

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 22 «Планета детства»

Картотека подвижных игр
(средняя группа)

Инструктор по физической культуре:
Золотов С.О.

Ханты-Мансийск, 2021

Подвижная игра «Хитрый лис»

Цель: воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры; упражнять в лазании по гимнастической стенке; закреплять умение согласовывать движения со словами; формирование осторожность и осмотрительность на гимнастической стенке.

Игровой материал: гимнастическая стенка, шапочки кур и лисицы.

Ход игры: Дети выполняют движения проговаривая слова:

В огороде, во дворе

Курицы гуляли.

Зёрнышки клевали,

Червячка искали. (*дети ходят, имитируя движения кур*)

Вдруг откуда ни возьмись

Появился хитрый лис.

Куры быстро на насест!

А не то всех вас он съест! (дети бегают и забираются на гимнастическую стенку)

Подвижная игра «День и ночь»

Цель:

Ход игры: Выбирается совушка, остальные дети изображают бабочек, птичек и т.д. По сигналу «день» дети бегают по всему залу, на сигнал «ночь» все замирают, останавливаясь на том месте, где их застал сигнал. Совушка выходит из своего гнезда и тех, кто пошевелится, забирает к себе. Игра повторяется.

Подвижная игра «Птички и птенчики»

Цель:

Ход игры: Перед самым началом игры воспитатель рисует на полу круги. Это будут «гнезда» для птенчиков. Одно «гнездо» для одной только группы. Дети делятся на 3-4 группы и расходятся по своим «гнездам». В каждой группе выбирается «птичка — мать». Воспитатель дает команду «полетели». «Птенчики» выходят из своих домиков и «летают» (машут руками, имитируя крылья, и ходят). «Птички – матери» тоже «вылетают» из своих гнезд, но держаться подальше от остальных детей. Они изображают поиск корма, т. е. червячков. Звучит сигнал «домой». Птички-матери возвращаются в гнезда и зовут своих птенцов. Те вновь усаживаются в «гнезда» и птичка-мать начинает кормить своих детей. Игра повторяется заново и так 3-4 раза.

Подвижная игра «Цветные автомобили»

Цель: закреплять знание цвета, совершенствовать ориентировку в пространстве, развивать реакцию

Ход игры: Дети рассаживаются вдоль стены на стульчики. Их назначают «автомобилями». Каждому раздаются флажки разных цветов. Воспитатель встает перед детьми и держит в руке по одному флажку тех же цветов, что и у детей. Воспитатель поднимает вверх любой флажок, например, красный. Это сигнал для «автомобилей», что пора выезжать из своих «гаражей». Дети, у кого красный флажок встают и ходят по комнате, при этом гудят, изображая автомобиль. Воспитатель опускает флажок. «Автомобили» сразу же останавливаются и не двигаются с места. Звучит команда «пора домой». «Автомобили» разъезжаются каждый на свое место.

Воспитатель опять поднимает флажок, но уже другого цвета и игра продолжается – выезжают другие «автомобили». В эту игру можно играть не более 6 минут!

Подвижная игра «Самолёты»

Цель: учить обучающихся бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; приучать их внимательно слушать сигнал и начинать движение по словесному сигналу.

Описание. Воспитатель предлагает детям подготовиться к «полёту», показав предварительно, как «заводить» мотор и как «летать».

Воспитатель говорит: «К полёту подготовиться. Завести моторы!» - дети делают вращательные движения руками перед грудью и произносят звук: «Р-р-р». После сигнала воспитателя: «Полетели!» - дети разводят руки в стороны (как крылья у самолёта) и «летят» - разбегаются в разные стороны. По сигналу воспитателя: «На посадку!» - дети садятся на скамейку.

Подвижная игра «Воробышки и кот»

Цель:

Ход игры: Дети – «воробышки», воспитатель – «кот». «Воробышки» сидят на «крыше» (на стульчиках или на скамеечке). Дается команда «воробышки полетели». «Воробышки» спрыгивают с «крыши» и начинают «летать», т. е. бегать и махать руками, точно крыльями. Пока дети бегают «кот» спит.

