




 Подготовила
Воспитатель Лажуева С.М. 


«Подвижные игры в домашних условиях для детей 4-5 лет»


 

 Здравствуйте, уважаемые мамы, папы, бабушки и дедушки!

 Мы рады новой встрече с вами и вашими карапузами. Кстати, чем сейчас

 занимаются ваши детки? Сидят возле компьютера за очередными


 бродилками-стрелялками? Или смотрят по телевизору нескончаемые



 мультсериалы? Давайте-ка, отвлеките их от этих «суперважных» занятий и

 займите чем-то более полезным.

 Например, поиграйте в подвижные игры, которые мы подготовили



 специально для Вас. 

 **«Сбей мяч»** 



 *Игра на развитие ловкости и координации движений* 


 Положите на табурет большой мяч. Ребёнок, 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. 

 **«Воробьи и вороны»** 


 *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. 

 **«На улице нашей сапожник»** 

 *Игра развивает чувство ритма* 


 Прорекламируйте 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.


«Попади в обруч (флажок)»

 *Игра тренирует глазомер и развивает меткость*
 На расстоянии 3 м от ребёнка устанавливается обруч или флажок. Ребёнок
 бросает малый мяч, стараясь попасть в цель. При попадании засчитывается
 очко. Расстояние можно менять в зависимости от успехов малыша. Игра
 заканчивается вручением символического приза.

«Перелёт птиц»

 *Игра на внимание и координацию движений*
 Ребёнок стоит в одном углу комнаты. Он — «птица». В другом углу комнаты
 помещается лесенка-стремянка или стул (табурет). По вашему сигналу:
 «Птички улетают!» — малыш, подняв и разведя руки-«крылья» в стороны,
 бежит по комнате. По сигналу: «Буря!» — ребенок бежит к лестнице
 (табурету) и влезает на нее. («Птицы» скрываются от «бури» на «деревьях».)
 Когда вы говорите: «Буря прекратилась», — малыш спускается с лестницы и
 снова начинает бегать, то есть «птицы» продолжают «полет». Во время игры
 вы должны находиться возле лестницы, чтобы в случае необходимости
 помочь ребенку.

«Стрекоза»

 *Игра тренирует мышцы ног, развивает выносливость*





Дети становятся на корточки, руки — на пояс, и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца площадки, назначенной для игры.

Тот, кто первым достигнет таким способом назначенного места, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих.

«Медведь, что ешь?»

Игра развивает внимание, быстроту и ловкость

Выбирается медведь, все остальные — пчелы. Определяется, где у пчел домик, — черта, за которой медведь не имеет права их ловить. По сигналу ведущего пчелы подходят к медведю и спрашивают: «Медведь, что ешь?». Медведь отвечает: «Малину», «Рыбу», «Шишки»... Как только медведь скажет: «Мед!» — он бросается на пчел и начинает их ловить. Те, спасаясь, бегут в домик. Кого медведь поймал, того отводит к себе в берлогу. После трех выходов выбирают нового водящего-медведя. Тот из медведей, кто за время игры поймал пчел больше, чем другие, объявляется победителем.

«Держи равновесие».

Требуется два игрока. Они встают на одну линию, друг от друга на расстоянии в один метр. Ноги вместе ровно. Задача каждого игрока ударом ладони о ладонь соперника вынудить его сойти с места. Кроме удара о ладошку других движений делать нельзя, можно лишь пользоваться обманными жестами.



Желаем удачи!

