Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 3 «Радуга» г. Углегорска Углегорского городского округа Сахалинской области 694920, Сахалинская область, Углегорский район,

г. Углегорск, ул. Заводская, д. 4, тел: 44252, 44022, факс: 44008, e-mail: [Raduga3uglegоrsk@yandex.ru](mailto:Raduga3uglegоrsk@yandex.ru)

«Утверждаю»

Заведующий

МБДОУ детский №3 г.Углегорск

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.А. Мараева

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР НА ВОЕННУЮ ТЕМАТИКУ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Составила:

инструктор по физической культуре

Коноваленко Т.Р.

2024, г. Углегорск

1. **«Взятие в плен»**

После жеребьевки участники двух команд становятся в две шеренги напротив друг друга на расстоянии 6-10 м. Каждая команда в своей правой стороне отмечает круг –это убежище для пленников. Получив право начать игру, первый номер одной команды подбегает к первому номеру другой команды и становится перед ним. Тот вытягивает одну руку, чтобы противник ударил его по ладони, и тут же готовится в беге поймать его. Игрок из первой команды ударяет три раза по ладони соперника, стараясь после третьего удара быстро убежать на свое место. Если ему не удается убежать, он попадает в плен. После первых номеров соперничают вторые номера команд. Победителем становится та команда, которая смогла взять в плен больше игроков.2 вариант –в конце игры можно освобождать пленных. Это делает игрок, уверенный в своих силах. Он, ударив три раза по руке противника, бежит в сторону убежища и, хлопая по руке каждого пленника, освобождает всех из плена, затем бежит на своё место. Преследователь в этом случае имеет право опять ловить убегающих и снова пленить их. Правила игры. Пленные не должны выходить за пределы круга навстречу освободителю. Освобожденный из плена игрок сам может стать освободителем. При освобождении пленных или преследовании игроков остальные участники не имеют права вмешиваться. Нельзя забегать за черту другой команды.

1. **«Крепость»**

Игроки делятся на две команды. Жеребьёвкой определяют, какая из команд будет нападать, а какая защищать крепость. В центре поля кладут доску (камень -это и есть крепость).По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2-3 м и защищают её от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто из игроков наступит на доску и не будет пойман защитником. Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и заговаривают с ними, стараясь их отвлечь. Когда нападающие сжимают кольцо защиты, представители последней стремятся поймать их. В такой момент нападающие прорываются в крепость по прямой линии, и тогда защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, прорвавший цепь защитников, но не успевший поставить нога на доску до того, как его поймали, тоже выходит из игры. Правила игры. Нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают, то команды меняются местами. Выигрывает команда, набравшая больше очков или быстрее другой завоевавшая крепость.

1. **«Подводная лодка»**

Дети встают по три человека и кладут руки на плечи впереди стоящему «экипаж подводной лодки». No1 –командир подводной лодки идет медленно, вытянув руки вперед и соединив ладони вместе. Двое следовавших за ним детей «торпеды». Командир говорит: «Пли!» и «торпеды» отрываются и бегут один круг, возвращаясь к командиру. На команду «Стоп!» дети останавливаются. Второй номер встает на место первого, а первый встает последним. То же делает потом третий участник.

1. **«Конники»**

Цель: развивать быстроту и внимание. Дети выстраиваются в круг, в центре круга –водящий –командир с флажком. Под речитатив дети скачут прямым галопом по кругу, руки вытянуты вперед, сжимают воображаемые поводья. Командир выполняет движения вместе с детьми, только двигается противоходом. Переходят на ходьбу с высоким подниманием колен, с окончанием слов дети останавливаются. Двое детей, около которых остановился командир, поворачиваются спинами друг к другу и на счет «раз, два, три, беги!» обегают вокруг детей. Кто первый добежит до командира возьмет флажок становится новым водящим. Рысью и галопом кони вдаль летят. А на них лихи конники сидят. Командир отважный, всех ведет вперед. Знаменосец юный гордо флаг несет.2 вариант –дети галопом скачут по кругу, изображая всадников. Скачку выигрывает тот, кто на лету подхватит платок, брошенный водящим из центра круга.3вариант –дети скачут по кругу, сидя на фитболах. Командир идет шагом, держит флажок.

