



**ПОДВИЖНЫЕ
ИГРЫ**

**СРЕДНИЙ
ДОШКОЛЬНЫЙ
ВОЗРАСТ**

“МЫ ВЕСЕЛЬЕ РЕБЯТА”



ЦЕЛЬ:

**ЗАКРЕПЛЯТЬ НАВЫКИ У ДЕТЕЙ УБЕГАТЬ ОТ ЛОВЯЩЕГО.
ТРЕНИРОВАТЬ ЛОВКОСТЬ, ВНИМАНИЕ РАЗВИВАТЬ
СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА.**

ХОД ИГРЫ:

**ДЕТИ СТОЯТ НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ.
ПЕРЕД НИМИ ПРОВОДИТСЯ ЧЕРТА.
НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ
ТАКЖЕ ПРОВОДИТСЯ ЧЕРТА. СБОКУ ОТ ДЕТЕЙ
(НА СЕРЕДИНЕ ПЛОЩАДКИ) НАХОДИТСЯ ЛОВИШКА.**

**ДЕТИ ПРОИЗНОСЯТ СЛОВА ТЕКСТА:
МЫ ВЕСЕЛЬЕ РЕБЯТА,
ЛОБИМ БЕГАТЬ И ИГРАТЬ.
НУ, ПОПРОБУЙ НАС ДОГНАТЬ:
РАЗ, ДВА, ТРИ – ЛОВИ!**

**ПОСЛЕ СЛОВ «ЛОВИ», ДЕТИ ПЕРЕБЕГАЮТ НА ДРУГУЮ
СТОРОНУ ПЛОЩАДКИ, А ЛОВИШКА ИХ ЛОВИТ.
ТОТ, КТО НЕ УСПЕЛ ДОБЕЖАТЬ ДО
ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ ЧЕРТЫ, И ЕГО КОСНУЛСЯ
ЛОВИШКА РУКОЙ, СЧИТАЕТСЯ ПОЙМАННЫМ.
ЕГО ЛОВИШКА УВОДИТ К СЕБЕ В ДОМ.**



An illustration at the top of the page shows a small yellow duck on the left and a larger orange fox with a white belly on the right. The fox is looking towards the duck with a slightly open mouth. The background behind them is a bright yellow sunburst shape.

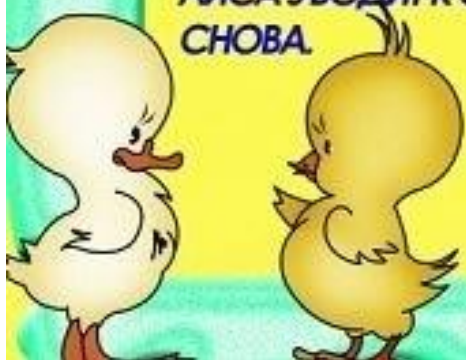
“ЛИСА В КУРЯТНИКЕ”

ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ СПРЫГИВАТЬ С
ВОЗВЫШЕННОСТИ, МЯГКО ПРИЗЕМЛЯЯСЬ НА ПОЛ
РАЗВИВАТЬ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА ДЕТЕЙ,
ЛОВКОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ СТАВЯТСЯ
ГИМНАСТИЧЕСКИЕ СКАМЕЙКИ - ЭТО НАСЕСТ ДЛЯ КУР.
НАА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ НААХОДИТСЯ
НОРАА ЛИСЫ, КОТОРУЮ ВЫБИРАЮТ С ПОМОЩЬЮ
СЧИТАЛОЧКИ ИЛИ НАЗНАЧАЕТ ВОСПИТАТЕЛЬ.
ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ КУРЫ СПРЫГИВАЮТ С
НАСЕСТА И ХОДЯТ, БЕГАЮТ ПО ПЛОЩАДКЕ. ПО
СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ - “ЛИСА”, ДЕТИ - КУРЫ
УБЕГАЮТ НА НАСЕСТ, А ЛИСА СТАРАЕТСЯ ИХ ПОЙМАТЬ
(ДОТРОНУТЬСЯ). НЕ УСПЕВШУЮ СПАСТИСЬ КУРИЦУ,
ЛИСА УВОДИТ К СЕБЕ В НОРУ. ИГРА ПОВТОРЯЕТСЯ
СНОВА.



