

## **ИГРЫ С БУМАГОЙ, ГАЗЕТОЙ**

### **БАСКЕТБОЛ**

Левой рукой забросить комок газеты в корзину. Кто точнее?

### **ВДРУГ ПОЛУЧИТСЯ!**

Попробуйте сложить газетный лист 10 раз.

### **ГАЗЕТНЫЕ ЛЕНТЫ**

Требуется газета (по листу на игрока). Каждому дается газетный лист. Задача - разорвать ее так, чтобы получилась длинная лента. Засеките время - у кого будет самая длинная лента (целая) за, допустим, 4 минуты.

### **ЗВЕЗДА И ГАЗЕТА**

Требуется газета. Каждому игроку дается газета, из которой надо за 3 минуты сделать пятиконечную звезду, отрывая лишнюю бумагу. У кого получится самая ровная и большая звезда?

### **ИГРОКИ**

На вдохе один участник удерживает на губах карту и передает ее другому, который тоже на вдохе ее принимает. Какая команда быстрее.

### **МУМИЯ**

Обмотать человека туалетной бумагой, превратив его в мумию.

### **НАРИСОВАТЬ НОСАМИ**

Попробуйте создать картину, но только вместо кисточек воспользуйтесь

### **ОДНОЙ ЛЕВОЙ**

В левой руки участники держат лист газеты. Кто быстрее сомнет его.

### **ПЕРЕПУТАННЫЕ ГАЗЕТЫ**

Требуется несколько газет. Игроки садятся в 2 линии лицом друг к другу, как в железнодорожном вагоне. В это время лидер раздает каждому по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу, игроки стараются собрать листы в нужном порядке. Побеждает первый (можно соревноваться за второе и третье места).

### **САМОЛЕТ**

Кто быстрее сложит из бумаги самолет? А у кого он дальше улетит?

### **СВАДЕБНЫЙ НАРЯД НЕВЕСТЫ**

2 парня и 3 девушки. Одна из них невеста. Пока звучит музыка, сконструировать из рулона бумаги - наряд.

### **СОСТАВЬ ФРАЗУ**

Участникам раздается одна и та же газета. Нужно составить фразу: "Делу время - потехе час"; используя слова, буквы, знаки, вырезанные из газеты и наклеенные на отдельный лист бумаги Кто быстрее?

### **ТАНЕЦ НА ГАЗЕТЕ**

Пары танцуют на листе газеты. Музыка останавливается, газета складывается пополам, и так несколько раз. Если пара коснулась пола, то выбывает из соревнования. Побеждает пара, которая смогла танцевать на самом маленьком листе газеты и не коснулась пола.

### **ТУАЛЕТНАЯ БУМАГА - 1**

За 1 минуту кто больше порвет квадратиков по перфорации из рулона бумаги.

### **ТУАЛЕТНАЯ БУМАГА - 2**

2 команды, у каждой рулон бумаги. Конец рулона закрепляется на старте. Участник бежит, разматывая рулон, оббегает стул, возвращается к команде и передает эстафету. Кто быстрее разматает рулон бумаги.

### **ТУАЛЕТНАЯ БУМАГА - 3**

Команды по 2 человека. Один человек разматывает, другой замотывает рулон бумаги. Кто быстрее?

### **ЭСТАФЕТА - АППЛИКАЦИЯ**

В распоряжении команд газета, клей и лист ватмана, на который наклеивается аппликация.

Каждый участник команды, подбежав к листу, приклеивает часть аппликации... Чья команда быстрее составит, например, аппликацию слона?

## **ИГРЫ С ЛЕНТОЧКАМИ, ТРЯПОЧКМИ, ВЕРЕВОЧКАМИ**

### **ДЖУНГЛИ**

Все игроки делятся на три равные части. Каждой из команд выдаются разноцветные ленточки, которые игроки повязывают на голову. Теперь есть три команды, например: красные, синие и зеленые. Зеленые ловят красных, красные - синих, а синие - зеленых. Чтобы поймать - достаточно осалить, тогда осаленный отдает пойманному свою ленточку и выбывает из игры. Побеждает та команда, которая выжила. Игра проходит на большой, но ограниченной территории.

