

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5 – 6 ЛЕТ

**(рекомендованы программой «От рождения до школы»  
под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой)**

## С бегом

### «Сделай фигуру»

Цель: Развивать у детей равновесие. Упражнять в беге, подскоках.

По сигналу взрослого дети разбегаются по залу (площадке). На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Взрослый отмечает тех, чьи фигуры ему понравились (оказались наиболее удачными). Игра повторяется 2—3 раза.

## С прыжками

### «Не оставайся на полу»

Под музыку начинаем движение по кругу, как только музыка заканчивается, участники должны принять такое положение, чтобы ступни ног не касались пола.

### «Кто сделает меньше прыжков?»

Несколько человек становятся за линию, по сигналу выполняют прыжки до обозначенного чертой места, примерно 4-5 метров. Каждый из играющих старается делать прыжки как можно длиннее и считает их. Побеждает тот, кто сделает меньше прыжков.

### «Классы»

Эта игра требует умений прыгать на одной (правой или левой) ноге, хорошо ориентироваться на ограниченной площадке, соразмерять свои прыжки с размером клеток. В то же время в этой игре развиваются глазомер, меткость, умение попадать плоским камешком, плиткой в горизонтальную цель.

На земле чертят обычные «классы» из 6—8 клеток (в 2 ряда по 3—4 клетки), у последней клетки рисуется полукруг — «огонь». Ребенок бросает плоский камешек, плиточку в первую клетку, а затем прыгает в нее на одной ноге. Он должен здесь остановиться, взять камешек и продолжать прыгать до конца. Затем прыжки начинают, забрасывая камешек во вторую клетку, и т.д. Играют в классы по несколько человек, по очереди. Если ребенку не удалось попасть камешком в нужную клетку или во время прыжков он наступил на линию, то игру продолжает следующий игрок. Если же камешек упадет в «огонь» или ребенок наступит ногой на линию «огня», то он должен начать игру сначала — бросать камешек, начиная с первой клетки. Первый вариант игры «Классы» можно усложнить за счет того, что дети не берут в руки брошенный ими камешек (или плитку), а передвигают ногой из клетки в клетку. Если ребенку не удалось передвинуть камешек через линию, то игру продолжает другой. Игра заканчивается, когда ребенок попадет камешком во все клетки удачно.

## С метанием

### «Брось флажок»

На расстоянии 3 м от малыша устанавливается обруч.

Ребенок бросает флажок, стараясь попасть в цель. При попадании засчитывается очко. Расстояние можно менять в зависимости от успехов ребенка.

### «Школа мяча»

Подберите наиболее простые и доступные для вашего ребенка упражнения, чтобы ребенок смог их выполнить в определенной последовательности.

1. Подбросить мяч вверх и поймать его двумя руками.
2. Подбросить мяч вверх, хлопнуть в ладоши и затем поймать его.
3. Ударить мяч о землю и поймать его двумя руками.
4. Ударить мяч о землю, хлопнуть в ладоши и затем поймать его.
5. Ударить мяч о стену и поймать его двумя руками.
6. Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и затем поймать его.
7. Ударить мяч о стену. После того как он упадет на землю и отскочит, поймать его двумя руками.
8. Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и, когда мяч, упав на землю, отскочит, поймать его.

### «Серсо»

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в метании, ловле, согласованности движений.

Дети набрасывают кольца с расстояния 1,5 – 2,5 метров. Игра может проводиться как с одним ребенком так и с группой детей (4 – 6 человек). Дети получают по три кольца и по очереди бросают их, стараясь попасть на любой колышек. Взрослый отмечает, кто из детей набросит большее количество колец. Попадания можно считать вслух или фиксировать с помощью камушков, шишек и других предметов. В серсо можно играть одному, вдвоем и группами. Игра заключается в бросании колец серсо при помощи деревянной палки и ловле колец на подставляемую палку.

## **С элементами соревнования**

### «Кто быстрее?»

Правила игры. В момент прыжков нельзя толкать друг друга; ноги при прыжках надо держать вместе. Побеждает тот, кто быстрее преодолет пространство, не нарушив правил.