

## **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.