**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ**

**ПОДГОТОВИЛА :КОСТИКОВА Ю.О**

**«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.

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

**«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»**

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

Описание: 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.

Правила:

Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит! ».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

Варианты: Ввести 2 медведей. Поставить на пути преграды.

**«КОШКА И МЫШКА»**

Задачи: Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

Описание: Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бегает вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят:

«Ходит Васька серенький,

Хвост пушистый – беленький.

Ходит Васька – кот.

Сядет, умывается,

Лапкой вытирается, песенки поет.

Дом неслышно обойдет,

Притаится Васька – кот.

Серых мышек ждет».

После слов кошка начинает ловить мышку.

Правила:

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убегать после слова «ждет».

Варианты: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.

**«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.

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

**«КТО БРОСИТ ДАЛЬШЕ МЕШОЧЕК»**

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании в даль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.

Описание: Дети стоят вдоль стены. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 разных цветов. По слову воспитателя «Бросай! » дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше и говорит: «Поднимите мешочки! ». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей, которые занимают места бросавших мешочки. Игра заканчивается, когда все дети бросят мешочки.

Правила:

Бросать и поднимать мешочки можно только по слову воспитателя.

Варианты: Поставить ориентиры – кто дальше. Бросать шишки, мячики, копья

**«ГОРЕЛКИ».**

Задача: научить соблюдать правила игры, развивать ловкость, быстроту, соблюдать правила игры.

Ход игры. Дети стоя в колонне парами. Перед ними – линия, на ней – водящий.

Говорят хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Глянь на небо –

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три, беги.

После слова "беги" дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать впереди водящего. Водящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если водящему удается это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет водящим. Если водящему не удалось поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый водящий. Игра возобновляется.

Примечание. Воспитатель следит, чтобы дети не выбегали из колонны раньше времени.

**«МЫШИ ВОДЯТ ХОРОВОД»**

ЗАДАЧА: научить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, ориентироваться в пространстве, бегать легко, на носках, стараясь не попадаться ловящему.

Ход игры.

Выбирается водящий «кот Васька», остальные — «мыши». Воспитатель говорит:

Текст Движения

«ЛЯ –ЛЯ - ЛЯ»

На печурке дремлет кот.

Ля-ля-ля!

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите!

Вот проснется Васька-кот —

Разобьет ваш хоровод!

«Мыши» не слушаются, бегают, пищат.

Вот проснулся

Васька-кот,

Разбежался хоровод! »

«Кот» бегает за «мышами».

Игра повторяется 2—3 раза.

**«МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА»**

ЗАДАЧА: научить ходить и бегать врассыпную на ограниченной площади. Развивать быстроту, ловкость.

Ход игры. Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки также проводится черта. В центре площадки находится водящий. Играющие хором произносят:

Мы весёлые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать!

Раз, два, три – лови!

Ловишка ловит детей.

После слов «Лови! » дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот, кого ловишка успел задеть, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой водящий. Игра повторяется 3-4 раза.

**«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»**

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

Описание: Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару! », дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай! ».

Правила:

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя.

Каждый раз играющие должны иметь пару.

Варианты: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

В эту подвижную игру могут играть дети от 4-х лет. Игра полезна для развития внимательности и реакции.

Перед началом игры на площадке необходимо отчертить две линии, расположенные на расстоянии нескольких метров друг от друга. Между этими линиями будет проходить так называемая «дорога».

По считалке выбирают игрока, который станет водящим, играя роль «светофора». Все остальные участники игры, кроме «светофора», выстраиваются за одной из линий, «светофор», повернувшись спиной к игрокам, караулит на «дороге».

Не оборачиваясь, «светофор» называет какой-либо цвет. Если игрок может отыскать на себе какой-нибудь предмет названного цвета (одежда, заколка и тому подобные вещи, вплоть до пятнышка от сока), то он может взяться за этот предмет рукой и спокойно перейти через «дорогу».

Если же ничего подходящего найти не получается, то игрокам не остается ничего другого, кроме как попытаться бегом попасть на другую сторону «дороги», не выбегая за ее пределы. «Светофор» должен ловить нарушителей, стараясь их осалить. Нарушитель, которого коснулся «светофор», сам становится «светофором».

