**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.

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

Ребёнок в машине везёт кеглю, объезжая препятствия, доезжая до корзины, оставляет в ней кеглю и возвращается назад.

 ***«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.

***«Снайпер»***

Это конкурс на меткость. Для него понадобится корзина и небольшой мячик. Возможны два варианта этой игры: в первом случае необходимо мячиком попасть в корзину, во втором – сбить всевозможные предметы со стула мячиком. Побеждает самая меткая команда.

 ***«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 2-3- раза.

 ***«Веселые танкисты»***

Игроки 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.

***«Кто скорее?»***

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

 ***«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»*.

 ***«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!