“ПРОКАТИ В ВОРОТА”



ЦЕЛЬ:

**УКРЕПЛЯТЬ МЫШЦЫ РУК, НОГ, ЖИВОТА,
РАЗВИВАТЬ СОГЛАСОВАННОСТЬ ДВИЖЕНИЙ,
ЛОВКОСТЬ.**

ХОД ИГРЫ:

**ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В ДВЕ КОЛОННЫ В ВИДЕ
ВСТРЕЧНОЙ ЭСТАФЕТЫ. ПО СЕРЕДИНЕ СТАВЯТСЯ
ВОРОТА (ВЫСОТА 15-20 СМ.). РЕБЕНОК ИЗ 1 КОЛОННЫ
БЕРЕТ МЯЧ, ПРОКАТЫВАЕТ В ВОРОТА И БЕЖИТ ЗА НИМ,
ПРОПОЛЗАЯ ПОД РЕЙКОЙ ВОРОТ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ;
ЗАТЕМ ВЫПРЯМЛЯЕТСЯ И ПЕРЕДАЕТ МЯЧ БРОСКОМ
РЕБЕНКУ СО 2-ОЙ КОЛОННЫ. ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ
ДО ТЕХ ПОР, ПОКА КОЛОННЫ НЕ ПОМЕНЯЮТСЯ
МЕСТАМИ.**



“ХИТРАЯ ЛИСА”



ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В БЕГЕ, ЛОВКОСТИ.
РАЗВИВАТЬ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА.

ХОД ИГРЫ:

ИГРАЮЩИЕ СТОЯТ ПО КРУГУ НА РАССТОЯНИИ ОДНОГО ШАГА ДРУГ ОТ ДРУГА. ВОСПИТАТЕЛЬ ПРОСИТ ВСЕХ ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА, ЗАТЕМ ОБХОДИТ ДЕТЕЙ ЗА КРУГОМ И ДОТРАГИВАЕТСЯ ДО ОДНОГО РЕБЁНКА, КОТОРЫЙ СТАНОВИТСЯ ХИТРОЙ ЛИСОЙ. ЗАТЕМ ПРЕДЛАГАЕТ ДЕТЯМ ОТКРЫТЬ ГЛАЗА И ПОЗВАТЬ ЛИСУ. ДЕТИ ОТКРЫВАЮТ ГЛАЗА И СПРАШИВАЮТ ХОРОМ “ХИТРАЯ ЛИСА, ГДЕ ТЫ?” ПРИ ЭТОМ СМОТРЯТ ДРУГ НА ДРУГА. ПОСЛЕ ТРЕТЬЕГО РАЗА ЛИСА БЫСТРО ВЫПРЫГИВАЕТ НА СЕРЕДИНУ СО СЛОВАМИ “Я ЗДЕСЬ”. ВСЕ ИГРАЮЩИЕ РАЗБЕГАЮТСЯ ПО ПЛОЩАДКЕ, А ЛИСА ИХ ЛОВИТ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ЛИСА ПОЙМАЕТ 2 - 3 ДЕТЕЙ, ВОСПИТАТЕЛЬ ПРОСИТ ДЕТЕЙ СНОВА ПОСТРОИТСЯ В КРУГ ДЛЯ ВЫБОРА НОВОЙ ЛИСЫ.





