**Картотека подвижных игр**

**в средней группе**

**1. Игра малой подвижности " Найди, где спрятано"**

**Цель.** Развивать у детей умение ориентироваться в пространстве.

**Правила игры**. Дети стоят вдоль стены комнаты. Воспитатель показывает

флажок, говорит, что спрячет его. Дети поворачиваются лицом к стене.

Воспитатель прячет флажок и говорит: "Пора". Дети ищут спрятанный флажок. Тот, кто первым найдет флажок, прячет его при повторении игры. Игра повторяется 3-4 раза.

**Указания.** Если дети долго не могут найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан, и предлагает поискать там. Когда флажок прячет ребенок, ему надо помочь.

**Оборудование.** Флажок*. (или любой другой предмет)*

**2. Игра малой подвижности "Найди и промолчи"**

**Цель.** Развивать у детей умение ориентироваться в пространстве.

**Правила игры.** Дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платок. Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платок.

Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к педагогу и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платок, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок. Игра повторяется 3-4 раза.

Указания. Надо пояснить детям, что тот, кто найдет платок, не только не должен брать его, но и показывать вид, что заметил спрятанное.

**Оборудование.** Платок *(или другой любой предмет)*

**3. Игра малой подвижности "Кто ушел?"**

**Цель.** Развивать у детей умение ориентироваться в пространстве.

**Правила игры.** Дети стоят по кругу или полукругом. Воспитатель предлагает одному из играющих запомнить тех, кто находится рядом (5-6 человек), а затем выйти из комнаты или отвернуться или закрыть глаза. Один из детей прячется. Воспитатель говорит: " Отгадай, кто ушел? " Если ребенок отгадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если ошибется, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, возвращается на свое место. Отгадывающий должен его назвать. Игра повторяется 4-5 раз.

**Указания.** Дети не должны подсказывать. Можно никому не прятаться, тогда отгадывающий должен заметить, что все остались на местах.

**4. Подвижная игра "Пилоты".**

**Цель.** Упражнять детей в беге. Развивать у детей внимание.

**Правила игры.** Дети разделены на 3-4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками, - это аэродромы. По сигналу "Пилоты, готовьте самолеты к полету" дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливаются каждый у своего самолета, наливают бензин (наклоняются), заводят моторы (кружат руками перед грудью), расправляют крылья (разводят руки в стороны ) и летят (быстро разбегаются в разных направлениях по площадке). Самолеты находятся в

воздухе до сигнала "На посадку" . После этого сигнала командиры собирают свои звенья (дети на бегу строятся) и ведут их на посадку на аэродромы. Выигрывает то звено, которое первым приземлится. Игра повторяется 4-5раз.

**Указания.** В игре целесообразно использовать различные атрибуты. Воспитатель может незаметно для пилотов переменить флажки, которыми обозначены аэродромы. Командиры должны правильно посадить звенья на свои аэродромы.

 **Оборудование.** Цветные флажки. *(фишки, островки )*

**5. Подвижная игра " Птички и кошка"**

**Цель.** Упражнять детей в беге. Развивать у детей ловкость.

**Правила игры**. На земле обозначается круг (диаметром 5-6 м). В центре

становится выбранный воспитателем ребенок - это кошка. Остальные дети

находятся за кругом - они птички. Кошка засыпает. Птички влетают в круг, клюют зернышки. Кошка просыпается, видит птичек и начинает ловить их. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась кошка в кругу, считается пойманным и идет на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птичек, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим. Игра повторяется 4-5 раз.

Указания. Кошка осторожно ловит птичек (не хватает их, а лишь слегка

прикасается). Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель выбирает ей в помощь еще одну кошку.

**6. Подвижная игра " Погреми погремушкой".**

**Цель.** Упражнять детей в беге.

**Правила игры**. 5-6 детей становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне, на скамейке (бревне), разложены на равном

расстоянии друг от друга погремушки (по числу детей). По сигналу "раз, два, три...беги" дети бегут к погремушкам, поднимают их над головами и потряхивают. Отмечается тот игрок, который сделал это первым. Затем дети возвращаются на места и выходят следующие.

