «гольфа» или «хоккея») найти и раскопать «мины» (пластмассовые диски, закопанные на глубине около 5 см).

***29. Игра «Собери******Российский Триколор».***

У капитанов в руках картон трех цветов *(белый, синий, красный)*. По сигналу дети передают друг другу полоску картона. Когда полоска картона оказалась у последнего ребенка, он бежит и кладет ее на свое место. По окончании игры на асфальте получается триколор.

***30. Игра «Перешагни через колючую проволоку»***

Перешагнуть через «колючую проволоку» (стойки, с натянутыми верёвками) так, чтобы не задеть. Выигрывает команда, которая быстро выполнила задание и не задела «проволоку».

***31. Игра «Снайперы»***

Необходимо попасть резиновым мячом во вражеский грузовик, который везет боеприпасы.

Нельзя переступать черту. Побеждает та команда, у которой больше всего попаданий.