|  |
| --- |
| **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'  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. |

|  |
| --- |
| **ШАРИЛЬЩИК** |
| На земле чертят два круга на расстоянии 10—15 м один от другого. В одном круге стоят все играющие, а шарильщик-водящий находится в поле. Один из игроков подходит к границе круга, с силой ударяет мячом о землю так, чтобы он отскочил как можно выше, и быстро бежит в соседний круг. Шарильщик ловит мяч на лету или с отскока о землю и старается осалить бегущего. Если он осалил игрока, то встает в первый круг к играющим, а осаленный становится шарильщиком. Если же мяч пролетел мимо бегущего, то водящий-шарильщик по-прежнему остается в поле. Он поднимает мяч, передает его в круг, где стоят все играющие, игра продолжается. Заканчивается игра, когда все дети из первого круга перебегут во второй.  **Правила**  1. Вместе с игроком, бросившим мяч в поле, могут перебегать и другие дети, но их должно быть не более трех.  2. Шарильщик бросает мяч в убегающих с того места, где он его поймал.  3. Играющие остаются во втором круге до конца игры.  **Указания к проведению**  В этой игре принимают участие не более 10—15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. Играющим нужно сильнее ударять мячом о землю: от сильного удара он высоко подскакивает и шарильщику мяч труднее поймать. Проводят ее на ровной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал. Для игры лучше взять мяч среднего размера.  **Вариант игры**  На площадке чертят несколько кругов, их может быть 3—4. В каждый круг кладут по одному мячу. Дети выбирают водящих шарильщиков по числу кругов. Все играющие, а их не более 10, встают в первый круг. Водящие идут каждый к своему кругу и встают в стороне от него.  Игра начинается по сигналу. Один из играющих первого круга ударяет мячом о землю и, пока шарильщик его ловит, бежит во второй круг. Если во время перебежки его не осалили, он из второго круга, также ударив в нем мячом о землю, бежит в третий, из третьего перебегает в четвертый и возвращается в первый круг. Следующий ребенок бежит из первого круга сразу, как только шарильщик возвратит мяч. Так все дети перебегают из круга в круг друг за другом. Если во время перебежек играющего осалят, он занимает место шарильщика. Шарильщик же идет в первый круг и ждет своей очереди для перебежки.  Побеждает в этой игре тот, кого во время перебежек ни разу не осалят. Игра заканчивается, когда все игроки вернутся в первый круг.  **Правила**  1. Играющие и шарильщик не должны задерживать мяч.  2. Шарильщик независимо от того, попал мячом в бегущего или промахнулся, возвращает мяч в свой круг. |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |
| --- |
| **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'  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. |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |
| --- |
| **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'  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'  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. |

|  |
| --- |
| **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.  Игра 'Встреча'  Игра 'Встреча'  **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 распределять усилия при отталкивании шара в 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 м от флажка с двух сторон проводят две линии, затем на расстоянии 1 м от этих линий проводят вторую пару и, наконец, третью пару линий на расстоянии 1 м от второй.  Игра 'Встреча'  Вариант игры 'Встреча'  Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за последними линиями. По сигналу ведущего все дети одновременно прокатывают шары (мячи) друг другу, но так, чтобы они обязательно встретились в центре. Играющие, чьи "шары (мячи) встретились, переходят на вторую линию, а затем на первую. Побеждают пары, игроки которых первыми вышли на первую линию |

|  |
| --- |
| **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. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***№*** | Содержание программы | | | | |
