

Картотека игр-эстафет



Составила инструктор по ФЗК Кузьмина Л.Ю.

"Веселые клоуны"

Цель: Закреплять знания об искусстве цирковых артистов, развитие чувства равновесия.

Оборудование: колпачки (диаметром 20 см).

Ход игры:

Дети делятся на две команды и встают напротив друг друга. Воспитатель надевает им на голову колпачки. Нужно перенести колпачки, стараясь не уронить их.

Одна команда передает колпачки другой 2 раза.

Выигрывает команда меньше всего уронившая колпачки.

«Пейзаж»

Цель: Формировать представления детей о построении композиции пейзажа (закрепить знания о перспективе, линии горизонта, удаленности и приближении предметов).

Закреплять умение строиться по порядку.

Ход игры:

Перед детьми расположена картинная плоскость с изображением неба и земли и четко выраженной линией горизонта. На столе лежат элементы, относящиеся к жанру пейзажа. Дети, выбирают любой элемент и располагают его на плоскости. Подходят к следующему игроку и передают ход игры. В заключении совместно придумывают название картины.

Одна команда проверяет результаты другой.



«Найди схему»

Цель: Закреплять умение понимать схематический набросок изображения предметов.

Развивать наблюдательность, эмоциональную устойчивость.

Ход игры:

Дети делятся на две команды, становятся перед двумя столами, на которых лежат схемы изображения (цветов, деревьев, птиц, животных, птиц, эмоций человека).

В отдалении лежат обручи.

По сигналу дети по очереди выбирают схему и переносят их обруч.

Побеждает команда сделавшая меньше всего ошибок.

«Что изображено в натюрморте»

Цель: Закреплять знания о жанре натюрморта, особенностях изображения, составных элементах.

Развивать умение быстро выкладывать по образцу, умение строиться по порядку.

Ход игры:

Дети делятся на две команды (по 3-4 человека). Перед каждой командой стоит на мольберте натюрморт. На столах разложены картинки с различными элементами, подходящими для содержания натюрмортов. Дети рассматривают все картинки, выбирают нужные и по очереди ставят их к картине.

Выигрывает та команда, которая первая правильно справится с заданием.

«Яблонька»

Цель: Развивать выдержку, быстроту реакции.

Ход игры:

Дети делятся на две команды (мальчики и девочки), встают с двух сторон стола с разложенными листочками и яблоками.

По сигналу дети по одному развешивают яблоки (девочки) и листочки (мальчики) на дидактическом дереве.

Побеждает команда первая выполнившая задание.

«Колобок»

(любую сказку)

Цель: Закрепить знание героев сказки.

Развивать взаимопомощь и взаимоподдержку.

Ход игры:

Перед каждой командой располагаются картинки с изображением сказочных героев.

Дети должны выбрать из них героев относящихся к определенной сказке. По одному ставя картинки на мольберт.

«Найди фигуру»

Цель: Упражнять детей в сопоставлении и обобщении предметов по форме.

Развивать внимательность, сосредоточенность.

Ход игры:

Дети делятся на две команды.

У каждой команды есть свой «домик» для карточек с изображением геометрической фигуры на крыше.

По сигналу дети подбирают карточки с картинками предметов в соответствии с фигурой определенной игрой.

«Подбери элементы к жанру живописи»

Цель: Закрепить знания о жанрах живописи – пейзаже, натюрморте, портрете, анималистике, их признаках и особенностях.

Ход игры:

Перед вами на большом столе лежат картинки с изображением различных элементов относящихся к разным жанрам живописи. На четырех мольбертах стоящих в разных частях комнаты, находятся репродукции картин относящиеся к этим жанрам. Сейчас мы с вами разделимся на четыре команды красные, синие, желтые, зеленые. Команда надевает медали соответствующего цвета.

Красные будут выбирать картинки с элементами только к пейзажу, синие только к натюрморту, желтые только к портрету, зеленые только к анималистическому жанру.

По звуковому сигналу дети выбирают нужные картинки (на каждую команду равное количество картинок).

Победит та команда, которая первая выставит все картинки.



«Составь букет»

Цель: Закреплять умение дифференцировать теплые и холодные цвета. Формировать умение делать обобщения: «все объекты теплых тонов», «все объекты холодных тонов», закреплять эти понятия в активном словаре. Учить действовать совместно, дружно.

Ход игры:

Дети делятся на две команды (2-3 человека). Цветы лежат на середине стола. Одна команда составляет букет из холодных цветов и оттенков, другая теплых. Игроки договариваются о том, сколько цветков должно быть в букете. В заключении делают обобщение «В нашей вазе все цветы красных, оранжевых, желтых оттенков. Он составлен из цветов теплых тонов».

