

## Сказочные эстафеты

### 1. "Кот в сапогах"

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, совершенствовать навык счета до 10.

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 Дидактическая 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 в руки.

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.

## 5. "Доктор Айболит"

Цель: развивать внимание, память, смекалку, ловкость.

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.

## 6. "Теремок"

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

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.

## 7. "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 места, становится водящим.

Кричалка (можно использовать между эстафетами).

Где еда, где не еда?

Слово «да» и слово «нет»

Надо быстро дать ответ:

Где еда, где не еда?

Вы готовы дети?(ДА)

1. Есть в кастрюле пять котлет.

Мы их будем кушать? (Да)

2. Возьмем суповой пакет

И рассыплем на пол? (Нет)

3. Налита в стакан вода,

Будем пить её мы? (Да)

4. Есть на кухне газ-плита,  
Мы ее почистим? (Да)

5. В вазочке кило конфет,  
Мы съедем их, дети? (Да.)

6. На плите сковорода,  
Мы ее проглотим? (Нет.)

8. В кухне есть большой буфет,  
Мы его поджарим? (Нет.)

9. На столе стоит обед,  
Мы его забросим? (Нет.)

10. На тарелке груды льда,  
Весь съедем его мы? (Нет, да.)

Тот, кто громко крикнул «нет»,  
Дал неправильный ответ.  
Кто воскликнул слово «да»,  
Тот простудится тогда. Вы решайте сами, дети, нужно ли есть ледышки эти!  
Ну а мне уже пора, ведь закончилась игра. Теперь вместе, детвора,  
Крикнем громкое... (Ура!)