| Тема | Кол-во часов | | | Содержание занятия |
| всего | теория | практика |
| 1. | Вводное занятие  Знакомство с содержанием работы внеурочной деятельности  Беседа о видах игр (подвижные, игры с мячами). | 1 | 1 |  | Виды игр. Игры с мячом развивают физические качества а также глазомер, координацию, смекалку, способствуют общей двигательной активности. Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой, они вырабатывают у детей также бойцовский характер, упорство, здоровое желание быть лучше других, развивают лидерские качества. Групповые учат сплоченности, товариществу, взаимовыручке. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. |
| 2. | Я знаю пять имен | 2 |  | **2** | **Описание игры** Один игрок бьёт по земле мячом ладонью. При каждом ударе произнося очередное слово:"Я знаю пять имён девочек: Аня-раз, Оля-два, Таня-три, Света-четыре, Настя-пять. Я знаю пять имён мальчиков ( названий цветов, птиц. городов и т. д.)..." Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к следующему. Когда мяч сделает круг возвращается к первому участнику, игра для него возобновляется с тог места, где он прервался, и так происходит со всеми игроками.  **Правила игры**   1. Один игрок бьёт по земле мячом ладонью. 2. При каждом ударе произнося очередное слово: "Я знаю пять имён девочек: Аня-раз, Оля-два, Таня-три, Света-четыре, Настя-пять. Я знаю пять имён мальчиков ( названий цветов, птиц. городов и т. д.)..." 3. Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к следующему. 4. Когда мяч сделает круг возвращается к первому участнику, игра для него возобновляется с того места, где он прервался, и так происходит со всеми игроками. |
| 3 | Попади в обруч | 2 |  | **2** | **Описание игры** Дети бросают небольшой мяч из - за спины через плечо правой или левой рукой, стараясь попасть в обруч (на расстоянии 2м).  **Правила игры**   1. Дети бросают небольшой мяч из - за спины через плечо правой или левой рукой, стараясь попасть в обруч (на расстоянии 2м |
| 6-7 | **Успей подобрать** | 2 |  | **2** | **Описание игры** В круг, диаметром 1 метр, становится участник с волейбольным мячом в руках. Сзади игрока лежат 8 теннисных (резиновых) мячей. По сигналу участник подбрасывает мяч вверх, и пока он находится в воздухе, старается подобрать как можно больше мячей и, не выходя из круга, поймать мяч. Побеждает участник, которому удалось подобрать больше мячей.  **Правила игры**   1. В круг, диаметром 1 метр, становится участник с волейбольным мячом в руках. Сзади игрока лежат 8 теннисных (резиновых) мячей. 2. По сигналу участник подбрасывает мяч вверх, и пока он находится в воздухе, старается подобрать как можно больше мячей и, не выходя из круга, поймать мяч. 3. Побеждает участник, которому удалось подобрать больше мя |
| 8-9 | **Летающий мяч** | 2 |  | **2** | **Описание игры** Игра включает в себя упражнения для развития силы. Переброска мяча производится в положении сидя между учащимися, расположенными в произвольном порядке командами. Побеждает команда, которая реже роняла мяч.  **Правила игры**   1. Игра включает в себя упражнения для развития силы. 2. Переброска мяча производится в положении сидя между учащимися, расположенными в произвольном порядке командами. 3. Побеждает команда, которая реже роняла мяч. |
| 10-11 | Игра с мячом «Наоборот» | 2 |  | 2 | Знакомство с игрой  «Наоборот», игра развивает мыслительную деятельность ребёнка, тренирует концентрацию внимания . Дети становятся в круг. Водящий бросает кому-либо мяч и говорит: «Светло», поймавший должен сказать слово наоборот, т.е. противоположное по смыслу. Игрок отвечает: «Темно» и возвращает мяч ведущему, тот продолжает игру (широкий - узкий, горячий – холодный и т.д.). |
