Военно-спортивная игра на местности «Зарничка» как одна из форм работы по формированию патриотических чувств у дошкольников

Афанасьева Ольга Николаевна, старший воспитатель СП «Детский сад Аленушка» ГБОУ СОШ им.М.К. Овсянникова с. Исаклы 89377902848, afanasyeva_on@mail.ru

Воспитание патриотических чувств у детей дошкольного возраста — одна из задач нравственного воспитания. Такие чувства не могут возникнуть за одно занятие, это результат долгой кропотливой работы. Военная история нашей страны полна истинного патриотизма, насыщена интересными событиями, представлена удивительными, уникальными личностями. Все это дает богатейший материал для реализации высоких целей гражданского и патриотического воспитания детей, которое столь актуально сегодня.

В нашем районе поддерживаются традиции прошлых лет, это проведение таких игр как «Зарница» и «Орленок» для учеников школы. Мы тоже поддержали эту традицию: разработали положение и провели зимний вариант военно-спортивной игры «Зарничка» именно для дошкольников, которая стала традиционной и обрела статус районной, и вот уже два года как мы проводим летний вариант данной игры. Она посвящена победе в Великой Отечественной воне и проводится в преддверии 9 мая.

Целью игры является формирование у детей дошкольного возраста патриотических чувств, воспитания любви и уважения к защитникам Родины. Игра представляет собой имитацию военных учений элементами соревнования в различных военно-прикладных видах спорта, игровыми элементами. Весь ход игры прописывается в Положении. В игре принимают участие дети 5-7 лет, количество участников команды – 7-10 человек (обязательно одному из участников отводится роль медсестры, соответствующая экипировка), с командой находится 3 взрослых: воспитатель, помощник воспитателя и волонтер, которые несут ответственность за жизнь и здоровье детей; обязательно присутствие медицинского работника. На

территории ДОО оборудован штаб игры. На местности сделана соответствующая разметка. На этапах маршрута расставлены опознавательные знаки. Подготовлено соответствующее оборудование, на каждом пункте прохождения маршрута стоят взрослые. По условиям игры на каждом этапе находится взрослый, который следит за правильностью выполнения задания и заполняет маршрутные листы, проставляя баллы по итогам выполнения задания.

Игра начинается с торжественного построения команд, командиры отдают рапорт командующему игры о готовности. Этап оценивается жюри. Каждому отряду выдается план-маршрут поэтапного прохождения учений. На маршрутных листах показан порядок передвижения команды по этапам. При прохождении маршрута отряд выполняет различные задания. Дети оказываются в роли разведчиков, связистов, стрелков, саперов и должны показать ловкость, умение, силу и выносливость. Участникам игры предстоит преодолеть несколько этапов, на каждом из которых команда получает фрагмент карты.

Этап – «Огневой рубеж»

Сбей вражеский танк.

Участники по очереди метают «гранату» (мешочек с песком). Укаждого участника 3 попытки. С расстояния 3 метров стараются попасть в вертикальную мишень - макет танка (картонная коробка с нарисованным на ней силуэтом танка). В маршрутный лист заносится результат — количество попаданий в коробку.

Этап – « Полевой госпиталь»

Оказание первой медицинской помощи пострадавшим, при выполнении задания. Медсёстры делают перевязку раненым и вместе с сопровождающими доставляют их в «госпиталь». В маршрутный лист заносится время, потраченное на выполнение задания.

Этап – «Полоса препятствий»

Скрытное перемещение по пересеченной местности.

Отряд проходит полосу препятствий (бег змейкой, пролезание в обруч, перепрыгивание через препятствия). *В маршрутный лист заносится время*, *потраченное на выполнение задания*.

Этап – «Связисты»

Участникам игры необходимо наладить связь со штабом: проложить кабель и проверить связь со штабом, для этого связист разматывает кабель (тонкая веревка, намотанная на круглую палочку и привязанная одним концом к колышку), продвигаясь к телефону, который расположен на расстоянии 5-7 метров. Как только линия связи проложена, другой участник команды устанавливает телефон. Остальные участники команды в это время собирают рацию из конструктора лего. В маршрутный лист заносится время, потраченное на выполнение задания.

Этап – «Строевая подготовка»

Каждая команда выполняет перестроение по команде инструктора (Отряд, в одну шеренгу становись! Раз, два! Направо, раз, два! Налево, раз, два! Кругом, на месте шагом марш, вперёд шагом марш, на месте стой, раз, два!). \boldsymbol{B} маршрутный лист вносится результат — безошибочное выполнение команд — 36., неточное выполнение команд — 26., неправильное выполнение команд — 06.

Этап - «Доставь провизию» включает в себя следующее задание:

Участники, в колонне по одному, проходят участок болотистой местности, перепрыгивая «с кочки на кочку» (кочки — нарисованные на асфальте круги). Берут продовольственный запас и возвращаются на место. В марирутный лист заносится время, потраченное на выполнение задания.

Этап – «Полевая кухня»

На этом этапе участникам команды необходимо удочками с магнитами выловить рыбу и поместить ее в котелок. Время для прохождения этапа -5 мин. В маршрутный лист заносится результат – количество пойманных рыб.

После прохождения всех этапов, отрядам необходимо быстро вернуться в штаб, развернуть конверты и собрать картинку с изображением места, где спрятан конверт с секретным донесением. Участники игры ищут конверт и расшифровывают секретное донесение.

По итогам прохождения всех этапов баллы, проставленные в маршрутных листах, суммируются. Определяется победитель, команды награждаются грамотами или дипломами. Такая форма проведения военно-спортивной игры способствует развитию социально-коммуникативных качеств: чувства взаимопомощи, товарищеской поддержки, сплоченности, умения работать в команде, взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, совместно преодолевать трудности. Проведение игр патриотической направленности способствует формированию духовно-нравственных ценностей гражданина и защитника России и воспитывает чувство патриотизма.