

Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение
детский сад №10 "Казачок" г. Новокубанска
муниципального образования Новокубанский район



Подготовила:

Юхновская Татьяна Евгеньевна

2021-2022 г.

Подвижные игры для средней группы

№ 1 «Поезд»

Цель: учить детей ходить и бегать в колонне по одному, ускорять и замедлять движение, делать остановки по сигналу; приучать детей находить своё место в колонне, не толкать товарищей, быть внимательными.

Ход игры: Дети становятся в колонну по одному (не держась друг за друга). Первый – «паровоз», остальные – «вагоны». Воспитатель даёт гудок, и «поезд» начинает двигаться вперёд сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец, дети переходят на бег. После слов воспитателя «Поезд подъезжает к станции» дети постепенно замедляют движение – поезд останавливается. Воспитатель предлагает всем выйти, погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. По сигналу дети снова собираются в колонну – и поезд начинает двигаться.

№ 2 «У медведя во бору»

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

Ход игры: 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».

№ 3 «Цветные автомобили»

По краям площадки располагаются дети с цветными кружками в руках - это рули. Воспитатель в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кружок такого же цвета, бегают по площадке в любом направлении, гудят, поворачивая кружок как руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на места. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, бегают другие дети. Можно поднять одновременно два или три флажка, и тогда выезжают все автомобили.

№ 4 «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.

№ 5 «Мы, веселые ребята»

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки также проведена черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка. Ловишка назначается воспитателем или выбирается детьми. 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, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечет черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. После 2-х—3-х перебежек, производится подсчет пойманных и выбирается новый ловишка. Игра повторяется 4—5 раз.

Указания. Если после 2—3 перебежек ловишка никого не поймает, все равно выбирается новый ловишка.

№ 6 «Совушка»

Цель. Продолжать учить выполнять правила игры, быть внимательным. Упражнять в беге. Воспитывать выдержку.

Ход игры: из числа играющих выбирается совушка. Воспитатель надевает ей шапочку с клювом. Остальные дети – птицы, жуки, бабочки. Сова влезает на дерево (на 3-4 рейки гимнастической стенки или заборчика), а все дети остальные дети летают, помахивая крыльями.

Воспитатель говорит: «Ночь». Птицы и насекомые замирают на своих местах. Совушка слезает с дерева и медленно летает вокруг. Кто из детей пошевелится, того совушка уводит к своему дому.

Воспитатель говорит: «День», и совушка вновь влезает на дерево.

После одного повторения выбирается другая совушка, и игра повторяется.

№ 7 «Пилоты»

Цель: формировать умение двигаться в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Ход игры: дети разделены на 3-4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками, - это аэродромы. По сигналу воспитателя «Пилоты, готовьте самолеты к полету!» дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливаются каждый у своего самолета, наливают бензин (наклоняются), заводят моторы (кружат руками перед грудью), расправляют крылья (разводит руки в стороны) и летят (быстро разбегаются в разных направлениях по площадке). Самолеты находятся в воздухе до сигнала воспитателя «На посадку!». После этого сигнала командиры собирают свои звенья (дети на бегу строятся в звенья) и ведут их на посадку на аэродромы.

Выигрывает то звено, которое первым приземлится. Игра повторяется 4 - 5 раз.

Указания. В игре целесообразно использовать различные атрибуты. Воспитатель может незаметно для пилотов переменить флажки, которыми обозначены аэродромы.

Командиры должны правильно посадить звенья на свои аэродромы.

№ 8 «Чья колонна скорее построится»

Цель: упражнять в беге враспынную, умения слушать сигнал воспитателя, развивать внимание.

Ход игры. Дети распределяются на три группы. Каждая подгруппа выбирает определенный предмет (шишку, камешек). Все дети одной подгруппы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих подгрупп – пенек, куст, которые обозначаются таким же предметом. Под звук бубна все бегают в разных направлениях. По сигналу «на места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну. Отмечаются те дети, которые быстрее выполнили задание.

Усложнение. Воспитатель дает сигнал «стой». Дети останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет места предметов, затем подает сигнал «на места». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и строятся там в колонны.

№ 9 «Зайцы»

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперед.

Ход игры: дети — зайцы располагаются в норках — кружочках, нарисованных на земле. На противоположной стороне — будка собаки, перед ней огород с грядками (черточки или палочки на расстоянии 20—30 см одна от другой). Зайцы бегут в огород, прыгают через грядки. На сигнал «собака бежит» убегают в норки, собака ловит зайцев. Игра повторяется. Когда собака поймает 2—3 зайцев, назначается новая. Воспитатель отмечает ловких зайцев. Правила: перепрыгивать через грядки на двух ногах; пойманные зайцы идут в будку собаки; в норках зайцев ловить нельзя.

