|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | |  | | игры с мячом  http://dnz45.edu.vn.ua/wp-content/uploads/2015/02/6151_html_595aeaeb.png   |  | | --- | | **МЯЧ С ТОПОТОМ** | | Участники игры делятся на две группы и встают друг против друга на расстоянии 4—6 м. На середину поля кладут любой предмет. Игру начинает по жребию первый игрок одной из команд. Он называет по имени игрока из второй команды, бросает ему мяч и быстро бежит на середину поля, останавливается у предмета, топает ногами и возвращается на свое место. В это время игрок, поймавший мяч, старается его осалить. Если он промахнется, то переходит сам в первую группу, если же попадет мячом, то осаленный переходит во вторую группу. Побеждает группа, в которой окажется больше детей. | | | |  | | --- | | **ЗАЩИЩАЙ ГОРОД** | | Участники игры встают в круг на расстоянии одного шага, у всех есть маленькие мячи. В середине круга построен городок, т. е. поставлено несколько кеглей на таком расстоянии, чтобы между ними мог свободно пройти мяч.  Городок охраняют три сторожа. Играющие, стоя на одном месте, ногой посылают мяч в городок. Тот, кто, прокатывая мяч, собьет кеглю, встает на место сторожа.  **Правила**  1. Мяч игроки должны только прокатывать.  2. Нельзя пропускать отбитый сторожем мяч за круг; кто пропустил мяч, выходит из игры.  3. Сторожам разрешается, защищая город, переходить с одной стороны круга на другую.  4. Сторож задерживает и отбивает мяч только ногой. | | | |  | | --- | | **ЗЕВАКА** | | Участники встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1—2 упражнения с мячом.  **Правила**  1. Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание.  2. Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга.  **Указания к проведению**  Эту игру лучше проводить с небольшим количеством участников. Мяч для игры можно взять любой величины, в зависимости от умений детей: чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения.   |  | | --- | | **МЯЧ С ТОПОТОМ** | | Участники игры делятся на две группы и встают друг против друга на расстоянии 4—6 м. На середину поля кладут любой предмет. Игру начинает по жребию первый игрок одной из команд. Он называет по имени игрока из второй команды, бросает ему мяч и быстро бежит на середину поля, останавливается у предмета, топает ногами и возвращается на свое место. В это время игрок, поймавший мяч, старается его осалить. Если он промахнется, то переходит сам в первую группу, если же попадет мячом, то осаленный переходит во вторую группу. Побеждает группа, в которой окажется больше детей. | | |   **ЛУНКИ** |
| е играющие роют ямки — лунки на расстоянии 10—15 см одна от другой. Участников игры должно быть на одного больше, чем лунок. По сигналу дети бегут к лункам и занимают их (кладут маленькие камушки), располагаются по обе стороны лунок, кто остался без лунки, начинает игру. Он прокатывает мяч, и, как только мяч попал в одну из лунок, все играющие разбегаются. Ребенок, в чью лунку попал мяч, быстро берет его и кричит: **«Стой!»** Он старается осалить одного из играющих. Осаленный идет прокатывать мяч, а его лунку занимает тот, кто начал игру. Если же ребенок промахнулся, то он идет прокатывать мяч, а играющие встают у своих лунок.  Указания к проведению   |  | | --- | | Для игры в лунки выбирают ровное, хорошо утрамбованное место. Вдоль лунок с обеих сторон нужно положить палки, чтобы мяч не укатился в сторону и быстрей попал в цель. Прокатывать можно резиновые, набивные мячи, шары. Игра проходит интереснее в том случае, если играет не более 10 детей.  **ЛЕТУЧИЙ МЯЧ** | | Играющие встают в круг, водящий находится в середине круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удалось, то он встает в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим.  Правила  1. Играющим разрешается при ловле мяча сходить с места.  2. Играющие не должны задерживать мяч.  3. Водящий не может коснуться мяча, когда он находится в руках игрока. |  |  | | --- | | **ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ МЯЧА** | | Участники игры делятся на две группы, не более 10 человек в каждой, встают за линиями друг против друга на расстоянии от 3 до 5 м. По жребию право начать игру получает ребенок одной из групп. Он называет по имени одного из игроков и бросает ему мяч. Тот ловит и сразу же перебрасывает мяч игроку на противоположную сторону, назвав его по имени. Если играющий не поймал мяч, он выходит из игры, а право продолжать игру остается за командой, которая подавала мяч. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.  **Правила**  1. При ловле мяча играющий не должен заходить за черту.  2. Игрок выходит из игры, если он не поймал мяч.  3. Не разрешается долго задерживать мяч в руках; если это правило играющий нарушил, мяч передают другой группе.  **Указания к проведению**  Если в игре принимает участие более 20 человек, нужно несколько мячей. Интересно проходит игра, когда при ловле или перебрасывании мяча дети по договоренности выполняют разные задания, например: прежде чем поймать мяч, ударить в ладоши над головой, за спиной, перед грудью; ударить в ладоши 1 — 2 — 3 раза; бросить мяч от плеча, из-под ноги или руки.  **Вариант игры**  Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3—5 м и начинают перебрасывать мяч. Если тот, кому брошен мяч, его не поймал, он переходит из своей команды и встает рядом с игроком, который бросал ему мяч. Побеждает команда, в которой оказывается больше игроков. | |

