



## Интересные подвижные игры для дошкольников средней группы в домашних условиях

Игры на развитие координации движений, быстроты, ловкости, меткости, внимательности

составитель: Васильева Елена Ильинична  
инструктор по физической культуре



**КАРТОТЕКА**

**ПОДВИЖНЫХ ИГР**



**ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ**





## Сбей мяч

### *Игра на развитие ловкости и координации движений*

Положите на табурет большой мяч. Малыш, стоя перед табуретом на расстоянии 1,5-2 м, по сигналу «Сбей мяч!» бросает маленький мяч (диаметр до 10 см) в большой так, чтобы сбить его.

Игра на внимательность, быстроту и скорость реакции

Можно играть вдвоем с ребенком, но лучше компанией. Договоритесь заранее, что будут делать воробьи, а что — вороны. Например, по команде «Воробьи» дети будут ложиться на пол. А по команде «Вороны» — залезать на скамейку. Теперь можно начинать игру. Взрослый по слогам медленно произносит одну из команд, например: ВО-РО-НЫ! Дети должны быстро выполнить движение, которое было задано для ворон. Кто выполнит последним или перепутает — платит фант.



## Воробы и вороны

### *Игра на развитие внимания и творческих способностей*

Один из играющих по желанию или по жребию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на «трон», а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у Короля. Договорившись, дети подходят к нему и говорят:

- Здравствуй, Король!
- Здравствуйте! — отвечает он.
- Нужны вам работники?
- Нужны.
- Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пыльщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к заранее назначенному месту. Король ловит их. Тот, кого он поймает, становится новым Королем.

Если Король ошибется и назовет изображаемую работу неверно, то он продолжает ее отгадывать, пока не угадает. Ловить работников Король может, только если они еще не добежали до назначенного места. Большой интерес игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а значит заставить Короля подольше исполнять свою роль.



## Коршун

### *Игра на координацию движений, быстроту и ловкость*

В начале игры дети бросают жребий и таким образом выбирают ведущего (Коршуна). Дети окружают Коршуна стайкой, и начинается диалог.

— Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу. Коршун, что делаешь?

— Ямочку рою.

— Зачем ямочка?

— Денежку ищу.

— Зачем тебе денежка?

— Иголку купить.

— Зачем тебе иголка?

— Мешочек сшить.

— Зачем мешочек?

— Камешки класть.

— Зачем камешки?

— В твоих детей бросать.

— За что?

— Они ко мне в огород лазят.

— Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, лови их!

Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра заканчивается, когда он переловит всех.



## На улице нашей сапожник

### *Игра развивает чувство ритма*

Продекламируйте это стихотворение вместе с детьми. Каждый раз, когда вы говорите «бум» или «бам», дети имитируют удар молотком, якобы забивая очередной гвоздь в обувь. Можно также шлепать руками по столу, выдерживая ритм.

На улице нашей сапожник сидит,  
Весь день он по детским ботинкам стучит,  
Ударит «бум-бум» и ударит «бам-бам»,  
Чтоб было удобно в них бегать ногам.

И снова он лупит «бум-бум, бам-бам-бам».  
На улице нашей весь день тарарам.  
«Бум-бум» и «бам-бам», «бам-бам» и «бум-бум»,  
На улице нашей весь день стоит шум,

Он чинит ботинки весь день напролет,  
Чтоб дети в них бегали взад и вперед,  
Ударит «бум-бум» и ударит «бам-бам»,  
Теперь можно бегать и бегать друзьям.

И снова он лупит «бум-бум, бам-бам-бам».  
На улице нашей весь день тарарам.  
«Бум-бум» и «бам-бам», «бам-бам» и «бум-бум»,  
На улице нашей весь день стоит шум.



## **Карлики и великаны**

*Игра на внимательность, быстроту реакции*

Игроки становятся в круг.

Ведущий объясняет, что если он скажет **КАРЛИКИ**, все должны сесть на корточки, а если скажет **ВЕЛИКАНЫ**, все должны встать. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например: **КАР... ТОШКА**, **ВЕ...РЕВКА**, **КАР...МАНЫ**, **ВЕ...ДЕРКО**. Победителем становится самый внимательный игрок, то есть тот, кто останется в игре последним.



## Игра со шляпой

*Игра на развитие творческих способностей и артистизма*

*Вам понадобится:* дамская шляпа.

Дети сидят в кругу. Ведущий включает музыку, и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпу. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого в этот момент оказалась шляпа, надевает ее на себя и проходит по кругу, изображая благородную даму. Варианты: Можно взять ковбойскую шляпу и изображать ковбоя; взять военную фуражку и изображать солдата и т. п.

**СОВЕТ!** Для того чтобы усложнить игру (для детей постарше), передавайте по кругу несколько разных шляп. С остановкой музыки все дети, у которых оказались шляпы, показывают свой моно-спектакль.



## **Заморожу**

### ***Игра на развитие ловкости и координации движений***

Дети образуют круг и вытягивают руки вперед. Выбираются двое водящих. По сигналу ведущего они бегут внутри круга в противоположных направлениях, стараясь шлепнуть игроков по ладоням, которые те должны успеть убрать. Кого водящие коснулись рукой, считаются замороженными и больше участия в игре не принимают.



## **Попади в обруч (флажок)**

*Игра тренирует глазомер и развивает меткость*

На расстоянии 3 м от малыша устанавливается обруч или флажок. Малыш бросает малый мяч, стараясь попасть в цель. При попадании засчитывается очко. Расстояние можно менять в зависимости от успехов малыша. Игра заканчивается вручением символического приза.



**И**грайте с детьми!  
Играйте искренне!  
Когда мы вместе с ними бегаем,  
гоняем мяч, катаемся с горки,  
дети начинают верить, что их  
родители не всегда были взрослыми.  
И мы становимся ближе  
друг к другу.