


# **Подвижные игры для детей средней группы.**

- (рекомендованные программой от «рождения до школы» под редакцией Н.Е.Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой).

A decorative border surrounds the text, featuring a repeating pattern of white daisies with yellow centers and various colorful butterflies (including blue, orange, and yellow) on a green background.

п/и «Автомобили»      Карточка №2

**Цель:** Учить реагировать на сигнал.

**Ход игры:** Каждый играющий получает руль (картонный или фанерный). По сигналу воспитателя (подняв зеленый флажок) дети разбегаются врассыпную так, чтобы не мешать друг другу. На другой сигнал (поднять красный флажок) автомобили останавливаются. Игра повторяется.



**п/и «Воробышки и кот» Карточка №5**

**Цель:** Упражнять в беге. Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения.

**Описание:** Дети – «воробышки», воспитатель – «кот». «Воробышки» сидят на «крыше» (на стульчиках или на скамеечке). Дается команда «воробышки полетели». «Воробышки» спрыгивают с «крыши» и начинают «летать», т. е. бегать и махать руками, точно крыльями. Пока дети бегают «кот» спит. Затем она внезапно просыпается и мяукает «Мяу, мяу». Это сигнал, что кошка вышла на охоту. «Воробышки» сразу разбегаются по своим местам на «крышу», а «кот» их ловит и отводит в свой «домик».

# Подвижные игры

- Средней группы.



## **п/и «У медведя во бору» Карточка № 6**

**Цель:** 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.

## **п/и «Кот и мыши» Карточка №7**

**Цель:** 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 бежит 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 убежать после слова «ждет».

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



п/и «Ловишки»

Карточка №9

**Цель:** развивать у детей умение согласовывать движения со словами. Упражнять в ритмической ходьбе, в беге с увертыванием и в ловле, в построении в круг

**Описание игры:** дети стоят по кругу, взявшись за руки. Ловишка – в центре круга, на руке повязка. Играющие двигаются по кругу и говорят

Мы, веселые ребята, Любим бегать и скакать

Ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три – лови!

Дети разбегаются, а ловишка догоняет. Пойманный временно отходит в сторону. Игра продолжается, пока ловишка не поймает 2-3 детей.

## п/и «Лошадки»

## Карточка 11

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

**Описание игры:** 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 выполняют движения по сигналу воспитателя. По



A decorative border surrounds the text, featuring a repeating pattern of white daisies with yellow centers and various colorful butterflies (including blue, orange, and yellow ones) flying among them.

**п/и «Салки»**

**Карточка №12**

**Цель:** Воспитывать быстроту, улучшать реакцию на звуковой сигнал.

**Ход игры:** По считалке выбирается водящий («салка»). Условно устанавливается площадка, на которой играют. Все разбегаются по площадке, водящий объявляет «Я салка!» и начинает догонять всех игроков. Кого догонит и «осалит» (дотронется), тот становится «салкой», громко объявляет об этом, и начинает догонять игроков. Продолжаем до бесконечности.

A decorative border surrounds the text, featuring a variety of colorful butterflies (including blue, orange, and yellow) and white daisies with yellow centers on a green background.

**п/и «Кролики»**

**Карточка №13**

**Цель:** формировать умение прыгать на двух ногах продвигаясь вперед; развивать ловкость, смекалку, уверенность.

**Описание игры:** в одной стороне зала полукругом расставлены стулья – это клетки кроликов. На противоположной - стул для сторожа. Дети сидят на корточках за стульями. Когда сторож выпускает кроликов на лужок – дети один за другим проползают под стульями, а затем прыгают продвигаясь вперед. По сигналу «Бегите в клетки» кролики возвращаются на свои места, снова проползая под стульями.



п/и «Лиса и куры»

Карточка №14

**Цель:** Закреплять спрыгивание с гимнастической скамейке.

**Ход игры:** На одной стороне зала находится «курятник» (можно использовать гимнастическую скамейку). В «курятнике» на «насесте» сидят «куры». На противоположной стороне зала – «нора» лисы. Все свободное место – это двор.

Один из играющих назначается лисой, остальные дети – куры. По сигналу воспитателя куры прыгают с насеста, бегают по двору, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу: «Лиса!» - «куры» убегают. «Лиса» старается поймать «кур». Не успевшую спастись «курицу» она уводит в свою нору. Игра возобновляется. Когда «лиса» поймает 2-3 «кур», выбирается другая «лиса».

п/и «Трамвай»

Карточка №15

**Цель:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в ходьбе, распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

**Описание:** 3-4 пары детей становятся в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны, то есть одни дети держатся за шнур правой рукой, другие – левой. Это «трамвай». Воспитатель стоит в одном из углов площадки, держа в руках три флажка: жёлтый, зелёный, красный. Он объясняет детям, что «трамвай» двигается на зелёный сигнал, на жёлтый замедляет ход, а на красный – останавливается. Воспитатель поднимает зелёный флажок – и «трамвай» едет: дети бегут по краям площадки. Если воспитатель поднимает жёлтый или красный флажок, «трамвай» замедляет ход и останавливается. Если детей в группе много, можно составить 2 трамвая. Сюжет игры может быть более развёрнутым: во время остановок одни «пассажиры» выходят из «трамвая», другие входят, приподнимая при этом шнур. Воспитатель знакомит детей с правилами уличного движения. Он следит за тем, чтобы все играющие были внимательными, не пропускали остановок, следили за сменой флажков и меняли движение.