|  |
| --- |
| **КРУГ** |
| Все играющие, кроме водящего, встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Водящий стоит в середине круга и старается ударить рукой по летящему над ним мячу. Как только задержанный таким образом мяч упадет на землю, играющие разбегаются, а водящий быстро поднимает мяч и, крикнув «Стой!», старается запятнать кого-нибудь из игроков. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнется, то снова идет в круг водить.  **Правила**  1. Играющие должны быстро и точно передавать мяч друг другу.  2. Водящий задерживает только летящий мяч.  3. Водящий пятнает детей с того места, где поднял мяч.  **Указания к проведению**  Проводить игру желательно с подгруппами по 10—12 человек. Водящий должен внимательно следить за направлением летящего мяча и действовать уверенно и ловко, чтобы его задержать. Быть активным водящим нужно научить каждого участника.  Если играет большая группа детей, то их лучше разделить на 2—3 круга и в каждой выбрать водящего. |
|  |
| ОХОТНИК |
| Одного из детей по жребию выбирают охотником, все остальные игроки — дичь. Игра начинается так: охотник играет в мяч, остальные в это время ходят по площадке. После 3—4 упражнений он кричит: **«Дичь!»** Все останавливаются, и он со своего места пятнает кого-то из детей. Запятнанный становится помощником охотника, остается на площадке и встает недалеко от охотника. Если близко от охотника нет дичи, он может передать мяч своему помощнику, и тот пятнает игроков.  Охотник неточно может бросить мяч, промахнуться. В этом случае играющие переходят на другие места. Охотник бежит за мячом, берет его, кричит: **«Дичь!»** — и все останавливаются. Игра продолжается до тех пор, пока у охотника не появится определенное количество помощников (по договоренности — от 3 до 5 человек). Правила 1. Игрокам не разрешается двигаться после слова «Дичь!»  2. Играющие могут перейти на новое место, если при Передаче от охотника к помощнику мяч не был пойман, упал на землю.  3. Игрокам не разрешается прятаться от охотника за предметы.  4. Охотник должен выполнять разные упражнения с мячом. Указания к проведению Эту игру нужно проводить на большой площадке, иначе охотник и его помощники быстро переловят дичь. Для усложнения можно разрешить детям увертываться от мяча — отклоняться, приседать, подпрыгивать, но нельзя сходить с места. |