### **ИГРА С ВЕРЕВОЧКОЙ - 1**

Все стоят по кругу, держась руками за связанную в кольцо верёвку. Водящий в центре осаливает игроков. Салить можно только по рукам, которые держатся за верёвку. Кого осалили - идёт в круг водить.

### **ИГРА С ВЕРЕВОЧКОЙ - 2**

Водящий стоит в центре круга из связанной за концы верёвки. Все остальные бегают через круг, а водящий старается их осалить, пока они находятся внутри круга. Салить можно только внутри круга.

### **ИГРА С ВЕРЕВОЧКОЙ - 3**

Водящий стоит в центре круга из связанной за концы верёвки. Все остальные держат руками верёвку. На верёвке - колечко. Водящий крутится вокруг своей оси, а игроки незаметно передвигают колечко по верёвке. Водящий после остановки пытается угадать, под чьей рукой находится колечко.

### **МЫ ВСЕ ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА...**

Участникам игры предлагается как можно дольше попрыгать со скалкой, разбившись на пары, тройки, четверки игроков.

### **ПЛАТОЧЕК**

Игроки встают, образуя круг, лицом к центру круга. Водящий держит в руках платочек (тряпочку, шишку, камушек) и передвигается снаружи круга, за спинами у игроков и незаметно бросает платочек за спиной у одного из игроков. После этого его задачей становится, сделав круг, занять место этого игрока, а игрок должен заметить платок и броситься в погоню за водящим. Если он водящего не догонит, то становится новым водящим и, в свою очередь, сам бросает платочек за спинами у остальных. Если же он догоняет ведущего, пока последний не достиг желанного места в кругу, то он бросает платочек на землю, а сам в обратную сторону бежит на свое место. Теперь уже ведущий должен поднять платок и вместе с ним догонять игрока. Так они и бегают, пока кто-нибудь из них не займет место в кругу.

### **ПОБЕДИ ТРОИХ**

Две одинаковые по размеру и толщине веревки по 2,5-3 метра связываются посередине так, чтобы получилось 4 одинаковых конца. Соревнуются четверо ребят. Каждый берет свой конец веревки, натягивает его - получается "крест". Примерно в двух метрах от каждого игрока на полу кладется приз. По команде участники тянут свой конец веревки, пытаясь первым схватить приз. Кто из ребят перетянет троих и возьмет приз, тот считается победителем.

### **СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ С РЕЗИНОЧКОЙ**

Игроки стоят в кругу, а резиночка, завязанная в кольцо, надета на них сзади, на уровне колен. Ведущий называет предметы, если они съедобные, то все остаются на своих местах, а если нет - должны выпрыгнуть из круга. Проигравший - тот, кто останется последним (у него на ногах останется резиночка). Он становится ведущим. Для разнообразия резиночку можно одевать на разные уровни: на талию, шею, на уровне плеч.

### **ТАНЦЫ С ВЕРЕВОЧКОЙ**

Для игры выбираются двое водящих, которые будут держать веревочку. Звучит музыка, и все играющие начинают танцевать. Водящие натягивают веревочку над головой. Все играющие должны пройти под веревочкой, не задев ее. Затем водящие опускают веревочку до уровня плеч, и игроки вновь проходят под веревочкой. Так постепенно веревочка опускается все ниже и ниже. Игроки также должны проходить, а потом и проползать под веревочкой, не задевая ее. Игрок, который задевает ее, выбывает из игры.

Победителем становится самый ловкий игрок, который продержался в игре дольше всех.

### **УДОЧКА**

Нужна скакалка или веревка 2-3 метра, на конец которой привязывается груз. Один из игроков («рыбак») раскручивает веревку на высоте не более 20 – 30 см от земли. Стоящие в кругу игроки должны перепрыгивать через веревку, можно отскочить назад, но только один раз в одной партии. Кто отступил более одного раза или был задет веревкой, – выбывает из игры. «Рыбак» может хитрить: он то останавливает свою «удочку», то ведет ее в другую сторону. Победители – те три игрока, которые сумели дольше всех продержаться на своих местах.