Выигрывает та команда, которая быстро и правильно составит букет.

«У ребят порядок строгий»

Цели: развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения.

Ход игры.

Игроки делятся на две команды.

По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места;

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

По команде: «Становись!» дети должны быстро построиться на свои места в своей команде. Команда, выполнившая задание последней, считается проигравшей.

Варианты:

1. После каждого построения порядок расположения игроков изменяется.

«Заколдованный шарик»

Цель: развивать долговременную память на слова, координацию движений.

Материал: два воздушных шарика.

Ход игры:

Надуйте 2 воздушных шарика, покажите детям, как они плавают в воздухе, и разрешите немного с ними поиграть. Дети делятся на две команды по цвету шарика. Через некоторое время скажите детям, что вы знаете волшебное заклинание, и скажите заклинание:

Снип, снап, снуре

— раз, два и три!

Шар заколдован

— иди посмотри!

Каждая команда должна выстроиться у своего шарика соответствующего цвета.



«Вызови по имени»

Цель: развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость.

Материал: мяч.

Ход игры:

Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всей группе. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды.

Побеждает команда, поймавшая мяч большее число раз.

«Тихая охота»

Цели: развивать мышление, слуховое внимание; закреплять математический счет, воображение; совершенствовать координационные и скоростные способности.

Материал: муляжи грибов и ягод, 2 корзины.

Ход игры.

Игроки строятся в две шеренги лицом друг к другу. Перед ними кладут муляжи или картинки с изображением знакомых детям ягод и грибов, в том числе и ядовитых. В 5—6 метрах сбоку от команд стоят корзины.

Педагог дает команду: «Мальчики, за грибами!». Участники из обеих команд выбирают соответствующие картинки или муляжи. По команде «Стоп!», сбор грибов прекращается. Мальчики подбегают к своей корзине и выкладывают свой урожай. По команде педагога «Девочки, за ягодами!» действия детей повторяются в описанной последовательности. Игра продолжается до тех пор, пока урожай «тихой охоты» не будет собран в корзины. Педагог следит за выполнением условий игры. Результат подсчитывает каждая команда. Ядовитые грибы и ягоды вычитают из урожая.

Побеждает команда, собравшая большее количество грибов и ягод.

«Разведи костер»

Цели: развивать мышление, воображение, мелкую моторику мышц рук; совершенствовать координацию движений, скоростных способностей.

Материал: палочки для костра по числу участников, 2 красных и 2 черных лоскута.

Ход игры:

Дети делятся на две команды, выстраиваются у стартовой линии. Напротив каждой команды лежат лоскуты черной ткани — земля. Рядом с игроками у стартовой линии лежат палочки для разведения костра.

По сигналу педагога стартуют первые номера, берут одну палочку, подбегают к земле и начинают укладывать палочки для костра по типу «колодец». Последние участники обеих команд разжигают костер с помощью красных лоскутов.

Побеждает команда, у которой огонь загорелся быстрее и при этом колодец сохранил свою форму.

«Покормим птиц в зимнем лесу»

Цели: развивать воображение, фантазии; закреплять двигательные умения и навыки.

Материал: дуги, мягкие мячи, веревка, мат, дерево.

Каждый предмет в нем получает название, связанное с лесом. Кусочек хлеба — мягкий мяч; поваленное бревно — круглый мат; кустарник — дуга; узкая тропинка — веревка; дерево — на котором прикреплена кормушка для птиц.

Ход игры:

Игре предшествует рассказ педагога о птицах в зимнем лесу. Педагог предлагает детям разделить на две команды, пойти в зимний лес, найти кормушки и покормить птиц.

Игроки обеих команд выстраиваются перед стартовой линией и, соблюдая очередность, выполняют этапы комбинированной эстафеты: у стартовой линии берут хлеб, перелезают через поваленное дерево, пролазят

через кустарник, бегут по узкой тропинке, поднимаются на дерево и кладут хлеб в кормушку.

Педагог наблюдает за правильностью выполнения заданий и отмечает нарушения.

По окончании эстафеты подсчитываются нарушения и выявляется команда-победительница.



«Быстро за мячом»

Оборудование: шнур, мячи.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры:

Игроки строятся в шеренгу перед натянутой сеткой (шнуром) на расстоянии 0,5 м. Бросив через нее мяч, они быстро проходят под сеткой и ловят его после отскока от земли. Затем задание выполняет вторая

шеренга игроков. Побеждает та команда, которая выполнила задание с меньшим количеством штрафных очков (за непоиманный мяч).