|  |
| --- |
| **СТОЙКИ** |
| Дети встают у стены на расстоянии 4—5 шагов, у одного из них мяч. По сигналу он бросает мяч о стену и называет по имени одного из игроков. Тот, кого назвали, ловит мяч и бросает его о стену, называя нового игрока, и т. д. Если игрок не поймал мяч, то он становится салкой. Ему нужно быстро поднять мяч и крикнуть: **«Стой!»** Так как дети в это время все разбегаются в разные стороны, на сигнал **«Стой!»** они останавливаются. Салка пятнает ближайшего игрока, запятнанный выходит из игры. Играющие идут к стене, салка начинает игру. Если же салка промахнулся, то, пока он бегает за мячом, играющие стараются убежать как можно дальше. Салка берет мяч, кричит: **«Стой!»** — и вновь пятнает играющих.  Игра продолжается, пока не будет осалена половина играющих.  **Правила**  1. Играющим разрешается ловить мяч с отскоком от земли.  2. Салка не должен сходить с места, когда он пятнает игрока. |
| **МЯЧ В ЛУНКЕ** |
| Участники встают в круг, по считалке выбирают водящего, он стоит вместе с играющими. В центре круга в лунку кладут мяч. Участники, называя по имени водящего, говорят такие слова: «Коля, не спи, мяч быстрей бери!» Водящий бежит к лунке, а играющие в это время разбегаются. Берет мяч и кричит: «Стой!», называет одного из игроков по имени и бросает в него мяч. Если промахнется, то остается вновь королем, если попадет в игрока, то запятнанный становится королем. Игра повторяется; мяч кладут в лунку, водящий встает вместе с детьми в круг.  **Правила**  1. Водящий должен бежать за мячом только после слов: «Быстрей бери!»  2. Ему не разрешается задерживать мяч, сразу же после слова «Стой!» он должен назвать игрока по имени и бросить в него мяч.   |  | | --- | | **ШЛЕПАНКИ** | | Дети встают в круг лицом к центру на расстоянии шага друг от друга. Выбирают водящего, считают до 5: пятый — водящий. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из играющих и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью), стоя на одном месте. Число отбиваний мяча по договоренности, но не более 5, чтобы детям не приходилось долго стоять в ожидании. После отбиваний мяча игрок перебрасывает его водящему. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не уронит мяч. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего. Играть можно в 2—3 мяча, тогда выбирают 2—3 водящих. | |
| **МЯЧИК КВЕРХУ** |
| Дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами: **«Мячик кверху!»** Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: **«Стой!»** Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остается им вновь и игра продолжается.  Игра 'Мячик кверху'  **Правила**  1. Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: **«Мячик кверху!»**  2. Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли.  3. Если кто-то из играющих после слов **«Стой!»** продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.  4. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.  **Указания к проведению**  Дети встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем кричать: **«Стой!»**, ему нужно догнать мяч и вернуться на свое место. Дети в игре должны быть очень внимательны, быстро реагировать на сигнал.  **Вариант игры**  Водящий стоит в центре круга и выполняет упражнение с мячом, дети считают до пяти. На счет «пять» они быстро разбегаются. Водящий кричит: **«Стой!»** — и бросает мяч в того из играющих, кто стоит ближе. Запятнанный становится водящим. Если он промахнулся, то должен догнать мяч, а дети в это время стараются убежать как можно дальше. На сигнал**«Стой!»** все останавливаются, водящий вновь старается осалить кого-нибудь.   |  | | --- | | **ГОНКА МЯЧЕЙ** | | Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы (первых и вторых номеров). В каждой группе играющие выбирают ведущих. Они должны стоять на противоположных сторонах круга. По сигналу ведущие начинают перебрасывать мяч только игрокам своей группы, в одном направлении.  Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему.  Дети выбирают другого водящего. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности игру можно повторить от 4 до 6 раз.  **Правила**  1. Начинать игру ведущим нужно одновременно по сигналу.  2. Мяч разрешается только перебрасывать.  3. Если мяч упал, то игрок, уронивший его, поднимает и продолжает игру.  Игра 'Гонка мячей'  **Указания к проведению**  Для игры необходимо два мяча разного цвета. Чтобы дети поняли правила игры, сначала надо провести ее с небольшой группой (8—10 человек). Играющие должны точно перебрасывать мяч, быть внимательными при приеме мяча: тот, кто ловит, не должен стоять неподвижно и ждать, когда мяч попадет в руки. Ему нужно следить за направлением летящего мяча, а если потребуется — сделать шаг вперед или присесть.  **Вариант 1**  Дети встают в круг, рассчитываются на первые и вторые номера. Два игрока, стоящие рядом,— ведущие, они берут мячи и по сигналу бросают их один в правую, другой в левую сторону по кругу игрокам с тем же номером, т. е. через одного. Побеждает команда, у которой мяч быстрее вернется к ведущему.  **Вариант 2**  Участники игры встают по кругу на расстоянии шага один от другого и рассчитываются на первые и вторые номера. Два игрока, стоящие рядом,— ведущие. Они берут мячи и по сигналу бегут в противоположные стороны за кругом. Обежав круг, встают на свое место, быстро передают мяч игрокам с тем же номером, т. е. через одного. Игра продолжается.  Побеждает команда, игроки которой первыми пробегут с мячом по кругу и меньше уронят мячей.  Игра 'Гонка мячей'  *Вариант игры 'Гонка мячей'*  **Правила**  1. Играющему разрешается передавать мяч игроку своей команды, только когда он встанет на свое место.  2. Мяч игроки друг другу должны перебрасывать.  3. Бежать разрешается только за кругом. | |
|  |
|  |

