**Картотека подвижных игр**

**для детей средней группы (4-5 лет)**

**в летний период.**



***«Самолеты»***

*Цель:* развитие у ребенка его двигательной активности.

Группу детей разделяют на три соревнующиеся команды и расставляют в разных сторонах площадки, воображаемых аэродромах. Перед каждой командой необходимо поставить кубики или флажки разного цвета. Воспитатель дает команду «Приготовиться к полету». Это значит, что дети должны согнуть руки и начать выполнять круговые движения. Таким образом, создается впечатления, что самолеты заправляются и заводят моторы. Следующий сигнал – «Летите». Дети выпрямляют руки, поднимают их и разбегаются в разные стороны. Последняя команда – «На посадку» — означает, что все участники команд строятся в своеобразные звенья, и каждый опускается на колено, другими словами, самолеты успешно приземляются. Побеждает та команда, чье звено было построено быстрее.

***«Найди и промолчи»***

*Цель:* учить ориентироваться на площадке. Воспитывать выдержку, смекалку.

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.

***«Мы веселые ребята»***

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

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, 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.

***«Лягушки»***

*Цель:*упражнять в прыжках с продвижением вперед, перепрыгивании через черту, мягко приземляясь на полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу воспитателя.

На середине площадки или зала воспитатель раскладывает толстый шнур в форме круга. дети стоят за кругом. Воспитатель говорит:

«*Вот лягушка по дорожке*

*Скачет, вытянувши ножки.*

*Ква-ква, ква-ква-ква!*

*Скачет, вытянувши ножки*».

Дети, повернувшись друг за другом, подпрыгивают на двух ногах, продвигаясь вперед по кругу. По окончании четверостишья воспитатель хлопает в ладоши — пугает лягушек; малыши перепрыгивают через черту и присаживаются на корточки лягушки прыгают в болото. Игра повторяется 2—3 раза.

***«Лиса в курятнике»***

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

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.

***«Зайцы и волк»***

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. 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 настигнуть. 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!».

***«Охотник и зайцы»***

*Цель: Совершенствовать* навыки прыжков и метания в цель на обеих ногах. Развивать ловкость, скорость и ориентирования в пространстве.

Выбирают одного или двух «охотников», которые становятся с одной стороны площадки, остальные дети — «зайцы».

Зайцы сидят в своих «норках», расположенных с противоположной стороны площадки. «Охотники» обходят площадку и делают вид, что ищут «зайцев», потом идут на свои места, прячутся за «деревьями».

На слова воспитателя:

Зайчик прыг-скок, прыг-скок в зеленый лесок.

«Зайцы» выходят на площадку и прыгают. На слово «Охотник!» «зайцы» бегут к своим «норкам», один из «охотников» целится мячом им под ноги и в кого попадет, тот забирает с собой. «Зайцы» вновь выходят в лес, и «охотник» еще раз охотится на них, но бросает мяч второй рукой. При повторении игры выбирают новых «охотников».

Указания к игре: Следить, чтобы «охотник» бросал мяч как правой, так и левой рукой. «Охотники» бросают мяч только под ноги «зайцам». Мяч поднимает тот, кто его бросил.

***«Мышеловка»***

*Цель:*развитие двигательной активности детей.

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.

***«Кто где живет»***

*Цель:* учить группировать растения по их строению; развивать внимание, память, ориентацию в пространстве.

Детей делят на две группы: «Белочки» и «зайчики». «Белочки» ищут растения, за которыми могут укрыться, а «зайчики» - под которыми могут спрятаться. «Белочки» прячутся за деревья, а «зайчики» - за кустики.

Выбирают водящего – «лису». «Зайчики» и «белочки» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность - лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «зайцы» - к кустам.  Кто неправильно выполнил задание, тех «лиса» ловит.

***«Ловишки»***

*Цель:* Закреплять умение бегать, не падая, не толкаясь, принимая правила игры.

Ведущий выбирает ловишку. Ловишка стоит, повернувшись лицом к стене. Остальные дети у противоположной стены. Под музыку дети подбегают к ловишке, хлопают в ладоши и говорят: «Раз-два-три, раз-два-три. Скорее нас лови!». Затем бегут на свои места. Ловишка догоняет ребят. Игра повторяется. Ловишкой становится тот, кого поймали.

***«Замри»***

*Цель:* развитие внимания и памяти.

Для игры необходимо сделать карточки со схематичным изображением различных поз человека.

По сигналу ведущего дети произвольно двигаются. По сигналу "Стоп" он показывает одну из картинок, а дети, глядя на нее, замирают в подобной позе. Затем кто-то из детей или ведущий оценивает выполнение задания.

При выполнении большинства основных видов движения необходима устойчивость равновесия. В этом плане полезны игры, в которых ребенку нужно сохранить позу с опорой на одну или обе ноги. Следует приучать детей осмысленно относиться к достижению точности и правильности выполнения движений или позы, соответствия их образцу. Контроль и оценка, как собственной позы, так и позы других детей позволяют понять связь между позой и картинкой.