**п/и «Зайцы и волк»**

Карточка №16

**Цель:** Развивать у детей координацию движение, ориентировку в пространстве. Упражнять в беге и прыжках.

**Описание:** Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев. На одной площадке зайцы стоят в своих домиках, волк – на другом конце площадки. Воспитатель говорит: Зайки скачут, скок, скок, скок,

На зеленый на лужок,  
Травку щиплют, кушают,  
Осторожно слушают –  
Не идет ли волк.

Зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают, то присаживаются и оглядываются. Когда воспитатель произносит последнее слово, волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать. Зайцы убегают. Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Продолжительность игры 5 – 6 раз.

## **п/и «Птички и кошка»**

## **Карточка №17**

**Цель:** Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

**Описание игры:** 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.



## **п/и «Котята и щенята»**

## **Карточка №18**

**Цель :** Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, в беге, лазании.

**Описание:** Игру можно проводить в комнате, где есть гимнастическая стенка, или на участке.

Играющих делят на две группы. Дети одной группы изображают котят, другие- щенят.

Котята находятся около гимнастической стенки, щенята- на другой стороне комнаты ( в будках за скамейками, за лесенкой, поставленной на ребро)

Воспитатель предлагает котяткам побегать легко, мягко. На слова воспитателя «ЩЕНЯТА» вторая группа детей перелезают через скамейки.

Они на четвереньках бегут за котятами и лают «ав-ав-ав-ав!».

Котята мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку.

Воспитатель всё время находится рядом.

Щенята возвращаются в свои домики, игра возобновляется

**п/и «Воробушки и автомобиль»      Карточка № 19**

**Цель:** приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

**Описание.** Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнёздышки». Воспитатель изображает «автомобиль». После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнёздышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнёзда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».





**п/и «Перелет птиц»**

**Карточка №20**

**Цель:** развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге, лазании.

**Описание игры:** дети стоят врассыпную на одном конце площадки – «птицы». На другом конце – вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами. По сигналу «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья. По сигналу «буря» птицы летят на вышку – скрываются от бури. По сигналу «буря прекратилась», птицы летают. Продолжительность 5-7 минут



п/и «Удочка»

## Карточка № 21

**Цель:** Совершенствовать координационные способности, укреплять мышцы ног.

**Ход игры:** Играющие стоят в кругу, выдержит центре круга воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самым полом (землей), а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел ног. Описав мешочком 2-3 круга, воспитатель делает паузу, подсчитывает количество задевщих за мешочек и дает указания по выполнению прыжков.





**п/и «Бездомный заяц»**

**Карточка № 22**

**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.

п/и «Лошадки»

Карточка №23

**Цель:** приучать детей двигаться вдвоём один за другим, согласовывать движения, не подталкивать бегущего впереди, даже если он двигается не очень быстро.

**Описание.** Дети делятся на две группы: одни изображают «лошадок», другие – «конюхов». Каждый «конюх» имеет «вожжи» - скакалки. По сигналу воспитателя «конюхи» ловят «лошадок», «запрягают» их (надевают «вожжи»). По указанию воспитателя дети могут ехать (бежать в паре) тихо, рысью или вскачь. Через некоторое время «лошадей» распрягают и выпускают на луг, «конюхи» садятся отдыхать. Через 2-3 повторения игры дети меняются ролями. В игре дети чередуют движения: бегают, подпрыгивают, ходят шагом и т. п. Можно предложить разные сюжеты поездок: на скачки, за сеном, в лес за дровами. Если «конюх» долго не может «поймать» какую-либо из «лошадей», другие «конюхи» помогают ему.



## п/и «Охотники и зайцы»

## Карточка №24

**Цель:** Воспитывать ловкость

**Ход:** Из числа играющих выбирается охотник, остальные дети – 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 в дом. Зайцы выпрыгивают из \_ за кустов и прыгают (на 2-х ногах, на правой или левой – кто как хочет) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мячи (в руках у него 2-2 мяча). Зайцы, в которых он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом. После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но выбирается не из числа пойманных.

**Цель:** учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

**Ход игры:** Играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «Сова». Воспитатель говорит: «День наступает – все оживает». Все играющие свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и т.д. Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.



A decorative border surrounds the text, featuring a variety of colorful butterflies (including monarchs, blues, and oranges) and white daisies with yellow centers on a green background.

**п/и " Догони пару»**

**Карточка №26**

**Цель:** развивать скорость бега.

**Описание:** дети становятся в две шеренги на расстоянии 3-4 шагов одна от другой. По команде воспитателя: «Беги!» - первая шеренга убегает, а вторая догоняет (каждый догоняет пару – ребенка, стоявшего напротив, стараясь осалить до пересечения линии финиша).

