Картотека игр ко Дню Победы

**Бубнова Е.А.**  
**Картотека игр ко Дню Победы**

**Картотека дидактических игр для старших дошкольников посвященная "Дню победы".**

Дидактическая игра — это средство обучения и воспитания, воздействующее

на эмоциональную, интеллектуальную сферу детей, стимулирующее их деятельность, в процессе которой формируется самостоятельность принятия решений, усваиваются и закрепляются полученные знания, вырабатываются умения и навыки кооперации, а также формируются социально значимые черты личности.

Большая роль в дидактической игре принадлежит правилам. Они определяют, что и как должен делать в игре каждый ребенок, указывают путь к достижению цели. Правила помогают развивать у детей способности торможения *(особенно в младшем дошкольном возрасте)*. Они воспитывают у детей умение сдерживаться, управлять своим поведением.

Игра незаменима как средство воспитания правильных взаимоотношений между детьми. В ней ребенок проявляет чуткое отношение к товарищу, учится быть справедливым, уступать в случае необходимости, помогать в беде и т. д. Поэтому игра является прекрасным средством воспитания коллективизма.

**1 *«Посылка на фронт****»*

Дети встают в две команды и по очереди отбирают **картинки** с изображением предметов, необходимых солдатам на войне для личных нужд *(мыло, зубная паста, алюминиевая кружка и ложка, теплые вещи, кисет)*.

**2 *«Каким должен быть воин?»***

Дети поочередно называют качества воина-защитника: добрый, храбрый, отважный…

**3 *«Полетная группа»***

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

**4 *«Чья машина быстрее привезёт снаряд»***

(ребёнок в машине везёт кеглю, объезжая препятствия, доезжая до корзины, оставляет в ней кеглю и возвращается назад)

**5 *«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.

**6 *«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.

**7 *«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.

**8 *«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.

**9 Конкурс *«Робин Гуд»***

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.

**10 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**.

**11 *«Марш - бросок»***

Это подвижная, энергичная игра. На старте ставится 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.

**12 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 проводиться 2