Обязательное правило этой игры: каждый до конца игры остается на том месте, которое он занял перед началом игры.

## **МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ**

Несколько капель глицерина, добавленные в мыльный раствор, сделают ваши пузыри незабываемыми. Наслаждение цветом, размером и, может быть, даже вкусом.

Для этого только хозяйственное мыло подходит. Настругайте в воду, можно даже вскипятить при помешивании, чтобы быстрее стружки растворились. Только осторожно, густой горячий мыльный раствор - то же самое, что горячий кисель - можно сильно обжечься.

Выдувают пузырь так: окунув трубочку в раствор и держа ее отвесно, так чтобы на конце образовалась пленка жидкости, осторожно дуют в нее. Так как пузырь наполняется при этом теплым воздухом наших легких, который легче окружающего комнатного воздуха, то выдутый пузырь тотчас же поднимается вверх.

Если удастся сразу выдуть пузырь в 10 см диаметром, то раствор годен; в противном случае прибавляют в жидкость еще мыло, до тех пор пока можно будет выдувать пузыри указанного размера. Но этого испытания мало. Выдув пузырь, обмакивают палец в мыльный раствор и стараются пузырь проткнуть; если он не лопнет, можно приступить к опытам; если же пузырь не выдержит, надо прибавить еще немного мыла.

Производить опыты нужно медленно, осторожно, спокойно. Освещение должно быть, по возможности, яркое: иначе пузыри не покажут своих радужных переливов.

### **МЫЛЬНЫЙ ПУЗЫРЬ ВОКРУГ ЦВЕТКА**

В тарелку или на поднос наливают мыльного раствора настолько, чтобы дно тарелки было покрыто слоем в 2-3 мм вышины; в середину кладут цветок или вазочку и накрывают стеклянной воронкой.

Затем, медленно поднимая воронку, дуют в ее узкую трубочку - образуется мыльный пузырь; когда же этот пузырь достигнет достаточных размеров, наклоняют воронку, как показано на рис., высвобождая из-под нее пузырь. Тогда цветок окажется лежащим под прозрачным полукруглым колпаком из мыльной пленки, переливающейся всеми цветами радуги.

Вместо цветка можно взять статуэтку, увенчав ее головой мыльным пузырьком. Для этого необходимо предварительно капнуть на голову статуэтки немного раствора, а затем, когда большой пузырь уже выдут, проткнуть его и выдуть внутри его маленький.

### **НЕСКОЛЬКО ПУЗЫРЕЙ ДРУГ В ДРУГЕ**

Из воронки, употребленной для описанного выше опыта, выдувают большой мыльный пузырь. Затем совершенно погружают соломинку в мыльный раствор так, чтобы только кончик ее, который придется взять в рот, остался сухим, и просовывают ее осторожно через стену первого пузыря до центра; медленно вытягивая затем соломинку обратно, не доводя ее, однако, до края, выдувают второй пузырь, заключенный в первом, в нем - третий, четвертый и т.д.

Цилиндр из мыльной пленки получается между двумя проволочными кольцами. Для этого на нижнее кольцо спускают обыкновенный шарообразный пузырь, затем сверху к пузырю прикладывают смоченное второе кольцо и, поднимая его вверх, растягивают пузырь, пока он не сделается цилиндрическим. Любопытно, что если вы поднимете верхнее кольцо на высоту большую, чем длина окружности кольца, то цилиндр в одной половине сузится, в другой расширится и затем распадется на два пузыря.

