**Картотека подвижных игр средняя группа**

**1.«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»**

 **Задачи:** Развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять детей в беге, ходьбе.

**Описание:** Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, 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 в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2 , и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

 **Правила:** Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу. Если флажок опущен, автомобили не двигаются. Варианты: Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.

 **2. «У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»**

**Задачи:** 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. Варианты: Ввести 2 медведей. Поставить на пути преграды.

**3. «ПТИЧКИ И КОШКА»**

 **Задачи:** развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

**Описание:** 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.

**4. «НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»**

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

 **Описание:** Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

**Правила:** Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя. Каждый раз играющие должны иметь пару. Варианты: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

**5. «ЛОШАДКИ»**

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

 **Описание:** 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 меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места. Варианты: Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки

**6. «БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ»**

 **Задача:** развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

**Описание игры:** из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы образуют «свой домик» (два зайца держаться за руки, создавая домик). Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой «домик»; К кому бездомный заяц встаёт спиной тот и становится водящим. Если охотник поймает, то меняются ролями.

 **Правила:** охотник может ловить зайца только вне логова. Пробегать зайцам через логово нельзя. \* Если заяц вбежал в логово, он должен там остаться. \* Как только заяц вбежал в логово, находящийся там игрок должен немедленно выбежать. \* Игроки, образующие кружок, не должны мешать зайцам вбегать и убегать.

 **7. «ЛОВИШКИ»**

 **Задачи:** развивать: быстроту реакции, ловкость и сноровку, учить играть в коллективе, соблюдая правила игры.

 **Описание игры:** дети находятся на площадке. Ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. По сигналу: «Раз, два, три — лови!» — все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3—4 играющих, выбирается новый ловишка.

 **Варианты:** ловишки с ленточками. Участникам игры раздаются атласные ленточки, которые дети крепят за резинку шорт, со стороны спины. По команде воспитателя или по свистку, дети начинают произвольно бегать по площадке. А водящий пытается их догнать, срывая при этом ленту. По звуковой команде воспитателя: «В круг становись!», дети снова строятся в круг, а «Ловишка» считает количество лент, которые смог вытянуть у игроков.

**8. «ЗАЙЦЫ И ВОЛК»**

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

 **Описание:** 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!». Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

 **9.«ЛИСА В КУРЯТНИКЕ»**

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

**Описание:** 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.

**10.«ПАСТУХ И СТАДО»**

 **Задачи:** закрепление умения играть по правилам игры. Упражнять в ползание на четвереньках по залу.

**Описание:** Дети изображают стадо (коров, телят, овец). Выбирают пастуха, вручают ему рожок и кнут. Взрослый произносит слова: Рано-рано поутру Пастушок: «Ту-ру-ру-ру». А коровки в лад ему Затянули: «Му-му-му». На слова «Ту-ру-ру-ру» пастушок играет в рожок, после слов «Му-му-му» коровки мычат. Затем пастух гонит стадо в поле (на условленную лужайку), все бродят по ней. Через некоторое время пастух щелкает кнутом, гонит стадо домой. Игра может повторяться. Можно несколько изменить сюжет игры, введя в нее волка. В этом случае пастух выгоняет стадо на луг и внимательно следит, не появится ли волк, который охотится за овцами, телятами. Увидев волка, щелкает кнутом, как бы отпугивает его, и гонит стадо домой.

**Указания:** для игры нужен простор. Дети не должны сбиваться в одно место.

 **11. «ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ»**

 Задачи: развивать реакцию на словесные сигналы. Упражняться в лазание по гимнастической лестнице.

**Описание игры:** дети стоят на одном конце зала, они птицы. На другом конце зала вышка (гимнастическая стенка). По сигналу воспитателя: «Птицы улетают! » - птицы летят, расправив крылья. По сигналу «Буря! » - птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. После слов: «Буря прекратилась», - птицы снова летят.

 **Правила:** внимательно слушать сигналы воспитателя и выполнять действия.

**12. «НАЙДИ, ГДЕ СПРЯТАНО»**

**Задачи:** учить детей ходить по всему залу, ища спрятанный предмет. Развивать внимание выдержку.

 **Описание игры:** дети поворачиваются лицом к стенке, воспитатель прячет флажок и говорит: «Пора», дети ищут спрятанный флажок. Тот, кто найдёт первым, прячет его при повторении игры.

**Правила:** не подглядывать за воспитателем, куда будет прятать флажок. Варианты: воспитатель говорит холодно если дети далеко от спрятанного предмета, горячо - если рядом.

