**Картотека подвижных игр для средней группы**

**СЕНТЯБРЬ**

**Подвижная игра «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.

**Подвижная игра «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.

**ОКТЯБРЬ**

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

*Цель:* развитие у детей скорости реакции на словесный сигнал, развитие внимания; упражнять детей в беге.

*Описание*: Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают «медведем». На площадке для игры очерчивают два круга. Первый круг – это берлога «медведя», второй – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и «медведь» ловит его, то уже сам становится «медведем».

**Подвижная игра «Огуречик, огуречик … »**

*Цель:*учить прыгать на двух ногах с продвижением вперёд; воспитывать умение играть в подвижную игру с простым содержанием и несложными движениями.

*Описание:* На одной стороне зала – один из детей - ловишка, на другой стороне – дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Произносится текст:

*Огуречик, огуречик,*

*Не ходи на тот конечик,*

*Там мышка живет,*

*Тебе хвостик отгрызет.*

Дети бегут за условную черту, а ловишка их догоняет. Воспитатель произносит текст в таком ритме, чтобы дети смогли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

**НОЯБРЬ**

**Подвижная игра «Зайцы и волк»**

*Цель*. Приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом. Учить ориентироваться в пространстве, находить свое место (куст, дерево).

*Описание*. Дети-зайцы прячутся за кустами и деревьями. В стороне за кустом находится волк. Зайцы выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу воспитателя: "Волк идет!" - зайцы убегают и прячутся за кусты, под деревьями. Волк пытается догнать их.

В игре можно использовать небольшой текст:

Зайки скачут: скок, скок, скок,

На зеленый на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают,

Не идет ли волк?

Дети выполняют действия, о которых говорится в стихотворении. С окончанием текста появляется волк и начинает ловить зайцев.

*Указания к проведению*. Ребенок, исполняющий роль волка, должен быть подальше от кустов, где прячутся дети. Первое время роль волка выполняет воспитатель, при этом он не спешит поймать зайцев, давая возможность детям убежать и спрятаться. Затем можно предложить выполнять роль волка детям по желанию.

**Подвижная игра «Лохматый пес»**

*Цель*. Учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

*Описание*. Дети сидят или стоят на одной стороне зала или площадки. Один ребенок, находящийся на противоположной стороне, на ковре, изображает пса. Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнувши нос,

Тихо, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим

И посмотрим: "Что-то будет?"

Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пес гонится за ними и старается поймать кого-нибудь и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пес возвращается на место и опять ложится на коврик.

*Указания к проведению*. Место, где находится пес, и место, куда убегают дети, должны располагаться подальше одно от другого, чтобы было пространство для бега. Воспитатель следит за тем, чтобы дети не трогали пса при приближении к нему и не толкали друг друга, убегая от него.

**ДЕКАБРЬ**

**Подвижная игра «Кролики»**

*Цель:* Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.

*Описание:* На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках!» - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки!». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает.

Правила:

Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток.

Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки!».

Варианты: В каждую клетку поставить скамеечку или стульчик по числу кроликов.

**Подвижная игра «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 игры:* 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.

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса! ».

**ЯНВАРЬ**

**Подвижная игра «Совушка»**

*Подготовка.* Из числа играющих выбирается "совушка". Её гнездо - в стороне от площадки. Оно может быть очерчено, отгорожено гимнастической скамейкой. Играющие на площадке располагаются произвольно. "Совушка" в гнезде.

*Содержание игры.* По сигналу ведущего: "День наступает, всё оживает!" - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По второму сигналу: "Ночь наступает, всё замирает - сова вылетает!" - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. "Совушка" выходи 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 играющих.

Затем "совушка" опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

Побеждают игроки, которые не были пойманы ни разу. Также можно отметить лучшего водящего - поймавшего большее количество игроков.  
  
*Правила игры:* 1. "Совушке" запрещается подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному - вырываться. 2. После двух-трёх выходов "совушки" на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ей ни разу не попались.

