

# КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР

*для средней группы*



## Содержание :

### Игры с бегом

- «Бездомный заяц»
- «Цветные автомобили»
- «У медведя во бору»
- «Птички и кошка»
- «Лошадки»
- «Самолёты»
- «Лохматый пёс»
- «Найди себе пару»
- «Ловишки»
- «Пингвины и медведь»
- «Хитрая лиса»
- «Гуси – Лебеди»

### Игры с ползанием, ползанием и лазаньем

- «Пастух и стадо»
- «Перелёт птиц»
- «Котята и щенята»
- «Кролики»
- «Мыши в кладовой»
- «Проползи в туннель»

### Игры с прыжками

- «Зайцы и волк»
- «Лиса в курятнике»
- «Зайка серый умывается»

### Игры на ориентировку в пространстве

- «Найди, где спрятано»
- «Найди и промолчи»
- «Сова»

### Игры на внимание

- «Кто ушёл?»
- «Прятки»

### Народные игры

- «Горелки»
- « Мы весёлые ребята»
- «Мячик кверху»

### Игры с бросанием и ловлей

- «Подбрось - поймай»
- «Сбей кеглю»
- «Мяч через сетку»
- «Кольцеброс»
- «Попади в цель»



# «Бездомный заяц»

**Задачи:** развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

**Оборудование:** мел или гимнастические обручи в достаточном количестве на каждого игрока, за исключением охотника и бездомного зайца.

**Описание :** охотника и бездомного зайца выбирают перед началом игры (по желанию детей или с помощью «считалки»). Остальные участники игры становятся простыми зайцами. Каждый заяц должен иметь свой домик. Он обозначается гимнастическим обручем, либо чертится мелом окружность. Не стоит располагать домики вплотную друг к другу. Игра начинается, когда все зайцы займут свои места в домиках. По сигналу ведущего бездомный заяц начинает спасаться бегством от охотника. В любой момент бездомный заяц может заскочить в первый попавшийся домик. Участник игры, стоявший в этом кругу, в тот же момент становится бездомным зайцем и его задача — убежать от охотника. Пойманный игрок становится охотником, а роль бездомного зайца достается бывшему охотнику.

**Правила:** охотник может ловить зайца только вне домика. Пробегать зайцам через домики нельзя. Если заяц вбежал в домик, он должен там остаться. Как только заяц вбежал в домик, находящийся там игрок должен немедленно выбежать.



# « ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ »

**Задачи:** развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять детей в беге, ходьбе.

**Оборудование:** цветные флажки (красные, желтые, зеленые). Три (разных цветов)- ведущему и по одному для каждого игрока.

**Описание :** дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу «Автомобили возвращаются!» направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2 , и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

**Правила:** выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу. Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

**Варианты:** разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают» в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.

# «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.

**Оборудование:** мел или веревка для обозначения опушки и места для медведя.

**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 двух медведей. Поставить на пути преграды.

# «ПТИЧКИ И КОШКА»

**Задачи:** развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

**Оборудование:** мел или длинный шнур со связанными концами.

**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 птички, 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.

# «ЛОШАДКИ»

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

**Оборудование:** мел или шнур для обозначения конюшни и помещения конюхов. Цветные ленты-вожжи из прочной ткани.

**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.



# «САМОЛЁТЫ»

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

**Оборудование:** 3-4 флажка разного цвета.

**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.



# « ЛОХМАТЫЙ ПЁС »

**Задачи:** формировать умение детей действовать сообща в определенном темпе, приучать детей слышать текст и быстро реагировать на сигнал.

**Оборудование:** мел или шнур для обозначения дома, маска собаки.

**Описание:** ребенок изображает собаку, он сидит на корточках в одном конце площадки, и делает вид, что спит. Остальные дети находятся в другом конце площадки - за чертой - это дом. Они тихо подходят к собаке и говорят: *«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 же будет?»*. Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом (встают за черту), собака их догоняет. После того как пойманы несколько детей, роль лохматого пса передается другому ребенку. Игра повторяется.

**Варианты:** поставить преграду – скамеечки на пути детей; на пути собаки.

# «НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

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

**Оборудование:** флажки или платочки разных цветов на каждого игрока.

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

**Правила:** играющие становятся в пары и разбегаются только по сигналу воспитателя. Каждый раз играющие должны иметь пару.

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

# «ЛОВИШКИ»

**Задачи:** развивать ловкость, быстроту, учить играть в коллективе, соблюдая правила игры.

**Оборудование:** отличительный знак для ловишки: или ленточка, или бантик, или колпачок.

**Описание:** дети находятся на площадке. Ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. По сигналу: «Раз, два, три — лови!» все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой. Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет осалено 3—4 играющих, выбирается новый ловишка.

