



СРЕДНЯЯ ГРУППА «Сказка»

1. «Самолеты»
2. «Цветные автомобили»
3. «У медведя во бару»
4. «Птички и кошка»
5. «Найди себе пару»
6. «Лошадки»
7. «Бездомный заяц»
8. «Зайцы и волк»
9. «Лиса в курятнике»
10. «Зайка серый умывается»
11. «Пастух и стадо»
12. «Перелет птиц»
13. «Котята и щенята»

14. «Мяч через сетку»
15. «Найди, где спрятано»
16. «Кто ушел?»
17. «Найди и промолчи»

1. «Самолеты»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей ориентировку в пространстве, закрепляет навык построения в колонну. Дети упражняются в беге.

Описание игры.

Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечают флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся «к полету». По сигналу воспитателя «к полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – «заводят мотор». «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки и «летят» врассыпную в разных направлениях по площадке.

По сигналу воспитателя «на посадку!» «самолеты» находят свои места и «приземляются»: строятся в колонны и опускаются на одно колено.

Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Продолжительность игры 5-7 минут.

Правила игры

1. Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя: «Летите!»
2. По сигналу воспитателя «на посадку!» играющие должны возвратиться в свои колонны на те места, где «выложен знак» (положен флажок)

Указания к проведению игры

1. Ведущими колонн надо назначать первое время более активных детей.
2. Следует обращать внимание на легкость бега детей.

2. «Цветные автомобили»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Дети упражняются в беге, ходьбе.

Описание игры

Вдоль стены комнаты или по краю площадки сидят на стульях дети. Они – «автомобили». Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.

Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета.

Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке (в любом направлении); на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу «автомобили возвращаются» направляются шагом каждый в свой «гараж» (к своему стулу). Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей.

Продолжительность игры 4-6 минут.

Правила игры.

1. Выезжать из гаража можно только по сигналу воспитателя, т.е. при поднятии воспитателем флажка соответствующего цвета.
2. Возвращаться в гараж можно только по сигналу воспитателя «автомобили возвращаются»
3. Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

Указания к проведению игры

1. Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным: «Автомобили (называют цвет) остановились».
2. Количество цветов увеличивается постепенно.

Вначале делаются флажки двух, затем трех и четырех основных (спектральных) цветов.

3. Вначале воспитатель показывает флажок того или иного цвета, потом может заменить цветовой сигнал слуховым (например, «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»)

4. В тех случаях, когда дети наблюдали движение тракторов, можно автомобили заменить тракторами.

3. «У медведя во бору»

Цель: При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения в определенном темпе. Дети упражняются в беге по определенному направлению с увертыванием. Игра способствует развитию речи.

Описание игры

На одном конце площадки проводится черта. Это «опушка леса». За чертой, на расстоянии 2-3 шагов от нее, очерчивается место для медведя. На противоположном конце площадки обозначается линией «дом детей».

Воспитатель назначает одного из играющих «медведем».

Остальные играющие – дети; они находятся у себя дома.

Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети направляются к опушке леса, собирая грибы, ягоды, т.е. имитируя соответствующие движения (наклон и выпрямление корпуса), и одновременно произносят хором стихи:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит.

Медведь в это время должен сидеть на своем месте.

Когда играющие произносят последнее слово «рычит», медведь с рычанием встает, а дети бегут домой. Медведь старается их поймать

(коснуться). Пойманного медведя отводит к себе. Дети возобновляют сбор грибов и ягод.

После того как медведь поймает 2-3 играющих, назначается или выбирается новый медведь, и игра повторяется.

Продолжительность игры 7-8 минут.

Правила игры

1. Медведь имеет право вставать со своего места и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит».

2. Медведь не может ловить детей за линией дома.

Указания к проведению игры

1. Играющие должны произносить стихи хором, все в одном темпе. Воспитатель следит, чтобы слово «рычит» было сказано всеми одновременно.

2. Рекомендуется до начала игры поупражняться в коллективном (хором) чтении текста.

3. В конце игры воспитатель должен отметить медведя, который ловил быстрее других, а также тех детей, которые ни разу не были пойманы.

4. «Птички и кошка»

Цель: При помощи этой игры воспитатель развивает у детей решительность. Дети упражняются в беге с увертыванием.

Описание игры

На земле чертится круг (диаметром 6-7 шагов) или кладется шнур, концы которого связаны. Воспитатель выбирает одного играющего, который становится в центре круга. Это – «кошка». Остальные дети – «птички» - находятся за кругом.

Кошка спит. Птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась кошка в то время, как он находился в кругу, считается пойманным и идет на середину круга. Когда кошка поймает двух-трех

птичек, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим, и игра возобновляется.