1. **«Кавалеристы»**

Прыжки на ортопедических мячах, кто быстрее? Проводится в форме эстафеты. «Прыжки через ров» На площадки рисуют две параллельные линии примерно на расстоянии 50 см одна от другой –это ров. Игроки распределяются на две команды. По очереди с закрытыми глазами дети подходят ко вру и прыгают. Игроки каждой команды помогают своим игрокам возгласами: ближе, стой и др. Выигрывает та команда, в которой больше детей сумело перепрыгнуть через ров, не наступив ни черту.

1. **«Не попадись»**

Играющие стоят в колонне на расстоянии одного шага один от другого. Двое водящих с веревкой в руках (длиной 1,5 м.) располагаются справа и слева от колонны. По сигналу водящие проносят веревку перед колонной на высоте 15-20 см от земли. Дети в колонне поочередно перепрыгивают через веревку. Затем миновав колонну, водящие поворачиваются обратно, неся веревку на высоте 60-70 см. дети быстро приседают, принимая положение группировки, чтобы веревка их не задела. При повторении игры водящие меняются. Выигрывают те, кто не задал веревку, выполнив все задания. Правила: подпрыгивать вверх толчком двух ног, не перешагивать; тот, кто коснулся веревки, выходит из колонны.2 вариант. Дети образуют два круга: внутренний и внешний, двигаются боковым галопом в противоположных направлениях. По сигналу останавливаются, и все играющие внутреннего круга стараются осалить стоящих во внешнем круге раньше, чем они успеют присесть. Игра повторяется. Правила: ловить и приседать после сигнала; после подсчета пойманные встают во внутренний круг.

1. **«Осторожно, растяжка»**

На площадки –двое водящих держат длинную веревку (3-5 м), остальные дети бегают врассыпную. По сигналу водящие проходят через площадку в одну и другую стороны, держа веревку на высоте 15-20 см от земли. Играющие бегают, перепрыгивая через веревку. Правила: перепрыгивая, не задевать веревку. Тот, кто её задел встает на место одного из водящих.

1. **«Ножная цель»**

Перед скамейкой выкладывают или рисуют круг диаметром 30 см. Дети встают на возвышение, по сигналу спрыгивают в круги и тут же выпрыгивают из них. Правила: спрыгивать мягко, сильно не приседать; быстро делать следующий прыжок; задевший круг выходит из игры. Усложнение:с прыгнув в кружок, выполнить в нем прыжок вверх.

1. **«Не оступись»**

На земле чертят две линии –два берега, между которыми болото (расстоянии между линиями 10-15 м). Воспитатель чертит на болоте кочки –кружки (можно использовать плоские обручи) –на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 70, 80 см. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, стараясь перебраться на противоположный берег. Тот, кто оступился, остается в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполнят задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подает увязшему руку и показывает прыжками путь выхода из болота. Правила: способ перепрыгивания с кочки на кочку оговаривается заранее. Дети могут выбирать маршрут по желанию. Нельзя становиться ногами между кочками, кто нарушил, остается в болоте, пока его не выручат. Выручать можно после того, как все переправятся на другой берег.

1. **«Сильный удар»**

На горизонтально расположенную стойку подвешивается в сетке мяч. Двое детей одинакового роста встают с двух сторон от мяча, который висит выше поднятых рук детей на 25 см. они подпрыгивают вверх и стараются сильнее ударить по мячу. Выигрывает тот, кто чаще отбивал мяч от себя в другую сторону. Правила: подпрыгивать вверх толчком двух ног; отбивать мяч, касаясь его двумя руками. 2 вариант. Играющие распределяются на две команды, равные по количеству игроков и по силам. В середине площадки на разной высоте подвешиваются три цветные ленты. Задача игроков подпрыгнуть и достать самую короткую ленту. Тому, кто достанет её, засчитывается три очка. Кто достанет среднюю ленту, получает два очка, а если допрыгнет до длинной, то ему засчитывается одно очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков. Правила: Играющие выполняют задание по сигналу. Каждый игрок прыгает по одному разу.

