

**Картотека подвижных игр
для средней группы**

«Повар и котят» ср. гр. (подвижная игра)

Цель: упражнять детей в различных видах ходьбы или бега, развитие быстроты реакции, сноровки, умения ориентироваться на слово.

Ход игры: По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче предметы – «сосиски». Повар разгуливает внутри обруча, шнура – «кухни». Дети - котят идут по кругу, выполняя различные виды ходьбы, бега, произнося текст:

*Плачут киски в коридоре,
У котят большое горе:
Хитрый повар бедным кискам
Не дает схватить сосиски.*

С последним словом «котят» забегают на «кухню», стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Осаленные игроки выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Выигравший котенок становится поваром.

Нельзя раньше времени забегать в круг. Повару не разрешается хватать котят, только салить, ему не разрешается выходить за пределы круга. Запрещено брать одновременно 2 и более предмета.

«Найди себе пару» ср. гр. (подвижная игра)

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

Ход игры: В игре принимает участие нечетное число детей. Каждый ребенок получает один флажок. По сигналу воспитателя (например, удар в бубен) дети разбегаются по площадке. По другому сигналу (например, два удара в бубен или слова «найди пару») дети, имеющие одинаковые флажки, становятся рядом.

Один ребенок остается без пары. Обращаясь к нему, все играющие говорят:

*Зоя, Зоя (Ваня, Петя и т.д.), не зевай!
Быстро пару выбирай!*

Затем по удару в бубен дети опять разбегаются по площадке, и игра повторяется.

Указание к игре: Во время бега дети должны держать свои флажки поднятыми вверх.

«У медведя во бору...» ср. гр. (подвижная игра)

Цель: развитие двигательной активности, координации, умения разбегаться и не сталкиваться. Увеличение словарного запаса, умение сосредотачиваться и соотносить действия в соответствии с произносимыми словами, умение быстро реагировать на слова воспитателя. Повышение эмоционального уровня и сплоченности группы.

Ход игры: На одном конце площадки проводится черта. Это опушка леса. За чертой на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя.

На противоположном конце площадки линией обозначается дом детей.

Воспитатель назначает одного из играющих медведем. Остальные играющие — дети, они находятся дома.

Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети направляются к опушке леса, собирая грибы, ягоды, делая соответствующие движения (наклон и выпрямление корпуса), и одновременно произносят хором стихи:

*У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь сидит
И на нас рычит.*

Когда играющие произносят слово «рычит», «медведь» с рычанием встает, а дети бегут домой. «Медведь» старается их поймать (коснуться). Пойманного «медведя» отводит к себе в дом. Дети возобновляют сбор грибов и ягод.

«Зайцы и волк» ср. гр. (подвижная игра)

Цель: приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве, находить своё место.

Ход игры: Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев.

На одной стороне площадки «зайцы» устраивают себе домики (чертят кружочки). В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках; «волк» - на другом конце площадки (в овраге).

Воспитатель говорит:

*Зайки скачут,
Скок, скок, скок,
На зеленый на лужок.
Травку щиплют, кушают,
Осторожно слушают —
Не идет ли волк.*

«Зайцы» выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку и оглядываются, не идет ли «волк». Когда воспитатель произносит последнее слово, «волк» выходит из оврага и бежит за «зайцами», стараясь их поймать (коснуться). «Зайцы» убегают каждый в свой домик. Пойманных «зайцев» «волк» отводит в овраг. Как только «волк» уходит, воспитатель повторяет текст стихотворения и игра возобновляется. После того как пойманы 2-3 «зайца» выбирается другой волк.

Лиса и гуси (по сказке братьев Grimm) ср. гр. (подвижная игра)

Ход игры: Обозначаются два дома: для лисы и для гусей. Напротив

дома гусей, через площадку, — луг, где пасутся гуси. Все дети становятся в ряд — это гуси на лугу. «Лиса» (воспитатель) говорит: «Гуси,

гуси, я вас съем!»

