

# ИГРЫ С БЕГОМ



Средняя группа



# «Мороз»

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

## **Описание.**

Выбирается Мороз. Дети идут кругом и поют:

Дед Мороз! Дед Мороз!

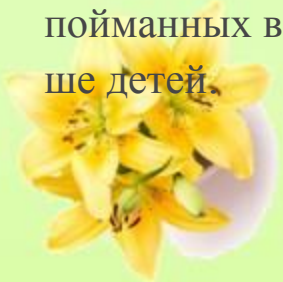
У тебя красный нос.

Вместе с нами погуляй,

Не морозь, а догоняй!

## **Указания к проведению**

Дети разбегаются в разные стороны. Мороз бежит за ними и старается дотронуться до кого-нибудь рукой. Тот, до кого дотронулся Мороз, считается замороженным. Он должен остановиться и развести руки в стороны. Остальные участники игры могут его разморозить, дотронувшись рукой до плеча. Игра проводится несколько раз. После каждых 3-5 пойманных выбирается новый Мороз. Выигрывает Мороз, который сумел заморозить больше детей.



# «Пилоты»

**Цель.** бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убежать, находить свое место; приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

## **Описание.**

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.

## **Указания к проведению.**

В игре целесообразно использовать различные атрибуты. Воспитатель может незаметно для пилотов поменять флажки, которыми обозначены аэродромы. Командиры должны правильно посадить звенья на свои аэродромы.



# «КОСМОНАВТЫ»

**Цель.** бегать, не задевая друг друга, быстро убегать; приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

## **Описание.**

Взявшись за руки, дети идут по кругу и приговаривают:

Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим!

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!

## **Указания к проведению.**

Как только сказано последнее слово, все разбегаются по «ракетодромам» и стараются скорее занять места в любой из заранее начерченных ракет. Внутри каждой ракеты обозначено до 5 кружков. Это место для участника. Но кружков в ракетах меньше, чем участников. Опоздавшие на ракету становятся в общий круг. Им можно дать задание показать какое-нибудь упражнение.



# «Водяной»

**Цель.** бегать, не задевая друг друга, быстро убежать; приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

## **Описание.**

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий «водяной» становится в центре круга, закрывает глаза и вытягивает одну руку вперед. Это указатель. Играющие идут по кругу и хором громко произносят:

«Водяной - Водяной, что сидишь ты под водой?

Выйди на минуточку -поиграем чуточку: раз, два, три - гори!»

## **Указания к проведению.**

После слова «гори!» Водяной открывает глаза и старается осалить кого-нибудь из убегающих играющих. Осаливать можно только в пределах ограниченного круга



# «Птички и кошка»

**Цель.** бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убежать, находить свое место; приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

## **Описание.**

На земле обозначается круг. В центр становится выбранный воспитателем ребенок - это кошка. Остальные дети находятся за кругом - они птички. Кошка засыпает. Птички влетают в круг, клюют зернышки. Кошка просыпается, видит птичек и начинает ловить их. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась кошка в кругу, считается пойманным и идет на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птички, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим. Игра повторяется 4-5 раз.

## **Указания к проведению.**

Кошка осторожно ловит птичек (не хватает их, а лишь слегка прикасается). Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель выбирает ей в помощь еще одну кошку. Кот и мыши. Коту (водящему) завязывают глаза и несколько раз вращают вокруг собственной оси, чтобы он потерял ориентировку. Остальные участники игры - мыши, находясь на безопасном расстоянии от кота, начинают его поддразнивать:

- Кот, кот, на чем спишь?
- На мосту.
- Чего пьешь?
- Квас.
- Тогда лови скорее нас!

И все разбегаются. Задача кота - поймать хотя бы одну мышку. Когда мышка попалась, кота освобождают от повязки, и он становится мышкой, а пойманная мышка - котом. И все начинается сначала.



# «Усатый сом»

**Цель.** бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убежать, находить свое место; приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

## **Описание.**

На земле чертят линию - это “берег”, с одной стороны суша, с другой стороны вода. Считалкой выбирают водящего - это Сом. Сом стоит в воде на расстоянии 6-7 метров от “берега”. Все остальные играющие стоят там же, но на расстоянии 3, 5-5 метров, лицом к “берегу”, и произносят слова:

“Под камнями сом не спит, Он усами шевелит,  
Рыбки, рыбки не зевайте, Все на берег выплывайте”.

## **Указания к проведению.**

После этих слов Рыбки убегают от Сома, а он пытается их осалить. Сом не должен выходить за линию “берега”. Рыбки могут отдыхать несколько секунд на берегу. Пойманные в “воде” Рыбки выходят из игры. Игра повторяется.



# «Козленок.»

**Цель.** Учить детей двигаться в соответствии с текстом, увертываться от ловящего, находить свое место; приучать детей быть осторожными.

## **Описание.**

Перед началом игры выбирается «козленок», который становится в середину круга, образованного остальными ребятами. Ребята берутся за руки и начинают ходьбу по кругу, произнося текст:

Выходи, козленок мой, пободаемся с тобой. *(дети идут по кругу, «козленок» идет противоположно)*

«Ме-ме-ме, - звучит ответ, - а у вас и рожек нет». *(«козленок» останавливается, отвечает, показывает рожки)*

Выходи, козленок мой, *(дети сужают круг, подходя к «козленку»)*

Поиграем мы с тобой. *(Отходят от него)*

«Ме-ме-ме, играть люблю, вот возьму и догоню» *(Дети останавливаются, «козленок», ответив, догоняет детей).*

Дети, которых осалил «козленок», выбывают из игры.

## **Указания к проведению.**

Они могут наблюдать за игрой в указанном месте, а могут организовать спокойную игру – поиграть в ладошки, передавать мяч.



# «Зоопарк»

**Цель.** бегать, не задевая друг друга, быстро убегать; приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

## **Описание.**

Дети образуют пары и становятся в две шеренги вдоль одной из стен (*сторон площадки*) на расстоянии 2 – 3 метров первые от вторых. Первые в паре – убегающие, «лисята»; вторые – догоняющие, «волчата». Инструктор произносит текст:

В зоопарке живут лисята, (*первые хлопают в ладоши*)

Вместе с ними играют волчата. (*вторые хлопают в ладоши*)

И как маленькие ребятишки играют они в ловишки.

(«Лисята» убегают, а «волчата» их догоняют).

## **Указания к проведению.**

Если «волчонок» догнал «лисенка» из своей пары, они садятся на скамейку. По команде «Стоп!» все оставшиеся останавливаются. Подводится итог, кто из «волчат» смог догнать «лисенка» из своей пары.

