

Картотека сказочных эстафет

1. «Ядро барона Мюнхгаузена»

Ядро – обычный воздушный шарик, на котором крупно написано: «Ядро». Участник эстафеты должен «оседлать ядро», зажав его между колен и придерживая руками. Таким образом он должен совершить путь до поворотной метки и обратно, передать шарик следующему игроку. Если «ядро» взрывается, команда проигрывает.

2. «Кот в сапогах»

Реквизит этой эстафеты – сапоги очень большого размера (сколько команд, столько и пар, широкополая шляпа для каждой команды. По команде, участники надевают сапоги и шляпу, бегут до поворотной метки, там совершают поклон и возвращаются обратно, передавая эстафету следующему участнику.

3. «Лиса Алиса и кот Базилио»

Участники команд разбиваются на пары. В каждой паре одному участнику завязывают глаза, и он кладет руку на плечо своему напарнику, который в свою очередь сгибает одну ногу в колене и придерживает ее рукой. В таком вот положении (один – слепой, другой – хромой) они должны дойти до поворотной метки и возвращаются к старту, передавая эстафету следующей паре.

4. «Лягушка – путешественница»

Реквизит – гимнастическая палка. Два самых сильных участника кладут палку на плечи, а третий берется за нее выпрямленными руками и сгибает колени. По сигналу все трое должны дойти до поворотной метки. На финише «лягушки» отцепляются от палки и остаются там, а «утки» бегут за следующим участником – «лягушкой». Таким образом, вся команда должна оказаться на финише.

5. «Баба-Яга»

Все помнят, что Баба-Яга путешествует в ступе, помогая при этом помелом. Вместо ступы будет ведро, а вместо помела будет швабра. Участник встает одной ногой в ведро и придерживает его за ручку одной рукой, а в другой руке держит швабру. В таком положении ему надо дойти до поворотной метки, вернуться обратно и передать реквизит следующему участнику.

6. «Репка»

Играют 2 команды по 6 человек (персонажи сказки). Дети строятся в колонны друг за другом, первым бежит дед, обегает «репку» (кегли, которая находится на расстоянии 5м, бежит обратно, за него цепляется бабка, бегут уже вдвоем, обегает кеглю, возвращаются, берут внучку, бегут втроем и т. д. Последний персонаж мышка хватает кеглю. Цель: прибежать первыми, не расцепившись.

7. «В гости к Карлсону»

Дети по очереди бегут и залезают на шведскую стенку, срываюи конфету и спускаются, передавая эстафету следующему игроку

8. «Сокровища Морского Царя».

На дно надувного бассейна высыпают монетки, разноцветные камешки. Участники каждой команды по очереди подбегают к бассейну, ложкой достают «сокровища» и приносят своей команде

9. «Лиса и Колобок».

Дети стоят в кругу. На расстоянии друг от друга по кругу передают игрушки Колобка и Лисы. Лиса старается догнать Колобка, Колобок убегает.

10. «Теремок»

Дети стоят в кругу – это теремок. Несколько детей надевают маски героев сказки:

мышки, лягушки, зайца, волка, лисички и медведя.

Дети поднимают руки, сцепленные друг с другом, и говорят слова:

«Вот стоит теремок

Он не низок, не высок.

Как войдет в него зверек,

Так захлопнется замок»

Во время проговаривания слов дети в масках зверей вбегают в круг и выбегают из него.

На слова воспитателя «ХЛОП» дети опускают сцепленные руки. Кто попадется, перестаёт быть «зверьком» и встает в теремок с остальными детьми.

Игра проводится, пока не останется самый ловкий.

11. «Волк и козлята»

Выбирается волк, остальные дети - козлята.

Дети - козлята прыгают по площадке, приговаривая:

«Мы веселые козлята

Озорные все ребята,

Не боимся никого

Кроме волка одного.

(подходят к волку)

Серый волк, не зевай

Нас скорее догоняй»

На последние слова «волк» догоняет «козлят». Кого поймал (осалил, тот приседает.

Игра останавливается, когда поймана большая часть ребят.

Затем выбирается новый «волк»

12. «Красная Шапочка»

Дети стоят в кругу со сцепленными руками. В центре ребенок, у которого на голове красная шапочка, слегка прикрывающая глаза.