Гуси:

*Подожди, лиса, не кушай,
Нашу песенку послушай,
Га-га-га, га-га-га,
Га-га-га, га-га-га!*

Лиса:

*Надоело слушать вас,
Всех я съем сейчас!*

«Гуси» летят домой, «лиса» их ловит. Пойманных отводит в свой дом. Когда «лиса» поймает 3 «гусей», выбирают новую «лису».

«Самолеты» ср. гр. (подвижная игра)

Задачи: Развивать ориентировку в пространстве, закреплять навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Ход игры: Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, отмеченных флажками. Дети изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками — заводят мотор. По сигналу «Летите!» дети поднимают руки в стороны и «летят» врассыпную, в разных направлениях. По сигналу «На посадку!» - летчики находят свои места и приземляют самолеты, строясь в колонны, и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

«Снежная карусель» ср. гр. (подвижная игра)

Цель: формировать у детей навыки двигательной активности, совмещая с коммуникативной деятельностью, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, быстроту реакции, упражнять в беге; развивать чувство ритма, действовать согласно словам воспитателя, умения ориентироваться в пространстве

Ход игры: Взявшись за руки, дети образуют круг. Ходьба в круге, по сигналу воспитателя ускоряют шаг и переходят на легкий бег (темп умеренный). Пробежав круг или полтора круга, дети переходят на ходьбу. Воспитатель говорит: «Ветер изменился», все поворачиваются и повторяют бег в другую сторону. «Ветер затих», - говорит педагог, и дети переходят на ходьбу, а затем останавливаются.

«Совушки» ср. гр. (подвижная игра)

Цель: формировать у детей потребность в двигательной деятельности. возобновляется.

Ход игры: Играющие могут двигаться только после сигнала «День наступает-все оживает!».

После сигнала «Ночь наступает –все замирает!» шевелиться нельзя. Того, кто пошевелится, совушка отводит к себе в гнездо. Совушка вылетает ловить бабочек после сигнала «Ночь наступает-все замирает!».

«Цветные автомобили» ср. гр. (подвижная игра)

Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве

Ход игры: Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется

«Кот и мыши» ср. гр. (подвижная игра)

Цель игры: учить действовать согласно словам текста, формировать у детей навыки активности, развивать смелость, ловкость, быстроту действий.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру. На одной стороне зала ставит стулья (это норки мышек) или ставит стойки с натянутым на высоте 50 см от уровня пола шнуром – это дом мышей. На некотором расстоянии от дома мышей в центре зала на стуле располагается кот (ребенок в шапочке кота). Кота можно выбрать с помощью считалки.

Воспитатель читает текст:

Кот мышей сторожит,

Притворился, будто спит.

Далее воспитатель приговаривает:

Тише, мыши, не шумите

И кота не разбудите.

Кот усами шевелит,

Всем вам прятаться велит.

После окончания текста дети – «мыши» легко, стараясь не шуметь, а тихо начинают бегать по всему залу. Через 30 -35 секунд воспитатель дает сигнал: «Кот проснулся!» Водящий – «кот» (ребенок, кричит: «Мяу!», и бежит быстро за «мышами», а те, убегая от кота, прячутся в «норки» (салятся на стулья или подлезают под стойки, и быстро вбегают в свои норки). На роль кота выбирается другой ребенок. Надевают ему шапочку кота и игра продолжается. По желанию детей игра повторяется 3-4 раза.

Игру можно проводить не только в зале, но и на прогулке.

«Огуречик, огуречик...» ср. гр. (подвижная игра)

Ход игры. На одном конце площадки – ловишка (воспитатель), на другом – дети. Ребята приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Педагог говорит:

Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот кончик:

Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.

При последних словах дети убегают на свои места, а воспитатель их догоняет.

«Птички и кошка» ср. гр. (подвижная игра)

Цель: учить двигаться по сигналу, развивать ловкость.

Ход игры: В большом кругу сидит «кошка», за кругом - «птички». «Кошка» засыпает, а «птички» впрыгивают в круг и летают там, присаживаются, клюют зерна. «Кошка» просыпается и начинает ловить «птиц», а они убегают за круг. Пойманных «птичек» «кошка» отводит в середину круга. Воспитатель подсчитывает, сколько их.

