**Частное дошкольное образовательное учреждение**

**«ДЕТСКИЙ САД №7**

**открытого акционерного общества**

 **«РОССИЙСКИЕ ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ»**

**Подвижные игры на прогулке для детей**

 **среднего дошкольного возраста.**

 ***Автор - составитель:***

 ***Савченкова Людмила Викторовна.***

**г. Новосокольники**

****

**Волшебное яйцо**

***Цель:*** формировать умение ориентироваться в пространстве; развивать ловкость, внимание, умение двигаться в разных направлениях.
***Оборудование:*** мячи резиновые по количеству участников

***Ход игры:***

В руках у каждого мяч (*волшебное яйцо*), дети разбегаются по площадке, по сигналу инструктора, участники догоняют друг друга и стараются разбить (*дотронуться*) чужое яйцо *(мяч)*, сохранив свое. Тот, у кого яйцо *(мяч)* упало, или до него дотронулся другой участник *(разбилось),* выбывает из игры. Выигрывает последний участник, который сохранит свое яйцо *(мяч).*

***Правила:***

- не нарушать границы площадки;

- касаться мяча, но не рук участника;

**Мартышка и очки**

***Цель:***: формировать умение двигаться в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, развивать ориентацию в пространстве, развивать ловкость, внимание.
***Оборудование:*** мячи для сухого бассейна по 2 на каждого участника.

***Ход игры:***

 Перед началом игры инструктор задает вопросы на знание басни И.А.Крылова «Мартышка и очки». Ребенок, ответивший на наибольшее количество вопросов, становится водящим. У остальных детей в руках по 2 мяча. По сигналу ведущего дети убегают, а водящий их догоняет. Чтобы спрятаться от водящего, нужно поставить два мяча перед глазами (*одеть очки*). Если игрока осалили до того, как он одел очки, он становится водящим, при этом передает свои очки предыдущему водящему. Выигрывает тот, кто ни разу не будет осален.

**Правила:**

- не нарушать границы площадки;

- осаливая участника, не касаться лица, головы;

- не останавливаться резко на пути у других участников;

*Примечание: вместо мячей можно пользоваться имитацией очков с помощью рук.*

**Выручай-ка.**

***Цель:*** развивать внимательность; закреплять умение выполнять игровые действия в соответствии с правилами игры, воспитывать чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки.
***Оборудование:*** три резиновых мяча.

***Ход игры:***

 Посредством считалки выбирается водящий (*колдун*) Из оставшихся детей, выбираются три ребенка, которые будут выручалками, в руках у них по 1 резиновому мячу. Колдун догоняет участников и осаливает их. Тот, до кого дотронулся колдун, превращается в статую и встает в и.п. – широкая стойка ноги врозь, руки в стороны. Заколдованная статуя не может шевелиться, но может звать на помощь выручалок словами: «Выручалка, выручай!». Чтобы расколдовать товарища, выручалка должна прокатить мяч между ногами осаленного ребенка. Игра продолжается ограниченное количество времени. Если за это время все игроки будут осалены - побеждает колдун. Если хоть один ребенок, который выполняет роль выручалки, не осален - выигрывают дети.

***Правила:***

- не нарушать границы площадки;

- осаливая участника, не касаться лица, головы;

- не останавливаться резко на пути у других участников;

- выручать могут только те дети, которые назначены инструктором;

**Мыши и сыр:**

***Цель:*** развивать реакцию, избегать столкновений; двигаться в общей игровой ситуации.
***Оборудование:*** резиновые мячи по количеству участников.

***Ход игры:***

По считалке выбирается водящий *(кошка),* остальные превращаются в мышек. В руках у каждой мышки по 1 резиновому мячу *(кусочек сыра)*, который они должны донести до норки, не попавшись по дороге кошке.

Кошка догоняет мышей, чтобы спрятаться от кошки, мышка должна сесть и спрятаться за сыр. Если игрок осален до того, как он спрятался за мяч, он становится водящим, при этом передает свой мяч предыдущему водящему. Выигрывает тот игрок, который ни разу не будет осален.

***Правила:***

- не нарушать границы площадки;

- осаливая участника, не касаться лица, головы;

- прячась за сыр, необходимо ставить мяч перед лицом.