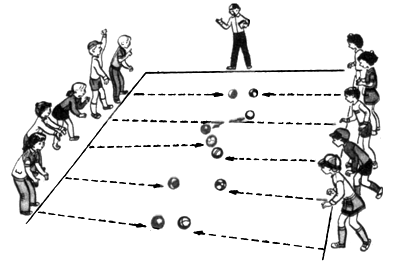
|  |
| --- |
| **ВЫБЕЙ МЯЧ ИЗ КРУГА** |
| Участники игры встают в круг на расстоянии двух шагов друг от друга, руки держат за спиной. Водящий встает в центр, кладет мяч на землю и, ударяя ногой по нему, старается выкатить из круга. Играющие не пропускают мяч, отбивают его ногами водящему. Кто пропустит мяч, тот идет водить.  **Правила**  1. Играющие не должны касаться мяча руками.  2. Мяч игрокам разрешается отбивать так, чтобы он катился по земле.  3. Водящему не разрешается отходить от центра круга дальше чем на два шага.  **Указания к проведению**  В игре принимают участие не более 10 человек. Участникам нужно помнить, что мяч нужно подталкивать внутренней стороной стопы или носком. Нельзя сильно ударять по мячу. Если играющие хотят остановить мяч, прежде чем его передать водящему, лучше это сделать внутренней стороной стопы или подошвой, приподняв носок.  **Вариант игры**  Участники так же, как и в предыдущей игре, встают в круг, но спиной к центру. Водящих должно быть несколько человек, но не более 4. Цель игры — не пропустить мяч в круг.  **КРУГОВАЯ ЛАПТА**  На земле чертят круг — это город. Дети делятся на две равные группы: игроки одной идут в город, а другой — остаются в поле. Полевые игроки — водящие. Они с мячом отходят от города, и один из них его прячет. Затем они возвращаются к городу, держа руки кто за спиной, кто в карманах, кто под рубашкой, чтобы нельзя было догадаться, у кого мяч. Все они бегают вокруг города и приговаривают: «Я кого-то ударю, я кого-то ожгу!» Или: «Жигало, жигало!» Тот, у кого мяч, ждет удобного момента, чтобы осалить одного из играющих города. Если он бросил мяч и промахнулся, играющие города кричат: «Сгорел, сгорел!» — и он выходит из игры.  Если удар удачный, то полевые игроки разбегаются, запятнанный берет мяч и бросает его в убегающих. Ему нужно отыграться, запятнать одного из полевых игроков, чтобы игроки города остались на месте. Если он не отыгрывается, играющие меняются местами. Полевые игроки вновь прячут мяч.  Игра продолжается до тех пор, пока одна группа не потеряет всех игроков.  **Правила**  1. Игрок города бросает мяч в убегающих, не выходя из круга.  2. Играющие не должны заходить за границу города; тот, кто переступил черту, выходит из игры.  3. Игроки водящей команды не должны задерживать мяч.  **ОДИН В ЛАПТУ**  На площадке проводят линию кона. Играют двое. Один ребенок встает за линию кона, он подбрасывает мяч и отбивает его лаптой. Другой ловит мяч в поле. Если он поймал мяч, то идет за линию кона отбивать мяч.  **Правила**  1. Игрок кона в случае промаха имеет право отбивать мяч два раза.  2. После двух промахов игрок кона меняется местом с игроком поля.  РУССКАЯ ЛАПТА  Участники игры делятся на две равные группы, в каждой есть водящий. Посередине площадки отмечают игровое поле. С одной стороны игрового поля на расстоянии от 10 до 20 м находится город, а с другой — отводится место для кона.  По жребию игроки одной группы идут в город, а другой — расходятся по полю. Игру начинает ведущий из группы города. Он лаптой забивает мяч, бежит через поле за линию кона и снова возвращается в город. Во время перебежки игроки водящей команды (поля) стараются запятнать бегущего. Если им удается, они переходят в город. В противном случае игроки остаются на своих местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок и также бежит через поле за линию кона.  Однако не всегда удается игрокам сразу же вернуться в город. В этом случае они ждут, кто их выручит, а выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.  Может быть и такой вариант: если тот, кто пробил мяч, не смог сразу же перебежать за линию кона, он ждет, когда мяч пробьет следующий игрок; тогда за линию кона бегут одновременно два игрока.  Правила  1. Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступать черту города; если в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.  2. Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии.  3. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой.  4. Команда города проигрывает и переходит на игровое поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона; все игроки перебежали за линию кона, но не вернулись в город; во время перебежки игрока города осалили.  