Игра повторяется 4-5 раз.

Правила игры

1. Кошка ловит птичек только в кругу.
2. Кошка может только касаться птичек, но не хватать их.

Указания к проведению игры

1. Игру можно проводить в комнате и на площадке в любое время года.
2. Воспитатель отмечает ловких птичек, которых не поймала кошка, хотя они смело «подлетали» к ней.
3. Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель дает в помощь ей еще одну кошку или выбирает новую.

5. «Найди себе пару»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову), быстро строиться в пары. Дети упражняются в беге, в распознавании цветов. Игра развивает инициативу, сообразительность.

Описание игры

Играющие стоят вдоль стены комнаты. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя (например, удар в бубен) дети разбегаются по площадке (комнате).

По другому сигналу (например, два удара в бубен или по слову «найди себе пару») дети, имеющие одинаковые флажки, находят себе пару, и каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру.

Нужно, чтобы в игре принимало участие нечетное число детей, так как один из играющих должен остаться без пары. Обращаясь к оставшемуся без пары, все играющие хором говорят:

Ваня, Ваня, не зевай (Маня, Оля и др.)

Быстро пару выбирай.

Затем по удару в бубен дети опять разбегаются по площадке.

Игра повторяется 5-6 раз.

Общая продолжительность игры 7-8 минут.

Правила игры

1. Играющие становятся в пары и разбегаются по площадке только по сигналу воспитателя.

2. Каждый раз играющие должны менять пару.

Указания к проведению игры

1. Воспитатель следит за тем, чтобы во время бега дети держали свои флажки поднятыми вверх, чтобы на них не натолкнулись другие участники игры.

2. Если играющих четное число, то в игру включается и воспитатель.

3. Надо следить за тем, чтобы дети не бегали парами, а находили (по сигналу) флажок одинакового цвета.

II вариант

Дети встают в пары, взявшись за руки, и идут по площадке. По сигналу воспитателя дети разбегаются по всей площадке. По другому сигналу они должны быстро найти своего товарища. Воспитатель отмечает наиболее быстрых. Игра повторяется 3-4 раза.

6. «Лошадки»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение действовать по сигналу и согласовывать движения друг с другом. Дети упражняются в ходьбе и беге.

Описание игры

Дети делятся на две равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне площадки очерчивается «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». Каждый выбирает себе лошадь по собственному желанию или по указанию воспитателя.

Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя едут шагом или бегут.

По слову воспитателя «приехали» конюхи останавливают лошадей. Затем воспитатель говорит: «Идите отдыхать». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг, сами же возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «конюхи, запрягайте лошадей» каждый конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом и игра возобновляется.

После 2-3 повторений игры воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

Продолжительность 5-7 минут.

Правила игры

1. Играющие меняют движения (бег, ходьбу) только по сигналу воспитателя.
2. По сигналу «идите отдыхать» конюхи возвращаются на места; по сигналу «конюхи, запрягайте лошадей» конюхи ловят своих лошадей.

Указания к проведению игры

1. Следует чередовать бег с ходьбой.
2. В игру можно включать ходьбу по «мостику» - доске, положенной горизонтально или наклонно на высоте 20-25 см. ходьбу по мостику (равновесие) надо давать после ходьбы, а не после бега.
3. При ходьбе шагом следует указать детям, что лошади высоко поднимают ноги.
4. Игру можно разнообразить, предлагая разные поездки, например, поехать в лес за дровами, в колхоз за сеном.

5. Следует приготовить стойку для хранения вожжей и вешать их, когда игра кончается. Можно также развесить вожжи на спинках стульев.

6. После нескольких повторений игры дети меняются ролями.

7. Если какой-нибудь конюх долго не может поймать свою лошадь, воспитатель и другие конюхи помогают ему.

8. Нужно приготовить стулья и скамейки для отдыха играющих – для конюхов и лошадок.

7. «Бездомный заяц»

Из числа играющих выбираются охотник и бездомный заяц.

Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки, и каждый встает в свой.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотник поймал (осалил) зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

Эту игру можно проводить и со всей группой детей. В этом случае круг образуют взявшиеся за руки 4-5 детей. В каждом таком кружке становится по зайцу. Игра проводится по тем же правилам.

Через 2-3 минуты по сигналу воспитателя игра прерывается. Один из детей, образующих круг, меняется местами с зайцем, стоящим внутри круга. Игра возобновляется и повторяется 4-5 раз, с тем, чтобы все дети побывали в роли зайца.

8. «Зайцы и волк»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову воспитателя). Дети упражняются в беге, прыжках на обеих ногах, в приседании, в ловле.

