

Интересные подвижные игры для дошкольников средней группы в домашних условиях

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

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.

Воробьи 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.

Щиплем перья

Игра на ловкость, быстроту и скорость реакции

Вам понадобятся: бельевые прищепки.

Несколько детей назначаются ловцами. Им дают бельевые прищепки, которые они цепляют себе на одежду. Если ловец поймает кого-либо из детей, он прикрепляет ему на одежду прищепку. Побеждает тот ловец, который первым освободится от своих прищепок.

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.