



Картотека подвижных игр
Средняя группа

1. Самолеты

Задачи: Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Ход игры:

Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Правила:

Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!».

По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

Варианты: Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

2. Цветные автомобили

Задачи: развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять детей в беге, ходьбе.

Ход игры:

Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются!» - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но

может поднять и 2, и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража. Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу. Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

Варианты: Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.

3. Лиса в курятнике

Задачи: развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

Ход игры:

На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется. Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

4. Птички и кошка

Задачи: развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

Ход игры:

На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка. Кошка ловит птичек только в кругу. Кошка может

касаться птичек, но не хватать их. Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

5. Сокол и голуби

Задачи: упражнять детей в беге с увертыванием.

Ход игры:

На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий). Все дети – голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки. Сокол кричит: «Голуби, летите!» голуби перелетают (перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу. Тот, до кого сокол дотронулся рукой, отходит в сторону. Когда будет поймано 3 голубя, выбирают другого сокола.

6. Птички и клетка

Задачи: повысить мотивацию к игровой деятельности, упражнять бег – в положении полусидя с ускорением и замедлением темпа передвижения.

Ход игры:

Дети распределяются на две группы. Одна образует круг в центре площадки (дети идут по кругу, держась за руки) – это клетка. Другая подгруппа – птички. Воспитатель говорит: «Открыть клетку!» Дети, образующие клетку, поднимают руки. Птички влетают в клетку (в круг) и тут же вылетают из нее. Воспитатель говорит: «Закреть клетку!» дети опускают руки. Птички, оставшиеся в клетке, считаются пойманными. Они встают в круг. Клетка увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 птички. Затем дети меняются ролями.

7. Самолеты

Задачи: учить детей медленному бегу, держать спину и голову прямо во время бега, соблюдать расстояние между друг другом, развивать ориентировку в пространстве.

Вариант: дети бегают по площадке, изображая самолеты (расставив руки в стороны). Самолеты не должны сталкиваться и ломать крылья. Потерпевшие

аварию подходят к воспитателю. После ремонта они вновь отправляются в полет. Игра продолжается 2-3 мин.

II вариант: дети размещаются вокруг воспитателя в одном углу площадки и приседают на корточки. Это – самолеты на аэродроме. По сигналу воспитателя самолеты друг за другом отправляются в полет и летают (медленно) в любых направлениях, стараясь не задевать друг друга крыльями (вытянутыми в стороны руками). По сигналу самолеты заходят на посадку и занимают место на аэродроме. В конце игры отмечаются лучшие, летавшие без аварий. Игра повторяется 3-4 раза.

8. Лошадки

Задачи: развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

Ход игры:

Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю. Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

9. Найди себе пару

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

Ход игры:

Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «*Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!*».

Правила:

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя.

Каждый раз играющие должны иметь пару.

10. Перелёт птиц

Задачи: 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.

11. Пастух и стадо

Задачи: закрепление умения играть по правилам игры. Упражнять в ползании на четвереньках по залу.

Ход игры:

Выбирают пастуха, остальные дети изображают стадо (коров, телят, овец).

Воспитатель произносит слова:

Рано-рано поутру

А коровки в лад ему

Пастушок: «Ту-ру-ру-ру».

Затянули: «Му-му-му».

Дети выполняют под слова действия, затем пастух гонит стадо в поле (на условленную лужайку), все бродят по ней. Через некоторое время пастух щёлкает кнутом, гонит стадо домой.

12. Бездомный заяц

Задачи: учить детей действовать по сигналу, развивать внимание, смекалку.

Ход игры:

Дети-зайцы делают из скакалок, сложенных кольцом, домики. По сигналу воспитателя зайцы выбегают из домиков, скачут друг за другом, прыгают на одной ноге. Зайцы спешат занять любой домик, но одному домика не хватает. Он становится «бездомным зайцем». Теперь он выступает в роли ведущего, произнося:

Зайцы в поле побежали,

По полянке поскакали

Дети выбегают и резвятся на площадке. Игра продолжается.