Описание игры

Одного из играющих воспитатель назначает «волком». Остальные дети изображают «зайцев».

На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камешками, из которых выкладывают кружочки, квадраты и др.

В начале 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, на лужок,

Травку щиплют, слушают,

Не идет ли волк.

Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке.

Зайцы то прыгают на двух ногах, то согласно тексту присаживаются, щиплют траву и оглядываются, не идет ли волк.

Когда воспитатель произносит последнее 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 к себе в овраг.

Как только волк уходит, воспитатель повторяет текст стихотворения, и игра возобновляется.

После того как волк поймает 2-3 зайцев (согласно условию), назначается воспитателем или выбирается играющим другой волк.

Игра продолжается 5-6 минут.

Правила игры

1) Зайцы могут выбегать на лужок лишь при словах воспитателя «зайки скачут».

2) Возвращаться на места можно лишь после слов воспитателя «волк»

Указания к проведению игры

1. Перед проведением игры воспитатель вместе с детьми приносит 2-3 корзины с шишками и ставит их на таком расстоянии одну от другой, чтобы дети не толкали друг друга, когда будут брать из корзины шишки.

2. Надо следить за тем, чтобы дети не становились близко один от другого.

3. По окончании игры дети должны сами собрать шишки и положить их в корзины.

4. 4) Первое время волка может изображать воспитатель.

9. «Лиса в курятнике»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей ловкость и умение выполнять движения по сигналу. Дети упражняются в беге с ловлей, в лазании и прыжках в глубину.

Описание игры

На одной стороне площадки очерчивается «курятник» (размер его зависит от числа играющих). В курятнике «на насесте» (на скамейках) располагаются куры (дети стоят на скамейках). На противоположной стороне площадки находится «нора лисы». Все остальное место – двор.

Один из играющих назначается воспитателем «лисой», остальные – «куры». Они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями.

По сигналу воспитателя «лиса» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест.

Лиса отводит пойманную курицу в свою нору. Куры спрыгивают с насеста, и игра возобновляется.

Игра кончается, когда лиса поймает двух-трех кур (по условию).

Общая продолжительность игры 6-7 минут.

Правило игры

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «лиса».

Указания к проведению игры

1. Нужно проверить устойчивость скамеек или других предметов, на которые должны взбираться «куры».

2. Если играющих немного, скамейка может быть заменена гимнастической стенкой.

3. Надо следить, чтобы дети прыгивали легко, на носки, сгибая колени.

10. «Зайка серый умывается»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей умение выполнять движения согласно тексту. Дети упражняются в прыжках на обеих ногах.

Описание игры

Один из играющих назначается «зайкой». Все остальные становятся в круг. Зайка занимает место в середине круга. Дети, стоящие в кругу, говорят вместе с воспитателем:

Зайка серый умывается,
Видно, в гости собирается,
Вымыл носик,
Вымыл ротик,
Вымыл ухо,
Вытер сухо!

Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту, - моет носик, ротик, ухо и вытирает. Затем он скачет на двух ногах (идет в гости) к кому-нибудь из стоящих в кругу. Тот становится на место зайки, и игра повторяется.

Игра оканчивается, когда сменится 5-6 зайчиков.

Правило игры

Зайка должен выполнять движения согласно тексту и передвигаться только прыжками на двух ногах.

Указания к проведению игры

Дети могут сидеть в кругу на стульях, на скамейках, на полу или стоять.

11. «Пастух и стадо»

Дети изображают стадо (коровы, телята). Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст и рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель произносит:

Ранним-рано поутру

Пастушок: «Ту-ру-ру-ру!»

А коровки в лад ему

Затянули: «му-му-у-му!»

На слова «ту-ру-ру» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идет на зов пастуха, подлезая под веревку. Он гонит их в поле (на другую сторону площадки). Там стадо пасется некоторое время, затем пастух гонит его обратно в хлев. Выбирают нового пастуха. Игра повторяется 2-3 раза.

Указания. Для игры нужен простор. Дети не должны сбиваться в одно место.

12. «Перелет птиц»

Цель: При помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Дети упражняются в беге, лазании.

Описание игры

Дети стоят врассыпную на одном конце площадки (комнаты). Они – «птицы». На другом конце площадки помещается вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами.

По сигналу воспитателя «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья (дети, подняв руки в стороны, бегают по всей площадке) по сигналу «буря» птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях.

Когда воспитатель говорит «буря прекратилась», птицы спускаются спокойно с деревьев (с гимнастической стойки) и продолжают свой путь.

Продолжительность игры 6-8 минут.