1. **«Строительство линии обороны»**

Команды встают в колонны по одному на расстоянии одного шага друг от друга, широко расставив ноги. По сигналу последний в колонне начинает движение , проползая между ног впередистоящих и встает в начале строя. Вслед за ним, то же самое выполняют остальные участники. Побеждает команда, которая быстрее выполнит перестроение. Повторить перестроение можно от одного, двух и более раз. Правила: пролезать под ногами каждого участника команды, не пропуская никого; после выполнения задания, сохранять дистанцию 1 шаг.

1. **«Маскировка» или можно «Танкисты»**

Дети делятся на команды по 4-6 человек в каждой. Игроки каждой команда встают у линии старта на четвереньки трое впереди, и трое за ними, на их спины кладут мат. По сигналу «танкисты» на четвереньках с матом на спине двигаются вперед (на расстояние 6-8 м). Побеждает команда, первой пересекшая линию финиша. Правила: если мат падает, то команда останавливается, и воспитатель снова кладет его на спины детей, после чего они могут продолжить движение.

1. **«Марш –бросок»**

Играющие становятся в 3-4 колонны у общей черты. Впереди каждой колонны в 3-5 шагах поставлены гимнастические скамейки, дальше на полу положены обручи. По сигналу первые бегут к скамейкам, проползают по ним указанным способом, слезают, подбегают к обручам, пролезают в них и быстро возвращаются в конец колонны, передавая эстафету следующему игроку и т.д. Правила: доползать указанным способом до конца скамейки; обруч класть на пол тихо, не бросать.

1. **«Свистать всех наверх»**

Дети стоят в колоннах лицом к гимнастической стенке на расстоянии 3-5 м. На каждом пролете наверху подвешен колокольчик. По сигналу дети, стоящими первыми, бегут к стене, влезают на нее и звонят. Затем слезают и бегом возвращаются в конец колонны. Выигрывает команда, которая первой выполнила задание. Правила: влезать установленным способом; не пропускать перекладин; спускаться до конца, не спрыгивать.

1. **«Тоннель»**

Дети делятся на две команды и образуют два круга. Удерживая обручи вертикально на полу в боковой плоскости, выстраивают два «тоннеля». По сигналу первый в команде кладет обруч на пол, пролезает через другие обручи, против часовой стрелки, возвращается на свое место и, коснувшись следующего ребенка, ставит свой обруч в исходное положение. Второй начинает движение, и т.д. до выполнения задания всеми участниками. Выигрывает команда, которая быстрее выполнила задание. Правила: обручи стоят на полу строго вертикально; не пропускать ни один.

1. **«Бесшумные разведчики»**

Цель: развивать ловкость, формировать ОДС в ползании. Две скамейки ставятся параллельно друг другу на расстоянии гимнастической палки, гимнастические палки укладываются на скамейки поперек, чтобы получился «тоннель» (5-6 палок).Игроки бесшумно должны проползти между скамейками, не задевая палки. Выигрывает команда, раньше других закончившая эстафета.

1. **Малоподвижные игры «Минное поле».**

Цель игры –развивать пространственную ориентацию. Перед каждым участником –«минное поле» (10 ковриков с шипами лежат в разных местах зала). Участникам предстоит перейти его с закрытыми глазами. Один ребенок переходит, другой ему помогает, направляя его движение словами: «Вперед, правее, вперед, левее –БУХ! Если игрок может наступить или наступил на мину». Участники выполняют задание поочередно.

1. **«Один –двое»**

Дети идут в колонне по одному и в соответствии с сигналом воспитателя перестраиваются на ходу парами и снова поодному. Тоже выполняют бегом. При перестроении не снижать темп движения, сохранять интервал.

1. **«Пограничники»**

Двум игрокам завязывают глаза и ставят на расстоянии 1 м друг от друга. Кто-нибудь из детей старается пройти между ними, ступая как можно тише. Если игроки слышат его, они должны сказать: «Стой! Кто идет?» Если «нарушитель» переходит границу, «пограничники» проигрывают. Игру можно повторить с другими участниками.2 вариант –нескольким детям «пограничникам» завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Остальные дети «нарушители», стараются по одному проходить через ворота бесшумно, осторожно, можно пригнуться или ползком. При малейшем шорохе стоящие в воротах опускают руки, чтобы задержать проходящего. Побеждает тот, кто сумел благополучно пройти через ворота. Правила: не стоять без движения, проходить в ворота. Если «пограничники» поймают нарушителя, он выбывает из игры.