| 12-13 | **Цель** | 2 |  | **2** | **Описание игры** Дети стоят за линией круга. В центре круга – ведущий. У одного из игроков мяч. Те, что стоят за кругом, кидают мяч в ведущего, стараясь попасть в него, или передают мяч товарищу, чтобы тот сделал бросок. Ведущий бегает, уклоняясь от ударов мяча. Игрок, который не попал мячом в ведущего, стает на его место.  **Правила игры**   1. Дети стоят за линией круга. В центре круга – ведущий. У одного из игроков мяч. 2. Те, что стоят за кругом, кидают мяч в ведущего, стараясь попасть в него, или передают мяч товарищу, чтобы тот сделал бросок. 3. Ведущий бегает, уклоняясь от ударов мяча. Игрок, который не попал мячом в ведущего, стает на его место. |
| 14-15 | **Футболист** | 2 |  | **2** | **Описание игры** Ребенка кладут на спинку. Мячик поднимают вверх. Ножки ребенка кладут на мячик и ребенок должен толкать его.  **Правила игры**   1. Ребенка кладут спинкой на одеяло. 2. Взрослый берет надувной пляжный мячик (диаметром, примерно, 60-90 см). 3. Мячик поднимают вверх. 4. Ножки ребенка кладут на мячик. 5. Ребенок должен бить ножками по мячику. 6. Затем просто бросают мячик на ножки ребенка, а он должен его отбить. |
| 16-17 | **Мяч соседу** | 2 |  | **2** | **Описание игры** Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – торкнуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, стает ведущим.  **Правила игры**   1. Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. 2. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. 3. Задание ведущего – тронуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, стает ведущим. |
| 18-19 | Игра с мячом  «Съедобное  -  не съедобное» | 2 |  | 2 | Знакомство с игрой  «Съедобное  -  не съедобное», развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления.  Игроки выстраиваются в ряд. Ведущий становится перед ними на расстоянии 3 метра. Он бросает каждому мяч, при этом называет любой предмет или что-то из еды. Игрок должен поймать “съедобный ” мяч и отбить “несъедобный” мяч. Каждый правильный бросок – шаг вперед , а неправильный – шаг назад. Выигрывает тот, кто первым добрался до ведущего |
| 20-21 | **Движение. Катится мяч** | 2 |  | **2** | **Описание игры** Большой надувной мяч может стать прекрасным гимнастическим снарядом для вашего малыша, а также причиной веселья. Положите ребёнка на вершину мяча и катайте его вперёд, назад. Заодно вы можете прочитать ребёнку стих:  *Мяч катится вперёд, вперёд, вперёд. Мяч катится назад, назад, назад. Вперёд-назад, вперёд-назад Уже пора слезать!*  На слове «слезать!» поцелуйте ребёнка в спину.  **Правила игры**   1. Положите ребёнка животом на верхушку мяча. 2. Крепко держа ребёнка, катайте мяч вперёд и назад.   **Примечание** Всегда крепко держите ребёнка, особенно, когда он на верхушке мяча  **В десяточку**  **Описание игры** Берут несколько маленьких мячей, можно от настольного тенниса. Взрослый держит коробку на расстоянии от ребенка, а ребенок должен попасть этими мячиками в коробку.  **Правила игры**   1. Собирают мячики, теннисные/просто маленькие. 2. Дают мячики ребенку. 3. Взрослый берет коробок и отходит от ребенка на некоторое расстояние. 4. Коробок держат на высоте роста ребенка. 5. Ребенок должен бросать мячики в коробку и попадать. 6. Чтобы игра была интересней ребенку взрослый должен двигать коробок так, чтобы ребенку было легче в него попасть. 7. Игра продолжается до тех пор, пока все мячики не окажутся в коробке. |
| 22-23 | Игра с мячом «Собачка» | 2 |  | 2 | Знакомство с игрой «Собачка». Развитие ловкости, быстроты движения, точности броска. Дети встают в круг, а в центре круга находится ведущий. Ребята начинают перебрасывать мяч друг другу, стараясь от него скорее избавиться. Задача ведущего – дотронуться до того, в чьих руках есть мяч. Игрок с мячом, который не успел передать мяч и которого коснулся ведущий, занимает его место. |
| 24-25 | **Детский боулинг** | 2 |  | **2** | **Описание игры** Лентой отмечают линию. Из пластмассовых бутылок делают кегли. Ребенка ставят за чертой и он должен кинуть (желательно катить как во взрослом боулинге) мячик так, чтобы попасть по «кеглям».  **Правила игры**   1. Берут пластмассовые бутылки («кегли») и ставят треугольником. 2. На некотором расстоянии от кеглей кладут ленту, она будет служить чертой, за которую нельзя переходить. 3. Ребенка ставят за этой чертой. 4. Показывают ему как нужно сбивать кегли мячиком. 5. Затем ребенку дают возможность самому попробовать сбить кегли. 6. Выставляют бутылки заново и игра продолжается.   **Примечание** Нельзя использовать бьющиеся предметы. |
