

Военно-спортивная игра-развлечение «Зарничка» в группе «Кнопочки»

Организатор воспитатель Астафьева Н.В.

Цель:

- Продолжать знакомить с воинскими специальностями, родами войск.
- Формировать нравственные качества: товарищество и дружбу, волю, смелость, находчивость.
- Воспитывать патриотические чувства у детей дошкольного возраста

Форма проведения:

1. Перед началом игры все дети, принимающие участие в игре, разбиваются на команды по цвету, в который окрашены их погоны, заранее подготовленные Командирами групп.
2. Командиры групп — взрослые (воспитатели и помощники воспитателей).
3. Командиры отрядов - дети
4. Максимальное количество детей в команде 10 - 12 человек.
5. Игра построена в форме эстафеты, где команды, продвигаются по маршруту, указанному в путевом листе.
6. На маршруте находятся контрольные пункты, где ведущий этапа сообщает содержание этапа и фиксирует правильность его выполнения в путевом листе команды.
7. В лист этапа, имеющийся у ведущего, выставляется результат выполнения этапа каждой командой.

Во избежание задержек между этапами, количество этапов должно быть больше количества команд.

Ход мероприятия:

Под звуки марша, дети старшей и подготовительной групп входят в физкультурный зал, выстраиваются по периметру.

Под торжественную музыку появляется Командующий.

Командующий: Здравие желаю, товарищи, бойцы!

Дети: Здравствуй!

Командующий: Товарищи бойцы, на заключительном этапе военно-спортивной игры «Зарничка». Перед Вами поставлена задача: найти документы государственной важности и доставить их в штаб. Это задание очень сложное, вам нужно будет преодолеть много препятствий. Вам потребуется мужество, отвага, смелость, решительность для достижения цели. Товарищи бойцы, к выполнению боевого задания готовы?

Дети: Готовы!

Командующий: Командирам отрядов приготовиться к сдаче рапортов, доложить о готовности. Командиру отряда “Богатыри” сдать рапорт!

Капитан команды “Богатыри”: Отряд равняйся, смирно!

Командир маршевым шагом подходит к генералу и докладывает:

Товарищ **Командующий!** Отряд “Богатыри” к выполнению боевого задания готов! Командир отряда Рапорт сдан!

Командующий: Рапорт принят!

Командир отряда “Богатыри” становится в строй.

Командующий: Командиру отряда “Солдаты” сдать рапорт!

Командир отряда “Солдаты”: Отряд равняйся, смирно!

Командир маршевым шагом подходит к генералу и докладывает:

Товарищ **Командующий!** Отряд “Солдаты” к выполнению боевого задания готов! Командир отряда Рапорт сдан!

Командующий: Рапорт принят!

Командир отряда “Солдаты” становится в строй.

Командующий: Для выполнения поставленной задачи, вам понадобятся путевые листы, где отмечены станции, на которых нужно Вас ждут сложные, преодолимые задания.

Командирам отрядов получить путевые листы.

Командиры подходят к генералу и берут планы.

Командующий: Отрядам приступить к выполнению задания.

Конкурсные этапы и их содержание:

Игра состоит из восьми конкурсных этапов:

1. Конкурсный этап «Расшифровка донесения». (групповая комната)

Команде выдаётся лист с записью, выполненной специальным шифром. С помощью ключа (подсказки) необходимо расшифровать текст. Конкурс оценивается по времени правильной расшифровки.

"Зашифрованные слова"

Для игры нужны предметные картинки и набор букв. Каждому ребенку дается ряд предметных картинок, а он должен по первым буквам названий предметов выложить из букв слово.

Предметные картинки:

- а) игла, груша, рыба, улитка, шар, кошка;
- б) гусь, рак, арбуз, черепаха;
- в) мяч, игла, рыба;
- г) дерево, радуга, улитка, жук, бабочка, арбуз;
- д) шапка, кошка, очки, лист, арбуз.

2. Конкурсный этап «Метание «гранаты» (мешочка) по цели». (физкультурный зал)

Участники команды, делают по три броска. Количество попаданий в цель – количество баллов.

3. Конкурсный этап «Определение родов войск». (музыкальный зал)

Конкурс состоит из двух частей, в каждой из которых участвует вся команда.

1. Команде выдаётся картинка с изображением родов войск.

Каждый правильный ответ — 1 балл.

2. Команде выдаётся картинка-пазл с изображением родов войск, который команда должна собрать за определенное время (30 сек).

Правильность сборки картинки — 5 баллов;

Команда уложилась в установленное время — 5 баллов

4. Конкурсный этап «Разведчики». (кабинет психолога)

Необходимо запомнить как можно больше мелких предметов за 30 секунд и назвать их.

Правильно названный один предмет – 1 балл.

5. Конкурсный этап «Закончите пословицу». (на участке группы)

Ведущая читает начало пословиц, а дети их заканчивают:

Герой – **за Родину горой.**

Жить – **Родине служить.**

Где смелость – **там победа.**

Смелого **враг не возьмёт.**

Смелый боец – **в бою молодец.**

Чем крепче дружба, **тем легче служба.**

Плох тот солдат, **который не мечтает стать генералом.**

Тяжело в учении – **легко в бою.**

Если армия сильна – **непобедима и страна.**

Народ и армия – **едины!**

Каждый правильный ответ — 1 балл

6. Конкурсный этап «Определение азимута». (на улице)

Участвуют один (капитан команды) человек, который определяет азимуты пяти объектов. Предварительно ведущий этапа определяет объекты и их азимуты на местности. Каждый объект, в случае правильного определения, приносит команде 1 балл.

7. Конкурсный этап «Перетягивание каната» (на спортивной площадке)

Подведение итогов игры.

В каждом этапе команда, выполнившая задание лучше всех, получает максимальное число баллов. Команда, выполнившая задание этапа хуже других команд, получает минимальное количество баллов. (Пример: если команд 5, то максимальное число баллов - 5, минимальное число баллов - 1)

Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. Две следующие команды, набравшие меньшее количество баллов, являются призёрами.

Призёры и победители награждаются ценными призами. Участники команд победителя и призёров получают именные сертификаты о победе в игре «Зарничка».