

## Картотека подвижных игр для средней группы.

### Найди свой цвет

**Материал.** Флажки 3—4 цветов (по числу детей и еще по одному каждого цвета).

**Ход игры.** Воспитатель предлагает им во время «прогулки» остановиться и закрыть глаза. В это время педагог переставляет флажки. По сигналу «найди свой цвет!» дети открывают глаза, находят флажок и бегут к нему. Воспитатель отмечает, какая группа собралась быстрее других.

### Найди себе пару

**Материал.** Флажки (по числу участников — по 2 флажка каждого цвета, один флажок должен остаться без пары).

**Ход игры.** В игре принимает участие нечетное число детей. Каждый ребенок получает один флажок. По сигналу воспитателя (например, удар в бубен) дети разбегаются по площадке (комнате). По другому сигналу (например, два удара в бубен или слова «найди пару») дети, имеющие одинаковые флажки, становятся рядом.

Один ребенок остается без пары.

Обращаясь к нему, все играющие говорят:

Ваня, Ваня (Маша, Оля и др., не зевай!

Быстро пару выбирай.

Затем по удару в бубен дети опять разбегаются по площадке, и игра повторяется.

**Указания к игре.** Во время бега дети должны держать свои флажки поднятыми вверх.

### Цветные автомобили

**Материал.** Флажки 3 цветов или круги, кольца (по числу участников и еще по одному флажку каждого цвета)

**Ход игры.** Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — автомобили. Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо.

Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки).

Он держит в руке флажки тех же цветов.

Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, начинают бегать по площадке (в любом

направлении); на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и возвращаются на место. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

**Указания к игре.** Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда на площадку выезжают все «автомобили».

Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным «автомобили (называет цвет) остановились».

Воспитатель может заменить цветовой сигнал словесным (например, «выезжают синие автомобили», «синие автомобили возвращаются домой»)

## **Трамвай**

**Материал.** Шнур, 3 флажка желтого, красного и зеленого цвета.

**Ход игры.** Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадки в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны (один ребенок держится правой рукой, другой — левой). Воспитатель находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флажка. Воспитатель поднимает флажок зеленого цвета, и дети бегут — трамвай движется. Добежав до воспитателя, дети смотрят, не сменился ли цвет флажка: если поднят зеленый флажок, движение трамвая продолжается; если появился желтый или красный флажок, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый.

Если желающих играть много, можно устроить остановку, на которой сидят дети и ждут прибытия трамвая. Когда трамвай подъезжает к остановке, он замедляет ход и останавливается; одни пассажиры выходят из трамвая, другие — входят. Воспитатель поднимает зеленый флажок: «Поехали!»

**Указание к игре.** Если детям более знаком автобус или троллейбус, можно трамвай заменить другим видом транспорта.

## **У медведя во бору.**

**Ход игры.** На одном конце площадки проводится черта. Это опушка леса. За чертой на расстоянии 2—3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположном конце площадки линией обозначается дом детей. Воспитатель назначает одного из играющих медведем. Остальные играющие — дети, они находятся дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети направляются к опушке леса, собирая

грибы, ягоды, делая соответствующие движения (наклон и выпрямление корпуса, и одновременно произносят хором стихи: У медведя во бору Грибы, ягоды беру, А медведь сидит И на нас рычит. Когда играющие произносят слово «рычит», «медведь» с рычанием встает, а дети бегут домой. ' «Медведь» старается их поймать (коснуться). Пойманного «медведь» отводит к себе в дом. Дети возобновляют сбор грибов и ягод.

**Правила игры.** Бежать до окончания текста не разрешается ни детям, ни «медведю». Когда будут пойманы 2—3 играющих, выбирают нового медведя.

Указания к игре. Воспитателю следует подчеркнуть, что дети не боятся медведя, что они убегают, лишь когда он бросается за ними. Медведь тоже не сразу бросается ловить: он должен сперва поглядеть на них, поворчать. Медведи выбираются только из числа тех, кто ни разу не нарушил правила и кого не поймали.

### **Пробеги тихо**

**Ход игры.** Дети делятся на группы по 5—6 человек. Они стоят за чертой на одном конце площадки. Выбирается водящий, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу воспитателя одна группа бежит мимо водящего на противоположном конце площадки до условленного места (черты).

Дети должны бежать бесшумно. Если водящий услышит шум шагов, он говорит «стой» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, откуда слышит шум. Если он указал правильно, дети отходят в сторону: если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так поочередно пробегают все группы детей. Выигрывает та группа, которую не услышал водящий. При повторении игры водящий меняется.

**Указание к игре.** Эту игру лучше проводить в помещении, когда дети в тапочках или другой легкой обуви и им удобнее бежать на носочках. Кроме того, на участке бесшумно бежать трудно: шуршит песок, листья и пр.

### **Огуречик, огуречик.**

**Ход игры.** На одном конце площадки — ловишка (воспитатель, на другом — дети.

Ребята приближаются к ловишке прыжками на двух ногах.

Педагог говорит:

Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот кончик:

Там мышка живет,  
Тебе хвостик отгрызет

При последних словах дети убегают на свои места, а воспитатель их догоняет.