| 26-27 | **Рот клоуна** | 2 |  | **2** | **Описание игры** Перед ребенком ставится картонный клоун, у которого вырезаны рот и глаза. Ребенок должен попасть мячиками в дырку рта, потом в дырки глаз.  **Правила игры**   1. Берут небольшие мячики. 2. На дне большого картонного коробка рисуют лицо клоуна, глаза, большой рот, ресницы, колпак и т.д. 3. Затем ножницами вырезают глаза, и рот. 4. Ставят коробку у стены. 5. Ребенка ставят на расстоянии двух метров от коробки. 6. Маленьким мячиком ребенок должен кидать мячик, попадая им в рот клоуну. 7. Как только ребенок начинает легко попадать в рот клоуну, задача усложняется: теперь ребенок должен попасть в глаз клоуну. |
| 28-29 | **Детский баскетбол** | 2 |  | **2** | **Описание игры** Ребенку дают маленький мячик. На расстоянии полуметра ставят корзину или ящичек. Ребенок должен мячиком попасть в корзину.  **Правила игры**   1. Корзину или ящичек ставят около стены комнаты. 2. Ребенок стоит на расстоянии полуметра от корзины. 3. Мячиком он должен попасть в корзину. 4. Если ребенок попадает в корзину, его отводят еще на пол-метра от корзины тем самым, усложняя задачу.   **Примечание** Для того чтобы мяч легче попадал в корзину, ее надо немного наклонить. Можете также взять корзину в руки и подыгрывать своему ребенку. |
| 30-31 | Игра с мячом «Вышибалы» | 2 |  | 2 | Познакомить детей с игрой «Вышибалы» Развиваем ловкость.2 вышибающие (вышибалы) и остальных детей надо вышибать.  Вышибалы встают примерно в 5-10 метров друг от друга (по договоренности), а  дети между ними. |
| 32-33 | Детский мяч | 2 |  | **2** | **Описание игры** Берут мяч примерно 60-90 см в диаметре, или большую подушку. Младенца кладут на мяч или подушку и медленно перекатывают то влево, то вправо, вперед, назад и т.д.  **Правила игры**   1. Берут большой мяч (примерно 60-90 см в диаметре) или большую подушку. 2. Малыша одевают в удобную одежду, чтобы ему было удобно заниматься. 3. Мяч кладут посредине комнаты. 4. Садятся лицом к мячу. 5. Младенца кладут на мяч и крепко держат, чтобы он не упал с мяча. 6. Начинают упражнения: перекатывают младенца вперед и назад, влево и вправо. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***№*** | Содержание программы | | | | |
| Тема | Кол-во часов | | | Содержание занятия |
| Всего | Теория | Практика |
| 1. | Вводное занятие  Знакомство с содержанием работы внеурочной деятельности  Беседа о видах игр (подвижные, игры с мячами). | 1 | 1 |  | Игры с мячом развивают глазомер, координацию, смекалку, способствуют общей двигательной активности. Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой, они вырабатывают у детей также бойцовский характер, упорство, здоровое желание быть лучше других, развивают лидерские качества. Групповые учат сплоченности, товариществу, взаимовыручке. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. |
| 2-3 | Игра с мячом. «Командная игра с мячом». | 2 |  | 2 | Играющие делятся на 2 команды. Каждая команда встает в шеренгу. Первые игроки  команды поднимают мяч над головой и начинают его передавать стоящему сзади, а тот перехватывает мяч и передает его дальше. При этом нельзя поворачиваться. Последний игрок передает таким же образом мяч вперед. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее. |