**«ХОЛОДНО-ЖАРКО»**

Игроки сидят по кругу. Водящий бросает мяч игрокам поочередно, называя при этом какое-нибудь слово. Игрок, поймавший мяч, должен подобрать слово с противоположным значением. Например: веселый – грустный, большой – маленький, высокий – низкий, сладкий – кислый и т.д. Игрок, который не смог быстро назвать противоположное слово, выбывает из игры. Уважаемый посетитель, Вы зашли на сайт как незарегистрированный пользователь. Мы рекомендуем Вам зарегистрироваться либо зайти на сайт под своим именем.

Подвижная игра "Краски" знакома многим детям. Эта народная русская игра для нескольких человек.Чем больше детей вместе играют в "Краски", тем веселее игра. Представляю вам два варианта этой подвижной летней игры.

**«КРАСКИ»**

**Приготовления к игре:**

Для игры "Краски" среди участников выбирают одного ведущего-продавца и одного покупателя-монаха, остальные дети становятся красками. Участники-краски сидят в кругу или в беседке, иногда дети становятся в шеренгу. Продавец тихо (на ушко) говорит каждому какой цвет краски ему соответствует . Дети запоминают свой цвет. Монах-покупатель не должен знать цвета красок.

**Ход игры**:

Монах приходит в магазин красок и обращается к продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской.
- За какой?

Монах называет цвет краски (например, голубой). Если такой краски нет, то продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по голубой дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

Задания для монаха могут быть разные: проскакать на одной ножке, пройти уточкой, вприсядку или как-то по другому.

Если названная краска в магазине присутствует, то продавец отвечает монаху:

- Есть такая!
- Сколько стоит?
- Пять рублей (Монах громко хлопает по ладони продавца пять раз).

**«ЛОВИШКИ С ЛЕНТОЧКАМИ»**

Дети строятся в круг; у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три — лови!» — дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за играющими, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленточку. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три в круг скорей беги!» все строятся в круг. Воспитатель предлагает поднять руки тем, кто лишился ленточки, т. е. проиграл, и подсчитывает их. Ловишка возвращает ленточки детям, и игра повторяется, с новым водящим.

**«ОХОТНИКИ И ЗАЙЦЫ»**

Из числа играющих выбирается охотник, остальные зайцы. На одной стороне зала (площадки) отводится место для охотника, на другой — дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают из кустов и прыгают на двух ногах (или на правой и левой поочередно) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» — зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч (в руках у него два-три мяча). Те, в кого он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.

После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но не из числа пойманных. Для проведения данной игры (во избежание травм) лучше использовать самодельные мячи, сшитые из кусочков ткани.

**«МЫШЕЛОВКА»**

Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая: «Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели,

Всюду лезут – вот напасть.

Берегитесь же, плутовки.

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз!»

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

В конце игры воспитатель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке

**«ЛИСА В КУРЯТНИКЕ»**

Задачи: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

Описание: 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.

Правила:

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

Варианты: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

 **«БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ»**

Цель: развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге

Описание игры: из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки – «свой домик». Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке – становится бездомным зайцем. Если охотник поймает, то меняются ролями. Продолжительность игры 5-7 минут

**«СОЛНЫШКО И ДОЖДИК»**

Цель. Учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга,
приучать их действовать по сигналу воспитателя.
Описание. Дети сидят на стульчиках или скамейках. Воспитатель говорит:
"Солнышко! Идите гулять!" Дети ходят и бегают по всей площадке. После слов "Дождик!
Скорей домой!" они бегут на свои места. Когда воспитатель снова произносит:
"Солнышко! Можно идти гулять", игра повторяется.
А нас дождик не намочит
Указания к проведению. В игре участвует сначала небольшое число детей, затем
может быть привлечено 10-12 человек. Вместо домиков-стульев можно использовать
большой пестрый зонтик, под который дети прячутся по сигналу "Дождик!". Во время
прогулки можно предложить детям собирать цветы, ягоды, попрыгать, походить парами.
При повторении игру можно усложнить, разместив домики (по 3-4 стула) в разных местах
комнаты. Дети должны запомнить свой домик и по сигналу бежать в него.

**«Что мы делали, не скажем, а что делали, покажем»**

Дети разбиваются на небольшие группы (по 4-5 человек), и каждая группа с помощью взрослого продумывает инсценировку какого-либо действия (умывание, или рисование, или собирание ягод). Дети должны сами выбрать сюжет и договориться, как они будут его показывать.

