

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №9 «Одуванчик»

**Консультация для педагогов:  
«Игры для патриотического воспитания»**

Подготовил:  
Лебедев Д.С.  
инструктор  
по физической культуре

г. Ханты-Мансийск, 2022 г

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста патриотических чувств, любви к спорту и Родине.

Задачи:

- пропагандировать здоровый образ жизни;
- воспитывать дружбу, чувство взаимопомощи, сопереживания;
- воспитывать у дошкольников чувство патриотизма;
- развивать и совершенствовать физические качества;
- развивать интегративные качества и коммуникативные навыки.

«Оборона крепости»

Игроки делятся на команды, которые располагаются по кругу. Снаружи нападающие, внутри – защитники. В центре круга выстроена «крепость» из мягких кубов, модулей и т.д. Нападающие стремятся пробить мячом по «крепости», чтобы разрушить её. Защитники должны отбивать мяч. Если «крепость» разрушена, команды меняются ролями. Побеждает команда, которая быстрее разрушила «крепость».

I вариант: можно использовать одновременно два мяча.

II вариант: можно играть на определённо заданное время. В этом случае защитники после разрушения снова продолжают строить, а нападающие атаковать. После окончания времени на атаку команды также меняются ролями.

Правила игры:

- защитники должны отбивать мяч только руками;
- защитникам нельзя удерживать постройку руками;
- нападающие бросают мяч только с линии атаки.

«Пилоты и самолёты»

Две (три, четыре и т.д.) команды игроков выстраиваются в колонны, перед ними полоска-ориентир определённого цвета. По сигналу ведущего: «Пилоты, готовим к полёту самолёты», дети заводят мотор, произнося звук «Р-р-р!», при этом выполняя вращательные движения рук перед грудью. После слов «Полетели!» дети разводят руки в стороны (крылья у самолёта) и начинают бегать в разных направлениях по всей площадке. Далее после слов «Самолёты, на посадку!» все дети возвращаются к своим колоннам на взлётную полосу своего цвета. Побеждает команда, быстрее всех собравшаяся на взлётной полосе.

Варианты игры:

- во время полёта ведущий незаметно может поменять полоски (место приземления) местами;
- перед каждым новым полётом менять вперёдистоящего игрока (командира экипажа.)

«Линия фронта»

Игроки делятся на две команды – «артиллеристы» и «лазутчики». Вдоль условной линии располагаются игроки одной команды «артиллеристы», которые раскачивают гимнастические палки (мячи, кегли и др.), подвешенные сверху на верёвку. Игроки другой команды «лазутчики» должны пройти через «артиллерийский огонь» (не задевая их). Осаленные игроки выходят из игры. Побеждает команда с наименьшими потерями бойцов.

Правила игры:

«лазутчики» могут бежать только по прямой линии.

«Минное поле»

На площадке расположены разноцветные фишки (мины) разной формы в произвольном порядке. По сигналу сапёра с одной стороны площадки игроки начинают движение определённым способом (прыжками на двух ногах, на одной, с ноги на ногу и др.), на другой стороне стоит подсказка – флажок определённого цвета, сигнализирующий о безопасном участке. Победителем игры считается тот, кто не допустит ошибок. В качестве ведущего может выступать взрослый, который будет подавать сигналы флажками.

I вариант: можно выбрать флажки двух цветов.

II вариант: безопасной может быть фишка определённой геометрической формы.

«Переправа»

Игра проводится между двумя командами, которые выстраиваются на линии старта с одной стороны площадки в два ряда. Между командами находится обруч с разноцветными геометрическими фигурами. На противоположной стороне – прикреплены карточки с изображениями фигур в определённом порядке.

По сигналу ведущего игроки продолжают выстраивать закономерность, обозначенную на карточке. Как только переправа готова, игроки передвигаются по ней на другую сторону. Побеждает команда, быстро и безошибочно выполнившая задание.

«Командная работа»

Для выполнения игрового упражнения потребуется 4 бумажные модули цилиндрической формы). Игроки делятся на группы по 4 человека. Первая команда выстраивается на линии старта с одной стороны площадки, на противоположной стороне – финишная линия. Один из игроков команды ложится на живот на бумажный модуль, второй, держа его за ноги, подталкивает его вперёд. Два других игрока переставляют поочередно бумажные модули вперёд по направлению движения так, чтобы игрок, лежащий на бумажном модуле, не касался пола. Побеждает команда, быстро и безошибочно справившаяся с заданием.

Правила игры:

- если игрок, лежащий на бумагах, касается пола, то из игры выбывает вся команда.

#### «Разведчики»

Игра проводится в виде эстафеты. Игроки делятся на 2-3 команды, которые выстраиваются на линии старта с одной стороны площадки. Перед каждой командой полоса препятствий, состоящая из воротиков для подлезания, бума для перепрыгивания (перешагивания), обручи (фигуры) для прыжков, конусы для оббегаания змейкой, куб с конвертом, в котором лежит шифровка (ребус). (Возможно использование и другого оборудования в зависимости от его наличия).

По сигналу ведущего первые игроки команды начинают выполнять задание, затем передают эстафету (конверт с шифровкой) следующему игроку своей команды. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки одной команды не закончат проходить полосу препятствий. Затем все вместе достают из конверта ребус и разгадывают его. Побеждает команда, быстрее всех разгадавшая ребус(ы).

#### «Перестрелка»

Игроки делятся на две команды. На площадке отмечаются две линии (линии огня) на расстоянии 5-6 м друг от друга. К ним становятся игроки одной команды с мячом – стрелки. В центре между линиями ставятся степ-платформы в виде дорожки, с одной её стороны находятся игроки противоположной команды – перебежчики.

Стрелки бросают мяч в игроков другой команды, стараясь выбить их. Задача перебежчиков – пробраться на противоположную сторону, затем поочередно также в обратную сторону.

#### Правила игры:

- стрелки бросают мяч только с линии огня;
- подбитый перебежчик выходит из игры;
- если все игроки одной команды выбиты, то команды меняются ролями.

#### Вариант игры:

- стрелки могут бросать двумя мячами одновременно.

#### «Чей выстрел дальше»

Выбираются 2-3 игрока – стрелки, которые садятся на коврик – стрельбище. В руках у стрелков набивные мячи (медболы) весом 0,5-1 кг в зависимости от возраста детей. Поочередно они бросают мяч из-за головы. Место приземления мяча обозначается флажком. Выигрывает игрок, который смог бросить мяч дальше всех.

#### Варианты игрового упражнения:

- можно на стрельбище пригласить несколько игроков по количеству мячей;

- игроки могут разделиться на 2-3 команды. После совершения броска выбирается самый дальний, **соответственно выигрывает вся команда.**