Затем она внезапно просыпается и мяукает «Мяу, мяу».

Это сигнал, что кошка вышла на охоту.

«Воробышки» сразу разбегаются по своим местам на «крышу», а «кот» их ловит и отводит в свой «домик».

Подвижная игра «Снежинки и ветер»

Цель: развитие воображения обучающихся, внимательности, умения играть в коллективе; упражнять в беге, делать повороты вокруг себя, в приседании.

Описание Воспитатель произносит слова:

А сейчас я посмотрю:

Кто умеет веселиться,

Кто мороза не боится.

Воспитатель – «ветер» имитирует дуновение ветра, а дети – «снежинки» передвигаются по площадке, изображая полёт снежинок. Дети прячутся (присаживаются, когда воспитатель прекращает дуть.

Подвижная игра «Гуси-гуси»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции; закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли; согласовывать слова с игровыми действиями.

Ход игры: на одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной – стоит пастух. Сбоку – логово, в котором живет волк. Остальное – луг. Выбираются дети исполняющие роли волка и пастуха, остальные – гуси. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси: Га- га-га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да!

Пастух: Так летите.

Гуси: Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой!

Пастух: Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья, летят, а волк старается их поймать. После нескольких перебежек подсчитывается количество пойменных.

Подвижная игра «Солнышко и дождик»

Цель: формировать умение ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Ход игры: дети сидят на стульчиках. Воспитатель говорит «Солнышко!». Дети ходят и бегают по залу в разных направлениях. После слов «Дождик!», они бегут под зонт.

Игра может проходить с музыкальным сопровождением. После того как игра хорошо освоена, слова можно заменять звуковыми сигналами.

Подвижная игра «Догони меня»

Цель: учить обучающихся быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать ловкость.

Описание. Дети сидят на скамейке. Воспитатель предлагает им догнать его и бежит в сторону, противоположную от обучающихся. Дети бегут за воспитателем, стараясь поймать его. Когда они подбегают к нему, воспитатель останавливается и говорит: «*Убегайте, убегайте, догоню!*» Дети бегом возвращаются на свои места.

Указания к проведению. Воспитатель не должен слишком быстро убегать от обучающихся: им интересно его поймать. Не следует и слишком быстро бежать за детьми, так как они могут упасть. Сначала бег проводится только в одном направлении. Когда дети подбегут к воспитателю, надо отметить, что они умеют быстро бегать. При повторении игры воспитатель может менять направление, убегая от обучающихся.

Подвижная игра «Мыши и кот»

Цель: приучать обучающихся бегать легко, на носках, не наталкиваясь друг на друга; ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

Описание Дети сидят на скамейках – это «*мыши в норках*». На противоположной стороне площадки сидит «*кот*», роль которого исполняет воспитатель. «*Кот*» засыпает (закрывает глаза, а «*мыши*» разбегаются по площадке. Но вот «*кот*» просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить «*мышей*». «*Мыши*» быстро убегают и прячутся в «*норках*» (*занимают свои места*). Пойманных «*мышек*» «*кот*» уводит к себе. Когда остальные «*мыши*» спрячутся в «*норках*», «*кот*» ещё раз проходит по площадке, затем возвращается на своё место и засыпает. «*Мыши*» могут выбегать из «*норок*» тогда, когда «*кот*» закроет глаза и заснёт, а возвращаться в «*норки*» - когда «*кот*» проснётся и замаякает. Воспитатель следит, чтобы все «*мышки*» выбегали и разбегались как можно дальше от «*норок*». «*Норками*», кроме скамеек, могут служить дуги для подлезания, и тогда дети – «*мышки*» - выползают из своих «*норок*».

