

Пособие для инструкторов по физической культуре

Разработал (а) Шерстова А.В. инструктор МАДОУ № 50

Цель: Создать условия для повышения интереса к двигательной активности старших дошкольников посредством игр-эстафет с использованием набора «Крабы Гигант»

НАБОР «КРАБЫ ГИГАНТ»

Набор включает 20 фигурок четырех основных цветов (красный, синий, жёлтый, зелёный), 2 сачка с сетками.

На фигурках крабов нанесены изображения чисел от 1 до 20.

Длина крабов: 23 см.

Длина сачков: 75 см.

Фигурки изготовлены из высококачественного пластика. Они легкие и прочные, хорошо моются и абсолютно безопасны для детей.

Большие пластмассовые фигурки удобно использовать на занятиях физкультурой, в соревновательной деятельности, а также в подвижных играх.

Игры с использованием набора «Крабы Гигант»

Игры направлены на развитие зрительного восприятия, крупной и мелкой моторики, координации движений, ориентировки в пространстве, силы и гибкости. Игры с набором «Крабы Гиганты» способствуют развитию коммуникативных навыков.

При организации эстафет развивается умение бегать, передавать эстафету членам команды, что является важным фактором общего развития; у детей формируется чувство поддержки и ответственности за свою команду; дети учатся организовывать свою деятельность для достижения успеха в соревновании; групповая и совместная деятельность способствует социализации детей, развивает такие качества дошкольников, как умение оказывать помощь друг другу, объединять усилия для достижения цели; развиваются эмоционально-волевые качества, дети учатся преодолевать трудности, выполняя сложно скоординированные действия.

Играя с фигурками, дети начинают лучше ориентироваться в пространстве, легко усваивают название цветов, запоминают названия чисел и их порядок.

Игра-эстафета «Лучший ловец крабов»

Цель игры: развивать быстроту реакции, умение ориентироваться в пространстве; воспитывать интерес и желание участвовать в соревнованиях.

Необходимые материалы: набор «Крабы Гиганты», секундомер, два ведёрка, сухой бассейн.

Ход игры: сухой бассейн «озеро», в него высыпаются крабы. По разные стороны от «озера» встают два игрока, которым вручается по сачку и ведёрку. За определенное время игроки должны поймать как можно больше крабов и положить их в ведёрки. Выигрывает тот, кто поймал больше крабов. Затем в игру вступает следующая пара игроков.

Игра малой подвижности «Мастер среди детективов»

Цель игры: развивать память, внимание, наблюдательность; формировать элементарные навыки счета.

Необходимые материалы: набор «Крабы гигант», жетоны, повязка.

Ход игры: ведущий рассказывает игрокам, кто такие детективы, предлагает поиграть в игру. Ведущий с помощью считалки определяет, кто будет детективом. После чего раскладывает перед ними 7 крабов разных цветов. «Детектив» должен внимательно посмотреть на них 20-30 секунд, постараться запомнить их число и расположение. «Детективу» завязывают глаза, а игроки подменяют две фигурки. После чего «детективу» развязывают глаза, и он должен показать, какие фигурки появились. Если водящий угадал правильно, ему вручается жетон и другой игрок становится «детективом» и т.д. Дети справляются легко, можно увеличить число фигурок на одну, задание вызывает трудности, то необходимо уменьшить количество фигурок. Побеждает тот игрок, который набрал больше всего жетонов.

Эстафета «Держи краба»

Цель игры: развивать скорость реакции, координацию движений, выносливость, ловкость, чувства равновесия; совершенствовать умения работать в команде; воспитывать доброжелательное отношение к участникам.

Необходимые материалы: набор «Крабы гигант», цветной скотч-лента.

Ход игры: ведущий с помощью считалки делит игроков на четыре команды. Наклеивает линию старта и в 10 метрах от неё линию финиша.

Команды игроков с равным числом участников становятся параллельными колоннами на расстоянии 3-4 шагов друг от друга.

Ведущий вручает детям, которые стоят первыми в колоннах, крабов разного цвета. По команде ведущего дети поднимают фигурки двумя руками над головой и передают их игрокам, стоящим вторыми, таким же образом – следующим за ними в колонне и т.д. Последний игрок, получивший «краба», бежит с ней вперёд и встаёт в голову колонны спиной к первому игроку, передаёт фигурку вверх и назад и т.д. Выигрывает команда, которая первой дойдёт до финишной черты.

Эстафета «Кто быстрее до краба»

Цель игры: совершенствовать умение детей прыгать на двух ногах с продвижением вперед; развивать быстроту, выносливость, ловкость, воспитывать целеустремленность, выдержку; умение передавать эстафету следующему игроку.

Необходимые материалы: набор «Крабы гигант», обруч – 8 шт.

Ход игры: играющие выстраиваются в две колонны. Напротив, каждой команды на расстоянии 5 м лежат по одному «крабу». По сигналу ведущего игроки, стоящие в колонне первыми, прыгают на двух ногах из обруча в обруч до «краба», дотрагиваются его и бегом возвращаются к своей команде, касаются руки следующего ребенка и встают в конец своей команды.