**Указания.** Можно усложнить игру: включить задание на преодоление

препятствий - перешагнуть через веревку или подлезть под нее, пролезть в обруч, обежать расставленные на пути кегли и т. п.

**Оборудование.** Погремушки.

**7. Подвижная игра " Погреми погремушкой".**

**Цель.** Упражнять детей в беге.

**Правила игры.** 5-6 детей становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне, на скамейке (бревне), разложены на равном

расстоянии друг от друга погремушки (по числу детей). По сигналу "раз, два, три...беги" дети бегут к погремушкам, поднимают их над головами и потряхивают. Отмечается тот игрок, который сделал это первым. Затем дети возвращаются на места и выходят следующие.

**Указания.** Можно усложнить игру: включить задание на преодоление

препятствий - перешагнуть через веревку или подлезть под нее, пролезть в обруч, обежать расставленные на пути кегли и т. п.

**8. Подвижная игра " Найди себе пару"**

**Цель.** Упражнять детей в беге. Развивать у детей внимание.

**Правила игры.** Воспитатель раздает играющим по одному флажку какого-либо из основных цветов. По сигналу - удару в бубен, хлопку - дети разбегаются по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу - нескольким ударам в бубен, хлопками, словами " Найди себе пару " - дети, имеющие флажки одного цвета, находят себе пару. Каждая пара произвольно делает какую-либо фигуру. К оставшемуся без пары все играющие обращаются со словами:

Петя, Петя, не зевай,

Быстро пару выбирай.

Затем по сигналу все снова разбегаются по площадке. Игра повторяется 5-6 раз.

**Указания.** В игре может участвовать нечетное количество играющих; тогда в нее включается воспитатель. У педагога должны быть флажки всех цветов; при повторении игры он меняет их у нескольких детей. Играющие должны выбирать себе по сигналу разные пары.

**Оборудование.** Флажки разных цветов (платочки, колечки…)

**9. Подвижная игра " Ловишки"**

**Цель.** Упражнять детей в беге. Развивать у детей внимание.

**Правила игры**. Дети находятся на площадке. Выбранный ловишкой находится на середине. По сигналу «раз, два, три … лови» все играющие разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать кого-нибудь из детей и коснуться его рукой, запятнать.

Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3-4 играющих, выбирают другого водящего.

**Указания.** Можно использовать другие варианты игры: «Ловишки-перебежки», «Ноги от земли», «Ловишки в кругу» и др.

**10. Малоподвижная игра «Прыгает – не прыгает»**

**Цель.** Упражнять детей в прыжках. Развивать внимание детей.

**Правила игры.** Дети встают в одну линию. Воспитатель называет животных и предметы, которые «прыгают и не прыгают». Если воспитатель назвал то, что прыгает, дети должны подпрыгнуть. Если называется то, что не прыгает, то никаких движений делать не надо,

**например:**

Мяч (дети прыгают).

Машина (дети стоят).

Дом (дети стоят).

Кенгуру (дети прыгают)

Акробаты (дети прыгают)

**11.Подвижная игра «Белки, зайцы, мышки»**

**Цель**. Развивать у детей внимание, быстроту реакции. Упражнять детей в беге.

**Правила игры.** Назначается водящий, а остальные игроки делятся на три команды по 5-6 человек, и им даются названия: «белки», «зайцы», «мышки». На площадке на полу кладут три обруча на расстоянии 5м друг от друга – это домики зверей, каждая команда занимает один из них. По команде – «Мышки! Зайцы! Названные группы должны поменяться

местами-домиками. Если во время перебежки водящий поймал кого- либо из участников, то пойманный становится водящим, а водящий присоединяется к игрокам той команды, участника которой он поймал.

Указания. Можно подавать сигнал сразу трем командам: «Белки, зайцы, мышки!». Тогда все группы покидают свои домики и бегут занимать любой другой.

**Оборудование.** Три обруча, маски на каждого ребенка – белок, зайцев, мышек.

**12. Подвижная игра «У медведя во бору».**

**Цель:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, развивать речь.

**Правила игры:** На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей.

Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят: «**У медведя во бору, грибы ягоды беру. А медведь сидит и на нас рычит».** Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.