«Быстро возьми, быстро положи»

Оборудование: Корзина с флажками, мел.

Ход игры:

Дети бегут друг за другом, добегая до углов площадки. В одном углу площадки стоит корзина с флажками, на противоположной стороне стоит пустая корзина. Каждый из детей должен на бегу, не задерживая сзади бегущего, быстро взять флажок из корзины, а на другой стороне площадки положить в корзину.

«Сбей кеглю»

Оборудование: Кегли и мячи для них.

Ход игры:

Дети распределяются на две подгруппы и встают друг за другом. Перед каждой подгруппой проводят черту. В 2-3 метрах от нее ставят 5-6 кеглей на расстоянии 10-15 см одна от другой. Дети каждой группы по очереди подходят к черте и энергично катят шар (мяч), стараясь сбить кеглю. Когда все дети выполняют упражнение, подсчитывают, какая группа сбила больше кеглей.

«Зайцы в огороде»

Оборудование: мелок для рисования.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры:

В центре площадки чертят два круга: диаметр внутреннего 3 м, наружного – 7 м. Назначаются сторож и зайцы из группы ребят. Зайцы располагаются на площадке вне большого круга, а сторож находится в центре малого круга – в огороде. По сигналу воспитателя зайцы прыгают на двух ногах в большой круг. Сторож, бегая по огороду, старается их поймать. Когда сторож поймает 3–4 зайцев, игра останавливается и выбирается новый сторож.



«Кто быстрее до флажка»

Оборудование: кубики, кегли.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры:

Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой на расстоянии 5 м ставят по одному предмету (кубик, кеглю). По сигналу воспитателя игроки, стоящие в колонне первыми, прыгают на двух ногах до предмета, огибают его и бегом возвращаются к своей колонне, касаются руки следующего ребенка и встают в конец своей колонны.

«Перебежки»

Оборудование: Мел, мешочки с песком или маленькие резиновые мячики – по ½ количества детей.

Ход игры:

На одной стороне площадке обозначают дом, на расстоянии 5-6м. от него чертят вторую линию, за которой находится другой дом. Вдоль одной из боковых сторон площадки перпендикулярно домам проводят еще одну черту. Играющие распределяются на подгруппы по 6 - 8 человек. Дети одной подгруппы встают вдоль линии любого дома. Вторая подгруппа размещается вдоль боковой линии, у каждого в руках по два мешочка с песком. По сигналу, первая подгруппа перебегает из одного дома в другой. Вторая выбивает их.



«Бездомный заяц»

Оборудование: Мел / обручи / скакалки, выложенные кругами.

Ход игры:

Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убежать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удастся поймать зайца, он выходит из игры.

«Кто сделает меньше прыжков?»

Оборудование: Мел.

Ход игры:

Несколько детей становятся за линию, по сигналу воспитателя выполняют прыжки до обозначенного чертой места, примерно 4-5 метров. Каждый из играющих старается делать прыжки как можно длиннее и считает их. Побеждает тот, кто сделает меньше прыжков.

«Кто самый меткий?»

Оборудование: Мешочки с песком / малые мячи, 4 - 5 мишеней, мел.

Ход игры:

Воспитатель делит группу детей на 4 - 5 звеньев. У одной из сторон комнаты проводится черта, а на расстоянии 3 м от нее ставятся 4 - 5 одинаковых мишеней или между двумя стойками натягивается шнур, к которому подвешиваются 4 - 5 обручей. Дети, по одному из каждого звена, выходят на линию и бросают мешочек с песком, стараясь попасть в цель. Попавшему засчитывается очко. Когда все бросили мешочки по одному разу, подсчитывается количество очков в каждом звене. Побеждает звено, получившее больше очков.



«Парный бег»

Оборудование: Кегли / кубики – по числу звеньев

Ход игры:

Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы...) по числу звеньев. По сигналу воспитателя первые пары детей из колонн, взявшись за руки, бегут до стоящих впереди их предметов, огибают их и возвращаются в конец своих колонн. По следующему сигналу бегут вторые пары и т.д. Пара, разъединившая руки, считается проигравшей.

«Встречные перебежки»

Оборудование: Ленты двух цветов по количеству детей, мел.

Ход игры:

Две группы детей, с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки за линиями, в шеренги. У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета - синие, желтые и т.д. По сигналу воспитателя: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону зала. Стоящие напротив протягивают вперед ладошки и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, и поднимает руку вверх.

«С кочки на кочку»

Оборудование: Мел, обручи или кочки, вырезанные из нескользкого материала.