| 4-5 | Воздушная цель | 2 |  | 2 | **Описание игры** Начертить круг диаметром 10-20 м. Игроки с теннисными мячами в руках становятся у внешней границы этого круга. Выбранный ведущий с баскетбольным (волейбольным) мячом встает в середину круга. По сигналу ведущий подбрасывает мяч высоко над головой, остальные стараются попасть в него маленькими мячиками. За каждое попадание игроку начисляются баллы. Выигрывает тот, кто за определенное количество попыток больше всех набрал баллов.  **Правила игры**   1. Играющие становятся в круг с теннисными мячами в руках. 2. В центр встает ведущий с баскетбольным (волейбольным) мячом. 3. По сигналу ведущий подбрасывает мяч высоко вверх. 4. Игроки стараются попасть мячиками в летящую цель.   **Примечание** В ходе игры метающим мячи не разрешается заступать ногой за черту - попадание не засчитается. |
| 6-7 | Зевака | 2 |  | 2 | **Описание игры** Чертим мелом круг, на который встают все участники игры. Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга. Водящий подбрасывает мяч над головой и выкрикивает имя любого из стоящих детей, который должен поймать мяч и теперь становится новым водящим. Пока мяч в воздухе - дети бросаются врассыпную. Если водящий поймал мяч с лета, то он выкрикивает нового водящего, подкинув мяч вверх. Если мяч не пойман, а подобран с земли, то, как только он окажется в руках у водящего, тот кричит: "Стоп!". Тогда все участники должны замереть. Водящий пытается осалить кого-нибудь мячом с того места, где был подобран мяч. Попал - водить будет осаленный. Промахнулся - снова води! И в том и в другом случае все снова встают на круг и игра начинается вновь. Игра прекращается по взаимному согласию.  **Правила игры**   1. Начертить мелом круг 2. Выбрать водящего, который из центра круга бросает вверх, называя имя любого участника 3. Названный (новый водящий) старается поймать мяч, а остальные бросаются врассыпную 4. Если водящий поймал мяч с лета. он сразу же подкидывает мяч над головой, называя имя очередного игрока 5. Если мяч подобран с земли, то водящий кричит "Стоп!", все должны остановиться и замереть 6. Попал - водить будет осаленный. Промахнулся - снова води! 7. В обоих случаях дети вновь встают на круг и игра продолжается   **Примечание**   * Замеревшим игрокам, в которых целятся мячом, разрешается - приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права. * Бывает, что тот, кого салят, ловит мяч. В этом случае он тут же салит мячом или водящего, или любого из игроков - кто ближе стоит. |
| 8-9 | Игра с мячом «Боулинг» | 2 |  | 2 | Описание игры  Лентой отмечают линию. Из пластмассовых бутылок делают кегли. Ребенка ставят за чертой и он должен кинуть (желательно катить как во взрослом боулинге) мячик так, чтобы попасть по «кеглям».  Правила игры Берут пластмассовые бутылки («кегли») и ставят треугольником.  На некотором расстоянии от кеглей кладут ленту, она будет служить чертой, за которую нельзя переходить.  Ребенка ставят за этой чертой.  Показывают ему как нужно сбивать кегли мячиком.  Затем ребенку дают возможность самому попробовать сбить кегли.  Выставляют бутылки заново и игра продолжается. |
| 10-11 | Шапка-неведимка | 2 |  | 2 | **Описание игры** Игроки становятся в круг смотря в затылок друг-другу, а мячик ложиться посередине этого круга. После этого игроки начинают передавать шапку (игрок у которого шапка передает ее впереди стоящему игроку). Так передают шапку по кругу, пока кто-то не решит, что его соседу пора стать невидимкой - игрок с шапкой, неожиданно для впереди стоящего, надевает на его голову шапку со словами "Берегись невидимки!". После чего все игроки разбегаются, а невидимка должен добежать до мяча, схватить его и крикнуть "Стой, ни с места!". После этого все игроки останавливаются, а невидимка старается попасть мячом со своего места по любому игроку.   * Если невидимка **попал** по какому-либо игроку, то он бросает шапку и убегает, а игрок (по которому попал невидимка) сам становится невидимкой (т.е. бежит к мячу, надевает шапку и старается попасть по другому игроку и так далее). * Если же невидимка (уже неважно какой) **промахнулся**, то игра начинается заново.   **Правила игры**   1. Игроки становятся в круг, смотря в затылок друг другу. Мячик ложится посередине сформировавшегося круга. 2. Игроки начинают передавать шапку (каждый передает ее впереди стоящему соседу). 