

## **Дидактические игры для закрепления знаний детей о празднике 9 мая**

### **День Победы**

#### **Дидактическая игра «Защитники Отечества»**

**Задачи:** Закрепить знания детей о военном воздушном, сухопутном, морском транспорте; развивать познавательную активность; воспитывать патриотов своей страны.

#### **Ход игры**

На карте России воспитатель показывает границы нашей страны. Обращает внимание детей на то, что границы проходят не только по суше, но и по воде. Уточняет, что по воздуху пересекать границу тоже нельзя. Дети отвечают на вопросы воспитателя относительно того, на каком виде военного транспорта охраняют границы. Обосновывают свой ответ. Например, если враг нападёт с моря, границу защитят военные корабли, катера. Если угроза на суше, то на страже стоят танки, пушки, военная техника.

#### **Дидактическая игра «Составь карту»**

**Задачи:** Закреплять знания детей о карте России; развивать зрительную память; воспитывать гордость за нашу Родину.

#### **Ход игры**

Для проведения игры требуется предварительная работа по ознакомлению дошкольников с картами России, области, города и т.д. Цветную физическую карту России формата А4 разрезают на 6-8 частей (в зависимости от возраста детей). Предлагается составить из частей целую карту страны. Усложнение: собрать карту на время.

#### **Дидактическая игра «Отгадай военную профессию»**

**Задачи:** закрепить знания детей о военных профессиях (танкист, военный лётчик, артиллерист, пограничник и др.); развивать наблюдательность, память; воспитывать любовь к Родине.

#### **Ход игры**

Ведущий (ребёнок) описывает представителя одной из военных профессий. Дети должны определить по характерным особенностям, кого загадал ведущий. Кто отгадал первым, становится ведущим.

### **Дидактическая игра «Как прадеды мир отстояли»**

**Задачи:** Закрепить понятия: водный, наземный, воздушный военный транспорт; развивать зрительное и слуховое внимание; воспитывать чувство гордости за наших прадедов, которые отстояли мир для нас.

#### **Ход игры**

Ребёнок выбирает картинку с изображением военной профессии. В соответствии с выбранной профессией подбирает военный транспорт. Далее в соответствии с выбранным военным транспортом «встаёт» на границе нашей страны. Например, профессия – военный моряк, транспорт – военный катер, граница – морская акватория.

### **Музыкально-дидактическая игра «Угадай песню»**

**Цель:** воспитывать патриотизм, гражданственность; способствовать расширению кругозора, умению работать в группе.

#### **Правила игры:**

В игре участвуют 3 команды по 9 человек. Команды прослушивают 3 категории музыки по выбору, накапливая очки. Выбор мелодии предоставляется игроку, который угадал мелодию.

**Оборудование:** проектор, компьютер, экран.

**Цель:** воспитывать патриотизм, гражданственность; способствовать расширению кругозора, умению работать в группах.

#### **Вариант 2**

#### **Правила игры:**

В игре участвуют 3 команды по 9 человек. Команды прослушивают 3 категории музыки по выбору, накапливая очки.

**Оборудование:** проектор, компьютер, экран.

**Ход игры:** В преддверии праздника День Победы наша игра посвящена военным песням. Именно их по праву можно назвать музыкальной летописью Великой Отечественной войны. Они звучали буквально с первого и до последнего дня войны. Песни рождались на фронте и в тылу, поднимали бойцов в атаку, согревали сердца на привалах, помогали выстоять, выжить и дождаться близких тем, кто оставался у станков и в поле. Вложенные в солдатские треугольники и другие самодельные конверты, они пересылались с фронта в тыл и обратно, передавались из уст в уста. И в мирное время армейская песня – неотъемлемая часть службы, без неё не проходит ни один парад, строевая подготовка.

**Организационный момент. (звучит мелодия-заставка)**

*Воспитатель.* Итак, начинаем игру «Угадай мелодию». Сегодня никто не будет скучать, вы будете соревноваться командами.

У нас будет один, в ходе которых вы будете набирать очки. Перед вами табло с тремя категориями музыки, в каждой категории - по пять мелодий. Каждая нота имеет свою цену - от 5 до 30 баллов. Вы выбираете ноту, затем звучит мелодия без слов. Команда совещается, угадывает мелодию, нажимает на кнопку и отвечает. При правильном ответе стоимость «ноты» зачисляется команде. Если команда ошибается, её «штрафуют» — одну мелодию она пропускает и находится вне игры. В этом случае «нота» остаётся неразгаданной.

*Воспитатель.* Право назвать и открыть первую нотку предоставляется команде ...

1 категория «Военные песни»

- «Священная война»
- «Тёмная ночь»
- «Синий платочек»

2 категория «Имена»

- «Катюша»
- «Алёша»
- «Маруся»

3 категория «Современные военные песни»

- «Идёт солдат по городу»
- «Офицеры»
- «Комбат-батяня»

Вы сегодня доказали, что являетесь настоящими знатоками музыки. Мы поздравляем команду с выигрышем в нашем шоу. Эти бурные аплодисменты звучат в ваш адрес.

Спасибо за внимание. До скорых встреч!