### **Лиса в курятнике**

**Ход игры.** На одной стороне площадки очерчивается курятник (размер зависит от числа играющих). В курятнике на насесте (на скамейках) сидят «куры». На противоположной стороне площадки огорожена лисья нора. Все остальное место — двор.

Один из играющих назначается лисой. По сигналу воспитателя «куры» спрыгивают с насеста, ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу воспитателя «лиса!» «Куры» убегают в курятник и взбираются на насест, а «лиса» старается утащить «курицу», не успевшую спастись, и уводит ее в свою нору. Остальные «куры» снова спрыгивают с насеста, и игра возобновляется.

Когда «лиса» поймает 2—3 кур, на эту роль назначается другой ребенок.

### **Охотник и зайцы**

**Ход игры.** На одной стороне площадки воспитатель очерчивает место для «охотника», на роль которого назначают одного из детей. На другой стороне обозначаются кружками места «зайцев». В каждом кружке находится по 2—3 «зайца». «Охотник» обходит площадку, как бы разыскивая следы «зайцев», затем возвращается к себе.

Воспитатель говорит: — Выбежали на полянку зайцы.

Зайцы выбегают из своих кружков и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По сигналу воспитателя «охотник!» «Зайцы» останавливаются, поворачиваются к «охотнику» спиной, а он, не сходя с места. Бросает в них мячом. Тот «заяц», в которого «охотник» попал мячом, считается подстреленным, и «охотник» уводит его к себе.

Игра повторяется 3 раза. Затем воспитатель производит подсчет подстреленных зайцев, выбирает другого охотника, и игра продолжается.

### **Накинь кольцо**

**Материал.** Различные фигурки (слон с поднятым хоботом, гусь с вытянутой шеей, зайчик с поднятой лапой и т. п.); кольца.

**Ход игры.** Игра заключается в набрасывании колец на различные забавные фигурки. На расстоянии 1, 5-2 м от фигуры проводится черта — граница, с которой дети бросают кольца. Воспитатель показывает, как надо встать, как держать кольцо в горизонтальном положении, как бросать (от себя, чтобы оно оставалось в горизонтальном положении и во время полета (у детей это получается не сразу, поэтому предварительно нужно помогать ребенку, направляя движение его руки).

### **Мяч через веревку (сетку)**

**Материал.** Веревка, сетка, мяч.

В варианте игры: мячей взять в 2 раза меньше количества участников.

**Ход игры.** Между деревьями или гимнастическими стойками натягивается веревка или сетка на уровне груди ребенка. По обе стороны веревки (сетки) на расстоянии 1 м от нее проводятся линии. Группы детей (по 4—6 человек с каждой стороны) становятся на линиях друг против друга. Тот, кто стоит с краю, получает мяч. По сигналу воспитателя «начинай!» он бросает мяч через сетку ребенку, стоящему напротив. Тот, поймав мяч, перебрасывает его стоящему рядом и т. д. Когда мяч дойдет до последнего играющего, воспитатель отмечает, какие ошибка были у одной и другой группы играющих. При повторении игру начинает другая группа.

**Вариант игры.** Все дети одной из групп получают мячи и перебрасывают их стоящим напротив.

### **Кролики**

**Материал.** Обручи, стульчики (по числу обручей, большой стул).

**Ход игры.** На одной стороне площадки кладутся обручи — клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к которым вертикально привязываются обручи. На противоположной стороне ставится стул — дом сторожа, на этом стуле сидит воспитатель. Между домом и клетками кроликов — луг. Дети маленькими группами по 3—4 человека становятся в кружки.

«Кролики сидят в клетках», — говорит воспитатель, выполняющий роль сторожа; дети присаживаются на корточки. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает «кроликов» со словами: «Погуляйте, поешьте травки». «Кролики» пролезают в обручи и начинают бегать и прыгать.

Через некоторое время воспитатель говорит: «Бегите в клетки!»

«Кролики» бегут домой, каждый возвращается в свою клетку, пролезая снова в обруч. «Кролики» до тех пор находятся в клетке, пока сторож снова не выпустит их.

## **Котята и щенята**

**Материал.** Гимнастическая стенка, скамейки (лесенка).

**Ход игры.** Игру можно проводить в комнате, где есть гимнастическая стенка, или на участке.

Играющих делят на две группы. Дети одной группы изображают котят, дети другой — щенят. «Котята» находятся около гимнастической стенки; «щенята» — на другой стороне комнаты (в будках за скамейками, за лесенкой, поставленной на ребро). Воспитатель предлагает «котьятам» побегать легко, мягко. На слова воспитателя «щенята!» вторая группа детей перелезает через скамейки. Они на четвереньках бегут за «котьятами» и лают «ав-ав-ав!». «Котята», мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку. Воспитатель все время находится рядом. «Щенята» возвращаются в свои домики. После 2—3 повторений дети меняются ролями, и игра продолжается.

## **Где купался, Иванушка?**

**Материал.** Небольшой камушек.

**Ход игры.** Дети садятся на скамейку. Одного из них назначают Иванушкой. Он отходит в сторону, остальные играющие складывают ладони «чашечкой» и кладут их на колени.

