**Средняя группа «Солнышко»**

*Картотека подвижных игр*

*средняя группа:*

*1. «У медведя во бору»*

*2. «Краски»*

*3. «Гуси – лебеди»*

*4. «Васька кот»*

|  |  |
| --- | --- |
| **№ 1. «У медведя во бору»**  **Цель игры:** развитие двигательной активности, координации, умения разбегаться и не сталкиваться. Увеличение словарного запаса, умение сосредотачиваться и соотносить действия в соответствии с произносимыми словами, умение быстро реагировать на слова воспитателя. Повышение эмоционального уровня и сплоченности группы.  **Ход игры:**  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.  Медведь садится на корточки и изображает сон (складывает ладошки, наклоняет голову и кладет ладошки под голову). Детки, имитируют прогулку по лесу и сбор грибов и ягод и складывают их в воображаемую корзинку. После того, как воспитатель произносит стишок  У медведя во бору  Грибы, ягоды беру.  А медведь не спит  И на нас рычит.  и произносит долгий звук «р-р-р-р», дети разбегаются. И кого догонит медведь становится следующим «медведем».  **Правила:** медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит!». Медведь не может ловить детей за линией дома. | **№ 2. «Краски»**  **Цель игры:** упражнять в умении быстро бегать, быть ловким, соблюдать правила игры.  **Ход игры.**  Играющие сидят на стульчиках или на скамейке.  Выбирается продавец и покупатель. Покупатель отходит в сторону. Дети называют продавцу, какой краской они хотят быть. Приходит покупатель и говорит: «Стук, стук»,  «Кто там?» - спрашивает продавец. «Вова (Валя)», - покупатель называет свое имя. «Зачем пришел?» - «За краской». – «За какой?» - за красной (синей, желтой…)» покупатель называет любой цвет.  **Правила:** если такая краска есть, продавец говорит, сколько она стоит (в пределах 10), и покупатель столько раз ударяет его по ладони. С последним числом «краска» убегает, а покупатель ее догоняет. Поймав краску, он отводит ее в условное место. Игра продолжается. Если названной краски нет, продавец говорит: «Скачи по красной (зеленой и т.д.) дорожке на одной ножке». Покупатель скачет до условного места и возвращается. Игра продолжается до тех пор, пока краски будут куплены. |
| **№ 3. «Гуси – лебеди»**  **Цель игры:** учить детей чётко проговаривать слова. Упражнять в ловкости, быстроте реакции.  **Правила:** пока дети все слова не скажут, игра не начинается.  Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Вы летите, как хотите, только крылья берегите!»  **Ход игры:**  Участники игры выбирают волка и хозяина считалочкой, остальные дети – «гуси – лебеди». На одной стороне зала дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт перекличка между хозяином и гусями:  Хозяин: Гуси – гуси!  Гуси: Га – га – га.  Хозяин: Есть хотите?  Гуси: да-да-да.  Хозяин: так летите же домой.  Гуси: Серый волк под горой не пускает нас домой.  Хозяин: Вы летите, как хотите только крылья берегите!  Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать (дети бегают по всему залу). Пойманные гуси выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком. | **№ 4. «Васька кот»**  **Цель игры:** развитие двигательной активности, ловкости, скорости, внимания, координации движений, памяти (заучивание стихотворного текста).  **Ход игры:**  Ребята становятся в круг, держатся за руки. Это мыши. В центре ведущий – ребенок в маске кота (Васька-кот). Дети-мыши идут по кругу, проговаривая слова:  «Мыши водят хоровод,  А на печке дремлет кот.  Тише мыши, не шумите,  Кота Ваську не будите,  Вот проснется Васька кот -  Разобьет наш хоровод!»  Мыши разбегаются, кот старается их догнать. Задача кота запятнать как можно больше мышей.  **Правила:** ребенок-мышь, которого запятнал Васька-кот, выходит из игры.  **Варианты:**  1. Усложнение: если детей много, то можно Ваське-коту в помощники назначить котенка, который будет помогать ловить мышей (2 ведущих)  2. Упрощение: мыши могут прятаться в норку при приближении кота (присаживаются на корточки) |