“НАЙДИ СВОЙ ДОМИК”



ЦЕЛЬ:

СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ
В ПРОСТРАНСТВЕ, РАЗВИВАТЬ ВНИМАНИЕ

ХОД ИГРЫ:

ИГРАЮЩИЕ СИДЯТ НА 3-4 ГИМНАСТИЧЕСКИХ
СКАМЕЙКАХ. У ДЕТЕЙ БОЛЬШИЕ КРАСИВЫЕ ИГРУШКИ
(НА КАЖДОЙ СКАМЕЙКЕ СВОЯ ОДНА ИГРУШКА).
ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ ДЕТЯМ ПОЙТИ ПОГУЛЯТЬ.
ДЕТИ ВСТАЮТ СО СКАМЕЕК И ХОДЯТ ПО ПЛОЩАДКЕ,
ПРИ ЭТОМ ВЫПОЛНЯЮТ РАЗЛИЧНЫЕ ДВИЖЕНИЯ ПО
УКАЗАНИЮ ВОСПИТАТЕЛЯ. ЗАТЕМ ВОСПИТАТЕЛЬ
ГОВОРИТ: “ДОЖДЬ (СНЕГ) ПОШЕЛ” - ДЕТИ ДОЛЖНЫ
ВЕРНУТЬСЯ ИМЕННО В СВОЙ ДОМИК.

УСЛОЖНЕНИЕ:

ВО ВРЕМЯ ПРОГУЛКИ ДЕТЕЙ ВОСПИТАТЕЛЬ
НЕЗАМЕТНО МЕНЯЕТ ИГРУШКИ МЕСТАМИ.
ЗАДАЧА ДЕТЕЙ НАЙТИ СВОЙ ДОМИК.
УСЛОЖНИТЬ МОЖНО ИГРУ, ПРЕДЛОЖИВ
ДЕТЯМ: “КТО ПЕРВЫЙ НАЙДЕТ
СВОЙ ДОМИК”.





“ НАЙДИ СВОЙ ГРИБОК ”

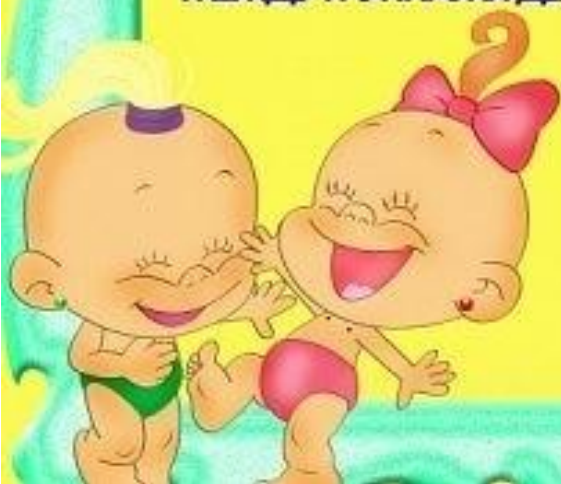
ЦЕЛЬ:

**УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ОРИЕНТИРОВКЕ В ПРОСТРАНСТВЕ
РАЗВИВАТЬ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, ЛОВКОСТЬ.**

ХОД ИГРЫ:

**ДЕТИ ДЕЛЯТСЯ НА 3 - 4 ГРУППЫ. У КАЖДЫЙ ГРУППЫ
МАКЕТ СВОЕГО ГРИБОЧКА (БЕЛЫЙ, ЛИСИЧКА И Т.Д.).
ВОСПИТАТЕЛЬ ВКЛЮЧАЕТ МУЗЫКУ, ПОД КОТОРУЮ
ДЕТИ ВЫПОЛНЯЮТ ЛЮБИМОЕ УПРАЖНЕНИЕ ИЛИ
ДВИЖЕНИЕ. В ЭТО ВРЕМЯ ВОСПИТАТЕЛЬ ПЕРЕСТАВЛЯЕТ
ГРИБЫ, ПО ОКОНЧАНИИ МУЗЫКИ, ДЕТИ ДОЛЖНЫ
БЫСТРО НАЙТИ СВОЙ ГРИБ.**

**ЭТУ ИГРУ МОЖНО ПРОВОДИТЬ В ВИДЕ СОРЕВНОВАНИЯ
МЕЖДУ ГРУППАМИ ДЕТЕЙ “ КТО ВПЕРЕД НАЙДЁТ СВОЙ
ГРИБОК? ”**



“ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ”



ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ ВЛЕЗАТЬ НА ЛЕСЕНКУ – СТРЕМЯНКУ И НА ГИМНАСТИЧЕСКУЮ СТЕНКУ. БЕГАТЬ ВРАССЫПНУЮ, УПРАЖНЯТЬСЯ В ЛОВКОСТИ, БЫСТРОТЕ

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ – ПТИЦЫ НАХОДЯТСЯ НА ЛЕСЕНКЕ – СТРЕМЯНКЕ И НА НИЖНИХ ПЕРЕКЛАДИНАХ ГИМНАСТИЧЕСКОЙ СТЕНКИ. ПОСЛЕ СЛОВ ВОСПИТАТЕЛЯ “СОЛНЫШКО СВЕТИТ, ПОРА В ДОРОГУ”, ДЕТИ СЛЕЗАЮТ С ЛЕСЕНКИ – СТРЕМЯНКИ И ГИМНАСТИЧЕСКОЙ СТЕНКИ И БЕГАЮТ ПО ПЛОЩАДКЕ, РАЗМАХИВАЯ РУКАМИ – КРЫЛЬЯМИ. ПОСЛЕ СЛОВ ВОСПИТАТЕЛЯ “ВЕТЕР (ДОЖДЬ)” - ДЕТИ СНОВА ВЛЕЗАЮТ НА СТРЕМЯНКУ ИЛИ ГИМНАСТИЧЕСКУЮ СТЕНКУ.





“ЗАЙЦЫ И ВОЛК”



ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ПРЫЖКАХ С ПРОДВИЖЕНИЕМ
ВПЕРЕД, ТРЕНИРОВАТЬ ЛОВКОСТЬ, СОГЛАСОВАННОСТЬ
ДВИЖЕНИЙ РУК И НОГ.

ХОД ИГРЫ:

ОДНОГО ИЗ ИГРАЮЩИХ ВЫБИРАЮТ ВОЛКОМ.
ОСТАЛЬНЫЕ ДЕТИ – ЗАЙЦЫ. НА ОДНОЙ СТОРОНЕ
ПЛОЩАДКИ ЗАЙЦЫ УСТРАИВАЮТ СЕБЕ ДОМИКИ
(ЧЕРТЯТ КРУЖОЧКИ). В НАЧАЛЕ ИГРЫ ЗАЙЦЫ СТОЯТ В
СВОИХ ДОМИКАХ; ВОЛК – НА ДРУГОМ КОНЦЕ
ПЛОЩАДКИ (В ОВРАГЕ).

ВОСПИТАТЕЛЬ ГОВОРИТ:
“ЗАЙКИ СКАЧУТ, СКОК, СКОК, СКОК
НА ЗЕЛЕНЬИЙ НА ЛУЖОК.
ТРАВКУ ЩИПЛУТ, КУШАЮТ,
ОСТОРОЖНО СЛУШАЮТ –
НЕ ИДЕТ ЛИ ВОЛК.”

ЗАЙЦЫ ВЫПРЫГИВАЮТ ИЗ ДОМИКОВ И РАЗБЕГАЮТСЯ
ПО ПЛОЩАДКЕ. ОНИ ТО ПРЫГАЮТ НА ДВУХ НОГАХ,
ТО ПРИСАЖИВАЮТСЯ, ЩИПЛУТ ТРАВКУ И
ОГЛЯДЫВАЮТСЯ. НА ПОСЛЕДНИЕ СЛОВА ВОСПИТАТЕЛЯ
ВОЛК ВЫХОДИТ ИЗ ОВРАГА И БЕЖИТ ЗА ЗАЙЦАМИ,
СТАРАЯСЬ ИХ ПОЙМАТЬ. ЗАЙЦЫ УБЕГАЮТ В СВОЙ
ДОМИК. ПОЙМАННЫХ ЗАЙЦЕВ ВОЛК УВОДИТ В ОВРАГ.
ИГРА ВОЗОБНОВЛЯЕТСЯ.



