



КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР

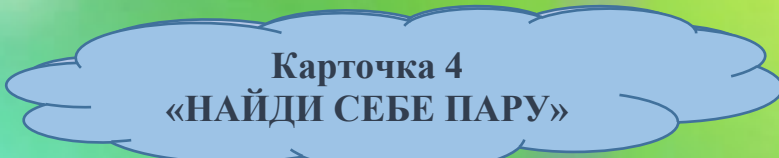
**ДЛЯ ДЕТЕЙ
СРЕДНЕЙ ГРУППЫ**





Карточка 3 «САМОЛЕТЫ»

- Развивать у детей пространственное представление, действовать по
- Закрепить навыки построения в колонну.
- Упражнять детей в беге, ходьбе.

[illegible]

Карточка 4 «НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

- Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык контроля своего движения.
- Строится в паре.
- Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием.
- Развивать инициативу, сообразительность.
- Развивать речь.
- Упражнять в беге, распознавании цветов.

Описание игры: На одной стороне площадки проводится черта — это опушка леса. За чертой на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дома дети. 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 фигуру, которую говорит: «Найдите гулять!».

В игре участвуют нечетное число детей — один должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня, мне зевая, быстро пару выбирай!».

А медведь сидит и на нас рычит!». Медведь в это время сидит на своем месте.

Правила: Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя. Каждый раз играющие должны иметь пару. Поименного медведь бегает к себе. Вместо флажков использовать пятачки.

Варианты: 2-3 поименных выбирается новый медведь. Игры дети не бегали парами, звести ограничитель — узкую дорожку, перепрыгнуть.

Правила: Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие — убегать домой только через ручеек «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

Медведь не может ловить детей за линией дома.



Карточка 5 «ЛОШАДКИ»

Задачи:

- Учить согласовывать движения друг с другом,
- Упражнять в беге, ходьбе.
- Развивать у детей умение действовать по сигналу,

Описание игры: Дети делятся на 2 равные группы.

Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей.

На одной стороне очерчивается 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.

На слова 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.

Правила: Играющие меняют движения по сигналу воспитателя.

По сигналу «Идите отдыхать» — конюхи возвращаются.

Карточка 6 «ПТИЧКИ И КОШКА»

Задачи:

- Развивать у детей решительность.
- Упражнять в беге с увертыванием.

Описание 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.

Правила:

Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

Варианты: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

Карточка 7
«ГДЕ ПОЗВОНИЛИ»

Задачи:

- Развивать у детей слух, внимание и выдержку.

Описание 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.

Правила:

Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора!»

Варианты: Раскрутить водящего;

Вместо звоночка ввести дудочку или другой музыкальный инструмент

Карточка 8
«БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ»

Задачи:

- Учить выполнять движения по сигналу.
- Развитие ловкости и координации движения.

Описание игры: по кругу на полу разложены обручи по количеству детей.

Дети стоят каждый в своем обруче-домике.

По звуку бубна дети выходят из обручей и бегут по кругу друг за другом (в это время один обруч убирается).

Как только бубен замолкает, дети должны занять свободный домик.

Кому не хватило обруча, выбывает из игры.

После того, как убрали 3-4 обруча, игра повторяется.

Правила: действовать нужно только по сигналу.

Бежать спокойно, соблюдать расстояние.

Варианты: Убирать несколько обручей за один раз.

Карточка 9
«ПАСТУХ И СТАДО»

Задачи:

- Закрепление умения играть по правилам игры.
- Упражнять в ползании на четвереньках по залу.

Описание игры: Выбирают пастуха, дают ему рожок и кнут.

Дети изображают стадо (коров, телят, овец).

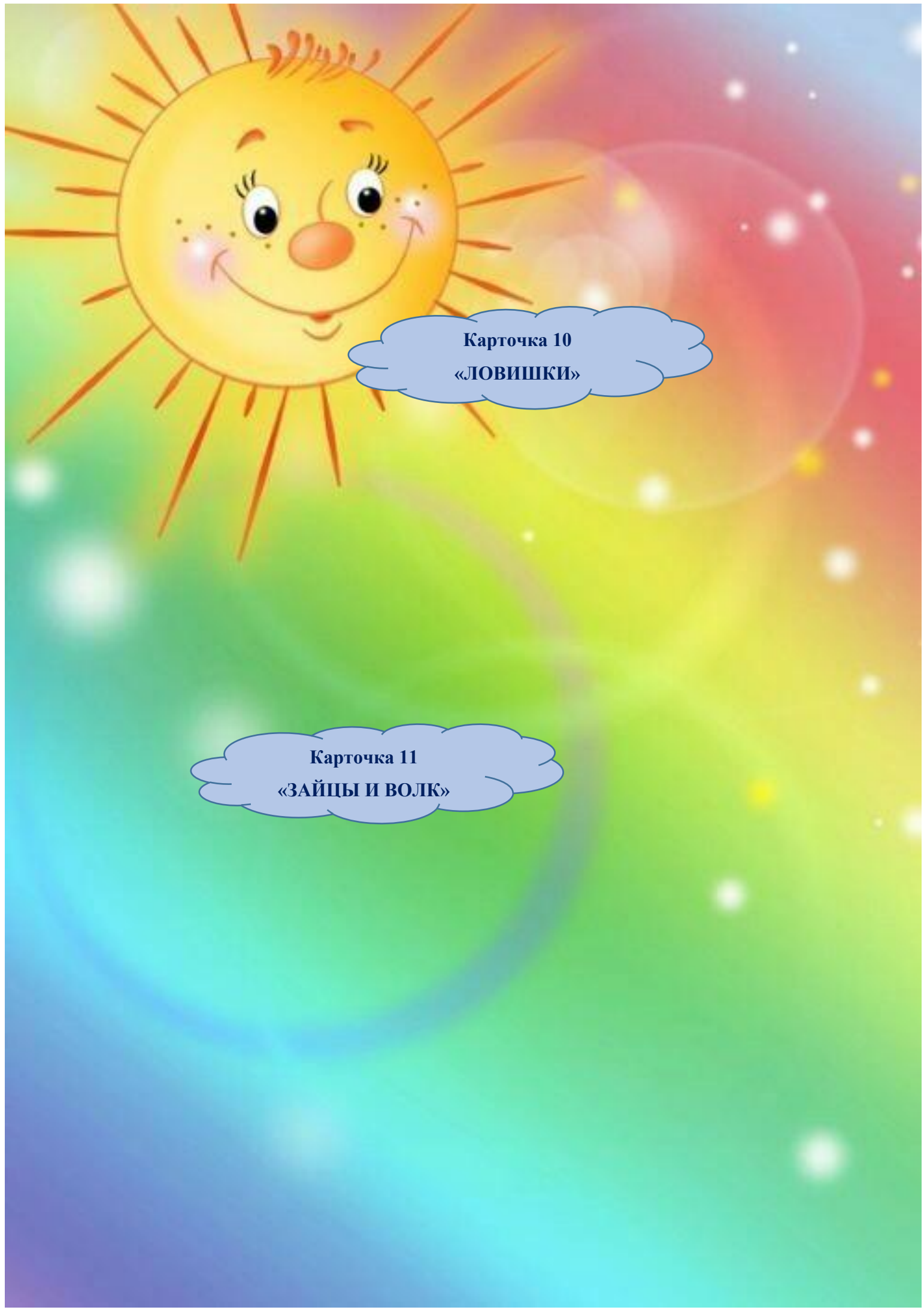
Воспитатель произносит слова: Рано-рано поутру

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.



Карточка 10
«ЛОВИШКИ»

Карточка 11
«ЗАЙЦЫ И ВОЛК»

Карточка 12 «ЗАЙКА СЕРЫЙ УМЫВАЕТСЯ»

Задачи:

Задачи: Упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперёд.
Учить соотносить действия со словами.

• Развивать ловкость, быстроту.
Описание игры: Все становятся в круг, выбирается зайка, он становится в центр круга.

Описание игры: С помощью считалочки выбирается ловишка.
Зайка серый умывается.
Он становится в центре. Воспитатель говорит: «Раз, два, три — лови!».

Дети стоят в одной стороне.
По сигналу дети перескакивают на другую сторону, увертываются от ловишки, который
старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой.
Зайка продолжает все движения, соответствующие тексту.

Пойманный становится ловишкой.
В конце игры говорят, какой ловишка самый ловкий.
В конце игры говорят, какой ловишка самый ловкий.

Правила: Выбирается водящий, он же ловишка. Дети убегают, ловишка салит детей,
договариваясь о месте зайки.

Варианты: Для того чтобы дети лучше ориентировались, ловишке можно выдавать
какой-либо отличительный знак — повязать на руку ленточку, приколоть бант, надеть
шапочку с султанчиком.

Если ловишка не может поймать,
воспитатель останавливает игру.
Задачи:

- Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу.
- Упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

Описание игры: На одной стороне площадки отчерчивается курятник.

Задачи: 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,
хлопочут зерном, хлопают крыльями.

По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается
улететь в курятник, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору.
Куры прыгают с насеста и игра возобновляется.

Правила: Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по
сигналу воспитателя «Лиса».

Волк находится на противоположном конце площадки — в овраге.

Варианты: Увеличить число ловишек — 2 лисы.
Воспитатель говорит: «Зайцы скачут, скок — скок — скок, на зеленый на лужок.
Травку шипят, слушают, не идет ли волк».

Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке.

Прыгают на 2 ногах, оглядываются в поисках волка.

Воспитатель притворяется, что не видит, волк оврага и бежит за зайцами,
стараясь их поймать.

Задачи: Зайцы убегают каждый по своему кружку, волк уже не может настигнуть.

Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг.

После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

Правила: Зайцы выбегают при словах «зайцы скачут».

Описание игры: Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк».

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха — мать.

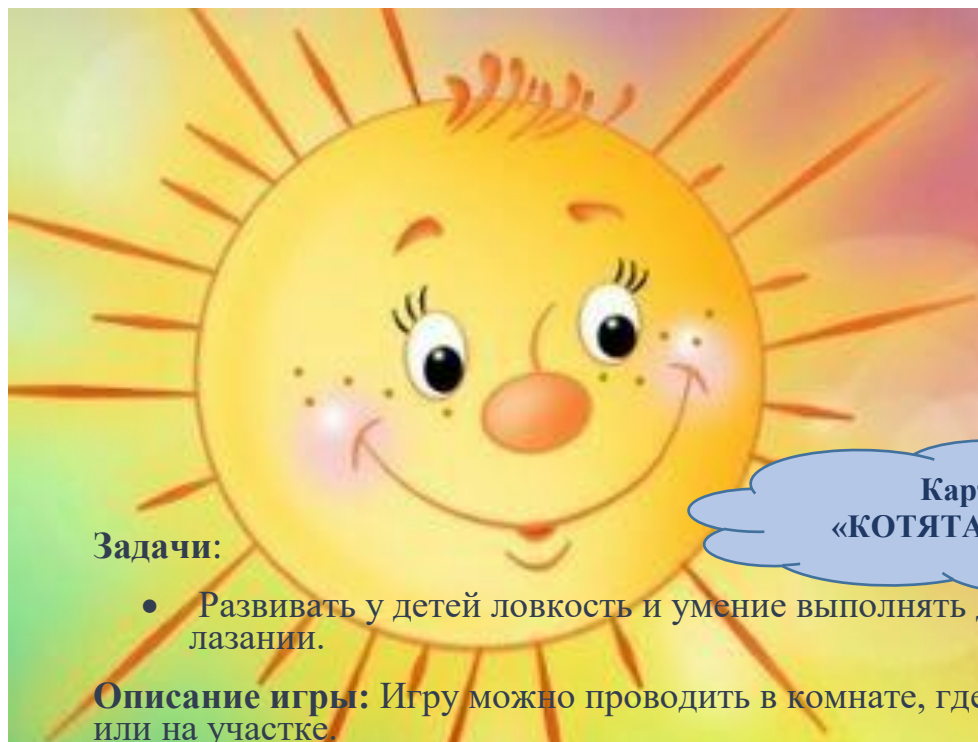
На пути поставьте куры — пенечки, зайцы оббегают их.

По сигналу воспитателя «Птицы улетают!» — птицы летят расправив крылья.

Выборать волков. — птицы летят на вышку — скрываются от бури на деревьях (лестнице).

После слов: «Буря прекратилась», — птицы снова летят.

Карточка 14 «ПЕРЕЛЕТ ПТИЦ»



Карточка 15
«КОТЯТА И ЩЕНЯТА»

Задачи:

- Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, в беге, лазании.

Описание 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. Котят находят около гимнастической стенки, щенята- на другой стороне комнаты (в будках за скамейками, за лесенкой, поставленной на ребро)

Воспитатель предлагает котят побегать легко, мягко.

На слова воспитателя «ЩЕНЯТА» вторая группа детей перелезают через скамейки.

Они на четвереньках бегут за котят и лают «ав-ав-ав-ав!».

Котят мяукая, быстро влезает на гимнастическую стенку.

Воспитатель всё время находится рядом.

Щенята возвращаются в свои домики, игра возобновляется.

Карточка 16
«НАЙДИ, ГДЕ СПРЯТАНО»

Задачи

- Упражнять в бросании мяча двумя руками снизу вверх и ловить его.

Описание игры: Дети свободно располагаются в помещении или на площадке, каждый в руках держит мяч.

По сигналу воспитателя: «Начинай!» дети подбрасывают мяч вверх и ловят его.

Каждый считает, сколько раз сумеет поймать мяч и не уронить его.

Правила: Дети подбрасывают и ловят мячи, а другие считают или все становятся в круг, а один или двое из играющих выходят в середину круга и подбрасывают мяч.

Все наблюдают за правильностью выполнения задания.

Варианты: Можно включить и такие упражнения: подбросив мяч вверх, подождать, пока он ударится о землю, а затем уже поймать; ударить мячом о землю и поймать его; подбросить мяч повыше, хлопнуть в ладоши, поймать мяч; подбросить мяч, быстро повернуться кругом и после отскока мяча от земли поймать его.

Карточка 17
«ПОДБРОСЬ – ПОЙМАЙ»

Задачи:

- Развивать у детей выдержку, наблюдательность, четность.

Описание игры: Дети сидят вдоль стены.

Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет.

Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене.

Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит «пора».

Дети начинают искать спрятанный флажок.

Кто первый найдет – тот его прячет. Повторить игру 3-4 раза.



Карточка 18
«МЯЧ ЧЕРЕЗ СЕТКУ»

Задачи:

- Развивать у детей умение соревноваться.
- Упражнять в бросании мяча через сетку двумя руками снизу и из-за головы.

Описание игры: На расстоянии 1м от сетки на линии с обеих сторон стоят группы детей напротив друг друга.

По сигналу воспитателя: «Начинай!» — ребёнок бросает мяч через сетку ребёнку, стоящему напротив.

Тот, поймав мяч, перебрасывает его стоящему рядом и т. д.

Когда мяч дойдёт до последнего играющего, воспитатель отмечает какие ошибки были сделаны группами играющих.

Варианты: Все дети одной из групп получают мячи и перебрасывают их стоящим напротив

Карточка 19
«СБЕЙ КЕГЛЮ»

Задачи:

- Развивать у детей умение прокатывать мяч энергично попадать в кегли.

Описание игры: дети становятся за линию, на расстоянии в 2-3 метра от которой напротив каждого участника стоит кегля.

По сигналу дети прокатывают мячи 2-мя руками и стараются сбить кегли. Сбитые кегли убираются.

Правила: действовать нужно только по сигналу.

Если кегли не сбиты надо повторить попытку с прежней позиции.

Варианты: Прокатить мяч в цель одной рукой (правой и левой).

Прокатить мяч в цель ногой.

Карточка 20 Русская народная игра
«ГУСИ-ЛЕБЕДИ»

Задачи:

- Упражнять в беге с увертыванием.

Описание игры: 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 переключка 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

— Рябчиков щиплет.

— Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры.

Игра кончается, 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!»



Карточка 21 Русская народная игра «МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА»

Задачи:

- Учить выполнять движения по сигналу.
- Развитие ловкости и координации движения.

Описание: Количество играющих (все дети). Место — зал, площадка.

Перед игрой, чертят две параллельные линии - «дома».

В центре становится водящий, остальные играющие располагаются за линией одного из «домов».

По сигналу воспитателя дети говорят:

Мы весёлые ребята,

Любим бегать и играть.

Но попробуй нас догнать!

После слова «догнать» играющие бегут в противоположный «дом».

Водящий пытается догнать их, и коснуться их рукой.

Дети до которых дотронулся водящий отходят в сторону.

После этого игру повторяют. Водящих следует менять через 3-4 пробежки.

Вместе со сменой водящих в игру входят.

Правила: Перебегать можно только после слов «поймать».

Нельзя забегать обратно в дом.

Ловить пробегающих можно только до противоположного «дома».

Карточка 22 Русская народная игра «МЯЧИК КВЕРХУ»

Задачи:

- Учить соотносить действия со словами.
- Развивать у детей умение соревноваться.
- Упражнять в бросании мяча двумя руками снизу вверх и ловить его.

Описание: Дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга.

Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему.

Играющий в которого попал водящий становится водящим.

Если же водящий промахнулся, то остается им вновь и игра продолжается.

Правила: Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: «Мячик кверху!». Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слов «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.

Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.

Кто ушел?

Дети стоят по кругу или полукругом.

Воспитатель предлагает одному из играющих запомнить стоящих с ним рядом детей (5- 6), а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Один из детей прячется.

Потом воспитатель говорит: «Отгадай, кто ушел?».

Если ребенок угадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя.

Если не отгадает, снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, становится на свое место.

Отгадывающий должен его назвать. Игра повторяется 4-5 раз.

Правила: Дети не должны подсказывать, кто ушел. Можно никому не прятаться, тогда отгадывающий заметит, что все остались на местах.



**Карточка 23
«КРОЛИКИ»**

Задачи:

- Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке.
- Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.

Описание 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.

Правила: Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток.

Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки!».

Варианты: В каждую клетку поставить скамеечку или стульчик по числу кроликов.

**Карточка 24
«КОШКА И**

Задачи:

- Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга.
- Упражнять в беге с ловлей.

Описание игры: Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается.

Этот проход – называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бежит вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее.

Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу.

Кошка – только в ворота.

Дети идут по кругу и говорят: «Ходит Васька серенький, хвост пушистый – беленький.

Ходит Васька – кот. Сядет, умывается, лапкой вытирается, песенки поет.

Дом неслышно обойдет, притаится Васька – кот. Серых мышек ждет».

После слов кошка начинает ловить мышку.

Правила: Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убегать после слова «ждет».

Варианты: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.



Карточка 25
«НАЙДИ И ПРОМОЛЧИ»

Задачи:

- Учить ориентироваться в зале.
- Воспитывать выдержку, смекалку.

Ход игры: Детям воспитатель показывает предмет, и после того как они закрыли глаза, он прячет его. Потом предлагает поискать, но только не брать, а сказать на ушко, где он спрятан.

Кто нашёл первый тот и ведущий в следующей игре

Материал: Любой предмет, который можно спрятать.

Карточка 26
«ГУСИ - ЛЕБЕДИ»

Задачи:

- Упражнять в беге с увертыванием.

Правила игры:

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные дети – гуси-лебеди.

На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой – волк под горой.

Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать.

Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей: «Гуси-лебеди, домой!»

Гуси отвечают: «Старый волк под горой!» — «Что он там делает?» — «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет». – «Ну, бегите же домой!»

Гуси бегут домой, а вол их ловит.

Пойманный выходит из игры. Игра заканчивается, когда все гуси пойманы.

Карточка 27
«ПОПАДИ МЕШОЧКОМ В КРУГ»

Задачи:

- 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.

После слов 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!».

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