1. **«Ночное ориентирование».**

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности. Ход игры: на расстоянии 6-8 метров от старта устанавливается ориентир (табуретка), первым участникам завязываются глаза. По сигналу они должны дойти до ориентира, обойти его и, вернувшись к команде, передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами. Во время движения команда может помогать своим участникам возгласами: «правее», «левее», «вперед», «назад». А поскольку кричат одновременно игроки обеих команд, участник должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему. Когда на линию старта возвращается последний игрок, для всей команды наступает «день». Для какой команды «день» наступит раньше, та и победит.

1. **«Часовой»**

Один из детей «часовой» садится на землю в круг. У него завязаны глаза. Остальные дети стоят по кругу за чертой. Воспитатель показывает рукой на одного из играющих. Тот начинает осторожно приближаться к часовому. Услышав шаги или шорох, он должен показать рукой направление, откуда эти звуки доносятся. Если укажет верно, меняется местом с идущим. Если нет, движение продолжается. Побеждает тот, кто сумеет войти в круг. Правила: приближается к водящему небольшими шагами; остальные играющие не должны шуметь.

1. **«Стоп»**

На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия, за которой стоят играющие. На другом конце площадки очерчивается круг –место водящего. Повернувшись спиной к детям, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» на эти слова все идут к водящему, делая шаг на каждое слово. На слово «Стоп!» останавливаются, а водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел остановиться и сделал дополнительное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем вновь поворачивается спиной и повторяет слова команды. Играющие продолжают движение с того места, где остановились первый раз на слово «стоп». Те, кого отослали на исходную линию, начинают движение оттуда. Побеждает ребенок, успевший встать в круг до слова «стоп». Он становится водящим. Правила: играющие начинают движение одновременно со словами водящего; водящий недолжен поворачиваться до слова «стоп». Вариант: первый дошедший до водящего раньше слова «стоп» дотрагивается до него, все быстро убегают, водящий старается осалить бегущих до черты. Усложнение: дети могут идти, удерживая мешочек с песком на голове.

1. **«Снайперская ходьба»**

В центре площадки рисуют мишень –пять концентрических кругов (радиус внутреннего круга –25 см, радиус каждого последующего увеличивается на 25 см). На мишени цифры 5,4,3,2,1,располагающиеся от центра кнаружи и указывающие очки. В 8-10 м от цели указывается стартовая линия. Играющие по очереди идут, закрыв глаза, стараясь войти в центр мишени. Как только игрок остановится, он открывает глаза. Место остановки –попадание в цель. Играют 3 раза. Побеждает тот, кто наберет большую сумму очков. Правила: идти с закрытыми глазами, открывать их после остановки. Усложнение: подготовить мишени по числу играющих команд и играть одновременно несколькими командами.

1. **«Защитник»**

На площадке чертят круг диаметром 2-3 м. В игре участвуют шесть –восемь человек. Двое из них по жребию идут в центр круга: один присаживается на корточки, а второй «защитник» кладет ему руку на голову и, не отнимая её о т головы, обходит сидящего товарища то справа, то слева. Остальные игроки, свободно расположившись за кругом, стараются коснуться сидящего рукой, а защитник стремится их осалить (коснуться рукой или ногой). Если защитнику удается это сделать, то осаленный занимает место сидящего, сидящий становится защитником, а последний присоединяется к остальным игрокам. Осаливание не засчитывается, если защитник отнял руку от головы сидящего. Ногой разрешается осаливать только ниже колена. Мешать защитнику (толкать, дергать) запрещается. Игра каждой пары длится не более 1-2 минут.