“ЦЕЛЬСЯ ВЕРНЕЕ”



ЦЕЛЬ:

УЧИТЬ ДЕТЕЙ БРОСАТЬ ПРЕДМЕТЫ ЛЕВОЙ И ПРАВОЙ РУКОЙ В ГОРИЗОНТАЛЬНУЮ ЦЕЛЬ РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В КРУГ, КАЖДЫЙ РЕБЕНОК ДЕРЖИТ В РУКАХ МЯЧИК. В ЦЕНТРЕ КРУГА СТОИТ КОРЗИНА (РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ДЕТЬМИ И КОРЗИНОЙ НЕ БОЛЕЕ 1,5-2 М).

ВОСПИТАТЕЛЬ ДАЕТ КОМАНДУ, И ДЕТИ НАЧИНАЮТ БРОСАТЬ МЯЧИКИ В КОРЗИНУ, ЗАТЕМ ПОДХОДЯТ К НЕЙ И ЗАБИРАЮТ СВОИ МЯЧИ. ИГРА ПОВТОРЯЕТСЯ.





“САМОЛЁТЫ”



ЦЕЛЬ:

СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ БЕГАТЬ
ВРАССЫПНУЮ. УМЕНИЕ РЕАГИРОВАТЬ НА РАЗЛИЧНЫЕ
СИГНАЛЫ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТРОЯТСЯ В 3 - 4 КОЛОННЫ В РАЗНЫХ МЕСТАХ
ПЛОЩАДКИ, КОТОРЫЕ ОТМЕЧАЮТСЯ ФЛАЖКАМИ.
ИГРАЮЩИЕ ИЗОБРАЖАЮТ ЛЁТЧИКОВ. ОНИ ГОТОВЯТСЯ
К ПОЛЁТУ. ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ “К ПОЛЁТУ
ГОТОВЬСЯ!” ДЕТИ ДЕЛАЮТ ДВИЖЕНИЯ РУКАМИ -
- ЗАВОДЯТ МОТОРЫ. “ЛЕТИТЕ” - ГОВОРИТ ПЕДАГОГ.
ДЕТИ РАССТАВЛЯЮТ РУКИ В СТОРОНЫ И ЛЕЯТ
ВРАССЫПНУЮ ПО ПЛОЩАДКЕ. ПО СИГНАЛУ
“НА ПОСАДКУ!” - ДЕТИ НАХОДЯТ СВОИ МЕСТА И
ПРИЗЕМЛЯЮТСЯ (СТРОЯТСЯ В КОЛОННЫ И ОПУСКАЮТ
РУКИ)



“С КОЧКИ НА КОЧКУ”



ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ПРЫЖКАХ ВПЕРЕД, РАЗВИВАТЬ СИЛУ ТОЛЧКА, СОГЛАСОВАННОСТЬ РУК И НОГ.

ХОД ИГРЫ:

НА ПЛОЩАДКЕ ОБОЗНАЧАЮТ ДВЕ ЛИНИИ – ДВА БЕРЕГА МЕЖДУ КОТОРЫМИ БОЛОТО. ВОСПИТАТЕЛЬ КЛАДЕТ ПЛОСКИЕ ОБРУЧИ – КОЧКИ НА РАЗНОМ РАССТОЯНИИ ДРУГ ОТ ДРУГА 30, 40, 50, 60, 70, 80 СМ. ИГРАЮЩИЕ СТОЯТ НА ОДНОМ БЕРЕГУ. ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ ДЕТИ НАЧИНАЮТ ПЕРЕПРАВЛЯТЬСЯ НА ДРУГОЙ БЕРЕГ ЧЕРЕЗ БОЛОТО, ПРЫГАЯ ИЗ ОБРУЧА В ОБРУЧ. РЕБЕНОК, КОТОРЫЙ ОСТУПИТСЯ ПОПАДАЕТ В БОЛОТО. ЕГО МОЖЕТ ВЫРУЧИТЬ РЕБЕНОК, НАЗНАЧЕННЫЙ ВОСПИТАТЕЛЕМ. РЕБЕНОК ПОДАЕТ РУКУ И ПОКАЗЫВАЕТ ДОРОГУ ИЗ БОЛОТА.