13. Ловишки

Задачи: учить бегу в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга.

Ход игры:

Дети произвольно располагаются на площадке. Ведущий – ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три – лови!» По этому сигналу все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда ловишка поймает 3–4 играющих. Затем выбирается новый ловишка. Игра повторяется 4–5 раз.

Указания. Для того чтобы дети лучше ориентировались, ловишке можно выдавать какой-либо отличительный знак – повязать на руку ленточку, приколоть бант, надеть шапочку с султанчиком и т. п. Если ловишка оказался неловким и долгое время никого не может поймать, воспитатель останавливает игру и назначает другого водящего.

14. Котята и щенята

Задачи: учить детей действовать по сигналу, бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, развивать внимание.

Ход игры:

Игру можно проводить в комнате, где есть гимнастическая стенка, или на участке. Играющих делят на две группы. Дети одной группы изображают котят, другие – щенят. Котята находятся около гимнастической стенки, щенята – на другой стороне комнаты (в будках за скамейками, за лесенкой, поставленной на ребро). Воспитатель предлагает котятам побегать легко, мягко. На слова воспитателя «ЩЕНЯТА» вторая группа детей перелезает через скамейки. Они на четвереньках бегут за котятами и лают «ав-ав-ав-ав!». Котята мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку. Воспитатель всё время находится рядом. Щенята возвращаются в свои домики, игра возобновляется.

15. Кролики

Задачи: развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.

Ход игры:

На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках!» - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель

поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки!». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает. Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток. Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки!».

16. Где позвонили?

Задачи: развивать у детей слух, внимание и выдержку.

Ход игры:

Дети сидят по кругу или вдоль стены. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит «Пора!», играющий открывает глаза. А тот, кто позвонил – поднимает и показывает звоночек. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель назначает другого водящего. Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора! »

Варианты: Раскрутить водящего; вместо звоночка ввести дудочку или другой музыкальный инструмент.

17. Попади мешочком в круг

Задачи: развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.

Ход игры:

Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны, круг можно начертить. Диаметр круга – 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках мешочки с песком. По слову воспитателя «Бросай!», все бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки!» - говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на

место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, игра продолжается. Дети бросают другой рукой. Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!». Поднимать по сигналу «Поднимите!».

Варианты: Вместо мешочков бросать шишки; разделить детей на подгруппы, каждая бросает в свой круг; увеличить расстояние.

18. Лохматый пес

Задачи: приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

Ход игры:

Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и делает вид что спит. Остальные дети находятся в другом конце помещения за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, воспитатель говорит:

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнувши нос

Тихо, смирно он лежит – Водящий сидит на корточках и изображает, что спит.

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим,

И посмотрим – что же будет?» Дети подкрадываются к нему на цыпочках и прикасаются к водящему.

Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом (встают за черту). Роль передается другому ребенку. Игра повторяется.

19. Мыши водят хоровод

Задачи: научить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, ориентироваться в пространстве, бегать легко, на носках, стараясь не попадаться ловящему.

Ход игры.

Выбирается водящий «кот Васька», остальные — «мыши». Воспитатель говорит:

«ЛЯ –ЛЯ - ЛЯ»

*На печурке дремлет кот.
Ля-ля-ля!
Тише, мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите!
Вот проснется Васька-кот —
Разобьет ваш хоровод!
«Мыши» не слушаются, бегают, пищат.
Вот проснулся
Васька-кот,
Разбежался хоровод! »
«Кот» бегают за «мышами».*

20. Птичка, раз! Птичка, раз!

Задачи: научить детей выполнять движения, счета.