Указания к проведению  Первое условие этой игры — дружное действие всех игроков партии и точное выполнение правил. Очень важно также правильно выбрать водящего: он должен хорошо владеть мячом, быть активным, следить за ходом игры, умело расставить игроков с учетом их умений.  Водящему лучше начинать игру первому — это позволит ему в дальнейшем наблюдать за ходом игры, помогать игрокам, а если нужно при случае, и выручить своих товарищей.  Играющие при подаче мяча должны смотреть, куда его направить: туда, где меньше игроков или где их нет совсем. Если игроки бегут в город, то мяч в поле нужно послать дальше к линии-кона; если же они бегут из города, то слабым ударом мяч подать так, чтобы он упал ближе к линии города.  **МЯЧ В СТЕНУ**  На расстоянии 1—2 м от стены проводят черту. Играющие встают в поле за чертой свободно, кому как удобно. Водящий встает у черты лицом к стене и бьет мячом в стену так, чтобы он перелетел за черту. В поле его ловит тот игрок, которому это.удобнее. Поймавший мяч перебрасывает его водящему. Если водящий поймает его, то уходит играть в поле, а на его место идет тот, кто перебрасывал мяч. Если же брошенный мяч водящий не поймает, то остается у стены водить.  Игру можно усложнить, если играющим дать 2—3 мяча и выбрать 2—3 водящих.  **ЗАСТУКА**  На площадке роют лунку, водящий кладет в лунку шар. На расстоянии 3—6 м проводят черту, откуда играющие поочередно бросают битой в шар. Около лунки кладут застуку — небольшую доску. Как только один из играющих попадет в шар, все, кто бросил биты, бегут за ними, быстро возвращаются на свои места, постучав по пути битой в застуку. Водящий бежит в поле за шаром вместе со всеми и, прежде чем положить его в лунку, также стучит о доску. Тот из играющих, кто постучал о застуку сразу же после водящего, встает у ямки с шаром, а водящий идет в поле.  **ПЕРЕБЕЖКИ**  Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3—4 м и начинают перебрасывать мяч друг другу. Если ребенок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встает за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков.  **Правила**1. Мяч игроки перебрасывают друг другу по порядку.  2. Тот, кто начнет игру, может придумать любое упражнение, а другие должны точно его повторять.  **Указания к проведению**  Если в игре принимает участие большое число детей, то нужно дать 2—3 мяча. Взрослый может взять руководство игрой на себя, подсказать детям, какое упражнение они должны выполнить.  **ЗАЙЧИК**  На площадке чертят большой круг. Одного из детей выбирают зайчиком, он идет в круг, а все участники игры стоят за кругом. Они бросают мяч друг другу, но так, чтобы он задел зайчика. Зайчик бегает по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто запятнает его, встает на место зайчика в круг.  **Правила**1. Участники игры не должны заходить за границы круга.  2. Прежде чем передать мяч, нужно назвать по имени того, кто его должен поймать.  3. Передавать мяч нужно быстро, нельзя задерживать его в руках.  **Указания к проведению**  Играющих должно быть не более 10 человек; встают они по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Чем быстрее участники игры передают мяч, тем игра проходит интереснее и больше возможностей запятнать зайчика. Зайчик, по его желанию, может и поймать мячик. В этом случае игрок, чей мяч был пойман, встает в круг и выполняет роль зайчика.  **ГОРОДОК**  На площадке чертят город — квадрат со сторонами по 1 м. В 6—8 м от него проводят черту, на которой каждый, кроме водящего, отмечает свое место — кладет камешек, кубик, роет ямки. Водящий на нижней стороне города ставит фигуру из 5 рюх (городков) и встает недалеко от города. Участники игры встают каждый у своей отметки и поочередно бросают биты со своих мест в город. Выбив рюхи, играющие бегут в поле за палками. Водящий же спешит поставить новую фигуру и занять любое свободное место. Тот, кто свое место прозевал, становится водящим.  Игра 'Городок'  Правила  1. Водящий не должен повторять фигуры.  2. Каждый играющий бросает только одну биту.  Указания к проведению  Воспитатель должен обеспечить безопасность детей в игре. Для этого лучше проводить ее на городошной площадке или в стороне от игровой площадки.  Перед началом игры дети договариваются о количестве фигур. Если игра проходит на асфальтовой площадке, то вместо ямок мелом можно нарисовать кружочки. В игре принимают участие не более 5 человек.  **САМЫЕ ЛОВКИЕ**  Участники игры делятся на две группы и встают друг против друга. Посередине площадки, между играющими, проводят линию. Водящий встает на линию, по его сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу. Тот, кто поймал мяч, быстро бросает его в водящего. Если промахнется, то встает на линию и начинает водить. Если мяч попадет в водящего, то все играющие разбегаются, а водящий старается запятнать убегающих. Тот, кого он запятнал, встает на место водящего. Если же водящий промахнулся, то встает на линию и продолжает водить.  Игра 'Самые ловкие'  **Правила**1. Водящему разрешается бегать по линии из одного конца в другой.  2. Водящему разрешается ловить мяч, тогда он меняется местами с игроком, который его посылал.  **Указания к проведению**В зависимости от умений играющих расстояние между командами может быть от 3 до 6 м. Лучше играть мячом средних размеров. Тот, кто ловит мяч, не должен стоять неподвижно. Ему нужно внимательно следить за направлением летящего мяча.  **СТОРОЖ**  Все, кто принимает участие в игре, берут мячи, встают полукругом, и каждый свое место отмечает кружком. На расстоянии 3—6 м, в середине полукруга, лежит большой мяч, его охраняет сторож с палкой. Играющие по очереди стараются сбить его своими мячами, а сторож палкой отбивает их мячи. Если отбитый сторожем мяч не докатился до игрока, он остается в ноле.  Играющий может мяч взять, но так, чтобы сторож его не осалил. Осаленный игрок становится сторожем.  Когда один из игроков собьет большой мяч, сторож быстро возвращает его на то же место. Но в это время играющие, чьи мячи лежат на кону, стараются их взять.  Правила  1. Сторож отбивает мячи только палкой.  2. Играющие сбивают мяч, соблюдая очередность. Очередной игрок бросает мяч в цель, как только сторож отобьет брошенный мяч.  3. Сторож может осалить игрока только рукой.  **ВЫБЕЙ ШАР**  На земле чертят клетки, на расстоянии 2 м по ту и другую сторону от них проводят линии кона. В каждой клетке лежит по 3—4 шара. Участники игры делятся на две команды и встают за линиями напротив клеток своего противника.  Игру начинают одновременно все игроки одной из команд. Они по сигналу прокатывают шары, забирают выбитые. Затем прокатывают шары игроки другой команды. Выигрывает та команда, игроки которой выбили больше шаров.  Игра 'Выбей шар'  **Правила**1. Прокатывая шары, играющие стоят за линией кона.  2. Участники игры выбивают шары поочередно.  **Указания к проведению**У каждой команды шары своего цвета. Они могут быть деревянными, полиэтиленовыми. Можно игру проводить и с мячами. В клетках шары нужно располагать одинаково. Размеры клеток 50X50 см, располагают их на одной линии в шахматном порядке на расстоянии 30 см друг от друга.  **ПИРАМИДКА**  На площадке очерчивают круг диаметром 50 см. Один из играющих выбирается сторожем. Он стоит в середине круга, где из 7 небольших шаров установлена пирамидка. На расстоянии 2—3 м от круга проводят черту, от которой играющие поочередно бросают мяч или шар, стараясь сбить пирамидку. Тот, кто попадет в пирамидку и выбьет шары за пределы круга, получает от сторожа фишку. Когда играющие выбьют все шары, сторож строит новую пирамидку. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто больше всех выбил шаров.  Игра 'Пирамидка'  **Правила**  1. Играющие не должны заходить за черту.  2. Каждый бьет по пирамидке один раз, после чего передает очередь следующему.  3. Играющий получает фишку за каждый выбитый шар.  **Указания к проведению**  Мяч, которым играющие бьют, должен быть больше размером, чем шары в пирамиде. Устанавливают пирамиду по-разному: 5 шаров лежат на земле, а 2 сверху, или 6 лежат на земле, а седьмой сверху.  **ЯМКИ**  На площадке в один ряд выкапывают несколько ямок, но не больше 10 и отмечают их номерами. На расстоянии 3 м от них проводят черту, с которой играющие прокатывают шары в ямки поочередно, начиная с первой. Игру начинает первый играющий, он прокатывает шар, пока не промахнется. За ним продолжает игру второй, затем третий и т. д. Когда очередь вновь дойдет до первого игрока, он начинает игру с той ямки, в которую не попал.  Кто первым попадет во все ямки, тот выигрывает.  Игра 'Ямки'  Игра 'Ямки'  Указания к проведению  В игре принимают участие не более 10 человек. Ямок может быть разное количество, не обязательно по числу играющих. Дети могут не прокатывать, а бросать шары в ямки.  По материалам сборника Марии Литвиновой "Русские народные подвижные игры"  Художники Е. Н. Рудько, И. С. Слуцнер   |  | | --- | |  | |