## **ИГРЫ С МЯЧОМ**

### **12 ПАЛОЧЕК**

Инвентарь: доска шириной 20 см, длиной 50 см; кирпич; 12 палочек длиной 20 см. Играют 10-15 человек. Водящего выбирают считалочкой. На “раз, два, три” играющие выбрасывают от одного до трех пальцев. Ведущий считает сумму и произвольно считает по кругу. На кого выпало число (сумма), тот – водящий. Ведущий наступает на свободный конец доски, установленной на кирпич, с 12 палочками на другом конце, в результате чего палочки разлетаются. Водящий старается быстрее собрать палочки и положить их как в начале игры, а игроки стараются за это время отбежать и спрятаться. Водящий ищет игроков, увидев его, стукалит, касаясь доски: “Тук, тук, Петя!”. Каждый играющий стремится незаметно добежать до доски и опять разбить 12 палочек, стукнув ногой по свободному концу доски. Водящий должен всех играющих застукалить. Первого, кого застукалит водящий, меняется с ним ролями.

### **БЛУЖДАЮЩИЙ МЯЧ**

Любой большой мяч нужен для этой игры. Все встают в круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга. Они передают друг другу мяч, в то время как водящий бегаёт вне круга, позади игроков. Его задача – дотронуться до мяча рукой или выбить его из рук передающих.

Игроки в кругу, передавая мяч, не имеют права сходить со своих мест.

Водящий не имеет права заходить внутрь круга и толкать под руку передающих мяч.

Нельзя передавать или перебрасывать мяч через одного или нескольких игроков. Уронивший мяч на землю становится водящим.

### **БОЛЬШОЙ КАНЬОН**

2 команды по 8-15 человек. Ровная и размеченная площадка. Количество мячей равно количеству человек.

Цель: для “индейцев” - выбить как можно больше противников.

Правила игры: игроки делятся на 2 команды: индейцы и ковбои. Ковбои стараются пересечь большой каньон, индейцы стараются выбить их мячами. Выбитый ковбой должен лечь на площадку (в каньон) до конца игры. Ковбои, достигшие живыми и здоровыми края каньона возвращаются на исходную позицию и могут сделать новую попытку. Индейцы могут пополнить запас мячей. Когда обе команды готовы, ковбои повторяют свой переход по каньону и так снова, пока последний ковбой не будет выбит (или по окончании обговоренного времени). После этого команды меняются местами.

Эта игра предназначена для школьников младших классов.

### **БОМБАРДИРОВКА**

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Положите на линию несколько мячей. Разделите детей на две команды, которые находятся по обе стороны линии. По сигналу играющие каждой команды подбегают к линии, стараясь забрать как можно больше мячей, и бросают их в соперников. Никому не разрешается заступать за линию. Если в кого-то из игроков попадают мячом, он уходит из игры, но если брошенный в него мяч он сумеет поймать, то это не считается попаданием. Побеждает команда, в которой останется больше игроков.

### **БРОСЬ МЯЧ**

Бросать мяч вверх, о землю или в сетку и ловить, делая хлопок и поворот кругом.

## **ВДОГОНКУ ЗА МЯЧОМ**

Две команды (по 4-6 человек) выстраиваются двумя шеренгами справа и слева от ведущего и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий кидает мяч как можно дальше вперед и громко называет какой-либо номер. Два участника игры, имеющие этот номер, устремляются к мячу, чтобы завладеть им и сразу же бросить партнёрам по команде. Если это удаётся, команда получает очко. В том случае, когда мяч перехвачен противником, очко засчитывается ему.

Затем снова выстраиваются две шеренги и игра продолжается. Ведущий называет номера в любой последовательности, и чтобы выиграть нужно быть внимательным. Побеждает команда, набравшая большее число очков.

## **ВЕДРОБОЛ**

Это разновидность баскетбола, только вместо кольца можно использовать ведро, коробку или корзину для бумаг, которая стоит на полу. Используются баскетбольные правила. Но очко не засчитывается, если мяч не остался в ведре или оно перевернулось. Две команды выстраиваются на расстоянии 10 м друг от друга. Игроки каждой команды должны рассчитываться по порядку. Посередине между линиями команд положите футбольный мяч. Руководитель называет номера играющие с этим номером должны подбежать к мячу постараться пнуть его в сторону своей команды. Тот, кто сумеет это сделать приносит своей команде очко.

