

"Сказочные эстафеты"

Цель: Повысить интерес детей к физической культуре.

Задачи:

В игровой форме развивать основные физические качества: силу, ловкость, быстроту, выносливость, координацию движений, гибкость.

Формировать мышечно-двигательные навыки, правильную осанку.

Воспитывать доброту и взаимовыручку в команде.

Подготовка: сундучок, а в нем детские разноцветные носочки с глазками и веселым ртом, запись веселого смеха.

Ход занятия:

Дети входят в зал и обращают внимание на сундучок, издающий веселый смех.

Воспитатель:

- Ой, кто так весело смеется? Кто вы?

Голос:

- Ха-ха! Это мы, волшебные носочки. Мы умеем бегать, прыгать и играть. Мы знаем много разных интересных, смешных игр. И ждем, не дождемся, когда же нас найдут детишки - ребяташки и с нами поиграют в веселые, забавные, игры. Вы любите играть?

Воспитатель:

Я предлагаю посоревноваться, побегать, попрыгать, повеселиться, поиграть и позаниматься. Согласны? Тем более наши волшебные носочки помогут вам быстро, ловко выполнять различные движения, задания.

1. "Кот в сапогах".

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, совершенствовать навык счета до 10, называть себя ласково. Воспитывать доброту, взаимовыручку.

Оборудование: сапоги (калоши), 3 кегли.

Для проведения эстафеты потребуются сапоги (калоши) большого размера.

Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и добежать до финиша.

Чтобы усложнить эстафету, можно поставить на пути 3 кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться: у первой кегли Дидактическое игра "Сосчитай до 10", у второй кегли Д/и "Назови себя ласково" и совершить красивый поклон у последней кегли, затем возвращается и отдает сапоги

следующему участнику. Команда - победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

2. "Незнайка на воздушном шаре".

Цель: развивать в игре быстроту, выносливость, координацию движений; умение определять позицию звука в слове. Воспитывать чувство ответственности.

Оборудование: 2 ведра, 2 воздушных шара, 2 обруча, игрушки по количеству участников.

Корзина - обыкновенное ведро. В него положили балласт: мячи, кубики, машинки, куклы и т.д. Количество предметов равно количеству участников команды. Первый участник берет в руку воздушный шарик, в другую - ведро. Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где лежит обруч. Добежав, игрок выкладывает в обруч один предмет из ведра, то есть облегчает корзину, называет предмет и первый звук (Д/и "Определи первый звук в слове". Вернувшись к команде, он отдает ведро и шарик следующему участнику. Тот проделывает то же самое. Последний участник должен снова собрать в ведро кубики при этом громко считает предметы и называет сколько всего Д/и "Сосчитай сколько" и вернуть их команде.

3. Игра "Поймай мяч".

Цель: упражнять детей бросать мяч снизу вверх целясь в руки; закрепить дни недели.

Оборудование: мяч

По считалке выбираем водящего. Дети стоят по кругу с мячом. Водящий за кругом. Играющие передают мяч друг другу в любом направлении называя дни недели (Д/и "Назови день недели"), водящий за кругом должен поймать мяч. Поймав мяч, водящий встает в круг и игра продолжается.

4. "Баба яга"

Цель: развивать ловкость, быстроту; умение быстро выкладывать по образцу. Воспитывать доброжелательные отношения друг другу.

Оборудование: 2 ведра, элементы игры "Танграм"

В качестве ступы - ведро. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку. В таком положении нужно пройти до обруча взять геометрическую фигуру вернуться к команде и передать "ступу" следующему участнику, а геометрическую

фигуру положить в обруч. По окончании игры команда должна выложить фигуру по образцу.

4. "Доктор Айболит".

Цель: развитие внимания, памяти, смекалки, ловкости.

Оборудование: кегли на 2 меньше, чем участников; 2 ведра.

Градусники заменят кегли, их складывают в корзину. Количество кеглей на 2 меньше, чем участников. По сигналу первый "Айболит" берет корзину и бежит до отметки и возвращается (путь в Африку). Вернувшись, достает кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам (как градусники) под мышку, кроме последнего. Ему "Айболит" отдает корзину, а сам выбывает из игры. Новый "Айболит" быстро собирает кегли и вновь проделывает то, что и первый игрок. Кегли (градусники) не надо ронять.

Эстафета заканчивается, когда останется один "Айболит", вернувшийся из "Африки", и ни одного больного. Последний участник должен назвать всех игроков своей команды.

5. "Теремок"

Цель: закрепить цифры, умение строиться по порядку(числовому).

Упражнять в беге; развивать ловкость, выносливость.

Оборудование: карточки с цифрами, нагрудный значок героя сказки "Теремок", 2 больших обруча.

Участвуют 6 человек - по числу персонажей. А роль Теремка выполнит обруч. Ребенок берет карточку с цифрой, затем выбирает нагрудный значок героя и строятся в звенья.

Эстафету начинает "мышка", по сигналу она двигается к финишу, где лежит обруч - теремок. Добежав, продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником - "лягушкой". Теперь они бегут к теремку вдвоем, взявшись за руки, и вдвоем пролезают сквозь обруч. Затем то же с Зайкой, Лисичкой и волком. Важно: рук не разрывать! Когда их окажется 6 (это Медведь), пятеро надевают обруч и удерживают его на уровне пояса. "Медведь" берет обруч рукой и тянет вместе с участниками к старту.

6. "Меняется местами тот, кто»

Цель: Развивать быстроту реакции, смекалку; умение задавать вопросы.

Оборудование: кубы на один меньше, чем участников.

Дети сидят на кубах по кругу, для водящего отведено место между кубами. Водящий говорит слова и те дети, кому относятся эти слова, меняются местами. Например: "Меняется местами тот, у кого белые носочки" и т. д.. Водящий пытается занять одно из этих мест. Кому не хватило место, становится водящим.

Рефлексия.

Как интересно прошли игры. Все дети были настоящими спортсменами: ловкими, быстрыми, выносливыми. Спасибо волшебным носочкам за то, что помогли нам в играх: помогали бегать вам еще быстрее. Давайте возьмем себе волшебные носочки и будем их надевать на физкультурные занятия.