1. **«Звуковой маяк»**

Цель: развитие ориентирования по звуку. Дети располагаются на площадки врассыпную и закрывают глаза. Перед этим выбирается водящий, который будет подавать звуковые сигналы (с помощью свистка, дудочки или хлопком). Игроки перемещаются по площадке, реагируя на звуковой сигнал. Водящий может переходить с места на место. Побеждает игрок, который сумел подойти к водящему ближе всех.

1. **«Учения».**

Участники делятся на 2 команды и выстраиваются в колонны у стартовой линии. Дети по очереди преодолевают выстроенные перед ними препятствия: ползут на животе под низко установленными гимнастическими палками (или по матам), преодолевают «бревно» (мягкий модуль) и проходят по «мостику» (по дощечке из набора для балансировочного моста), после чего бегом возвращаются к своей команде и передают эстафету.

1. **«Минное поле».**

Участники делятся на 2 команды и выстраиваются в колонны у стартовой линии. Напротив команд обозначена граница игрового поля – за неё они и должны перебраться. Перед дальней границей в шахматном порядке на близком расстоянии расставлены кегли («мины»). Сразу за границей для каждой команды лежит флажок. Первый участник должен преодолеть игровое поле, не сбив кегли, перейти границу, помахать флажком – дать сигнал второму игроку для начала прохождения дистанции. Побеждает та команда, которая быстрее всем составом переберётся за границу и собьёт меньше мин.

1. **«Тоннель».**

Участники делятся на 2 команды и выстраиваются в колонны у стартовой линии. Все дети встают в широкую стойку. Замыкающий в колонне на четвереньках ползёт вперёд между ногами остальных игроков своей команды, затем встаёт в начало колонны и машет рукой замыкающему – даёт сигнал к началу перемещения. Выигрывает та команда, у которой быстрее в начале вновь окажется первый направляющий.

1. **«Построй башню».**

Участники делятся на две команды и выстраиваются параллельно друг другу в шеренги. Сбоку от первого номера выстроена башня из 3-4-х кубиков. По сигналу инструктора играющие встают в упор лёжа (близко друг к другу). Первый номер дальней рукой берёт верхний кубик и переставляет его ко второму номеру, который также дальней рукой переставляет его третьему и т.д. Последний в шеренге должен из переданных ему кубиков построить башню. Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием (башня должна устоять минимум в течение 5 секунд).

1. **«Боевое ранение».**

Участники делятся на 2 команды и выстраиваются в колонны у стартовой линии. Перед каждой командой на расстоянии в 4-5 метра ставиться барьер/точка стрельбы. На расстоянии в 1-1,5 метра от барьера устанавливается мишень. Корзины со «снарядами» (маленькими мячиками) стоят рядом с командами. По очереди игроки должны как можно быстрее встать у барьера и попасть мячиком в цель. Перед началом игры инструктор называет какую-то часть тела (правую ногу, левую руку, левый глаз) – она считается раненной и её нельзя использовать при выполнении задания. Т.е. без правой ноги до барьера нужно прыгать только на левой; без левого глаза нужно использовать только правый, чтобы прицелиться и т.п. Выигрывает команда, которая забросить как можно больше снарядов цель.

1. **«Медсестра».**

Каждая команда делится на мальчиков и девочек, которые встают в колонны напротив друг друга на расстоянии в 2-3 метра. У каждой девочки в руках короткий бинт. По сигналу инструктора первая девочка бежит к колонне мальчиков и перевязывает руку или ногу первому стоящему в колонне. Затем убегает обратно и передаёт эстафету. Вторая девочка перевязывает второго мальчика и т.д., пока последний мальчик не будет перевязан. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием.

1. **«Разведчики».**

Участники делятся на 2 команды и выстраиваются в колонны у стартовой линии. Напротив команд на расстоянии в 6 метров разложены конвертики. Между командами и конвертиками поперёк игрового поля натянуты веревочки, на которые прикреплены колокольчики. Задача игроков по очереди пройти поле и достать конвертик так, чтобы колокольчики не зазвенели. Тот, кто заденет веревочку, считается раненным и прекращает выполнение задания. Выигрывает команда, у которой в конце окажется больше конвертиков.