### **Сюжетно-ролевая игра «На границе».**

**Цель:** Формировать умение творчески развивать сюжет игры.

1. Уточнить представления детей о советской армии.
2. Формировать у детей умения принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия, использовать во время игры медицинские инструменты, военную атрибутику, посуду и называть их; способствовать возникновению ролевого диалога, формировать чуткое, внимательное отношение к партнеру по игре. Раскрытие смысла деятельности медицинского персонала и поваров в военно-полевых условиях.
3. Развивать нравственные качества личности навыки детей, умение договариваться, сговариваться на игру, искать адекватные выходы из конфликтных ситуаций.

**Подготовка к игре:** рассматривание иллюстраций на военную тематику.

Чтение «Партизанский разведчик», «Герои рядом» К.Вахлис, А.Пищанский, рассказа А.Митяева «Почему Армия родная», Я. Длуганского «Что умеют солдаты», беседы о разведчиках, солдатах, их роли в войне, чем занимаются разведчики и солдаты, для чего нужен госпиталь. Зачем военные

тренируются. Провести «маневры» перед игрой: метание в цель, построение по сигналу тревоги, переползание по-пластунски, изучение карты схемы перевязка раненых. Изготовление атрибутов к игре совместно с воспитателем.

**Игровые роли:** главнокомандующий, командир разведчиков, разведчики, противники (шпионы), врач, санитарки, раненые, повар.

**Дети одеты** в одежду с элементами военной формы , у врача и санитарок халаты, колпаки, повязки.

**Атрибуты:** пистолеты, автоматы, фуражки, бинокли, пистолеты, атрибуты для мед. госпиталя, шапочки и бинты для санитарок, пилотки, телефон для связи, мешочки с песком или шишки, мишень (рисуем на ватмане), дуги, бинокль, медали для награждения бойцов, атрибутика для полевой кухни.

**Предметы-заместители:** градусники, канат, обручи.

**Игровая комната или игровая площадка** разбита на части в соответствии с задуманным сюжетом, организованы:

1. Военный госпиталь
2. Штаб
3. Штаб противников (шпионов)
4. Кухня полевая
5. Место для прохождения испытаний, т.е. различные испытания.

### **Ход игры:**

Совместно с воспитателем дети решают, какой сигнал будет служить началом игры.

Ребята, посмотрите, у нас в вами организован штаб. Для чего он нужен? (ответы детей). Кухня полевая для чего нужна? Кто за нее отвечает? Что здесь делают? (ответы детей). Здесь у нас госпиталь. Для чего он организован? (ответы детей). Это место для тренировки военных. Что делают на тренировках? (ответы детей). Здесь штаб противников (шпионов). Какая цель у них? (ответы детей).

После обсуждения сюжета, дети распределяют роли в игре и занимают свои места. Роль главнокомандующего остается за воспитателем, но она второстепенная.

Главнокомандующий армий (воспитатель) развед. группе собраться в штабе главнокомандующего войск, для получения задания. Дает задание для группы разведчиков: в кратчайшие сроки по карте схеме доставить секретный пакет в штаб. Не забывайте, что ваши противники, хотят перехватить пакет. Если это произойдет, задание будет провалено, и противники получают преимущество.

**Звучит сигнал, извещающий о начале игры.**

### **Подвижные игры**

#### **Вышибалы**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Игровое поле (длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков.

а) вышибалой становится "выбитый" или вновь прибывший игрок.

б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле.

#### **Переход пропасти**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

На земле или на полу чертится линия. Все участники делятся две команды. Игроки одной команды становятся в ряд, боком друг к другу, и берутся за руки. Каждая команда приставным шагом двигается по линии (команды

начинают движение с противоположных концов линии). Самое трудное - разойтись по линии, когда команды встречаются (лицом друг к другу). Команда, игроки которой сошли с линии, считается проигравшей.

Для того, чтобы выиграть, разрешается сталкивать игроков противоположной команды.

### **Морская артиллерия**

Количество игроков: любое

Дополнительно: какая-либо мишень, снаряды

Мишень (коробка, корзина, кегля и т.п.) располагается на земле на определенном расстоянии от качелей. Игрок раскачивается на качелях и стреляет по мишени снежками, мячиками или какими-либо другими "снарядами". Учитываются точные попадания.

В этой игре необходима "пристрелка" — каждый игрок имеет право сделать несколько пробных выстрелов.

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Дети образуют большой круг, расположившись в 2 - 3 шагах друг от друга. Перед их ногами можно провести линию. Выделяется водящий, который выходит на середину круга.

По сигналу дети начинают перебрасывать друг другу мяч, чтобы выбрать момент и попасть им в водящего. Водящий, бегая по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто попал мячом в водящего, идет на его место.

В ходе игры метаящим мяч не разрешается заступать ногой за черту, попадание не засчитывается, если мяч попал в водящего после отскока от пола.

Если водящий поймал мяч, он не выбывает из игры.

### **Побег из темницы**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игра напоминает старинную забаву «Кошки-мышки». Участники игры, держась за руки, образуют круг. Внутри – пленник или пленница, снаружи его друг. Надо вырваться из круга.