Ход игры:

В середине площадке проводятся две параллельные линии на расстоянии 4-5м. одна от другой, это - «болото» Воспитатель распределяет детей.

на звенья, вызывает по одному ребенку от каждого звена и предлагает им встать на линию (берег). Перед каждым ребенком по направлению к противоположной линии на болоте чертятся кружки (кочки) на расстоянии 30-50 см. друг от друга. Воспитатель предлагает перебраться на противоположную сторону болота, прыгая с кочки на кочку.

«Попади в корзину»

Оборудование: Корзины, мешочки – по количеству детей.

Ход игры:

Дети берут мешочки и строятся в 2-3 колонны. В двух метрах от черты ставят корзины. Дети по очереди бросают мешочки от черты в корзину снизу, от плеча. Когда все дети выполняют бросок, определяют в какой корзине больше мешочков. При повторении дети бросают другой рукой. Постепенно можно увеличить расстояние до трех метров.



«Поменяй предмет»

Оборудование: Погремушки и кубики - по 5-6 шт, обручи.

Ход игры:

На одном конце площадке стоит 5-6 детей, в руках у каждого погремушка. На другом конце площадки лежат обручи, в которых находится по одному кубик. На сигнал воспитателя: «Бегом!» дети быстро бегут к обручам, кладут погремушку, берут кубик и быстро возвращаются на свое место. Отмечается ребенок, прибежавший первым. Затем бегут следующие 5-6 детей.



«Мяч над головой»

Оборудование: по мячу на каждую команду; количество участников — от семи человек в команде.

Ход игры:

Игроки делятся на команды. Команды выстраиваются в ряд одна параллельно другой. Игрок, стоящий первым в ряду, получает мяч. Он направляющий.

Игра начинается по сигналу ведущего. Направляющий игрок поднимает мяч над головой, над головой же передает его стоящему сзади, тот делает то же самое. Оборачиваться, передавая мяч, нельзя. Когда мяч окажется у последнего игрока, он бежит вперёд и встает перед первым, игровые действия повторяются. Когда мяч снова вернется к направляющему игроку, команда хором кричит: "Стоп!". Вторая команда останавливает свои действия. Она проиграла.

«Ковер — не самолет»

Оборудование: по покрывалу для каждой команды; количество участников — от девяти человек в команде. Оптимальное количество игроков в команде — двенадцать человек, то есть четыре тройки.

Ход игры:

Отмечается начало и конец игровой площадки. Игроки делятся на две команды. Команды выстраиваются в линию одна параллельно другой. Каждая команда получает по покрывалу.

Игра начинается по сигналу ведущего и осуществляется, как любая другая эстафета, только задание выполняют сразу три игрока: один садится на покрывало, а двое его везут. Роли в каждой тройке нужно распределить заранее. Разумеется, на "ковер" лучше посадить самого миниатюрного, а роль извозчиков дать тем, кто посильнее. Впрочем, об этом ребята должны догадаться сами. Когда первая тройка возвращается, в игру вступает вторая и т. д.

«Хитрый шарик»

Условия: по надувному шарiku и ракетке для каждой команды; количество участников — от четырех человек в команде.

Ход игры:

Отмечается начало и конец игрового поля. Игроки получают по надувному шарiku и по ракетке, и встают параллельно друг другу в начале поля. Игра начинается по сигналу ведущего.

Задача игроков: довести шарик до конца площадки, отбивая его ракеткой и вернуться обратно, передать эстафету следующему, не давая

ему при этом шарик не лопнуть, ни упасть на пол. Кто первым придет к финишу и не допустит нарушений, тот и победитель.

«Руки вместо ног»

Условия: количество участников — от пяти человек в команде.

Ход игры:

Отмечается начало и конец игровой площадки. Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются в линию одна параллельно другой. Игра начинается по сигналу ведущего и осуществляется, как любая другая эстафета.

Первый игрок опирается на руки, а второй берет его сзади за ноги. Так пара двигается до финиша, обратно дети бегут, взявшись за руки. Кто вперед завершит эстафету, тот и победил.

«Посади картошку»

Условия: чётное количество игроков, ведёрко для каждой команды, 4 малых мяча для каждой команды и 4 обруча для каждой команды.

Ход игры:

Две команды выстраиваются в колонны по одному. Перед командами на противоположном конце площадки лежат 4 обруча. Первым игрокам вручают по ведру с «картошкой». По сигналу дети бегут, раскладывают «картошку» в обручи и пустое ведёрко передают вторым номерам. Вторые номера бегут, собирают «картошку» в ведёрко и передают третьим и т. д. Побеждает команда, раньше завершившая игру.