## **ВЕСЕЛЫЙ МЯЧ**

Цель: закрепить умение ребенка легко ориентироваться в твердых, жидких и газообразных веществах, точно знать, из каких человечков они состоят. Обогащить словарный запас ребенка.

Материал: мяч, модели человечков твердого, жидкого, газообразного вещества.

Ход игры: дети передают мяч друг другу, быстро называя предметы или вещества, состоящие из жидких, твердых или газообразных человечков, не повторяя их а ведущий пытается догнать этот мяч. Если дети замедлят, то мяч будет пойман и назначен другой ведущий.

Эта игра предназначена для ребят 6-7 лет.

## **ВЗЯТИЕ МЯЧА**

Твердая и свободная площадка, 1 мяч. Цель: Для атакующего: взять мяч. Для охранника — продержаться мяч в течение определенного времени (1 минуты). Правила: Охранник встает на колени, локти к земле, прижимая мяч к груди.

Атакующий встает на колени рядом с ним. По сигналу атакующий старается взять мяч, толкая, тесня охранника, но без грубости. Охранник может передвигаться, но не должен вставать. По истечении времени меняются ролями.

## **ВОЛЕФУТБОЛ**

Эта игра хорошо развивает умение взаимодействовать и быструю реакцию. Игра носит соревновательный дух, так как группа старается превзойти свой прежний лучший результат.

Играющие стоят в произвольном порядке на поле, их задача - сделать как можно больше ударов по мячу прежде, чем он упадет на землю. В игре принимают участие любое количество игроков. Если их слишком много, используйте 2 и больше мячей. Лучше всего подойдет хорошо накачанный пляжный мяч. Одному игроку не позволяется дважды ударить по мячу. За каждый удар начисляется по одному очку.

## **ВСЕ В КРУГ**

Игра проводится с волейбольным или баскетбольным мячом. Игроки делятся на две равные по количеству команды и выстраиваются в два круга. Игроки стоят на расстоянии вытянутых в стороны рук. Круги располагаются в трех шагах один от другого. Перед игроками проводится черта. Игроки рассчитываются в кругах по порядку номеров. Первый номер выходит в середину круга с мячом в руках.

По сигналу ведущего начинается соревнование между игроками в кругах. Стоящий в центре перебрасывает мяч второму номеру, а тот возвращает ему обратно. Тут же происходит обмен бросками с третьим, а затем по порядку с четвертым, пятым номерами и т. д.

Когда мяч обойдет круг и снова вернется к игроку с номером 2, тот, поймав мяч от среднего, выбегает с ним в центр круга и начинает, в свою очередь, перебрасываться со всеми по очереди игроками, начиная с третьего номера, и т. д. Игрок, начинавший соревнование, встает в круг на место сменившего его второго номера.

Затем в роли центрального выступает третий номер, четвертый и т. д.

Игра в каждой команде заканчивается тогда, когда в середине круга побывают все игроки и мяч снова попадет к первому номеру. Он выбегает с ним в центр и поднимает мяч вверх. Та из двух соревнующихся команд, которая закончила передачу раньше, считается победительницей при условии, если она не нарушила следующих правил: центральные игроки, перебрасывая мяч, не пропустили никого из стоящих по кругу; участники игры передавали мяч заранее установленным приемом (от груди, ударом о землю и т.д.).

Если мяч упал на землю, игрок, уронивший его, должен поднять мяч, встать на свое место и продолжать игру. Соревнования в кругах проводятся два-три раза.

## **ВЫБЕЙ МЯЧ**

Игра проводится с футбольным мячом. Играющие встают в круг на расстоянии одного метра один от другого. Участники игры выбирают водящего, который берет мяч и становится в середину круга.

Ударяя ногой по мячу, он старается выбить его за пределы круга. Игроки стараются задержать мяч, подставляя ноги, любую часть тела, кроме рук, и не давая мячу вылететь из круга.

Если игроки перехватят мяч, они начинают перекатывать его между собой. В этом случае задача водящего — отнять мяч у стоящих по кругу и снова сделать попытку выбить его за пределы круга.

