

# Игры с мячом

Выполнила:  
студентка 2 курса  
гр.29По1710  
Гаспарян Карина

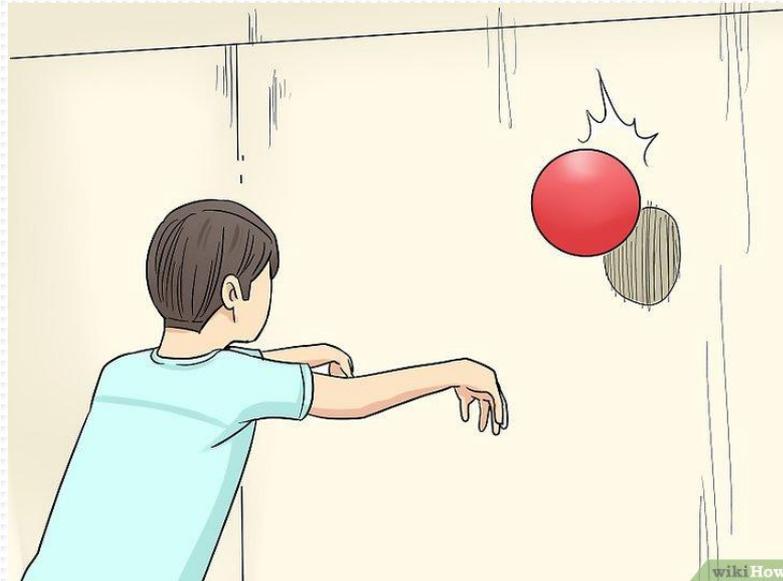
## Вышибалы

Два человека (вышибалы) встают лицом друг к другу на расстоянии не менее 5 метров. Остальные участники размещаются между ними. Вышибалы, перекидывая мяч один другому, должны попадать в тех, кто играет. Не сумевшие увернуться от снаряда, покидают игровое поле. Попадание не засчитывается, если мяч сначала ударился о землю, а лишь затем прилетел в человека. Задача последнего оставшегося игрока – увернуться от броска столько раз, сколько ему лет, тогда игра считается выигранной. Если последний не справляется со своей задачей, то первые выбывшие идут на место вышибал, игра продолжается.



## Десяточки

Играющие по очереди выполняют упражнения с мячом. 10 раз – просто кидают мяч в стену; 9 раз – кидают, и пока летит мяч, успевают один раз хлопнуть в ладоши; 8 раз – нужно успеть хлопнуть два раза; 7 раз – три хлопка; 6 раз – мяч кидается из-под правой ноги; 5 раз – из-под левой; 4 раза – нужно принять мяч, перепрыгнув через него, так чтобы он проскочил между ног; 3 раза – бьём о стену одной рукой; 2 раза – другой; 1 раз – успев обернуться вокруг себя. Если заданный элемент не удался, ход передаётся следующему участнику. Побеждает тот, кто выполнит все задания раньше остальных.



## **Собачка**

Игра для 3-х и более человек. Двое бросают друг другу мяч, трети стоит между ними и пытается поймать. Если игроков больше, то становится больше собачек или больше круг бросающих друг другу мячик.

## **Горячая картошка**

Участники стоят в кругу, перекидывают друг другу мяч, который представляют горячей картошкой. Задача, как можно быстрее отбить «картошечку» другому участнику. Кто не сумел этого сделать, садится в круг. Когда в центре круга соберутся несколько человек, кто-либо выбивает одного из них. Тот, кто сумел поймать «картошку» прямо в руки, освобождается из плена и снова становится в круг для продолжения веселой забавы.

## **Мяч ловцу (мяч капитану)**

На разных сторонах площадки чертят два круга диаметром 1 м, в которых находятся ловцы. Игроки команд, ведя и передавая мяч друг другу, как в баскетболе, стараются передать его своему ловцу. Когда это удастся, команде засчитывается два очка. Другая команда препятствует этому, стремится перехватить мяч и передать его своему ловцу. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

## **Попади в цель**

Суть игры подготовить детей к школьным нормативам, метанию мячика и ядра. На высоте уровня глаз нужно натянуть веревку и подвесить на нее круглую мишень – диаметр 30 см, цвет как можно ярче. Дети выстраиваются в шеренгу на расстоянии 3 м, перед ними корзина с четырьмя теннисными мячами. Цель – попасть максимальное количество раз в мишень, причем, метать нужно по 4 раза с каждой руки.

## **Старт за мячом**

Руководитель с мячом в руках встает между двумя командами, игроки которых рассчитываются по порядку. Бросая мяч вперед, руководитель называет какой-либо номер. Игроки под этим номером бросаются за мячом и стараются попасть им в корзину. Тот, кому это удастся, приносит своей команде два очка. Если игрок, овладевший мячом, не попал в корзину, то борьба продолжается до попадания. В этом случае за попадание дается одно очко. Побеждает команда, набравшая большее число очков.