Ход игры:

Птички, раз! Выставляют вперед одну ногу
Птички, два! Выдвигают другую ногу.
Скок, скок, скок! Скачут на обеих ногах.
Птичка, раз! Поднимают одну руку.
Птичка, два! Поднимают другую руку.
Хлоп! Хлоп! Хлоп! Поднимают другую руку.
Птичка, раз! Закрывают рукой один глаз.
Птичка, два! Закрывают другой глаз. Открывают глаза, бегают, машут крылышками, чирикают пищат.

21. Стадо

Задачи: научить быстро реагировать на сигнал.

Ход игры:

Выбирают «пастуха» и «волка» («волк» в середине площадки) .
«Овцы» зовут пастуха:
*«Пастушок, пастушок,
Заиграй в рожок!*

Трава мягкая,

Роса сладкая.

Гони стадо в поле,

Погулять на воле! »

По сигналу «пастуха» «Волк!» дети – «овцы» бегут в «дом» на противоположную сторону площадки.

22. Бусинки

Задачи: научить медленно передвигаться, повторять движения взрослого, не разрывая цепь.

Ход игры:

Указания взрослого:

- Я буду ниточкой, а вы бусинки. Слушайте меня и будьте внимательны!

- Я на ниточку нанизываю бусинки. – Берет за руку желающих детей.

Остальные подходят и берут за руку последнего ребенка, образуя длинную цепь – бусы. Поет медленно:

Как мы бусинки лепили,

Как мы бусинки лепили.

(медленно ведет вперед по прямой)

Бусинки, бусинки,

Красивые бусинки.

Как мы с бусами играли,

Как мы бусы собирали.

(водит цепь из одной стороны

в другую по всей группе)

Бусинки, бусинки,

Красивые бусинки.

Как мы бусы завивали,

Как мы бусы завивали,

(медленно кружится,

завивая цепь вокруг себя)

*Бусинки, бусинки
Красивые бусинки.*

23. *Лягушки*

Задачи: научить выполнять движения, не мешая друг другу.

Ход игры:

На земле параллельно раскладывают два шнура — это «речка». Здесь лягушата будут «плавать».

Ква! Ква! Ква!

В речку прыгать нам пора.

Дети прыгают и говорят: «*Ква! Ква!*»

Ква! Ква! Ква!

Плавать можно до утра!

Дети «плавают» и повторяют: «*Ква! Ква!*»

Раз, два, три!

Лапками греб!

Дети «гребут» и повторяют: «*Ква! Ква!*»

Ква! Ква!

На берег пора!

Выпрыгивают из «речки».

Ква! Ква! «Ловят» комаров.

Поймайте комара!

«Ловят» комаров

24. *Подарки*

Ход игры:

Взявшись за руки, дети образуют хоровод. Выбирается водящий, он становится в середину хоровода, а остальные идут по кругу в правую сторону и говорят:

Принесли мы всем подарки,

Кто захочет, тот возьмет.

Вот вам кукла с лентой яркой,

Конь, волчок и самолёт.

С окончанием слов дети останавливаются, а стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он желает получить. Если он назовет коня, дети изображают, как скачет конь: бегут по кругу друг за другом, высоко поднимая ноги, руки вытянуты вперед, корпус слегка отклоняется назад; если кукла – они пляшут на месте лицом к центру круга на любую плясовую мелодию; если волчок – кружатся на месте, потом присаживаются, слегка склонившись набок, как волчок; если самолет – подражают полёту и приземлению самолёта: раздвинув руки в стороны, бегут плавно друг за другом по кругу. Когда стоящий в кругу скажет «Стоп», замедляют ход и плавным движением опускаются на корточки.

Изображая ту или иную игрушку, дети говорят и соответствующие слова:

Скачет конь наш, чок, чок, чок,

Слышен топот быстрых ног.

Кукла, кукла попляши,

Красной лентой помаши

Вот как кружится волчок,

Прожужжал и на бок лег.

Самолет летит, летит,

Летчик смелый в нем сидит.

Стоящий в кругу ребенок выбирает какую – либо «игрушку» - одного из участников игры. Тот, кого выбрали, идет на середину круга, и игра начинается снова.