

Подвижные игры. Средняя группа.

№1. Подвижная игра «Перелет птиц».

Цель. Учить детей ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Дети стоят свободно на одной стороне зала напротив гимнастической стенки с несколькими пролетами. По сигналу: «Птицы полетели» - бегут по залу; по сигналу: «Буря. Ветер поднялся!» - влезают на лестницу. По сигналу: «Буря закончилась. Вышло солнышко» - дети спускаются с лестницы и опять летают.

№2 Подвижная игра «Птицы и лиса».

Цель: Продолжать учить бегать, не наталкиваясь друг на друга.

Ход игры: Дети – птицы устраиваются на возвышенных местах. Это их гнезда. Птицы слетают с деревьев на землю, перелетают с одного места на другое, расправив крылья, ищут различных вредных насекомых. По сигналу инструктора: «Лиса»- все прячутся в свои гнезда. Лиса выбегает из норы, и пытается догнать какую – нибудь птицу, если она не успеет спрятаться в гнездо.

№3 Подвижная игра «Подарки».

Цель: Научить ходить по кругу взявшись за руки. Воспитывать интерес к двигательной деятельности.

Ход игры: Взявшись за руки, дети образуют круг, один ребенок в центре. Играющие идут по кругу и говорят:

«Принесли мы всем подарки,
Кто захочет, тот возьмет –
Вот вам кукла с лентой яркой,
Конь, волчок и самолет».

С окончанием слов останавливаются, стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он хочет получить. Если назовет коня, дети скачут, если – волчок- кружатся. Дети выполняют движения под следующие слова:

«Скачет конь наш чок, чок, чок, слышен топот быстрых ног.

Кукла, кукла попляши, красной лентой помаши.

Вот кружится волчок, Прожужжал и на пол лег.

Самолет летит, летит, Летчик смелый в нем сидит».

Стоящий в кругу выбирает нового ведущего. Игра повторяется.

№4 Подвижная игра «Кто ушел?».

Цель: Формировать навык ходьбы с закрытыми глазами.

Ход игры: Дети стоят по кругу или полукругом. Инструктор предлагает одному из играющих запомнить тех, кто находится рядом (5-6 человек), а затем отвернуться и закрыть глаза. Один из детей прячется. Инструктор говорит: «Отгадай, кто ушел?». Если ребенок отгадает, то выбирает кого – нибудь вместо себя. Если ошибается, то

снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, возвращается на свое место. Отгадывающий должен его назвать.

№5 Подвижная игра «Карусель».

Цель: развивать ловкость, точность движений.

Ход игры: Дети образуют круг, берутся за руки и двигаются по кругу под слова:

«Еле – еле, еле- еле,

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом,

Все бегом, бегом, бегом,

Тише, тише, не спешите!

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра».

Сначала дети идут по кругу, затем бегут, с окончанием слов останавливаются.

№6 Подвижная игра «Огуречик, огуречик».

Цель: развивать ловкость, точность движений.

Ход игры: Один ребенок – водящий находится в стороне от всех детей. Играющие ритмично приседают и говорят: «Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот кончик,

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет». С окончанием слов дети разбегаются, водящий ловит.

№7 Подвижная игра «Поймай бабочку».

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры: На конец палочки привязывается шнур с предметом, удобным для хватания – «бабочку». Дети встают в круг, инструктор в середине круга держит палочку. Приближая бабочку к ребенку, педагог говорит: «Лови». Приподнимает палочку так, чтобы ребенок прыгал вверх, стараясь поймать «бабочку». Предмет должен находиться несколько впереди ребенка, а не над головой, чтобы при прыжке малыш не запрокидывал голову.

№8. «Найди, где спрятана игрушка».

Цель: повышать двигательную активность, вызывать положительные эмоции от совместных действий. Развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми рассматривает предмет (флажок, мяч, куклу и т.п.), а затем прячет его в комнате. Дети ищут. Ребенок, нашедший предмет, получает право его спрятать.

Вариант №2 Дети сидят на стульчиках. Один ребенок водит. Он отворачивается к стенке, а воспитатель прячет куклу и говорит:

Кукла Таня убежала.

Вова, Вова (имя водящего ребенка поищи)

С нашей Таней попляши. Ребенок находит куклу и пляшет с ней, а дети хлопают, а ладоши.

№9 Подвижная игра «Кролики».

Цель: Развитие ловкости, координации движений.

Ход игры: Дети - кролики. По трое – четверо они встают в круг – (обруч), - это клетка. Перед каждой клеткой обруч на подставке (высота нижнего края над полом 10 см.) или большой стул. Инструктор поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов – они пролезают в обруч или под стулом, бегают и прыгают, на сигнал: «Кролики, в клетки!»- возвращаются, пролезая в обруч.