Правила игры

1. По сигналу «буря» все должны влезть на вышку или на гимнастическую стенку.

2. При спуске нельзя пропускать перекладин или спрыгивать.

Указания к проведению игры

1. Воспитатель должен находиться возле приборов для лазания, чтобы в случае надобности помочь детям.

2. Если гимнастическая стенка имеет мало пролетов, нужно включить в игру не всю группу одновременно.

3. В случае отсутствия приборов для лазания дети могут влезать на скамейки или другие возвышения.

13. «Котята и щенята»

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

Играющие делят на две группы. Дети одной группы изображают котят, другой – 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 перелезает через скамейки. Они на четвереньках бегут за котятками и лают: «Ав-ав-ав». Котята, мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку. Воспитатель все время находится рядом.

Щенята возвращаются в свои домики. После двух-трех повторений дети меняются ролями, и игра продолжается.

14. «Мяч через сетку»

Между деревьями или гимнастическими стойками натягивается веревка или сетка на уровне груди ребенка.

По обе стороны веревки (сетки) на расстоянии 1м от нее проводятся линии. Группки детей (по 4-6 человек с каждой стороны) становятся на линиях друг против друга.

Один из детей стоящих крайним, получает мяч. По сигналу воспитателя: «Начинай!» - он бросает мяч через сетку ребенку, стоящему

напротив. Тот, поймав мяч, перебрасывает его стоящему рядом и т.д. Когда мяч дойдет до последнего играющего, воспитатель отмечает, какие ошибки был у одной и другой группки играющих. При повторении игру начинает другая группка.

Варианты игры

Все дети из группок получают мячи и перебрасывают их стоящим напротив.

15. «Найди где спрятано»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку (не оглядываться и не смотреть, куда воспитатель прячет флажок), наблюдательность, честность.

Описание игры

Дети сидят вдоль стены комнаты или по одной стороне площадки. Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит «пора». Дети начинают искать спрятанный флажок. Кто первый его найдет, тот поучает право прятать его при повторении игры.

Повторить игру можно 3-4 раза.

Правила игры

1. Нельзя оглядываться и смотреть, куда воспитатель прячет флажок.
2. Искать можно только после слова воспитателя «пора».

Указания к проведению игры

1. Флажок надо спрятать так, чтобы дети его не сразу нашли.
2. Если дети долго не могут найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан, и предлагает детям поискать там.
3. Когда флажок прячет ребенок, ему нужно помочь подыскать соответствующее место.
4. Флажок можно заменить другим предметом.

16. «Кто ушел?»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей внимание, зрительную память.

Описание игры

Дети сидят по кругу или полукругом. Воспитатель выделяет одного из играющих и предлагает ему запомнить 5-6 рядов сидящих детей, после чего уйти из комнаты или повернуться спиной к сидящим.

Один из сидящих в кругу, по указанию воспитателя, прячется. Воспитатель говорит: «Отгадай, кто ушел», после чего отгадывающий поворачивается к играющим и должен назвать имя того, кто ушел. Если он угадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя, и игра возобновляется. Если не угадает, то снова уходит, а тот, который спрятался, садится на свое место. Отгадывающий, возвратившись, должен назвать имя того, кто вернулся на свое место.

Продолжительность игры 4-5 минут.

Правила игры

1. Играющие не должны подсказывать отгадывающему.
2. Открывать глаза или поворачиваться можно только после слова воспитателя «отгадай».

Указания к проведению игры

Количество детей для запоминания следует увеличивать или уменьшать в соответствии с подготовленностью каждого ребенка.

17. «Найди и промолчи»

Цель: при помощи этой игры воспитатель развивает у детей выдержку, наблюдательность, сообразительность.

Описание игры

Дети сидят на одной стороне площадки лицом к воспитателю. Воспитатель предлагает всем играющим встать, повернуться спиной и закрыть глаза, а сам в это время прячет флажок. Затем по сигналу воспитателя «готово» дети открывают глаза, поворачиваются и начинаются

поиски флажка. Нашедший флажок должен подойти к воспитателю, тихо сказать на ухо, где он увидел флажок, и сесть на свое место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут флажок. В конце игры отмечается, кто первый нашел флажок.

Игру можно повторить 3-4 раза.

Правила игры

1. Нельзя открывать глаза, пока воспитатель не скажет «готово».
2. Заметив флажок, играющий не должен брать его, а только сообщить на ухо воспитателю место спрятанного флажка.
3. Тот, кто подсмотрел, не участвует в поисках флажка.

Указания к проведению игры

1. Флажок можно заменить другим предметом.
2. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети не подсматривали во время прятанья флажка.