**Правила:** действовать по сигналу. Дети, которых осалили, отходят в сторону. Ловишка только касается рукой детей.

**Варианты:** для того, чтобы дети лучше ориентировались, ловишке можно выдавать какой-либо отличительный знак — повязать на руку ленточку, приколоть бант, надеть шапочку с султанчиком и т. п. Если ловишка оказался неловким и долгое время никого не может поймать, воспитатель останавливает игру и назначает другого водящего.



# «ПИНГВИНЫ И МЕДВЕДЬ»

**Задачи:** учить детей не выбегать за пределы площадки, воспитывать дружелюбие и внимание друг к другу, упражнять в беге с увёртыванием, ориентировке в пространстве.

**Оборудование:** не требуется.

**Описание:** игроки идут цепочкой друг за другом, имитируя походку пингвинов (колени вместе, руки прижаты к туловищу, ладони параллельно земле, идут маленькими шажками), и произносят:

*«Шли пингвины по тропинке,  
По прозрачной тонкой льдинке  
Шли вразвалку,  
Шли вприпрыжку.  
А за ними—белый мишка».*

Ведущий: *«Не успели рассмотреть, вдруг бежит (имя ребенка) медведь!»*

Ведущий называет имя любого из игроков, тот внезапно для себя и для играющих становится «медведем». Пингвины убегают от него. Кого «медведь» осалил, выходит из игры. Стоп игра. Начинается новый кон.

**Правила:** пингвины могут убежать только после того, как назван медведь.

**Варианты:** выбрать (назвать) двух медведей.

# «Хитрая лиса»

**Задачи:** развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

**Оборудование:** не требуется.

**Описание:** играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит: «*Я иду искать в лесу хитрую и рыжую лису!*», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие три раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

**Правила:** лиса начинает ловить детей только после того, как играющие три раза хором спросят, и лиса скажет: «Я здесь!»

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

**Варианты:** выбираются две лисы.

# «Гуси – Лебеди»

**Задачи:** развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге с увертыванием. Содействовать развитию речи.

**Оборудование:** маска волка, эмблемы –гуси, кнут пастуха (лента на палочке), мел.

**Описание:** на одном конце площадки проводится черта-«дом», где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома- «логово волка».

Остальное место- «луг». Одного воспитатель назначает пастухом, другого - волком, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Пастух зовет их: *«Гуси, гуси»*. Гуси отвечают: *«Га-га-га»*. *«Есть хотите?»*. *«Да-да-да»*. *«Так летите»*. *«Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой»*. *«Так летите как хотите, только крылья берегите»*. Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а волк выбегает, пресекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться рукой). Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3-4 перебежек подсчитывается число пойманных, затем назначается новый волк и пастух.

**Правила:** гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: *«Так летите, как хотите, только крылья берегите»*. Волк может ловить гусей на лугу до границы дома.

**Варианты:** увеличить расстояние. Ввести второго волка. На пути волка преграды, который надо перепрыгнуть.



# «ЗАЙЦЫ И ВОЛК»

**Задачи:** развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

**Оборудование:** природный материал для обозначения домиков зайцев, конусы.

**Описание:** одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе домики шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих домиках. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: *«Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк»*. Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настичь. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

**Правила:** зайцы выбегают при словах – зайцы скачут. Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

**Варианты:** нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить конусы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волка. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

# «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.

**Оборудование:** скамейки.

**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.

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

**Варианты:** увеличить число ловишек – 2 лисы.

# «ЗАЙКА СЕРЫЙ УМЫВАЕТСЯ»

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

**Оборудование:** маски зайки.

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

*«Зайка серый умывается,*

*Видно, в гости собирается.*

*Вымыл носик, вымыл хвостик,*

*Вымыл ухо, 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.

**Правила:** в соответствии с текстом стихотворения дети выполняют движения, прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед – «направляются в гости».

**Варианты:** увеличить число зайцев до двух.



# «ПАСТУХ И СТАДО»

**Задачи:** закрепление умения играть по правилам игры. Упражнять в ползании на четвереньках по залу.

**Оборудование:** рожок и кнут (лента на палочке) для пастуха, маска волка.

**Описание:** дети изображают стадо (коров, телят, овец). Выбирают пастуха, вручают ему рожок и кнут. Взрослый 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 условленную лужайку), все бродят по ней. Через некоторое время пастух щелкает кнутом, гонит стадо домой.