**13 «ПРЯТКИ»**

 **Задачи:** учить детей искать своих товарищей называть их по имени. Развивать ориентировку в пространстве, внимание.

 **Описание игры:** по считалке выбирается водящий. Тот становится возле педагога и закрывает глаза, остальные дети прячутся. Водящий говорит: 1, 2, 3, 4, 5, я иду искать! Обнаружив ребёнка, он называет его по имени, ребёнок выходит из укрытия и подходит к воспитателю. Когда водящий найдёт 4-5 детей, на роль ведущего назначается.

 **Варианты:** выбираются два водящих.

**14. «Мышеловка»**

 **Цель:** Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге и приседание, построение в круг и ходьбе по кругу.

 **Описание игры:** играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг – «мышеловку», остальные – мыши. Слова: Ах, как мыши надоели, Развелось их просто страсть. Все погрызли, все поели. Всюду лезут – вот напасть. Берегитесь же плутовки, Доберемся мы до вас. Вот расставим мышеловки, Переловим всех сейчас! Затем дети опускают руки вниз, и «мыши» оставшиеся в кругу встают в круг и мышеловка увеличивается.

**15. «Гори, гори ясно!»**

**Цель:** развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

 **Описание игры:** играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо - Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги! После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа), стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

**16. «Хитрая лиса»**

**Цель:** развивать у детей выдержку и наблюдательность. Упражнять в быстром беге, в построении в круг, в ловле.

**Описание игры:** играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается «дом лисы». Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг и дотрагивается до одного из играющих, который становиться «хитрой лисой». Дети открывают глаза. Играющие три раза спрашивают хором сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» Хитрая лиса выходит на середины круга, поднимает руку и говорит: «Я здесь!» Дети разбегаются, а «лиса» ловит. Пойманного - в дом. Продолжительность 6-8 минут.

 **17. «Спрячь руки за спину»**

**Цель:** развивать у детей быстроту реакции на сигнал. Упражнять в беге, в ловле, закреплять правильную осанку.

 **Описание игры:** выбирают водящего – «ловишка», стоит в середине площадки. Остальные стоят в разных местах площадки и держат руки за спиной. По слову воспитателя «начинай» играющие опускают руки и начинают бегать в любом направлении, но только в пределах границ площадки, обозначенной флажками. Задача ловишки – поймать кого-либо из играющих, но касаться можно только тех, у кого руки опущены. Если играющий успел заложить руки за спину и сказать «не боюсь», ловишка не может его трогать. Если ловишка не сумел поймать никого – назначается другой. Продолжительность 5-7 минут.

**18. «Угадай, что делали»**

**Цель:** развивать у детей выдержку, инициативу, воображение.

**Описание игры:** выбирают одного ребенка, который отходит на 8 – 10 шагов от остальных и поворачивается спиной. Дети договариваются, какое действие они будут изображать. По слову «пора», отгадывающий поворачивается, подходит к играющим и говорит: Здравствуйте, дети! Где вы бывали? Что вы видали? Дети отвечают: Что мы видели – не скажем, А что делали – покажем. Все дети изображают какое-нибудь действие (играют на гармошке, скачут на лошадях и т.д.) Водящий должен отгадать это действие. Продолжительность игры 4-6 минут.

**19. «Ловишки с мячом»**

**Цель:** развивать умение выполнять движения по слову. Упражнять в метании в движущуюся цель и в беге с увертыванием.

**Описание игры:** площадка ограничивается линиями. В центре площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Один ребенок становится в центр (водящий). У его ног лежат 2 небольших мяча. Водящий проделывает ряд движений, играющие повторяют. По сигналу воспитателя: «Беги из круга», дети разбегаются, а водящий старается попасть мячом в одного из детей. По сигналу «раз, два, три в круг беги» дети снова образуют круг. Водящий меняется. Продолжительность 5-7 минут.

**20.«Лягушки и цапля»**

**Цель:** развивать у детей умение действовать по сигналу, ловкость. Упражнять в прыжках в высоту с места.

**Описание игры:** очерчивается квадрат – «болото», где живут «лягушки». В углах вбиваются колышки или кладутся кубики. Высота 10 – 15 см. По сторонам квадрата протягивается веревка. За пределами квадрата «гнездо цапли». По сигналу «цапля» она, поднимая ноги, направляется к болоту и перешагивает через веревку. Лягушки выскакивают из болота, прыгая через веревку, отталкиваясь двумя ногами. Перешагнув через веревку, цапля ловит лягушек. Продолжительность 5-7 минут.

 **21. «Совушка»**

**Цель:** развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять детей в беге.

 **Описание игры:** на расстоянии 80 – 100 см проводятся две прямые – это «ров». На расстоянии одного – двух шагов от границы очерчивается «дом козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становится в ров. По сигналу «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону, перепрыгивая ров, а волк в это время ловит коз. Пойманных отводит в угол рва. Продолжительность 6-8 минут.