3. Если кто-то из игроков решает, что впереди стоящему игроку пора стать невидимкой, то он надевает на него шапку со словами "Берегись ненидимки!". 4. После этого все игроки разбегаются, а невидимка бежит за мячом. 5. Когда невидимка взял в руки мяч, он кричит: "Стоять, ни с места!" и остальные игроки обязаны остановиться. 6. Когда все игроки остановились, невидимка должен попасть мячом по кому-нибудь. 7. Если же невидимка попал, то он снимает шапку и убегает, а новый невидимка бежит за мячом и также старается попасть по кому-нибудь. Так игроки меняются до тех пор, пока кто-нибудь не промахнется. 8. Если какой-нибудь невидимка промахнулся, то игра начинается заново.   **Примечания** Стоя в круге не разрешается оборачиваться назад. |
| 12-13 | Десяты | 2 |  | 2 | **Описание игры** Играющие по очереди должны "пройти 10 классов", то есть выполнить 10 заданий и "сдать экзамен". *"Десяты".* Игрок бьет 10 раз подряд мячом об стену, мягко отбивая его пальцами, как при игре в волейбол. *"Девяты".* Игрок бьет 9 раз подряд мячом об стену, ударяя по мячу ладонями снизу. *"Восьмеры".* Игрок кидает мяч 8 раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки. *"Семеры".* Игрок повторяет предыдущее упражнение 7 раз, но под левую ногу. *"Шестеры".* Игрок становится лицом к стене и 6 раз кидает мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки. *"Пятеры".* То же, что в предыдущем упражнении, но стоя спиной к стене. Упражнение повторяют 5 раз. *"Четверы".* Игрок кдает мяч об стену 4 раза так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова бьет об стену, а потом ловит. *"Треши".* Ладонями, сложенными лодочкой, игрок бьет 3 раза мяч об стену. *"Двуши".* Сложенными вместе двумя кулаками игрок бьет мяч об стену 2 раза подряд. *"Однуши".* Игрок бьет мяч об стену прямым пальцем 1 раз.  *"Экзамен"* - играющий выполняет по 1 разу элемент каждого упражнения и при этом не должен разговаривать или смеяться. Этим заканчивается первый кон. Второй кон начинается с "девят", третий - с "восьмер" и так далее. Победителем становится тот, кто первым закончит десятый кон.  **Правила игры**   1. В конце каждого упражнения игрок должен поймать мяч в руки, не давая ему упасть на землю. 2. Если во время игры играющий уронит мяч или ошибется, то он уступает мяч следующему игроку и доигрывает этот кон, когда снова придет его очередь.   **Примечания** Из дополнительных предметов вам понадобится мяч. |
| 14-15 | Игра с мячом «ОХОТНИКИ И УТКИ» | 2 |  | 2 | Участники делятся на две команды — охотников и уток.  При большом количестве участников (от десяти человек) чертят круг диаметром 6-10 м. Внутри круга будут находиться утки, а за ним — охотники. Задача охотников «подстрелить» уток с помощью мяча, который они перебрасывают друг другу, выискивая удобную позицию. Заходить в круг охотникам, разумеется, не разрешено. |
| 16-17 | Картошка | 2 |  | 2 | **Описание игры** Игроки встают в круг и отбивают мяч друг-другу не ловя его. Когда какой-нибудь игрок роняет мяч - он садится в круг (становится "картошкой"). Из круга, подпрыгивая из положения сидя, игрок пытается поймать мяч. Если поймает, то снова становится к играющим, а тот игрок, который упустил мяч - становится картошкой. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок или не надоест.  **Правила игры**   1. Игроки становятся в круг лицом друг к другу. 2. Игроки перекидывают мяч друг-другу не ловя его. 3. Если мяч упал, то тот игрок, кто последним ударил мяч - садится в круг (становится картошкой). Остальные игроки продолжают игру. 4. Сидящий игрок должен поймать мяч, но нельзя при этом стоять (т.е. только прыгать из положении сидя). 5. Когда картошка поймает мяч - он(а) возвращается в круг к играющим, а упустивший игрок мяч - садится в круг (т.е. становится картошкой).   **Примечания** Можно усложнить игру условием: "картошка не растет", то есть картошка должен ловить мяч только сидя, не подпрыгивая. |