№10 Подвижная игра «У медведя во бору».

Цель: совершенствовать бег. Учить согласовывать действия с текстом игры.

Развивать выдержку.

Ход игры: Воспитатель: На одной стороне опушки леса живет медведь. Вначале эту роль выполняет взрослый. Когда дети хорошо освоят игру, то роль медведя выбирается ребенок. На противоположной стороне живут дети. Предлагает пойти погулять, грибы, ягоды по собирать. Дети идут в лес и имитируют сбор ягод, грибов.

Воспитатель: У медведя во бору,

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После этих слов медведь выходит из берлоги и рычит. Дети убегают.

№11 Подвижная игра «Цветные автомобили».

Цель: Развитие ловкости, координации движений.

Ход игры: По периметру зала располагаются дети с цветными кружками в руках – это рули. Инструктор в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок, какого – либо цвета. Дети, имеющие кружок такого же цвета, бегают по залу в любом направлении, гудят, поворачивая руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на места. Затем инструктор поднимает флажок другого цвета, бегают другие дети. Можно поднять одновременно два или три флажка, тогда выезжают все автомобили.

№12 Подвижная игра «Зайцы и волк».

Цель: Развитие ловкости, умение действовать по сигналу.

Ход игры: Одного из играющих выбирают волком. Остальные – зайцы. На одной стороне зала зайцы устраивают домики (обручи). В начале игры зайцы стоят в своих домиках, волк – на другом конце зала (в овраге). По сигналу инструктора зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по залу. Они - то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку. По сигналу «Волк!» - волк выбегает из оврага и

ловит зайцев, стараясь коснуться их. Зайцы убегают каждый в свой домик. Пойманных волк отводит в овраг. После того, как поймано 2-3 зайца, выбирается другой волк.

№13. Подвижная игра «Лохматый пес».

Цель: 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, и педагог говорит:

Вот сидит лохматый пес,
В лапы свой, уткнувши нос,
Тихо, смирно он сидит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим,
И посмотрим, что же будет.

Собака просыпается, встает и начинает лаять Дети убегают в дом, встают за черту. Затем роль собаки поручают другому ребенку, и игра продолжается.

№14. Подвижная игра «Совушка».

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры: Из числа играющих выделяется «совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде. По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков и т.д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков. Затем «совушка» опять возвращается в своё гнездо, и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

После 2-3 выходов «совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались. Правила запрещают «совушке» подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.

№15. Подвижная игра «Мыши в кладовой».

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры: Дети – мыши находятся на одной стороне площадки – это их дом. Посередине площадки несколько дуг (высота 40 см) лестница, поставленная ребром, или натянутая веревка, за ней кладовая. В стороне кошка (ребенок). По сигналу: «Кошка спит» - мыши бегут в кладовую, подползая под дуги или веревку, пролезая между перекладинами лестницы. В кладовой ищут крошки, бегают, присаживаются. По сигналу: «Кошка проснулась!» - убегают из кладовой.

№16. Подвижная игра «Подбрось - поймай».

Цель: Учить бросать мяч, чтобы суметь поймать; ловить, не прижимая к груди; соблюдать смену ролей.

Ход игры: Играющие распределяются на пары, у каждой пары мяч. Один в паре подбрасывает и ловит мяч, второй считает, сколько раз удалось бросить и поймать мяч. По сигналу инструктора дети меняются ролями: тот, кто бросал, считает, а считавший бросает мяч.

№17. Подвижная игра «Найди и промолчи».

Цель: Воспитывать внимательность – волевое качество выдержку.

Ход игры: Дети стоят вдоль одной стороны зала лицом к инструктору. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Инструктор в это время прячет платочек. Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платочек. Нашедший, не показывая вида, что он 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. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок.

№18. Подвижная игра «Пастух и стадо».

Цель: Продолжать развивать двигательную деятельность детей.

Ход игры: Дети изображают стадо: коров, телят, овец. Выбирают пастуха, вручают рожок и кнут. Инструктор произносит слова:

«Рано – рано поутру

Пастушок: «Ту- ру- ру-ру».

А коровки в лад ему

Затянули: «Му- му- му!».

На слова «Ту –ру-ру-ру»

Пастушок играет в рожок,

После слов «Му-му-му» коровки мычат. Затем пастух гонит стадо в поле – на установленное место, все бродят по ней. Через некоторое время пастух щелкает кнутом, гонит стадо домой.

№19. Подвижная игра «Подбрось - поймай ».

Цель: Научить детей действовать с мячом, подбрасывать его вверх и ловить двумя руками.

Ход игры: Дети свободно располагаются в зале, каждый держит в руках мяч. По сигналу педагога: «Начинай!» - дети подбрасывают мяч вверх и ловят его. Каждый считает, сколько раз сумеет поймать мяч и не уронить его.