**Подвижная игра «Трамвай»**

*Цель:* Упражнять детей в умении согласовывать свои действия с действиями других детей; развивать пространственные представления, быстроту реакции на сигнал.

*Правила:*

* Дети стоят в колонне парами, взявшись за руки,- это вагончики трамвая. Свободными руками они держатся за шнур, одни дети держатся правой рукой, другие – левой.
* Трамвай движется по кругу.
* Воспитатель стоит в углу физкультурного зала, изображая светофор.
* Поднятый вверх флажок зеленого цвета – трамвай движется, на красный – проезд запрещен, на желтый – двигаться нельзя, но надо приготовиться.

*Усложнение:* по указанию воспитателя трамвай может двигаться то быстрее, то медленнее; при следующих повторениях игры педагог предлагает детям во время остановки трамвая выйти погулять на лужайку, собирать цветы, ягоды и т. п. Имитируя эти действия, дети проделывают ряд движений: бегают, наклоняются, приседают, подпрыгивают и т. д.

**ФЕВРАЛЬ**

**Подвижная игра «Цветные автомобили»**

*Цель*: Упражнять детей в ходьбе и беге в разных направлениях; развивать подражательность, быстроту реакции на зрительный сигнал, ориентировку в пространстве.

*Правила:*

* Дети – автомобили размещаются на скамейке.
* Каждому из играющих дается один из цветных кругов ( красный, синий, зеленый) – это руль.
* Воспитатель поднимает кружок любого цвета.
* Все дети имеющие руль такого цвета, бегут по залу в разных направлениях, подражая автомобилю: гудят, газуют…
* Когда воспитатель опускает кружок, дети останавливаются и направляются каждый в свой гараж
* Воспитатель может поднимать один, два или все круги одновременно, тогда все машины выезжают из своих гаражей.

*Усложнение*:Дети с рулями одного цвета собира­ются не на скамейке, а в разных углах зала, обозначенных воспитателем заранее флагом определенного цвета, и строятся в колонны. Воспитатель отмечает, какая группа раньше собралась. Также воспитатель может предложить во время прогулки остановиться, за­крыть глаза, а сам тем временем переставляет флаги, стоящие в углах комнаты.

**Подвижная игра «Птички и кошка»**

*Задачи*: 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.

*Правила*:

Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

Варианты: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

**МАРТ**

**Подвижная игра «Самолеты»**

*Задачи:* Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

*Описание:* Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

*Правила:*

Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!».

По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

Варианты: Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

**Подвижная игра «Попади мешочком в круг»**

*Задачи:* 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!».

Варианты: Вместо мешочков бросать шишки; разделить детей на подгруппы, каждая бросает в свой круг; увеличить расстояние.

**АПРЕЛЬ**

**Подвижная игра «Через ручеек»**

*Задачи*: Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

*Описание:* Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.

*Правила*:

Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек.

Перебираться можно только по сигналу.

*Усложнение*: Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге.

**Подвижная игра «Лошадки»**

*Задачи*: Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

*Описание*: Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

*Правила:*

Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

*Усложнение*: Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки.

**МАЙ**

**Подвижная игра «Найди и промолчи»**

*Задачи*: Учить ориентироваться в зале. Воспитывать выдержку, смекалку.

*Материал*: Любой предмет, который можно спрятать.

*Описание*:  Детям воспитатель показывает предмет, и после того как они закрыли глаза, он прячет его. Потом предлагает поискать, но только не брать, а сказать на ушко, где он спрятан. Кто нашёл первый тот и ведущий в следующей игре.

**Подвижная игра «Зайка серый умывается…»**

*Задачи*: Упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперёд. Учить соотносить действия со словами.

*Материал:* Маска зайки.

*Описание*: Все становятся в круг, выбирается зайка, он становится в центр круга. Дети, образующие круг говорят:

Зайка серый умывается.                          Вымыл хвостик,

Видно, в гости собирается,                     Вымыл ухо,

Вымыл носик                                            Вытер сухо!

Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту. Затем он подпрыгивает на двух ногах, продвигаясь (идёт в гости) к кому-нибудь из стоящих в кругу. Тот становится на место зайки.