Игра-эстафета «Парный бег»

Цель игры: закреплять умение детей выполнять задание в паре, согласовывая движения в беге между предметами; совершенствовать умения в прыжках на двух ногах через предметы; развивать ловкость, правильно и быстро выполнять задания, поддерживать интерес, доброе отношение друг другу.

Необходимые материалы: набор «Крабы Гигант», степы – бшт., «конусы» - ориентиры.

Ход игры: дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (конусы, степы, фигурки «крабы»). По сигналу ведущего первые пары детей из колонн, взявшись за руки, бегут до стоящих впереди их предметов, пробегают «змейкой» между конусами, добегают до набора «Крабы Гигант» не расцепляя рук каждый игрок берёт по одной фигурке и преодолевая прыжки через «степ» возвращаются в конец своих колонн. По следующему сигналу бегут вторые пары и т.д. Пара, разъединившая руки, считается проигравшей.

«Быстрый Краб»

Цель игры: развивать быстроту движений, ловкость, внимание, память, умение ориентироваться в пространстве.

Необходимые материалы: набор «Крабы Гигант» по количеству детей, цветной скотч-лента.

Ход игры: две группы детей, с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки за линиями, в шеренге. У каждой группы детей в руках «краб» своего цвета – синие, желтые и т.д. По сигналу ведущего: «Синие!» - дети с синим «крабом» бегут на противоположную сторону зала. Стоящие напротив протягивают вперед «краба» такого же цвета и ждут, когда бегущие прибегут к ним и поменяются местами. Тот, кого коснулись, бежит на противоположную сторону, и поднимает руку вверх.

«Весёлые крабики»

Цель игры: развивать крупную и мелкую мускулатуру рук, туловища; укреплять мышцы брюшного пресса, стопы; развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Необходимые материалы: набор «Крабы Гигант» по количеству пар.

Ход игры: игроки стоят в шеренге, друг против друга за линией старта.

Участники первой шеренги берут по одному «крабу», принимают положение «Краба» - (упор, сидя сзади) и кладут на живот фигурку «крабика». По сигналу ведущего, игроки начинают движение ногами вперёд. Продвигаясь на противоположную сторону и передают «краба» своему игроку в паре. Второй участник выполняет упражнение в другую сторону. Выигрывает та пара, чья меньшее количество раз уронила фигурку «краба».

«Найди соседей»

Цель игры: развивать память, внимание, запоминание порядка чисел в числовом ряду, различение положений «слева», «справа»; развивать быстроту реакции. **Необходимые материалы:** набор «Крабы Гигант»

Ход игры: дети выбирают фигурку «краба» с цифрой. Ведущий предлагает детям найти крабов с числами-соседями. Дети под музыку, бегают по залу в разном направлении, по окончании музыки, находят соседей числа и строятся в шеренгу по порядку.

Игра «Ловись, краб»

Цель игры: совершенствовать умение бега с увертыванием; развивать скоростные способности и ловкость; формировать согласованность двигательных действий; воспитывать дружелюбие.

Необходимые материалы: набор «Крабы Гигант».

Ход игры: одна подгруппа детей – «крабики», вторая подгруппа – «рыбаки». Игроки – «рыбаки» образуют «сеть – ловушку» куда попадают «крабы».

Дети, изображающие «рыбаков», образуют круг и поднимают сцепленные руки вверх, приговаривая: «Ловись краб большой и маленький». По команде ведущего, дети «крабы» под музыку бегают по залу, пробегают через круг «сеть – ловушку», по окончании музыки, рыбаки ловят крабов в сеть, приседают и опускают сцепленные руки вниз. «Краб» не успевший выбежать из круга, считается пойманным, кладёт фигурку в ведро и становится в круг к «рыбакам». Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки. Затем дети меняются ролями.

Эстафета «Змейка»

Цель игры: развивать ловкость, ориентировку в пространстве.

Необходимые материалы: набор «Крабы Гигант», гимнастическая палка – 2шт., кегли – 10 шт.

Ход игры: По сигналу ведущего, направляющие проводят «змейкой» фигурку «краба» гимнастической палкой между кеглями, отдают гимнастическую палочку следующему игроку. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

«Весёлые семейка»

Цель игры: развивать ловкость, внимание; формировать навыки количественного счета.

Необходимые материалы: набор «Крабы Гигант», карточки с цифрами.

Ход игры: на полу расположены карточки с цифрами. Дети выбирают «краба с цифрой». Пока звучит музыка, дети ползают как «крабы». Музыка останавливается – «крабики» бегут к домикам, к карточкам с изображением цифры. Дети должны найти «домик» указанной цифре на фигурке.

Эстафета «Паровозик»

Цель игры: развивать быстроту реакции, ловкость; упражнять в навыках количественного счета в прямом и обратном порядке в пределах десяти.

Необходимые материалы: набор «Крабы Гигант»

Ход игры: дети делятся на команды, каждый получает фигурку «краб» с цифрой по количеству детей, раздаются детям хаотично. Дети бегают по комнате. По сигналу водящего: «Числа встаньте по порядку» - они строятся в шеренгу и называют своё число». Водящий проверяет, все ли встали на свои места. Затем дети меняются фигурками. Игра продолжается. Дети собирают порядковый номер, и выполняют задание.