“МЯЧ ЧЕРЕЗ СЕТКУ”



ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ПЕРЕБРАСЫВАНИИ МЯЧА ЧЕРЕЗ СЕТКУ, ЛОВИТЬ ЕГО.

ХОД ИГРЫ:

ПОСЕРЕДИНЕ ПЛОЩАДКИ ИЛИ ЗАЛА НАТЯГИВАЕТСЯ СЕТКА НА УРОВНЕ ГРУДИ РЕБЕНКА. ПО РАЗНЫЕ СТОРОНЫ ОТ СЕТКИ СТОЯТ ДЕТИ НА РАССТОЯНИИ 1 МЕТРА НАПРОТИВ ДРУГ ДРУГА. ПО КОМАНДЕ РЕБЕНОК ПЕРЕБРАСЫВАЕТ МЯЧ ЧЕРЕЗ СЕТКУ. РЕБЕНОК ДРУГОЙ КОМАНДЫ ЕГО ЛОВИТ И ПЕРЕБРАСЫВАЕТ СЛЕДУЮЩЕМУ И Т.Д. КОГДА МЯЧ ДОЙДЕТ ДО ПОСЛЕДНЕГО ИГРОКА, ВОСПИТАТЕЛЬ ПОДВОДИТ ИТОГИ И ОТМЕЧАЕТ ЛУЧШЕГО ИГРОКА.

ПРИ ПОВТОРЕНИИ ИГРЫ ПЕРВОЙ МЯЧ БРОСАЕТ ДРУГАЯ КОМАНДА.



“УГАДАЙ, КТО УШЕЛ?”

ЦЕЛЬ:

РАЗВИВАТЬ ВНИМАНИЕ У ДЕТЕЙ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СИДЯТ ПОЛУКРУГОМ. ВОДЯЩИЙ ЗАПОМИНАЕТ ДЕТЕЙ И ИХ МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ. ЗАТЕМ ВОДЯЩИЙ ОТВОРАЧИВАЕТСЯ ОТ ДЕТЕЙ, И В ЭТО ВРЕМЯ ОДИН ИЗ ИГРАЮЩИХ ПРЯЧЕТСЯ. ВОДЯЩИЙ ДОЛЖЕН УЗНАТЬ, КТО УШЕЛ ИЗ ПОЛУКРУГА.



“МЫШКИ В НОРКАХ”



ЦЕЛЬ:

**УЧИТЬ ДЕТЕЙ ПРЫГАТЬ НА ДВУХ НОГАХ, ПРОДВИГАЯСЬ
ВПЕРЕД,
РАЗВИВАТЬ ЛОВКОСТЬ, УВЕРЕННОСТЬ.**

ХОД ИГРЫ:

**В ОДНОЙ СТОРОНЕ КОМНАТЫ РАССТАВЛЕНЫ
ПРЕПЯТСТВИЯ ДЛЯ ПОДЛЕЗАНИЯ – ЭТО НОРКИ ДЛЯ
МЫШЕЙ. НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ – ДОМ
КОТА. ПО СЕРЕДИНЕ ЛУЖАЙКА. ДЕТИ СИДЯТ ЗА
ПРЕПЯТСТВИЕМ НА КОРТОЧКАХ – МЫШКИ В НОРКАХ.
РЕБЕНОК – КОТ СИДИТ НА СЕРЕДИНЕ ПЛОЩАДКИ,
ПРИТВОРИВШИСЬ СПЯЩИМ.
ДЕТИ ПОДЛЕЗАЮТ ПОД ПРЕПЯТСТВИЕМ, А ЗАТЕМ
ПРЫГАЮТ ПО ЛУЖАЙКЕ, ПРОДВИГАЯСЬ ВПЕРЕД.
ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ («КОТ») МЫШИ
ВОЗВРАЩАЮТСЯ НА СВОИ МЕСТА, А КОТ
ПЫТАЕТСЯ ИХ ПОЙМАТЬ
(ОСАЛИТЬ).**