**ВСТРЕЧА**

На площадке проводят две линии на расстоянии 4—6 м. Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за линиями.

По сигналу все одновременно прокатывают друг другу шары или мячи, но так, чтобы они встретились. Детям, чьи шары встретились, ведущий дает по одной фишке. Выигрывает пара, у которой в конце игры окажется больше фишек.

Количество повторений игры по договоренности.

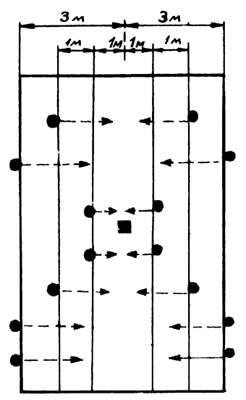


Указания к проведению

Площадка, где проводится игра, должна быть ровная. Увеличивать расстояние между играющими нужно постепенно. Эта игра требует от детей большого внимания и умения целесообразно спределять усилия при отталкивании шаров зависимости от расстояния. Детям нужно подсказать, что, чем больше расстояние прокатывания, тем энергичнее должен быть толчок по шару.

Вариант 2

В центре площадки ставят флажок или любой другой предмет. На расстоянии 1 от флажка сдвух сторон проводят две линии, затем на расстоянии 1 от этих линий проводят вторую пару и, наконец, третью пару линий на расстоянии 1 от второй.



Вариант игры 'Встреча'

Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за последними линиями. По сигналу ведущего все дети одно временно прокатывают шары (мячи) друг другу, но так, чтобы они обязательно встретились в центре. Играющие, чьи "шары (мячи) встретились, переходятнавторуюлинию, азатемнапервую. Побеждают пары, игроки которых первыми вышли на первую линию.