Дети идут вокруг Красной Шапочки и говорят:

«Маленькая девочка

Красненькая Шапочка

К бабушке с корзинкой шла

И ребяток здесь нашла.
Шапочку ты не снимай,
Кто позвал тебя, узнай?»
Ребенок, на которого указывает воспитатель, зовет: «Красная Шапочка»
Она должна угадать, кто её позвал, назвать имя.
Угаданный ребенок становится Красной Шапочкой.

13. «Бармалей»

Выбирается ребенок – Бармалей, ему одевается маска героя.
Он подходит к детям со словами:
«Я добрейший Бармалей,
Очень я люблю детей.
Кто пойдет со мной гулять:
Бегать, прыгать и скакать?»
Дети отходят от Бармалея, приговаривая:
«Не хотим с тобой идти,
Лучше нас ты догони!»
Дети убегают от Бармалея. Пойманных детей он уводит в свой «домик»
Затем игра продолжается с вновь выбранным ребенком.

14. «Муха- Цокотуха»

Дети стоят в кругу, взявшись за руки.
В центре - ребенок в шапочке Мухи- Цокотухи.
Дети идут по кругу, проговаривая слова:
«Муха, Муха - Цокотуха
Позолоченное брюхо
В гости мы к тебе идем
Кого хочешь, приведем?
Может пчелок полосатых?
Или гусениц мохнатых?
Кровопийцев - комаров?
Или толстых червяков?»
Ребенок в центре (Муха - Цокотуха) выбирает.
Если ребенок назвал пчелок, то дети летят по кругу и жужжат;
если гусениц - идут мелкими шагами;
если комариков - летят, произнося «з-з-з»;
если червяков - идут по кругу, попеременно наклоняя и поднимая туловище.

После каждого показа ведущий выбирает ребенка, который, по его мнению, выполняет движения лучше всех и он становится ведущим.

15. «Зайцы и лиса»

Дети в масках зайчиков стоят в кругу.
Ребенок в маске лисы ходит за кругом и говорит:
«Ох, растаял домик мой
Как же мне идти домой.
Надо к зайчику бежать
Его домик отобрать»

Подходит к домику одного из «зайчиков», стучится:

«Тук- тук- тук....

Серый заяка, выбегай

И со мною поиграй»

«Зайка» и «Лиса» бегут наперегонки за кругом: кто первый займет домик.

Кто проиграл - тот становится «лисой»

16. «Молодильные яблочки»

Держа блюдце с яблоком двумя руками, не прижимая к себе, пробежать до стойки. Оббежать ее и бегом обратно. Передать блюдце следующему участнику и т. д.

17. «Передай короб»

Бег с коробом за спиной до обруча, стоящего вертикально. Пролезть в обруч. Бег до бревна, перепрыгнуть через него, оббежать поворотную стойку. Обратно делать тоже самое. Передать короб следующему

18. «Волшебный клубок»

Провести клубок вокруг елочек, поставленных в ряд, подталкивая его надувным молотком туда и обратно

19. «Сапоги-скороходы»

Прыжки в мешке, сшитом в форме сапога, до поворотной стойки и обратно

20. «Конек-горбунок»

Каждому участнику эстафеты предстоит изобразить Конька-Горбунка из сказки П. П. Ершова. Участник сгибается в поясе, берет мяч и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом положении. Горбунок оббегает препятствия и передает свой «горб» следующему игроку в команде.

21. «Доктор Айболит»

Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну. Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями. Количество кеглей на две меньше, чем участников.

По сигналу первый «Айболит» бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку.

По возвращении он достает из ведра кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, то есть под мышку каждому. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же уходит в сторону и выбывает из игры.

Участник, получивший ведро (сумку, быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает то, что проделывал первый игрок.

Эстафета заканчивается, когда останется один «Айболит», вернувшийся из «Африки», и ни одного «больного».

22. «Золушка и мачеха»

Эстафета эта встречная. Необходимо разделить команду на две половины. Одна встает на линии старта, другая – на финише, лицом друг к другу. С

одной стороны участники будут «Золушками», а с другой – «злыми мачехами».

В руках у первой «Золушки» ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разбросаны пять кубиков – «мусор».

Первый участник двигается вперед, собирая по дороге кубики в ведро с помощью совка и веника, каждый раз ставя ведро на пол.

Когда все кубики собраны, «Золушка» передает ведро с кубиками, веник и совок «мачехе», то есть участнику команды, стоящему напротив. «Мачеха», как и полагается злой и вредной мачехе, разбрасывает кубики по всей линии движения, бежит в команду напротив и предаёт новой «Золушке» орудия труда.

Игра заканчивается, когда обе группы поменяются местами.