| 18-19 | Вышибала | 2 |  | 2 | **Описание игры** Для игры требуется как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (**вышибалы**) и один водящий. Вышибалы встают примерно в 5-10 метров друг от друга (по договоренности), а водящий между ними.  Суть игры: попасть по водящему с помощью мяча (**вышибить** его). Водящий может ловить мяч (**свечки**) до того, как тот удариться о землю.  Играть можно как на улице, так и в большом зале (например, в спортивном зале школы).  **Правила игры для троих игроков**   1. Игроки договариваются о расстоянии межу вышибалами и чертят линии ближе которых вышибалам нельзя подходить друг к другу - чем больше расстояние, тем труднее вышибать и легче уворачиваться от мяча. 2. Водящий находится посередине вышибал. 3. Вышибалы стараются вышибить его. 4. Тот кто вышиб водящего - встает на его место, а бывший водящий становится вышибалой. 5. Пойманная свечка используется как дополнительная жизнь (необходимо попасть еще раз, чтобы снять свечку).   **Правила игры при количестве игроков больше трех**   1. Игроки делятся на две команды: вышибающих и водящих. 2. Игроки договариваются о расстоянии межу вышибалами и чертят линии ближе которых им нельзя подходить друг к другу - чем больше расстояние, тем труднее вышибать и легче уворачиваться от мяча. 3. Команда водящих находится посередине вышибал. 4. Вышибалы стараются вышибить водящих с помощью мяча. 5. Выбитый выходит и ждет окончания игры или пока ему не отдадут свечку. 6. Поймавший свечку может вернуть обратно одного из ранее выбитых. 7. Когда остается последний водящий - он должен увернуться от меча столько раз, сколько ему полных лет. Если он увернулся удачно, то вся команда заходит обратно и начинается все с начала. Иначе команды меняются местами.   **Примечания** Из дополнительных предметов для игры вам потребуются мячик. |
| 20-21 | Игра с мячом «Десяточка» | 2 |  | 2 | Играют несколько человек у стенки (только, естественно, у той, где нет окон).  Броски выполняются по очереди.  10 раз бросить мяч в стену, сделав хлопок в ладоши.  9 раз бросить мяч в стену, поймать его обеими руками после отскока от земли.  8 раз бросить мяч правой рукой в стену, а поймать левой (или наоборот).  7 раз бросить мяч, стоя спиной к стене, так, чтобы он ударился об нее. Повернуться и поймать мяч.  6 раз бросить мяч правой рукой под правую ногу, стоя боком к стене, после отскока от нее поймать мяч обеими руками.  5 раз бросить мяч левой рукой под левую ногу (как в предыдущий раз).  4 раза бросить мяч в стену, повернувшись вокруг своей оси. Поймать мяч после его отскока от земли.  3 раза бросить мяч в стену и сделать три хлопка в ладоши за спиной, поймать мяч обеими руками,  2 раза бросить мяч в стену: первый раз правой рукой, поймать правой; второй раз левой и поймать левой рукой.  1 раз бросить мяч в стену: повернуться вокруг своей оси и хлопнуть в ладоши, успеть поймать мяч после его отскока от стены. |
| 22-23 | Борьба за мяч | 2 |  | 2 | Задачи. Учить использовать освоенные приемы, развивать умение сочетать  свои действия с действиями других игроков команды.  Описание. Ученики делятся на две команды. Каждая выбирает капитана.  Учитель в центре площадки подбрасывает мяч, а капитаны стараются отбить его  своим игрокам. Игроки команды, овладевшей мячом, передают мяч друг другу, а  игроки противоположной команды стараются его перехватить. Команда,  сделавшая 5 передач подряд, получает очко. Выигрывает команда, набравшая  больше очков.  Методические указания. Запрещается бегать с мячом (можно вести),  толкать соперника. |
