Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалым «Колокольчик»

# Картотека подвижных игр в средней группе

Составила: Биннатова Г.А.

г. Когалым

**1. «Зайчата»**

**Цель**. Воспитывать умение подчиняться правилам игры.
Развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание.
Развивать ритмичной, выразительной речи и координации движений.
Развивать ориентировку в пространстве.

**Описание.** Воспитатель считалкой выбирает одного ребенка, который будет выполнять роль Волка. Остальные дети – Зайчата. Дети идут к логову Волка, произнося:
Мы. Зайчата смелые,
Не боимся волка.
Спит зубастый серый волк
Под высокой елкой. ( волк просыпается и старается поймать зайчат)
Мы, зайчата, не просты:
Разбежались под кусты. (дети бегут за стулья)

**2. «Ремешок» русская народная игра.**

**Цель:** Воспитывать умение следовать правилам игры.
Развивать ловкость, быстроту реакции, внимание,
умение соотносить движение со словами.
**Описание:**

Дети сидят в кругу с закрытыми глазами. Водящий с ремешком в руке идёт за кругом и поёт:

- Прячу, прячу ремешок под калиновый кусток.
А кто зореньку проспит, того бить, колотить. -2 раза

По окончании песни водящий бросает участнику игры ремешок за спину и убегает. Тот, кому достался ремешок, хватает его и бежит за водящим, пытаясь ударить. Водящий оббегает один круг и садится на свободное место. Если участник его догоняет, то ремешком осаливает водящего, бросает под ноги ремешок и убегает на своё место. Игра повторяется сначала.

**3. «Пастух и стадо»**

**Цель:** Закрепление умения играть по правилам игры.
Упражнять в ползание на четвереньках по залу.
**Материал:** Для пастуха шапку, хлыст и рожок.

**Описание:**

Выбирают пастуха, дают ему рожок и кнут. 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.

**4. «Ловишки» (бег)**

**Цель:** Учить бегу в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга.

**Описание:**

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.

**5. «Гори, гори ясно! »**

**Цель:** развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

**Описание игры:** играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо- Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги! После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа, стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

**6. «Лиса в курятнике.»**

**Цель:** Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.
**Описание:**

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.
Правила:
Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».
Варианты: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

**7. «Гуси-Лебеди» русская народная игра**

**Цель:** упражнять в беге с увертыванием.
**Описание:**

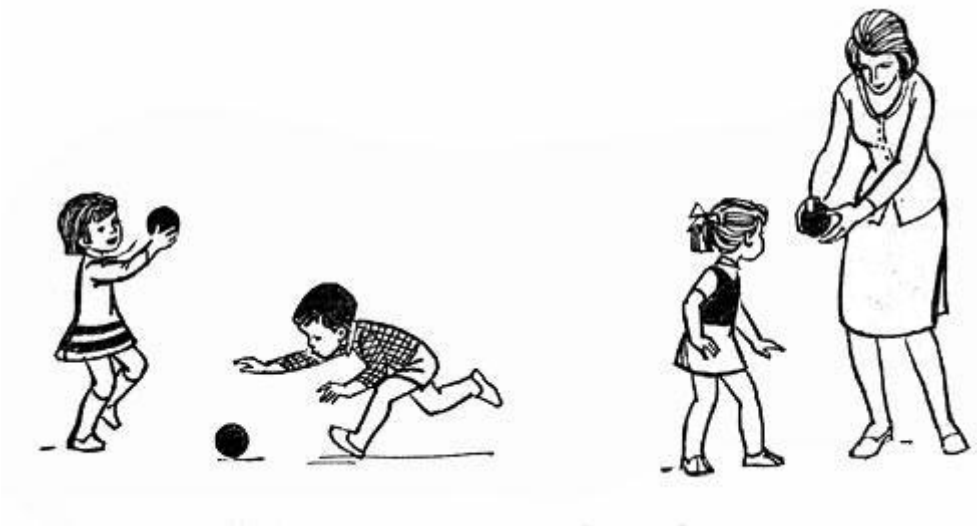
Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:
– Гуси-гуси! – Га-га-га.
– Есть хотите? – Да, да, да.
– Гуси-лебеди, домой! – Серый волк под горой!
– Что он там делает? – Сереньких, беленьких рябчиков щиплет
– Ну, бегите же домой!
Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра заканчивается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.
Правила: Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

**8. «Попади мешочком в круг»**

**Цель:** Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.

**Описание:** 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.

**Правила:** Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!»
Поднимать по сигналу «Поднимите!».



**9.« Огуречик, огуречик…»**

**Цель:** формировать умение прыгать на двух ногах в прямом направлении

**Описание игры:**

На одном конце зала – воспитатель (ловишка), на другом – дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит:

«Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот конечик.
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет».

Дети убегают на свои места, а педагог их догоняет. Воспитатель произносит текст в таком ритме, чтобы дети смогли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

**10. «Я садовником родился».**

**Цель:** учить работать сообща.

**Описание игры:**

Водящий в центре круга.
Я садовником (огородником) родился
Не на шутку рассердился,
Овощи все мне надоели, кроме…картошки
Ребенок выбравшие картошку:
Я здесь! Они становятся спиной друг другу
Все: 1,2,3 беги (бегут навстречу друг другу)
Кто первый добежит тот и водящий.

**11. «Замри»**

**Цель:** учить понимать схематическое изображение позы человека.

**Описание:**

Звучит музыка, дети выполняют разные прыжки по залу, воспитатель выключает музыку и показывает карточки с изображением разных поз человека. Дети должны изобразить эту позу. Сделавший не правильно, выбывает из игры.

**12.«Лохматый пес»**

**Цель:** приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал
**Описание :**
Выбирается пес на голову одевается шапочка, садится на корточки. Дети двигаются к нему с противоположного конца зала:
Вот лежит лохматый пес
В лапы свой уткнувши нос
Тихо, мирно он лежит
Не то дремлет, не то спит,
Подойдем к нему разбудим!
И посмотрим что же будет?
После последних слов дети разбегаются а пес старается их поймать.

**13. «Птички и кошка»**

**Цель:** Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

**Описание:** 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.

**14.«Два Мороза»**

**Описание:** Для игры нужна просторная площадка размером не меньше 6-12м. На противоположных концах площадки отмечаются два «дома». Играющие выбирают двух Морозов – «Мороз» красный нос» и «Мороз синий нос». Морозы становятся в середине, а остальные игроки находятся на одной стороне площадки за линией «дома». Оба Мороза обращаются к ребятам со словами:
Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые.
- Я Мороз – красный нос.
- Мороз – синий нос.
-Кто из вас решится
В путь дороженьку пустится?
Все игроки отвечают:
Не боимся мы угроз,
И не страшен нам Мороз!