**22.«Огуречик, огуречик…»**

 **Цель:** формировать умение прыгать на двух ногах в прямом направлении; бегать не наталкиваясь друг на друга; совершать игровые действия в соответствии с текстом.

**Описание игры:** на одном конце зала – воспитатель, на другом дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит: Огуречик, огуречик не ходи на тот конечик, Там мышка живет, тебе хвостик отгрызет. После окончания слов, дети убегают в свой дом. Воспитатель произносит слова в таком ритме, чтобы дети могли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

**23. «Наседка и цыплята»**

**Цель:** совершенствовать умение подлезания под веревку, не задевая ее; развивать ловкость, внимание; действовать по сигналу; воспитывать взаимовыручку, товарищество.

**Описание игры:** дети изображающие цыплят вместе с наседкой находятся за натянутой веревкой. Наседка выходит из дома и зовет цыплят «ко-ко-ко». По ее зову цыплята подлезая под веревкой бегут к ней. На слова «Большая птица» цыплята быстро убегают. Когда цыплята убегают в дом, можно приподнять веревку повыше, чтобы дети не задевали ее.

**24. «Лохматый пес»**

**Цель:** совершенствовать умение двигаться врассыпную, двигаться в соответствии с текстом, развивать ориентировку в пространстве, ловкость.

**Описание игры:** дети стоят на одной стороне зала, пес – на другой стороне. Дети тихо подходят к нему со словами 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-то будет! После этих слов пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, а пес старается их поймать.

**25. «Кот и мышка»**

 **Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, сохранять форму круга. Упражнять в беге.

**Описание:** Все играющие, кроме 2 выбранных воспитателем по считалке, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, держась за руки. В одном месте круг не замыкается - это ворота. Двое выбранных, находясь за кругом, изображают мышку и кота. Мышка бегает вне круга и в кругу, кот – за ней, стараясь поймать ее. Мышка вбегает в круг через ворота и подползает под руками стоящих в кругу. Кот – 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 кот начинает ловить мышку.

**Правила:** Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под руками. Кот может ловить мышку за кругом и в кругу. Кот может ловить, а мышка убегать только после слова «ждет».

**Варианты:** Можно устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество котов.

**26. «Пузырь»**

**Задачи:** Учить детей образовывать круг, меняя его размер в зависимости от игровых действий. Формировать умение согласовывать действия с произносимыми словами.

**Содержание:** Дети вместе с воспитателем, взявшись за руки, образуют круг и проговаривают слова: «Раздувайся пузырь, раздувайся большой. Оставайся такой да не лопайся!» Играющие в соответствии с текстом отходят назад, держась за руки на ширину вытянутых рук. Затем, со словами: «Он летел, летел, летел И за веточку задел…» начинают движение по кругу, постепенно ускоряясь, до тех пор, пока воспитатель не скажет «Лопнул пузырь!». Тогда играющие говорят «Хлоп!», собираясь в центре круга. И со звуком «ш-ш-ш» приседают, изображают лопнувший шарик. Спустя некоторое время снова становятся в круг, и игра повторяется.

 **27. «Мы веселые ребята»**

 **Задачи:** Развивать ловкость, быстроту, смекалку. Совершенствовать умение соблюдать правила игры.

 **Содержание:** Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится черта – это дома. В центре площадки находится ловишка. Играющие идут по кругу и хором произносят: «Мы веселые ребята, Любим бегать и скакать Ну, попробуй нас догнать. Один, два, три – лови!» После слова «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка старается поймать их. Тот, кого ловишка успеет задеть до черты, считается пойманными и отходит в сторону, пропуская одну перебежку. После двух перебежек выбирается новый ловишка.

**Правила:** Бежать в свой дом дети могут только после слова «Лови!». Ловишка только дотрагивается до пойманного. Пойманный ребенок сразу отходит в сторону.

**Вариант:** Ловишками могут быть одновременно 2-3 ребенка.

**28. «Птицы в клетке»**

 **Задачи:** Развивать ловкость, быстроту, смекалку. Учить детей играть, соблюдая правила.

**Содержание:** Все дети встают в круг, в центре круга находится водящий. Ребята разбиваются на тройки и берутся за руки. Крайние дети в тройке – клетка, а ребенок, оказавшийся в центре тройки – птица. Водящий: «Летите птицы, воробьи, синицы, Зернышки клевать, песни распевать!» После этого все птицы выбегают из круга и «летают» по всей площадке (бегают и машут руками - «крыльями»). После сигнала водящего: «Все птицы в клетки!», птицы должны занять любое место в свободной клетке. Но вместе с ними попасть в клетку желает и водящий. Так что, одной птице места не хватит – ей придется водить. После этого роли меняются. Птицей становиться другой ребенок из тройки и игру повторяют.