«Мой весёлый звонкий мяч»

Условия: для игры нужны баскетбольные мячи по числу команд.

Ход игры:

Ребёнок бежит в прямом направлении, отбивая мяч одной рукой, обегает указатель, возвращается таким же способом и отдаёт мяч следующему.

Выигрывает команда, у которой мяч, обойдя всех игроков, раньше вернется к первому номеру.



«Шайбу-шайбу»

Условия: клюшка и шайба на каждую команду.

Ход игры:

Участники команд выстраиваются в колонны по одному. Перед каждой командой в 10—12 м ставят по флажку (или указателю). Первые номера в

командах получают по клюшке и шайбе. По сигналу они должны, подбивая шайбу клюшкой, обвести ее вокруг флажка и вернуть обратно к линии старта. Затем клюшка передается второму игроку, который, в свою очередь, обводит шайбу вокруг флажка, и т. д. Побеждает команда, первая завершившая игру.

«Пингвины»

Условия: по одному мячу на каждую команду.

Ход игры:

Две команды выстраиваются в колонны по одному. Перед ними в 10 – 12 м ставят по флажку. Первые номера в командах получают по мячу. Зажав его между коленями и передвигаясь прыжками, они устремляются к флажку, возвращаются, неся мяч в руках. Мячи передаются вторым игрокам, потом третьим и т. д. Побеждает команда, завершившая игру первой.

Когда дети натренируются, игру можно усложнить: каждый должен передвигаться с двумя мячами — один зажать между коленями, а другой держать в руках.

«На скакалке я скачу»

Условия: скакалки.

Ход игры:

Команды построены в колонну по одному, в руках у направляющих короткие скакалки. По сигналу первые номера начинают передвижение, прыгая обусловленным способом через скакалку и, обогнув стойку, находящуюся на расстоянии 8-10 м, возвращаются назад, передавая скакалку вторым номерам, и т. д. Во время передвижения с учетом расстояния надо сделать не менее 10–12 оборотов скакалкой.



«Кто быстрее проползёт»

Условия: скамейки, указатели.

Ход игры:

Команды построены в колонну по одному. По сигналу первые номера начинают передвижение, проползая по гимнастической скамейке на животе, подтягиваясь двумя руками, обогнув стойку, находящуюся на расстоянии 8-10 м, возвращаются назад, передавая эстафету вторым номерам, и т. д.

«Ловкие ребята»

Условия: 3-4 обруча на стойке на каждую команду.

Ход игры:

Команды построены в колонну по одному. По сигналу первые номера начинают передвижение, пролезая через обручи, обогнув стойку, находящуюся на расстоянии 8-10 м, возвращаются назад, передавая эстафету вторым номерам, и т. д.

«С кочки на кочку»

Условия: 3-4 обруча на каждую команду, разложенные в ряд на полу.

Ход игры:

Команды построены в колонну по одному. По сигналу первые номера начинают передвижение, прыгая из обруча в обруч на двух ногах. Обегают стойку, обратно бегут без задания, передавая эстафету следующему игроку.

Расстояние между обручами можно постепенно увеличивать



«Обезьянки»

Условия: 2 гимнастических лестницы, указатели, 2 корзины, «бананы» по количеству игроков.

Ход игры:

Команды построены в колонну по одному. По сигналу первые номера начинают передвижение, обегая указатели змейкой, залезая на лестницу, срывая банан. Обратно бегут гладким бегом, передавая эстафету хлопком.

«Прокати мяч»

Условия: по одному мячу на каждую команду, указатели – 4-5 на команду.

Ход игры:

Две команды выстраиваются в колонны по одному. Перед ними в 10 – 12 м ставят по флажку. Первые номера в командах получают по мячу. По сигналу они прокатывают мяч, огибая указатели до флажка, возвращаются, неся мяч в руках. Мячи передаются вторым игрокам, потом третьим и т. д. Побеждает команда, завершившая игру первой.



«Забавные мартышки»

Условия: 2 гимнастических лестницы, указатели, 2 корзины, «бананы» по количеству игроков.

Ход игры:

Команды построены в колонну по одному. По сигналу первые номера начинают передвижения в прямом направлении к лестнице, залезая на лестницу, срывая банан. Обрато бегут гладким бегом, передавая эстафету хлопком.

«Такси»

Условия: два обруча, указатели.

Ход игры:

Команды построены парами. Первая пара одевает на себя обруч. По сигналу они бегут по прямой, к указателю, огибают его и возвращаются обратно, перекидывая обруч на следующую пару, эстафета продолжается. Побеждает команда, первая закончившая эстафету.