№20. Подвижная игра «Скок - поскок ».

Цель: Учить детей выполнять движения по словесному указанию взрослого.

Ход игры: Дети стоят напротив друг друга шеренгами на расстоянии 3-4 м.

Инструктор произносит потешку:

«Скок- поскок,

Молодой дроздок

По водичку пошел,

Молодичку нашел.

Молодиченька - невеличка. Останавливаются.

Сама с вершок. Приседают.

Голова с горшок». Поднимают руки в стороны.

№21. Подвижная игра «Такси».

Цель: Развивать умение детей действовать в паре, бегать в заданном направлении.

Ход игры: Дети становятся в обруч большого диаметра: один – у передней стороны обода, другой у задней. Первый ребенок – водитель такси, второй – пассажир. Они бегают по залу. Через некоторое время меняются ролями.

№22. Подвижная игра «Не забегай в круг».

Цель: Развивать быстроту движений. Продолжать учить детей соблюдать правила игры.

Ход игры: На полу чертят большой круг, диаметром 2-3 м. Дети располагаются за линией круга на одной стороне, инструктор становится в центр круга. Дети перебегают на другую сторону, забегаая в круг, но быстро стараясь выбежать из него. Инструктор ловит тех, кто не успел выбежать из круга. Если некоторые дети боятся забежать в круг, инструктор может сделать вид, что не смотрит в их сторону, и, осмелев, они также перебегут через круг.

№23. Подвижная игра «Нам не страшен серый волк».

Цель: Развивать быстроту движений и увертливость. Продолжать учить детей соблюдать правила игры.

Ход игры: Выбирается волк из детей, он находится в стороне от играющих «поросят»; по сигналу: «Волк!» - он догоняет детей.

№24. Подвижная игра «Зайка серый умывается».

Цель: Развивать связную речь детей, проговаривать слова во время игры четко и ясно. Продолжать учить соблюдать правила игры.

Ход игры: Зайка стоит в кругу детей, которые произносят слова:

« Зайка ходит в гости к людям,

Мы с ним вместе мыться будем.

Зайка вымыл рот и уши.

Он хороший, он послушный.

Он помоеет также лапки.

Оботрет их чистой тряпкой.

Одевается, скок – скок -

В гости мчится со всех ног»

«Зайка» проделывает все движения. Дети повторяют их. Тот, к кому зайка зашел в гости, становится зайкой

№25. Подвижная игра «Раз, два, три ищи».

Цель: Развивать умение ориентироваться в пространстве – находить спрятанный флажок, и сказать, где он. Продолжать учить соблюдать правила игры.

Ход игры: Дети стоят вдоль стены. Инструктор показывает флажок, говорит, что спрячет его. Дети поворачиваются лицом к стене. Инструктор прячет флажок и говорит:

«Раз, два, три, ищи!». Дети ищут спятанный флажок. Тот, кто первым найдет флажок, прячет его при повторении игры.

№26. Подвижная игра «Прятки».

Цель: Развивать умение ориентироваться в пространстве. Продолжать учить детей соблюдать правила игры.

Ход игры: Инструктор показывает детям, где можно прятаться. Затем подходит к определенному месту, закрывает глаза. А дети прячутся. Инструктор говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать!». Тот кого, инструктор, находит первым, становится вместо него. Игра повторяется.

№27. Подвижная игра «Мы веселые ребята».

Цель: Учить детей бегать в заданном направлении. Продолжать учить соблюдать правила игры, продолжать развивать быстроту бега и увертливость.

Ход игры: Дети становятся на одной стороне площадки за линией. Немного в стороне, сбоку от играющих, располагается ловишка. Играющие произносят:

«Мы веселые ребята,

Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас догнать,

Раз, два, три – лови!».

После этого все перебегают на другую сторону. Ловишка догоняет бегущих, осаленные им отходят в сторону. Ловишка не может ловить тех играющих, которые успевают перебежать за линию. Пойманные подсчитываются после каждой перебежки. После 2 - 3 перебежек подсчитывают, сколько всего играющих удалось поймать ловишке, и выбирают нового.

№28. Подвижная игра «Мяч через сетку».

Цель: Учить детей бегать в заданном направлении. Продолжать учить соблюдать правила игры, продолжать развивать быстроту бега и увертливость.

Ход игры: Небольшая группа играющих становится по обе стороны сетки, которая натянута на высоту поднятых рук ребенка, на расстоянии не менее 1 – 1.5 м. Затем дети начинают перебрасывать мяч друг другу. Так, если играющих четверо или более, то 1 ребенок бросает мяч через сетку на другую сторону. Поймавший перебрасывает его одному из соседей, а тот возвращает мяч за сетку. Взрослый подсчитывает, на какой стороне мяч больше падал на землю.