***«Дети и волк»***

*Цель:* развивать двигательные умения и навыки; учить понимать и употреблять в речи глаголы прошедшего времени и глаголы повелительного наклонения.

На одном стороне площадки перед начерченной линией стоят дети. На противоположной стороне, за "деревом", сидит "волк" - ведущий. Воспитатель проговаривает:

*Дети в лесу гуляли, землянику собирали,*

*Много ягодок везде – и на кочках, и в траве.*

Дети расходятся по площадке, бегают. Воспитатель продолжает:

*Но вот сучья затрещали…*

*Дети, дети, не зевайте,*

*Волк за елью, - убегайте!*

Дети разбегаются, «волк» их ловит. Пойманный ребенок становится «волком», и игра начинается сначала.

***«Найди себе пару»***

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

Для игры нужны цветные платочки (карточки) по числу детей. Половина платочков (карточек) одного цвета, остальные - другого цвета. Каждый ребенок получает один платочек (карточку). По сигналу воспитателя (удар в бубен или музыкальное сопровождение) дети разбегаются. На слова «Найди пару!» или начало звучания музыкального произведения дети, имеющие одинаковые платочки (карточки, встают парой. В случае если ребенок остается без пары, играющие говорят: «Ваня, Ваня (Коля, Оля) не зевай, быстро пару выбирай!». Игра повторяется.

***«Улиточка»***

*Цель:* узнать товарища по голосу.

Оборудование: маска-шапочка улитки.

Водящий (улитка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

«*Улиточка, улиточка,*

*Высунь-ка рога,*

*Дам тебе я сахару,*

*Кусочек пирога.*

*Угадай, кто я*.»

Тот, чей голос Улитка узнала, сам становится Улиткой.

***«Что мы видели, не скажем»***

*Цель:*развивать сообразительность и наблюдательность детей.

Выбирается водящий. Он выходит за дверь. Оставшиеся дети договариваются, какие движения они будут делать. Потом приглашают водящего.

Ведущий: *Здравствуйте, дети!*

*Где вы были,*

*Что вы делали?*

Дети:*Где мы были, мы не скажем,*

*А что делали – покажем.*

Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит.

***«Повар и котята»***

*Цель:*упражнять детей в различных видах ходьбы или бега, развитие быстроты реакции, сноровки, умения ориентироваться на слово.

По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче предметы – «сосиски». Повар разгуливает внутри обруча, шнура – «кухни». Дети - котята идут по кругу, выполняя различные виды ходьбы, бега, произнося текст:

"*Плачут киски в коридоре,*

*У котят большое горе:*

*Хитрый повар бедным кискам*

*Не дает схватить сосиски*."

С последним словом «котята» забегают на «кухню», стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Осаленные игроки выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Выигравший котенок становится поваром.

Правила: Нельзя раньше времени забегать в круг. Повару не разрешается хватать котят, только салить, ему не разрешается выходить за пределы круга. Запрещено брать одновременно 2 и более предмета.

***«Мячик кверху»***

*Цель:* Тренировка быстроты реакции, скорости бега. Развитие точности движений и глазомера.

Дети становятся 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. Запятнанный становится водящим.

Если же водящий промахнулся, то остается им вновь и игра продолжается.

Правила:

1. Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: “Мяч кверху!”

2. Водящему разрешается ловить мяч и с одного подскока от земли.

3. Если кто-то из играющих после слов “Стой” продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.

4. Убегая от водящего, нельзя прятаться за постройки или деревья.

5. Если водящий не поймал мяч и он далеко укатился, то прежде чем кричать “Стой!”, ему нужно догнать мяч и вернуться на свое место.

***«Утка и селезень»***

*Цель:*знакомить с русскими народными играми; развивать быстроту движения.

Двое играющих изображают Утку и Селезня. Остальные образуют круг и берутся за руки. Утка становится в круг, а Селезень за кругом. Селезень пытается проскочить в круг и поймать Утку, при этом все поют:

*Селезень, ловит утку,*

*Молодой ловит серую.*

*Пойди, утица, домой,*

*Пойди, серая, домой.*

*У тебя семеро детей,*

*Восьмой селезень.*

***«Зайцы и медведи»***

*Цель:*развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ребенок-«медведь» сидит на корточках и дремлет. Дети- «зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

*Мишка бурый, мишка бурый,*

*Отчего такой ты хмурый?*

«Медведь» встает, отвечает:

*Я медком не угостился*

*Вот на всех и рассердился.*

*1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!*

***«Бабочки, лягушки и цапли»***

*Цель:*развивать двигательную активность, внимание.

Дети свободно бегают на площадке. По сигналу воспитателя они начинают подражать движениям бабочек (машут «крылышками», кружатся, лягушек (опускаются на четвереньки и скачут, цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только воспитатель

произнесет: «Снова побежали!», они снова начинают бегать по площадке в произвольных

направлениях.

***«Лохматый пес»***

*Цель:* Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле 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, воспитатель говорит:

«*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). Роль передается другому ребенку. Игра повторяется.

Варианты: Поставить преграду – скамеечки на пути детей; на пути собаки