## п/и «Зайка беленький сидит»

## Карточка №27

**Цель:** приучать детей слушать текст и выполнять движения с текстом; учить их подпрыгивать, хлопать в ладоши, убегать, услышав последние слова текста; доставить детям радость.

**Описание.** Дети – «зайки» сидят на скамейке. Воспитатель предлагает выбежать «зайчикам» на середину площадки («полянку»). Дети выходят на середину площадки, становятся около воспитателя и приседают на корточки. Воспитатель произносит текст:

Зайка беленький сидит  
И ушами шевелит.  
Вот так, вот так  
Он ушами шевелит.

*Дети шевелят кистями  
рук, подняв их к голове,  
имитируя заячьи уши.*

Зайке холодно сидеть,  
Надо лапочки погреть  
Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,  
Надо лапочки погреть.

*Хлопают в ладоши.*

Зайке холодно стоять,  
Надо зайке поскакать.  
Скок-скок, скок-скок,  
Надо зайке поскакать

*Подпрыгивают на обеих  
ногах на месте.*





**МАЛОПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**      Карточка №1

**Цель:** Отдых после физической нагрузки.

**Ход игры:** Игроки закрывают глаза, а педагог в это время на площадке прячет воробышка. По сигналу дети открывают глаза, спокойно ходят по площадке и ищут его. Тот, кто нашел, поднимает его вверх, игра повторяется снова

**м/п «Угадай, где спрятано?»**

**Карточка №2**

**Цель:** Воспитывать внимательность и организованность.

**Ход игры:** Спрячьте какую-нибудь игрушку и опишите ребенку ее внешний вид. Например: «Желтого цвета; туловище круглое; голова круглая; клюв острый». (Цыпленок.) Если кто-нибудь из детей догадается, что или кого вы описывали, вы отдаете ему спрятанный предмет. Когда дети в группе научатся угадывать предметы по словесному описанию, они прятать и описывать предмет будут сами. Взрослый делит их на две группы. Дети разных групп по очереди описывают другой группе разные предметы, которая должна угадать, какой это предмет. Игру можно разнообразить, пряча предметы в «чудесный мешочек» и предлагая ребенку, после того как он угадает, найти этот предмет на ощупь.



The page is framed by a decorative border of white daisies with yellow centers and several colorful butterflies in shades of blue, orange, and yellow. The text is centered on a white background within this border.

**м/п «Угадай кто позвал»**

**Карточка №3**

**Цель:** Повышать активность слухового аппарата.

**Ход игры:** Дети сидят в кругу. Один ребенок встает или садится в центре круга и закрывает глаза. Воспитатель не называя имени ребенка, показывает рукой на кого - либо из детей, которые сидят за спиной. Тот, на кого указали, встает и громко называет имя ребенка, который сидит в середине круга. Если ребенок угадал, кто его позвал, он открывает глаза, и они меняются местами с тем, кто назвал его имя. Если не отгадал воспитатель предлагает ему не раскрывать глаза, а еще раз послушать, кто называет его имя.

**м/п «Найди и промолчи»**

**Карточка №4**

**Цель:** Развивать пространственную ориентацию и чувство выдержки.

**Ход игры:** Дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платок (либо что то другое). Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платок. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к педагогу и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платок, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок.



**м/и «Пробеги тихо»**

**Карточка №5**

**Цель:** воспитывать выдержку, терпение, умение передвигаться бесшумно.

**Ход игры:** дети распределяются на три группы и выстраиваются за чертой. Выбирают водящего, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на другой конец зала. Если водящий услышит, он говорит «Стой!» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, водящий говорит какая группа бежала. Если он правильно указал группу, дети отходят в сторону. Если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все группы. Выигрывает та группа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить.



**м/и «Кто ушёл»**

**Карточк №6**

**Цель:** учить детей угадывать тех детей, которые уходят.

Развивать память, внимание.

**Ход игры.**

Дети стоят по кругу или полукругом. Один из игроков, запоминает играющих, а затем выходит из комнаты. Один из детей прячется.

Педагог говорит: «Угадай, кто ушёл?» если ребёнок угадал, то выбирает кого-нибудь вместо себя, если ошибается то снова уходит, прячется другой ребёнок



**м/и «Где позвонили»**

**Карточка №7**

**Цель:** Развивать у детей слух, внимание и выдержку.

**Описание:** Дети сидят по кругу или вдоль стены. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит: «Пора!», играющий открывает глаза. А тот, кто позвонил – поднимает и показывает звонок. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель назначает другого водящего.

**Правила:**

Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора!»

**м/и «Где постучали?»**

**Карточка № 8**

**Цель:** Воспитывать внимательность и организованность.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу (или сидят). Водящий выходит на середину и закрывает глаза. Воспитатель бесшумно обходит круг позади детей, останавливается возле кого –нибудь из ребят, стучит палочкой и кладет ее в руки ребенка, отходит в сторону и говорит : «Пора!». Стоящий в кругу должен отгадать, где постучали, и подойти к тому, у кого спрятана палочка. Отгадав, он становится на место ребенка, у которого была палочка, тот становится водящим. Если ребенок не отгадает, то он вновь водит. Если второй раз он ошибется, то выбирают нового водящего. В игре дети должны соблюдать тишину.