«Зайцы и волк» ср. гр. (подвижная игра)

Ход игры. Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев.

На одной стороне площадки «зайцы» устраивают себе домики (чертят кружочки). В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках; «волк» – на другом конце площадки (в овраге).

Воспитатель говорит:

*Зайки скачут,
Скок, скок, скок,
На зеленый на лужок.
Травку щиплют, кушают,
Осторожно слушают –
Не идет ли волк.*

«Зайцы» выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку и оглядываются, не идет ли «волк». Когда воспитатель произносит последнее слово, «волк» выходит из оврага и бежит за «зайцами», стараясь их поймать (коснуться). «Зайцы» убегают каждый в свой домик. Пойманных «зайцев» «волк» отводит в овраг. Как только «волк» уходит, воспитатель повторяет текст стихотворения и игра возобновляется. После того как пойманы 2–3 «зайца», выбирается другой волк.

«Перелёт птиц» ср. гр (подвижная игра)

Цель: развивать реакцию на словесные сигналы. Упражняться в лазании по гимнастической лестнице.

Ход игры: Дети стоят на одном конце зала, они птицы. На другом конце зала вышка (гимнастическая стенка). По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - птицы летят расправив крылья. По сигналу «Буря!» - птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. После слов: «Буря прекратилась», - птицы снова летят.

«Собираем дары природы» ст. гр. (подвижная игра)

Цель: развитие внимания, координации и быстроты движений.

Ход игры: Дети «идут» в лес собирать дары природы: грибы, ягоды, орехи.

Чтобы сорвать гриб надо присесть, ягоду –наклониться, орехи – потянуться вверх, встав на носочки.

Водящий называет то, что дети должны «сорвать», а дети выполняют определенное движение.

Сначала водящий называет дары природы медленно, постепенно убыстряя темп:

«Ягоды» - наклониться;

«Грибы» - присесть;

«Орехи» -встать на носочки и потянуться вверх.

Потом водящий старается запутать игроков. Тот, кто неправильно выполнил движение, выбывает из игры.

Усложнение: водящий называет название ягод, грибов и орехов, а дети должны сообразить, что назвал водящий, например, водящий говорит: «малина», ребенок должен определить, что это – ягода, гриб или орех, выполнить соответствующее движение.

«Паучок» (хороводная) ст. гр.

Ход игры: Дети учатся менять активно-подвижные игры на игры малой подвижности, успокаиваться, согласовывают свои действия с текстом игры и действиями других детей. Выбирается паучок. Дети образуют круг. Паучок садится в центр круга на корточки. Дети начинают водить хоровод вокруг паучка, громко приговаривая:

*Паучок-паучок,
Тоненькие ножки,
Красные сапожки,
Мы тебя кормили,
Мы тебя поили,
На ноги поставили.*

(игроки подходят к жучку и помогают ему встать на ноги)

*Танцевать заставили.
Танцуй, сколько хочешь
Выбирай, кого захочешь!*

(паучок танцует и выбирает из круга того, кто будет паучком с следующим кону)

После этого игра начинается сначала, уже с новым «паучком».

Подвижная игра «Соберём грибы» ср. гр.

Ход игры: На полу по кругу разложены грибы (количество грибов меньше количества детей). Дети идут по кругу со словами:

Мы идём, идём, идём,
Мы грибы сейчас найдём
Под листочком, под травинкой,
На пенёчке, под осинкой.
Вот и гриб, не зевай
И быстрее его хватай!

Как только последние слова произнесены, дети должны быстро взять любой гриб. Можно использовать музыку. Под музыку дети весело бегут по кругу, когда музыка останавливается, каждый из детей должен взять по грибу. Кому гриба не досталось, выбывает из игры и садится на стул. Последний ребёнок-победитель.

Подвижная игра «Картошка рассыпалась» ср. гр.