У воспитателя в ладонях, сложенных вместе, небольшой камушек. Водящий встает к играющим спиной.

Дети хором произносят:

Где купался, Иванушка?

Среди белого камушка.

Белый камень у меня, у меня

Говорите на меня, на меня. Белый камень у меня, у меня,

Говорите на меня, на меня. В это время воспитатель поочередно касается сложенными ладонями

Всех детей и одному из них незаметно опускает камушек

К тому времени, когда дети заканчивают произносить текст, все ладошки должны быть закрыты. Иванушка поворачивается к играющим и старается отгадать, у кого камушек.

Если отгадает, садится на место ребенка, у которого был камушек, а тот становится Иванушкой. Если не отгадает, водит еще раз. Не отгадав и на следующий раз, садится на конец скамейки, а Иванушка

выбирается вновь.

Когда дети хорошо усвоят игру, они организуют ее самостоятельно, выбирая ведущего и Иванушку с помощью считалки.

### **Теремок (хороводная игра)**

**Ход игры.** Играющих может быть любое число, но не меньше 6 человек. Дети договариваются, кто будет мышкой, лягушкой, зайцем, лисичкой, волком и медведем. Мышек, лягушек и др. может быть несколько, только медведь-ловишка должен быть один (он выбирается с помощью считалки). Все играющие берутся за руки, идут по кругу и говорят или поют:

Стоит в поле теремок, теремок,  
Он не низок, не высок, не высок,  
Вот по полю, полю мышка бежит,  
У дверей остановилась и стучит.

Все дети-мышки вбегают в круг и говорят:

Кто-кто в теремочке живет,  
Кто-кто в невысоком живет?

Никто не отвечает, и они остаются в кругу. Остальные дети идут по кругу и снова говорят те же слова, но вместо мышки называют лягушку и т. д. Каждый раз названные дети выбегают в круг и спрашивают:

Кто-кто в теремочке живет,  
Кто-кто в невысоком живет?

Им отвечают все стоящие внутри круга;

Я — мышка-норушка.

Я — лягушка-квакушка, и т. д.

А ты кто?

Услышав соответствующий ответ, говорят: «Иди к нам жить».

Остается один медведь. Он ходит вокруг собравшихся вместе животных и на их вопрос «а ты кто?» говорит: «А я мишка — всех ловишка».

При этих словах все бегут в условное место, медведь старается их поймать. Пойманным детям медведь сам говорит, кто из них кем будет при повторении игры; остальные роли распределяются по желанию.

### **Указания к игре.**

Каждый раз, когда дети идут по кругу, они меняют направление. Участникам игры можно надеть соответствующие шапочки-маски. «Медведь» выбирается тем же порядком, и игра продолжается.

### **Сидит, сидит зайка.**

**Ход игры.** У стены на корточках сидит «зайка».

«Охотники» (10—12 человек) расположились группой у противоположной стены. Участвующие в игре дети говорят: Сидит, сидит зайка, («Зайка» поворачивает голову из стороны в сторону и замирает, прислушиваясь.)

Сидит зайка серый

Под кустом, под кустом.

Охотнички едут, («Охотнички» скажут галопом по кругу и задерживаются на том месте, где их застанет речь «зайки».)

Едут, скачут в поле

Во пустом, во пустом.

«Вы, охотнички, скачите, (Говорит один «зайка», стоя во весь рост и слегка сгибая ноги в коленях.)

На мой хвостик поглядите: (Делает прыжок, еще прыжок и еще прыжок, поворачиваясь спиной к охотникам.)

Я не ваш, Я ушел!» «Зайка» убегает: «Охотники» ловят его, держась за руки и стараясь окружить его. Выбегать из-под рук «охотников» «зайка» не имеет права, если круг замкнулся— он пойман. На роль зайца назначают другого ребенка, и игра повторяется

## Где постучали?

**Материал.** Небольшая палочка, косынка (белый бумажный колпак).

**Ход игры.** Дети садятся на стульчики, расставленные по кругу.

Выбирается водящий. Он выходит на середину круга, и ему завязывают глаза. Остальные дети должны сидеть очень тихо.

Воспитатель бесшумно проходит позади детей, останавливается возле кого-либо из сидящих и стучит палочкой о спинку стула, а затем

прячет палочку за его спиной, чтобы ее не было видно. Потом она

тихо отходит в сторону и говорит: «Пора!» Стоящий в кругу должен отгадать, где постучали, и подойти к тому, у кого спрятана палочка.

Отгадав правильно, водящий садится на место того ребенка, у

которого была палочка, а тот становится водящим. Если же водящий ошибся, то игра повторяется с ним же. Надо попросить детей сидеть

еще тише, чтобы не мешать ему слушать. Если он не отгадает и во второй раз, выбирается другой водящий и игра продолжается.

**Указание к игре.** Под косынку, которой завязывают глаза детям, надо каждый раз подкладывать кусочек белой бумаги или вместо повязки надевать водящему бумажный колпак.