| 24-25 | Лягушка | 2 |  | 2 | **Описание игры** В игру играют в основном девочки и дети дошкольного возраста. Игра очень динамичная и очень быстро физически выматывает игроков, но тем самым и тренирует их.  **Правила игры**   1. Играющие дети становятся друг за дружкой перед стенкой (во дворе или спортзале). Первый ребенок кидает мяч руками об стену. 2. Когда тот летит обратно - необходимо перепрыгнуть через него и при этом ничем не задеть летящий мяч. 3. Следующий игрок ловит мяч после того, как первый игрок перепрыгнет. 4. Если мяч не был задет, то первый игрок становится в конец очереди. 5. Если мяч был задет перепрыгивающим, то этому ребенку присваивается одна из букв в слове ЛЯГУШКА. Сначала "Л", потом "Я" если "Л" уже была присвоена. И так до тех пор, пока полностью не наберется слово ЛЯГУШКА. 6. После присваивания очередной буквы, игрок также становится в конец очереди. 7. Когда ребенок полностью набирает слово ЛЯГУШКА, то он становится у стены и мешает другим попасть по стене. 8. Если игрок успешно помешал кому-то (успехом считается неудача другого ребенка), то с него снимается одна буква из слова ЛЯГУШКА с конца. 9. Когда у игрока снимается все буквы, то он возвращается обратно в очередь.   **Примечания** Из дополнительных предметов для игры вам потребуются мячик и большая стена (во дворе дома или в спорт зале) Оптимальное количество детей-игроков - 5-7. Существует более жесткий вариант игры, под названием « [**Козел**](http://detskieigry.ru/igry/kozel)», в которую предпочитают играть мальчики постарше. |
| 26-27 | Игра с мячом  «Большой мяч» | 2 |  | 2 | Для игры нужна достаточно ровная площадка (подойдет полянка) и большой мячик. Игроков желательно не менее 5.  Все игроки, взявшись за руки встают в круг, а водящий внутри круга с мячом. Его задача выкатить мяч за пределы круга ногами.  Тот, между чьими ногами проскочил мяч, становится водящим, только уже за кругом. Все игроки поворачиваются спиной к центру круга, а водящий старается вкатить мяч в круг. Затем все повторяется.  В течении всей игры запрещено брать мяч в руки и он не должен подниматься выше колен играющих |
| 28-29 | Козел | 2 |  | 2 | **Описание игры** В игру играют в основном мальчики, потому что игра местами жестокая и травмоопасная.  **Правила игры**   1. Игроки становятся друг за дружкой перед стенкой. Первый игрок пинает мяч об стену и бежит в конец очереди. 2. Следующий игрок должен так же пнуть мяч в стену и бежать в конец очереди, а очередь пинать переходит к следующему за ним игроку. 3. Если мяч не попал по стене с первого раза, то игроку присваивается буква из слова КОЗЕЛ 4. Если и в следующий раз не попал, то присваивается следующая буква из слова и так до тех пор пока не попадет по стене или не наберется полностью слово КОЗЕЛ. 5. Когда у игрока набирается полное слово, то он становится лицом к стене и нагибается, чтобы другие игроки могли попасть мячом по нему. В основном игроки стараются попасть по заду. :) 6. При попадании мяча по игроку, с него списывается одна буква. И так пока не спишется полностью слово. 7. Когда с игрока полностью списывается слово КОЗЕЛ, то он становится в конец очереди и продолжает игру. 8. Для других игроков попадание по игроку равносильно попаданию по стене и также требует чтобы следующий отбивал мяч.   **Примечания** Для игры вам потребуются мячик. Оптимальное количество игроков - 5-7. Существует более мягкий вариант под названием «[**Лягушка**](http://detskieigry.ru/igry/lyagushka)», в который предпочитают играть девочки и дошкольники. |
| 30-31 | Детский баскетбол | 2 |  | 2 | **Описание игры** Ребенку дают маленький мячик. На расстоянии полуметра ставят корзину или ящичек. Ребенок должен мячиком попасть в корзину.  **Правила игры**   1. Корзину или ящичек ставят около стены комнаты. 2. Ребенок стоит на расстоянии полуметра от корзины. 3. Мячиком он должен попасть в корзину. 4. Если ребенок попадает в корзину, его отводят еще на пол метра от корзины тем самым, усложняя задачу.   **Примечание** Для того чтобы мяч легче попадал в корзину, ее надо немного наклонить. Можете также взять корзину в руки и подыгрывать своему ребенку. |
| 32-33 | Игра с мячом. «Командная игра с мячом». | 2 |  | 2 | Играющие делятся на 2 команды. Каждая команда встает в шеренгу. Первые игроки  команды поднимают мяч над головой и начинают его передавать стоящему сзади, а тот перехватывает мяч и передает его дальше. При этом нельзя поворачиваться. Последний игрок передает таким же образом мяч вперед. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее. |