**Правила:** для игры нужен простор. Дети не должны сбиваться в одно место.

**Варианты:** можно несколько изменить сюжет игры, введя в нее волка. В этом случае пастух выгоняет стадо на луг и внимательно следит, не появится ли волк, который охотится за овцами, телятами. Увидев волка, щелкает кнутом, как бы отпугивает его и гонит стадо домой.

# «ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ»

**Задачи:** развивать реакцию на словесные сигналы.  
Упражняться в лазание по гимнастической лестнице.

**Оборудование:** гимнастическая стенка.

**Описание:** дети стоят на одном конце зала, они птицы. На другом конце зала находится вышка (гимнастическая стенка). По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» -птицы летят, расправив крылья. По сигналу «Буря!» птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. После слов: «Буря прекратилась» птицы снова летят.

**Правила:** внимательно слушать сигналы воспитателя и выполнять действия.

**Варианты:** можно провести игру на улице, где «птицы» будут прятаться от бури на «паутинке» или скамейках.

# «КОТЯТА И ЩЕНЯТА»

**Задачи:** развивать ловкость ориентировку в пространстве. Упражнять в лазанье, беге.

**Оборудование:** ленточки для котят и щенят разного цвета повязать на руку для отличия.

**Описание :** играющие делятся на две группы: одни - "котята", другие - "щенята", они находятся в разных концах площадки. По сигналу котята начинают бегать, легко, как бы играя. На слова "котята!" они произносят "мяу!". В ответ на это щенята лают "гав-гав-гав!", на четвереньках бегут за котятами, которые быстро влезают на гимнастическую стенку. Щенята возвращаются на свои места.

После 2-3 повторений дети меняются ролями. Закончить игру можно следующим образом: предложить всем тихо и медленно "по - кошачьи" пройти.

**Правила:** действовать по сигналу «Котята».

**Варианты:** часть играющих изображают котят, часть – их хозяев. Котята сидят на второй перекладине гимнастической стенки. Ребята зовут котят – кис-кис-кис, котята слезают с забора и бегут к ребятам пить молоко. Дети в это время приговаривают: *«Мохнатенький усатенький как есть начнёт, сразу песенки поёт»*. На последнее слово котята убегают и снова влезают на забор. Ребята их ловят. Тот, кто поймает котёнка до того, как он влезет на забор, меняется с ним ролью.



# «КРОЛИКИ»

**Задачи:** развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Закреплять умение детей пролезать в обруч, приподнятый от пола на 10 см, развивать ловкость.

**Оборудование:** мел, обручи или шнуры, стульчики.

**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!». Они, пролезая в обруч, должны уступать друг другу, не толкаться.

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

# «МЫШИ В КЛАДОВОЙ»

**Задачи:** развивать у детей умение выполнять движения по сигналу; упражнять детей в подлезании, в беге и в приседании.

**Оборудование:** длинная верёвка, маска кошки.

**Описание:** дети – «мышки» находятся на одной стороне площадки. На противоположной стороне протянута верёвка на высоте 50 см от уровня земли – это «кладовка». Сбоку от играющих находится «кошка». «Кошка» засыпает, и «мыши» потихоньку бегут в «кладовую». Проникая в «кладовую», они нагибаются, чтобы не задеть верёвку. Там они присаживаются и как будто «грызут» сухари. «Кошка» просыпается, мяукает и бежит за «мышами». Они быстро убегают в свои норки. Игра возобновляется.

**Варианты:** можно увеличить число кошек до двух.

# «ПРОПОЛЗИ В ТУННЕЛЬ»

**Задачи:** продолжать учить детей ползать определенным способом (опираясь на колени и ладони, на ступни и ладони, не касаясь руками пола), не задевая препятствие.

**Оборудование:** обруч.

**Описание:** воспитатель ставит обруч ободом на пол, придерживая его рукой сверху. Вызванный ребенок должен проползти на четвереньках через обруч, не задевая его, потом встать и похлопать в ладоши над головой.

**Варианты:** можно предложить детям проползти через несколько обручей.



# «ПОДБРОСЬ – ПОЙМАЙ»

**Задачи:** упражнять в бросании мяча двумя руками снизу вверх и ловить его.

**Оборудование:** мячи по количеству играющих.

**Описание:** дети свободно располагаются в помещении или на площадке, каждый в руках держит мяч. По сигналу воспитателя: «Начинай!» дети подбрасывают мяч вверх и ловят его. Каждый считает, сколько раз сумеет поймать мяч и не уронить его.

**Правила:** дети подбрасывают и ловят мячи, а другие считают или все становятся в круг, а один или двое из играющих выходят в середину круга и подбрасывают мяч. Все наблюдают за правильностью выполнения задания.