1. **«Шифровальщики».**

Участники делятся на две команды и выстраиваются в колонны на стартовой линии. Перед каждой командой по три барьера различной высоты. За барьерами разложены вперемешку кубики с красными и синими буквами и цифрами. Участники по очереди преодолевают барьеры, берут кубик с определённым цветом и бегом возвращаются к своей команде, передают эстафету. Когда команда соберёт все кубики нужного цвета, они должны будут поставить их по порядку (в соответствие с цифрами). На другой стороне кубиков соберётся слово. Капитан команды должен поднять руку, как только его прочитает, и сообщить его инструктору.

1. **«Береги командира».**

Участвует команда и один игрок соперников. Из участвующей команды выбирается командир – он встаёт в конец колонны. Дети в колонне встают близко и обхватывают друг друга за талию. Соперник встаёт напротив первого в колонне на расстоянии в 2-3 метра. По сигналу инструктора соперник пытается осалить командира, а команда, поворачиваясь, старается его защитить. Как только замыкающий осален, выбирается новый командир, а из числа соперников – новый догоняющий.

1. **«Погрузка снарядов».**

Участвуют команды по 6-8 человек. Для каждой команды в ряд выкладываются кольца на небольшом расстоянии – места погрузчиков. Участники встают в кольца напротив друг друга. Рядом с первым игроком разложены мячи разного диаметра, мешочки. По сигналу он перекидывает любой предмет второму игроку, тот третьему и т.д., пока игрушка не попадёт к последнему. Он кладёт её в обруч рядом с собой. Выходить из колец нельзя. Поднимать упавший снаряд нельзя. Победит та команда, у которой в обруче будет больше предметов.

1. **«Захвати в плен».**

Участвуют команды с одинаковым количеством игроков (6-10 человек в каждой). Команды выстраиваются в шеренги лицом друг к другу на противоположных сторонах зала. У каждого игрока команд за поясом заткнут красный или синий платочек (в зависимости от цвета команды).По сигналу инструктора игроки синий команды стараются выхватить красные платочки, но при этом сохранить свои. Красные выполняют такое же задание с синими платочками. Выигрывает команда, у которой больше участников сохранят свои платочки.

1. **«Победи противника».**

Команды выстраиваются напротив друг друга в шеренги. Игровое поле разделено на две половины сеткой/веревкой. На каждой половине находится одинаковое количество воздушных шариков. По сигналу/началу музыки игроки начинают перекидывать шарики на сторону соперника. При команде «Стоп!»/остановке музыки игроки поднимают вверх руки. Выигрывает команда, на стороне которой будет меньше шариков.

1. **«Ценный груз».**

Команды выстраиваются в шеренги у стартовой линии. У каждого в руках мешочек с песком. Напротив команд в ряд выстроены несколько фишек, за которыми лежат обручи. По сигналу первые номера кладут мешочек на голову и идут змейкой между фишками, затем кладут мешочек в обруч, возвращаются бегом к своей команде и передают эстафету. Поддерживать мешочек руками нельзя. Если он упадёт, надо остановиться, снова положить его на голову и продолжит путь с того же места. Выигрывает команда, которая быстрее перенесёт все мешочки.

1. **«Битва крепостей.**

Участвуют по 4 человек в каждой команде. Игровое поле делится посередине веревкой. Заходить на половину поля соперника нельзя. В 3-4 метрах от середины у каждой команды в ряд расставлены кегли/башни крепости. У двух игроков каждой команды в руках мячи – они атакующие, оставшиеся двое – защитники. По сигналу инструктора атакующие начинают сбивать башни соперника мячами, а защитники стараются эти мячи отбить. Побеждает команда, у которой устоит больше башен в конце игры.

1. **«Догони врага».**

Игроки встают в круг. У детей, которые находятся напротив друг друга флажки красного и синего цвета. Под музыку дети передают флажки в одном направлении. Как только музыка останавливается, ребенок, который окажется с красным флажком, должен будет оббежать круг и встать на своё место, при этом убегая от игрока с синим флажком. Если ему это удастся – он остаётся в игре, а участник с синим флажком выбывает. И наоборот, если синий флажок догонит красный, то он остаётся, а красный – выбывает. Игра повторяется несколько раз.