Подвижная игра «Найди свой цвет»

Цель: учить обучающихся быстро действовать по сигналу,

ориентироваться в пространстве; развивать ловкость.

Описание. В разных сторонах площадки воспитатель кладёт обручи (*изготовленные из картона*) и в них ставит по одной кегле разного цвета. Одна группа обучающихся становится вокруг кегли красного цвета, другая – жёлтого, третья – синего. По сигналу воспитателя: «*На прогулку!*» - дети расходятся или разбегаются по всей площадке в разных направлениях. На второй сигнал: «*Найди свой цвет!*» - дети бегут к своим местам, стараясь найти кеглю своего цвета. Игра повторяется.

Подвижная игра «Лохматый пёс»

Цель: учить обучающихся двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

Описание. Дети стоят на одной стороне площадки. Один ребёнок, находящийся на противоположной стороне, изображает «пса». Дети тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пёс,
В лапы свой уткнувши нос,
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдём к нему, разбудим
И посмотрим: «*Что-то будет?*»

Дети приближаются к «псу». Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, «пёс» вскакивает и громко «лает». Дети разбегаются, «пёс» старается поймать кого-нибудь. Когда все дети спрячутся, «пёс» возвращается на место.

Подвижная игра «Мышеловка»

Цель: развивать быстроту, ловкость, внимание; учить согласовывать слова с игровыми действиями.

Ход игры: играющие делятся на две неравные подгруппы. Меньшая образует круг – мышеловку. Остальные – мыши. Игроки в кругу двигаются и приговаривают

Ах, как мыши надоели, развелось их просто страсть.
Все погрызли, все поели, всюду лезут – вот напасть.

По окончании слов дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу дети опускают руки и приседают. Мыши, не успевшие выбежать, считаются пойманными. Они тоже встают в круг. Игра продолжается. Когда большая часть детей поймана, подгруппы меняются местами.

Подвижная игра «Лиса и куры»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, учить действовать по сигналу, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: на одной стороне зала находится курятник (можно использовать скамейки). На насесте сидят куры. На другой стороне – нора лисы. По сигналу куры спрыгивают с насестов и свободно передвигаются по свободному пространству. Со словами «Лиса!» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу. Не успевшую спастись она уводит в сою нору. Когда водящий поймает 2-3 кур,

выбирается другой ловишка.

Подвижная игра «Ловишки с ленточками»

Цель: развивать быстроту, ловкость, глазомер; совершенствовать ориентировку в пространстве, бег врассыпную.

Ход игры: дети стоят в кругу, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу дети разбегаются в разные стороны, а ловишка старается вытянуть у них ленточки. На сигнал остановки дети собираются в круг, водящий подсчитывает ленточки.

Игру можно проводить с усложнением:

- в кругу стоят двое ловишек.
- ловишки нет, мальчики собирают ленточки у девочек, а девочки у мальчиков.

Подвижная игра «Найди себе пару»

Цель: развивать ловкость, умение избегать столкновений, действовать по сигналу быстро.

Ход игры: для игры необходимы платочки по количеству детей. половина платочков одного цвета, половина другого. По сигналу воспитателя дети разбегаются. На слова «Найди пару!» дети имеющие одинаковые платочки встают парой. В случае если ребенок остался без пары, играющие говорят «Ваня, Ваня не зевай, быстро пару выбирай».

Слова воспитателя можно заменить звуковым сигналом. Игра эмоциональней проходит с музыкальным сопровождением.

Подвижная игра «Бездомный заяц»

Из числа играющих выбирают охотника, остальные – зайцы. Они находятся в норках (кружках). Количество норок (кружков) на одну меньше числа зайцев. Охотник старается поймать зайца, который остался без домика. Тот убегает. Он может спастись в любой норке – забежать в кружок. Теперь уже другой заяц остается без норки, и его ловит охотник. Если охотник поймает (коснется) зайца, то они меняются ролями. Если охотник долго не может никого поймать, то на его роль выбирают другого ребенка.