 **Правила:** Количество детей в игре должно быть кратно трем ребенок водящий. Вылетать из клетки и возвращаться на место птицы могут только по сигналу водящего. Занимать можно любую свободную клетку.

 **29. «Возьми платочек»**

 **Задачи:** Развивать быстроту реакции, ловкость. Закреплять умение согласовывать игровые действия со словами. Упражнять в беге.

 **Содержание:** Дети стоят в колонне парами, взявшись за руки. Перед ними в небольшом отдалении стоит водящий с платочком в руке. Он говорит: «Кто успеет добежать и платочек мой забрать? Один, два, три – беги!» Пара, стоящая в колонне последней, отпускает руки и бежит, чтоб взять платочек. Тот, кто первым взял платочек, становится водящим. Бывший водящий занимает его место в паре. Новая пара встает впереди колонны.

**Правила:** Количество детей должно быть кратно двум + один ребенок водящий. К водящему бегут только дети из последней пары и только после слова «…беги!». Водящим становится тот игрок из пары, кто взял платочек в свою руку.

**30. «Змея»**

 **Задачи:** Развивать навыки под ползания. Учить детей соотносить свои действия со словами.

**Правила игры (содержание):** Дети стоят в кругу, не держась за руки. Водящий – в кругу. Он подходит к любому ребенка по своему выбору и говорит: «Я - Змея, Змея, Змея! Я ползу, ползу, ползу! Хочешь быть моим хвостом!» Согласившийся ребенок подползает под Змеей, как под воротиками, и встает за водящим, положив руки на плечи. И так далее, пока все желающие не переползут в хвост к Змее. Игра начинается с новым водящим.

 **Вариант:** Дети могут разделиться на две равные по количеству играющих команды. Чья команда быстрее превратится в хвост Змеи!

**31. «Пробеги тихо»**

 **Цель:** учить бесшумно двигаться.

**Правила игры:** Дети делятся на группы из 4-5 человек, 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 площадки. 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.

 **32. «Охотник и зайцы»**

 **Цель:** учить метать мяч в подвижную цель.

**Правила игры:** На одной стороне – «охотник», на другой в нарисованных кругах по 2-3 «зайца». «Охотник» обходит площадку, как бы разыскивая следы «зайцев», затем возвращается к себе. Воспитатель говорит: «Выбежали на полянку зайцы». «Зайцы» прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову «охотник», «зайцы» останавливаются, поворачиваются к нему спиной, а он, не сходя с места, бросает в них мячом. Тот «заяц», в которого попал «охотник», считается подстреленным, и «охотник» уводит его к себе.

**33. «Пчелки»**

**Цель:** учить действовать по словесному сигналу; развивать быстроту, ловкость; упражнять в диалогической речи.

**Правила игры:** Все дети — пчелки, они бегают по комнате, размахивают крыльями, жужжат: «Ж-ж-ж». Появляется медведь (выбранный по желанию) и говорит: Мишка-медведь идет, Мед у пчелок унесет. Пчелки отвечают: Этот улей — домик наш. Уходи, медведь, от нас, Ж-ж-ж-ж! Пчелки машут крыльями, жужжат, прогоняя медведя.

**34. «Зимующие и перелетные птицы» (русская народная)**

**Цель:** развивать двигательные навыки; закреплять представление о поведении птиц зимой.

**Правила игры:** Дети надевают шапочки птиц (перелетных и зимующих). В середине площадки на расстоянии друг от друга стоят два ребенка в шапочках Солнышка и Снежинки. «Птицы» бегают врассыпную со словами: Птички летают, зерна собирают. Маленькие птички, птички-невелички». После этих слов «перелетные птицы» бегут к Солнцу, а «зимующие» - к снежинке. Чей круг быстрее соберется, тот и выиграл.

**35. «Пчелки и ласточка» (русская народная)**

**Цель:** развивать ловкость, быстроту реакции.

 **Правила игры:** Играющие дети - «пчелки» сидят на корточках. «Ласточка» - в своем гнезде. «Пчелки» (сидят на поляне и напевают): Пчелки летают, медок собирают! Зум, зум, зум! Зум, зум, зум! Ласточка: - Ласточка летает, пчелок поймает. Вылетает и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой».

**36. «Зайцы и медведи»**

 **Цель:** развивать ловкость, умение перевоплощаться.

**Правила игры:** 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! После этого «медведь» ловит «зайцев».

**37. «Снежная баба» (русская народная)**

**Цель:** развивать двигательную активность.

**Правила игры:** Выбирается «Снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притоптывая, Баба Снежная стоит, Утром дремлет, днями спит. Вечерами тихо ждет, Ночью всех пугать идет. На эти слова «Снежная баба» просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот становится «Снежной бабой».