

***Сборник подвижных игр с футболом***  
***«Вместе весело играть»***



### «Ловишки на мячах»

Выбирается по считалке ловишка, который сидит на мяче в противоположном конце зала.

Дети начинают игру словами:

«Раз - два-три – игру начни!», и стараются увернуться от ловишки, прыгая на мячах. Тот, кого ловишка осалил, выходит из игры.

---



### «Ловишка, бери ленту»

Игра проводится аналогично, только в шортах у детей вставлены цветные ленты, тот, у кого ловишка выхватил ленту, выходит из игры.

---



### «Кенгуру»

Зверолов прячется в засаде, перед ним корзина с малыми поролоновыми мячами. По сигналу: «Раз – два – три – игру начни!» на мячах прыгают по залу кенгуру, а зверолов стреляет в них снотворными снарядами (поролоновыми мячами), в кого попал выходит из игры, садится на мяч – засыпает. Ловишка выбирается из победителей – самых ловких кенгуру.

---



### «Мишка бурый».

Медведь сидит в берлоге (на мяче), дети прыгают к нему на мячах, со словами:

Мишка бурый, мишка бурый,  
Почему такой ты хмурый?

Медведь:

Я медком не угостился,  
Вот на вас и рассердился..

После этого медведь ловит детей, как и в игре ловишки.

---



### «Бездомный заяц»

Мячи врассыпную лежат по залу на один меньше, чем количество игроков в зале. Все дети – «зайцы» - бегают по залу. По команде «Все в дом!» - дети садятся на любой из мячей. «Бездомным зайцем» является тот ребенок, который не успел занять мяч.

---



### Снежками по мячу.

Две команды выстраиваются друг против друга на расстоянии 10м. На середине между ними большой мяч. По сигналу ведущего, команды кидают по мячу снежками. В чью сторону мяч скатится больше, та команда выигрывает.

---



### «Стоп, хоп, раз»

Дети идут по кругу, друг за другом, отбивая мяч от пола. На сигнал «Стоп!» останавливаются и стоят в течение 3 сек. На сигнал «Хоп»- двигаются поскоком, мяч держа перед собой, а когда звучит «Раз!» - поворачиваются вокруг своего мяча и двигаются в противоположном направлении. Из игры выходит тот, кто ошибается и кто шевелится при сигнале «Стоп».

---



### «Играй, играй, мяч не теряй!»

Дети произвольно располагаются по залу. Каждый выполняет любые действия с мячом по своему выбору: бросает, катает, отбивает, прыгает. После сигнала все должны быстро поднять мяч вверх и замереть. Тот, кто не успел поднять мяч, выбывает из игры.

---



### «Быстрая гусеница»

Играют две команды детей. Каждая команда – это «гусеница», где все участники соединяются друг с другом с помощью мячей, которые они удерживают между собой туловищем. По команде, кто быстрее доберется до финиша, дети начинают движение гусеницы. Выигрывает самая быстрая команда, не разорвавшая «гусеницу» и не уронившая мяч.

---



### «Снежная крепость».

Из больших мячей-хопов дети строят две крепости - одна напротив другой, расстояние-7-10 метров. По сигналу «Раз- два- три, Игру начни».

Дети начинают перебрасывать мячи, в крепость противников, стараясь попасть в игроков. Тот, в кого попал «снежок» выходит из игры. Выигрывает команда, в которой осталось больше игроков.

---



### «Охотники и утки».

С одной стороны площадки располагаются утки, напротив них, в конце площадки, выделяется место - камыши, куда должны добежать утки.

Сбоку площадки, с двух ее сторон – в засаде охотники: 1-справа площадки, другой – слева. Дети хором проговаривают слова:

« Ну-ка, утки, кто быстреей

Доплывет до камышей?

Самой ловкой, за победу,

Сладкое дадут к обеду».

После этих слов утки стараются, увернувшись от снарядов охотников, добежать до камышей. В кого попал снаряд охотника, выходит из игры.

В конце игры подсчитывается трофей охотников и, игра повторяется.

Вариант 2 /с фитболами/:

Дети «утки» в положении на четвереньках, толкают мяч головой до камышей. После того, как ведущий проговорит все слова, «охотники могут стрелять в уток поролоновыми мячами. Можно прятаться за большие мячи.



### «Бармалей и куклы»

Злой Бармалей хочет поймать множество кукол для своего театра. Все дети - «куклы» живут в своих домиках/сидят на своих мячах/. Между домиками ходит Бармалей. Куклы дразнят Бармалея, перебегают из домика в домик со словами:

Мы веселые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас поймать.

Задача Бармалея: поймать озорных кукол.

---



### «Море волнуется »

Водящий отворачивается от детей. Дети ходят по залу, выполняя произвольные махи мячом, и произносят слова:

Море волнуется раз, море волнуется два,

Море волнуется три - морская фигурана месте замри!

На окончание слов, дети должны превратиться в морскую фигуру и замереть.

Водящий выбирает самую интересную фигуру.

---



### Игра – аттракцион «Кто самый быстрый».

Под музыку дети бегают вокруг мячей, расположенных по кругу. На остановку музыки каждый должен сесть на мяч. Кто не успел занять мяч выходит из игры. каждый раз на1 -2 мяча становится меньше. Игра продолжается до последнего мяча. Игра «Замри».

Игра проводится по аналогии с игрой «Море волнуется». Дети под музыку выполняют с мячом произвольные танцевальные движения. На сигнал «Замри!», должны принять любую фигуру, из названных водящим : спортивная фигура, домашнее животное, дикое животное, посуда, мебель, транспорт...

---



### Творческая импровизация

(Музыкально-творческая игра.)

Руководитель задает детям различную музыку: вальс, марш, полька. На музыку вальса дети придумывают легкие плавные движения с фитболом. Изображают бабочек, птиц, стрекоз и т.д. На музыку марша дети придумывают различные общеразвивающие упражнения: приседы, наклоны. Изображают солдатиков, гимнастов и т.д. На музыку польки дети прыгают, бегают, приседают, изображая зайчиков, лисичек, белок и т.д. Лучшую творческую импровизацию руководитель отмечает и показывает всем.