После такой подготовки каждая группа молча показывает свое действие. Каждый показ предваряется известной фразой: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Зрители внимательно наблюдают за товарищами и отгадывают, что они делают и где находятся. После правильного угадывания актеры становятся зрителями, и на сцену выходит следующая группа.

**«САМОЛЕТЫ»**

Задачи: Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге, не наталкиваясь друг на друга, выполнять движения по сигналу.

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:

1. 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.

**«ПЕРЕБЕЖКИ»**

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10—20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

## «ПРЯТКИ»

Игра начинается, когда с помощью [**жеребьёвки**](http://bosichkom.com/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9/%D0%B6%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B1%D1%8C%D1%91%D0%B2%D0%BA%D0%B8) или [**считалочки**](http://bosichkom.com/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9/%D1%81%D1%87%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%BA%D0%B8-%D0%BD%D0%B0-%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%8F%D1%89%D0%B5%D0%B3%D0%BE) выбирается водящий — «**во́да**», затем определяется место, откуда начинается игра и где надо будет «**застукиваться**». Водящий отворачивается к стене (углу, двери, столбу), закрывает глаза и начинает считать. В зависимости от возраста детей считать можно от 10 до 50. Обычно хватает до 20. После этого во́да поворачивается и говорит:

Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать!Кто не спрятался, я не виноват!

Задача ведущего — искать («кулючить», отсюда другое название игры - «кулючки») спрятавшихся, и, найдя, вернуться и постучать по стенке, около которой он считал:

Стуки-стуки, вижу Машу, она за деревом.

Задача спрятавшихся — попробовать обогнать ведущего или дождаться, когда тот пойдёт в другую сторону и застукаться первыми — тогда они считаются не найденными. Они должны подбежать к стене и громко крикнуть

Стуки-стуки за себя!

Тому, кого удалось застукать первым, говорят «**Первая курица жмурится**», что означает, что тот, кого смогли застукать первым, будет водить в следующем кону игры.

Часто найденные и застукавшиеся игроки от скуки начинают помогать еще не найденным специальными подсказками, дружно скандируя:

Топор, топор,сиди как вор,и не выглядывай во двор(вариант: не ходи гулять во двор)!

что означает — «ведущий рядом, сиди и не высовывайся!». Или

Пила, пила,лети как стрела!

«Ведущий ушел в другую сторону, можно выбежать и успеть застукаться!» Еще можно следить, чтобы ведущий не стоял на одном месте, а активно искал игроков, при этом кричат

На месте кашу не вари!

Особенно весело, если водящий ошибся с именем игрока, застукивая его, то игроки кричат «**Обознатушки — перепрятушки** (или **обознатки-перепрятки**)!» и вся игра начинается заново с тем же водящим. Первый найденный игрок, которого застукал во́да, в следующей игре становится во́дой сам. В некоторых вариантах игры последний игрок может застукать себя и всех ранее найденных игроков, стуча по стене и приговаривая «**Стуки-стуки за всех**». В этом случае ведущий остается прежний и игра начинается сначала, но часто это бывает очень обидно для водящего и это правило отменяют.

В случае, если появляется новый игрок, желающий влиться в игру, кричат:

Зай-Зай-вылезай,Новенький кулючит!

**«СОВУШКА»**

Подвижная игра «Совушка» предназначена для детей младшего школьного и дошкольного возраста. Она является аналогом других подвижных игр, таких как: «Море волнуется раз…» или «День-ночь». Задачи игры заключаются в развитии у детей: двигательной активности, внимательности, быстроты реакции, учит соотносить движение с текстом. Проведение игры не предусматривает какого-либо дополнительного инвентаря. Количество игроков должно быть больше 4 человек. Перед началом игры выбирается «Совушка», которая должна сидеть в гнезде. Гнездом может быть что угодно, например песочница или начерченный на земле круг. Все остальные участники игры должны в хаотичном порядке расположиться по игровой площадке. По звуковому сигналу ведущего: «День наступает – все оживает», дети должны спокойно бегать, прыгать по площадке, изображая всевозможных зверей, птиц или насекомых. А «Совушка» в это время спокойно спит в своем гнезде. Далее звучит следующая команда ведущего «Ночь наступает – все замирает» и в этот...