Ход игры: Выбирается водящий, он может сидеть на скамейке. Участники игры встают в хоровод. Это картошка (можно использовать ободки с изображением картошки). Дети идут по кругу, произносят слова:

Ах, картошка ты, картошка,
Кормишь ты честной народ,
Если есть картошка в доме-
Будешь сытым круглый год!
Ведущий говорит:

А если картошка рассыпалась, что делать?

После этих слов, участники разбегаются, картошка как бы рассыпается. Водящий догоняет детей. Тех, кого догнал, ведёт к себе на скамейку, как бы собирает картошку. Игра повторяется снова. На роль водящего можно выбрать другого ребёнка.

Подвижная игра

«Соберём букет одинаковых по цвету листьев» ср. гр.

Ход игры: Дети под весёлую музыку бегают по залу, когда музыка заканчивается, они приседают на корточки. Ведущий в это время поднимает кверху лист, например, жёлтого цвета, и тогда дети, у кого в руках жёлтые листочки, подбегают к ведущему и соединяют руки с листочками в букет. Затем снова звучит музыка, дети разбегаются по залу.

Игра повторяется столько раз, сколько цветов листьев (можно использовать красные, жёлтые, зелёные и оранжевые листья). В конце игры дети отдают ведущему листья.

Подвижная игра «Раз-два-три! Листья собери!» ср. гр.

Ход игры: На полу разбросаны листья. Дети идут гулять под музыку. Когда музыка останавливается, ведущий даёт команду - собрать листья. Например: «Раз-два-три! Кленовые листья собери!» или «Раз-два-три! Листья жёлтого цвета собери!» варианты команд можно разнообразить, ориентируясь на размер, цвет, принадлежность к дереву. Каждый раз после проверки выполнения задания дети отдают листья ведущему. Он их снова разбрасывает. В последний раз листья кладут в корзинку и убирают.

Игра «Найди свой кубик» ср. гр. (координационная лестница)

Инвентарь: кубики по количеству детей, координационная лестница.

Ход игры: в каждой из ячеек лестницы стоит ребенок. По сигналу дети начинают бегать в разных направлениях, не толкаясь. По второму сигналу дети останавливаются и закрывают глаза. В это время воспитатель меняет кубики местами.

По третьему сигналу дети открывают глаза. Каждый должен добежать до ячейки, где лежит его кубик и поднять кубик над головой. Выигрывает тот, кто первым правильно выполнит задание.

Игра «Северный ветер» ср. гр. (координационная лестница)

Инвентарь: лестница (в зависимости от количества детей)

Ход игры: лестница расположена по краям зала. Дети - «снежинки» встают в клетки лесенки. Среди детей выбирается водящий - «Северный ветер». На слова- «полетели» все дети разбегаются по залу в разные стороны и кружатся «как снежинки». На слова «Северный ветер», водящий старается дотронуться до снежинок. Играющие должны быстро встать в любые клетки лесенки. Тот, кого коснулся водящий превращается в льдинку и должен оставаться на месте. После окончания игры выбирается следующий водящий.

«Лохматый пес»

Цель: развивать внимание, быстрый бег; учить по-разному обозначать предметы в игре.

Ход игры: дети стоят на одной стороне площадки. Водящий – пес – на другой стороне. Дети тихо подходят к нему со словами:

*Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос.
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим,
И посмотрим что-то будет!*

После этих слов пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, а пес старается их поймать

«Зайцы и медведи»

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход игры: ребенок- «медведь» сидит на корточках и дремлет. Дети- «зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

*Мишка бурый, мишка бурый,
Отчего такой ты хмурый?
«Медведь» встает, отвечает:
Я медком не угостился
Вот на всех и рассердился.
1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!*

После этого «медведь» ловит «зайцев»

«Космонавты»

Цель: развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять ориентировке в пространстве.

Ход: по краям площадки чертятся контуры ракет. Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

*Ждут нас быстрые ракеты
Для прогулок по планетам.
На какую захотим,
На такую полетим!
Но в игре один секрет:
Опоздавшим места нет.*

С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос.