

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалым «Колокольчик»

Картотека подвижных игр в
средней группе



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 ползании 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 удастся 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 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? – 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.

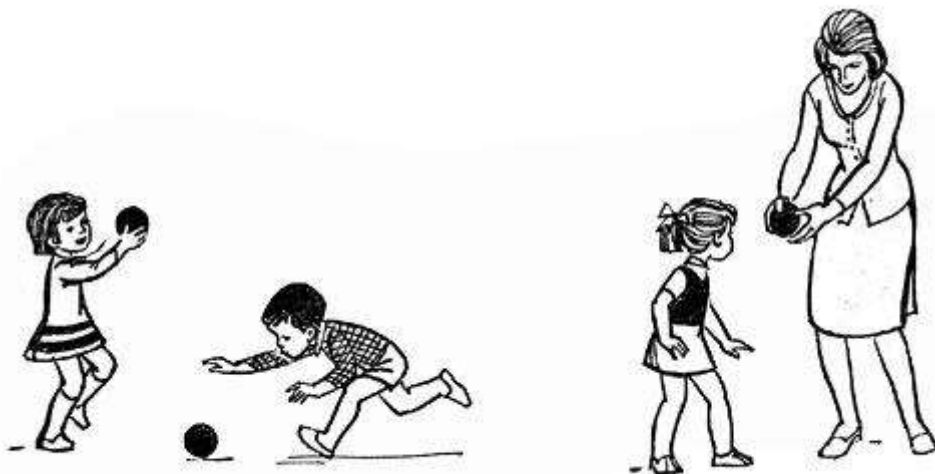
Правила: Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

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!