**Варианты:** можно включить и такие упражнения: подбросив мяч вверх, подождать, пока он ударится о землю, а затем уже поймать; ударить мячом о землю и поймать его; подбросить мяч повыше, хлопнуть в ладоши, поймать мяч; подбросить мяч, быстро повернуться кругом и после отскока мяча от земли поймать его.

# «СБЕЙ КЕГЛЮ»

**Задачи:** развивать у детей умение прокатывать мяч энергично попадать в кегли.

**Оборудование:** кегли и мячи по числу участников.

**Описание:** дети становятся за линию, на расстоянии в 2-3 метра от которой напротив каждого участника стоит кегля. По сигналу дети прокатывают мячи 2-мя руками и стараются сбить кегли. Сбитые кегли убираются.

**Правила:** действовать нужно только по сигналу. Если кегли не сбитые надо повторить попытку с прежней позиции.

**Варианты:** прокатить мяч в цель одной рукой (правой или левой). Прокатить мяч в цель ногой.

# «МЯЧ ЧЕРЕЗ СЕТКУ»

**Задачи:** развивать у детей умение соревноваться.

Упражнять в бросании мяча через сетку двумя руками снизу и из-за головы.

**Оборудование:** мяч, площадка с сеткой.

**Описание:** на расстоянии 1 м от сетки на линии с обеих сторон стоят группы детей напротив друг друга. По сигналу воспитателя: «Начинай!» - ребёнок бросает мяч через сетку ребёнку, стоящему напротив. Тот, поймав мяч, перебрасывает его стоящему рядом и т. д. Когда мяч дойдёт до последнего играющего, воспитатель отмечает какие ошибки были сделаны группами играющих. **Правила:** дети бросают мяч по сигналу в заданной последовательности.

**Варианты:** все дети одной из групп получают мячи и перебрасывают их стоящим напротив



# «Кольцеброс»

**Задачи:** учить детей набрасывать кольца правой, левой рукой на палочки. Развивать ловкость, координацию движений, глазомер, меткость.

**Оборудование:** кольцеброс, мел или шнур для обозначения линии.

**Описание:** дети договариваются, по сколько колец будет бросать каждый, становятся в порядке очередности за линию, набрасывают кольца на колышки. После того как все игроки выполняют задание подсчитывают, кто больше колец забросил на колышки.

**Правила:** дети не должны заступать за линию. Игроки не нарушают очерёдность.

**Варианты:** кольца использовать разного цвета, каждый ребёнок действует с кольцами одного цвета, и бросают их одновременно.

# «Попади в цель»

**Задачи:** упражнять детей в метании в вертикальную цель, закреплять навыки счета в пределах 5, названия геометрических фигур и цвета.

**Оборудование:** мешочки для метания или мячики, мел, корзины.

**Описание:** дети с мешочками для метания или небольшими мячами располагаются перед стеной с целью по одному. Обговаривается цель в которую нужно попасть – либо геометрическая фигура, либо цифра. Для развития логического мышления можно обозначить цель методом отрицания - эта фигура не четырехугольная, не круглая (треугольник, и т. д.). Для закрепления математических навыков, можно дать задание попасть в число, которое меньше (больше) 3 и т.д. По команде «Раз, два, три, в цель попади!» ребенок выполняет бросок.

**Правила:** действовать строго по команде, бросать в цель.

**Варианты:** целью может служить корзина или круг на земле .

# «НАЙДИ, ГДЕ СПРЯТАНО»

**Задачи:** развивать у детей выдержку, наблюдательность, четность.

**Оборудование:** флажок или любая игрушка, которую можно спрятать.

**Описание:** дети сидят вдоль стены.

Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит «пора». Дети начинают искать спрятанный флажок. Кто первый найдет – тот его прячет.

**Правила:** дети не должны подсматривать.

**Варианты:** можно прятать не флажок, а любую игрушку, которую удобно прятать.



# «НАЙДИ И ПРОМОЛЧИ»

**Задачи:** учить ориентироваться в пространстве.

Воспитывать выдержку, смекалку.

**Оборудование:** 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.

**Варианты:** тем, кто нашёл игрушку, можно предложить выполнить какое-нибудь движение (попрыгать на одной ножке, поприсидать или др.).

# «Сова»

**Задачи:** развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения.

**Оборудование:** мел.

**Описание:** на площадке обозначается гнездо совы. Остальные – мышки, жучки, бабочки. По сигналу «День!» – все ходят, бегают. Через некоторое время звучит сигнал «Ночь!» и все замирают, оставаясь в той позе, в которой их застала команда. Сова просыпается, вылетает из гнезда и того, кто пошевелится, уводит в свое гнездо.