№ 10 «Не боюсь»

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах на месте, развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: один ребенок – ловишка, он стоит в середине круга, образованного детьми. Играющие прыгают на двух ногах, приговаривая: «Не боюсь! Не боюсь!» при этом они то разводят руки в стороны, то закладывают их за спину. Ловишка старается осалить кого-нибудь в тот момент, когда у него разведены руки в стороны. Правила: как только ловишка отходит от игрока, тот должен развести руки в стороны. Усложнение: прыгать, ноги в стороны-ноги вместе, салить можно того, кто находится в стойке ноги врозь.

№ 11 «Подбрось – поймай»

Цель: учить детей подбрасывать мяч вверх, и ловить его двумя руками, не прижимая к груди. Развивать координацию движений, глазомер.

Ход игры: воспитатель предлагает подбросить мяч вверх и поймать его. Мяч не прижимать к груди.

2 вариант: подбросить мяч вверх, подождать пока он ударится о землю, и только тогда его поймать, затем ударить мяч о землю и сразу поймать.

№ 12 «Мяч через сетку»

Цель: упражнять в перебрасывании мяча через сетку, ловле его

Ход игры: между двумя стойками (деревьями) натягивается сетка (шнур) на высоте поднятой вверх руки ребенка. Дети располагаются по обеим сторонам от сетки на расстоянии 1,5-2м. в руках у каждого ребенка одной группы мяч. По команде воспитателя дети перебрасывают мячи через сетку двумя руками из-за головы. Вторая группа детей старается поймать мячи после отскока от земли.

№ 13 «Лови – бросай»

Цель. Закреплять навыки детей бросать мяч двумя руками в соответствии с произносимым текстом, ловить его, не прижимая к груди.

Ход игры: дети стоят по кругу, воспитатель в центре. Он перебрасывает детям мяч и ловит от них, говоря: «Лови, бросай, упасть не давай!» Текст произносит не спеша, чтобы успеть поймать и бросить мяч. Расстояние постепенно увеличивается с 1 до 2 м.

№ 14 «Брось – догони»

Цель: развивать силу броска при метании мяча вдаль, развивать ловкость.

Ход игры. Натянуть веревку на высоте 20-30 см от земли. Перед ней на расстоянии 2-3м обозначить линию. Играющие ложатся на живот, берут обеими руками мячи. По сигналу

бросают мячи через веревку, догоняют их и поднимают вверх. Выигрывает поднявший мяч первым.

Усложнение: догнав свой мяч, повернуться обратно, перепрыгнуть веревку и прибежать на исходную линию.

№ 15 «Воробушки и кот»

Цель: учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убегать, находить свое место, приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

Ход игры: Дети – «воробушки» сидят в своих «гнездышках» (в кругах, обозначенных на земле, или нарисованных на асфальте) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки – «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» вылетают и перелетают с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот просыпается «кот», мяукает и бежит за «воробушками», которые улетают в свои гнёзда. Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, а затем кто-нибудь из детей.

№ 16 «Огуречик - огуречик...»

Цель: укрепить мышцы ног, формировать чувство ритма.

Ход игры: на одной стороне площадке – воспитатель (ловишка), на другой стороне – дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит:

Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот конечик,
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.

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

№ 17 «Лисичка и курочки»

Цель: развивать быстрый бег, ловкость.

Ход игры: на одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном – стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют зерна. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается дотронуться до любого из игроков.

Если водящему не удастся дотронуться до кого-либо из игроков, то он снова водит.

№ 18 «Такой листок - лети ко мне»

Цель: развивать внимание, наблюдательность; упражнять в нахождении листьев по сходству; активизировать словарь.

Ход игры: воспитатель с детьми рассматривает листья, упавшие с деревьев. Описывает их, говорит, с какого они дерева. Через некоторое время, раздает детям листья от разных деревьев, находящихся на участке, и просит внимательно его послушать. Показывает лист от дерева и говорит: «У кого такой же листок, бегите ко мне!»

№ 19 «Кот на крыше»

Цель: развивать координацию движений; развивать ритмичную, выразительную речь.

Ход игры: дети становятся в круг. В центре – «кот». Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише мыши, тише мыши...

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись.

И коту не попадись!

После этих слов «кот» гонится за мышками, те убегают. Нужно отметить чертой «мышкин дом» – норку, куда «кот» не имеет права забегать.

№ 20 «Волк во рву»

Цель: развивать смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в длину с разбегу.

Ход игры: на площадке проводятся две параллельные прямые на расстоянии 80 – 100 см – «ров». По краям площадки очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком», остальные – «козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становится в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк - старается их поймать (коснуться). Пойманных отводит в угол рва. Продолжительность игры 5-7 минут.