**Правила:** дети не могут шевелиться после слова «Ночь!»

**Варианты:** увеличить количество сов до двух.

# «Кто ушёл?»

**Задачи:** тренировать кратковременную память. Развивать внимание, наблюдательность.

**Оборудование:** повязка на глаза водящему.

**Описание:** дети стоят по кругу или полукругом. Воспитатель предлагает одному из играющих запомнить стоящих с ним рядом детей (5—6), а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Один из детей прячется.

Потом воспитатель говорит: «Отгадай, кто ушел?». Если ребенок угадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если не угадает, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, становится на свое место. Отгадывающий должен его назвать.

**Правила:** дети не должны подсказывать, кто ушел.

**Варианты:** Можно никому не прятаться, тогда отгадывающий заметит, что все остались на местах.



# «ПРЯТКИ»

**Задачи:** учить детей искать своих товарищей, называть их по имени. Развивать двигательные способности, образное мышление, сообразительность, фантазию, ловкость, быстроту реакций. Развивать ориентировку в пространстве, внимание.

**Оборудование:** повязка на глаза для водящего, может пригодиться в процессе игры специальная волшебная палочка для «застукивания» участников.

**Описание:** из общего числа игроков выбирается водящий, который становится около стены, поворачивается к ней лицом, закрывает глаза и начинает считать (например, до десяти). Тем временем остальные игроки ищут для себя подходящие места, чтобы надежно спрятаться. Затем он громко говорит: *«Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать! Кто не спрятался, я не виноват!»*, и отправляется на поиски спрятавшихся игроков. Увидев кого-либо, он должен добежать до того места, где велся отсчет, постучать по стене, при этом приговаривая, например: *«Стук, стук, Лена!»* Если же игрок, который прятался и его нашли, добежит до места назначения первым, обогнав водящего и постучав по стене со словами: *«Стук, стук, я!»*, то он признается выигравшим и ожидает, пока найдут и «застучат» других участников.

**Правила:** водящий должен считать громко, размеренно и отчетливо, чтобы остальные участники слышали.

**Варианты:** для «застукивания» можно использовать так называемую волшебную палочку. Для этого водящий или прибежавший первым игрок должен взять палочку в руки и постучать ею о стену либо об какой-либо предмет, сказав те же самые слова.

# «МЯЧИК КВЕРХУ»

**Задачи:** развивать у детей умение соревноваться, упражнять в бросании мяча двумя руками снизу вверх и ловить его. Учить соотносить действия со словами.

**Оборудование:** мяч.

**Описание:** дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Играющий в которого попал водящий становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остается им вновь и игра продолжается.

**Правила:** водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: «Мячик кверху!». Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слов «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.

**Варианты:** дети могут не бежать, а прыгать.

# «Горелки»

**Задачи:** знакомить детей с русскими народными подвижными играми. Закреплять в игровой форме навыки бега, развитие ловкости, координации движений.

**Оборудование:** мел или шнур для обозначения черты.

**Описание:** на игровой площадке проводится линия. Играющих должно быть нечетное число. Из них выбирается один «водящий» («ловящий»). Остальные играющие строятся в колонну парами на расстоянии вытянутых рук, не доходя 2—3 шагов до проведенной линии, и берутся за руки. Водящий становится на проведенную линию на 2—3 шага сзади колонны играющих. Дети в колонне говорят рифмовку:

*«Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло.*

*Глянь на небо — Птички летят,*

*Колокольчики звенят!*

*Раз, два, три — беги!..»*

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут по обе стороны колонны. Они стремятся пробежать вдоль всей колонны и стать первой парой, успев взяться за руки. Ловящий старается успеть поймать одного из них, пока дети не успели встретиться и взяться за руки. Если ловящий (водящий) успевает поймать одного играющего, то уже он с этим играющим становится в первой паре, а оставшийся без пары игрок становится «ловящим». Игра заканчивается после того, как все пары пробегут по одному разу, но может продолжаться и дальше.



# «Мы весёлые ребята»

**Задачи:** развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи.

**Оборудование:** мел или верёвки для обозначения линий.

**Описание:** дети стоят на одной стороне площадки. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне также проводится черта. Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем. Дети хором произносят: *«Мы веселые ребята, любим бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три- лови!»* После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, до кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2-3 перебежек производится пересчет пойманных и выбирается новый ловишка.

**Правила:** перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя.

**Варианты:** ввести второго ловишку. На пути убегающих- преграда- бег между предметами.

Составили:

*Литовкина*

*Ольга Владимировна,*

*Черных*

*Екатерина Сергеевна.*