Если водящему это удалось, то на его место идет тот игрок, который пропустил мяч с правой стороны от себя.

Следует условиться, что мяч считается правильно выбитым в том случае, если он пролетел не выше колен играющих. Можно принять и более сложный вариант игры. В этом случае игроки, стоящие по кругу, в ходе игры держатся за руки и не имеют права их разъединять. Остальные правила остаются прежними. Игру лучше проводить с одними мальчиками.

## **ВЫКАТИ ИЗ КРУГА**

Играющие стоят в кругу, расставив ноги так, чтобы стопы касались соседа. Водящий находится в центре с мячом. Он пытается выкатить мяч из круга между ног любого из игроков. Пропустивший мяч становится водящим. Играющим разрешается останавливать мяч только руками, и не в коем случае они не должны сдвигать ноги. Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Разделите детей на 2 команды - с одной и с другой стороны линии, которую они не должны пересекать. Одному игроку завяжите глаза, и вручите свисток. Задача команд - выбросить мяч из своей зоны за



линию. Тот, у кого завязаны глаза, может дать свисток когда захочет, и та команда, на чьей стороне окажется мяч, получает штрафное очко.

### **ВЫШИБАЛЫ ПО ЦЕПОЧКЕ**

Разделите детей на две команды по 5-6 человек. Одна команда выстраивается в колонну, в которой каждый участник берется за пояс впереди стоящего товарища, образуя цепочку. Другая команда образует круг вокруг цепочки и старается выбить мячом последнего игрока. Им разрешается в любом направлении по кругу передавать мяч, в то время как цепь старается спасти от мяча своего последнего игрока. Только первый в цепи может отбивать мяч руками. Когда выбивают последнего в цепочке игрока, он выходит из игры.

### **ГОНКА МЯЧЕЙ ПО КРУГУ**

Играющие образуют большой круг и рассчитываются на первый – второй. Первые номера – одна команда, вторые – другая. Два рядом стоящих игрока – капитаны. У них в руках по мячу. После сигнала ведущего мячи передаются по кругу в разные стороны через одного, игроку своей команды. Каждая команда стремится передать мяч как можно быстрее, чтобы он скорее вернулся к капитану. Если мячи столкнулись, их надо поднять и с места падения продолжать игру.

### **ГОРЯЧИЙ МЯЧ**

Все встают в круг. У одного из игроков в руках два предмета (мячи). Он передает эти предметы в две стороны. Игроки передают эти предметы друг другу, причем отказываться от предметов нельзя. Тот из играющих, у которого в руках оказываются оба предмета – либо выбывает из игры, либо исполняет какой-нибудь фант.

Предметы можно передавать в любую сторону, но нельзя перекидывать через круг.

### **ДОГОНИ МЯЧ**

Ведущий катит или бросает мячи в прямом направлении и предлагает детям побежать и принести их. Количество мячей должно соответствовать числу играющих. Начинать с небольшого расстояния (примерно 3-4 м) и постепенно его увеличивать до 6-7 м. Играя с детьми на площадке или полянке, надо обязательно проверить, чтобы на пути к мячам поверхность земли была ровная, без ям, выступающих высоко над землей корней деревьев. Ребята во время бега не обращают внимания на окружающее, стараясь догнать любимую игрушку.

### **ДОГОНИ МЯЧ - 2**

Четверо-пятеро детей перебрасывают мяч через веревку, натянутую на высоте 1,5 м, догоняют его и ловят, не давая мячу коснуться земли более 1-2 раз. Стараться бросать мяч повыше, но недалеко. Бросать можно маленький или большой мяч, одной или двумя руками. Расстояние до веревки 50-60 см.

### **ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ, ВОЗДУХ**

Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: “земля”, “вода”, “воздух”, “огонь”. Если ведущий сказал “земля”, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово “вода” играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово “воздух” - названием птицы. При слове “огонь” все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удастся правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры.

## **ИГРОВЫЕ МЯЧИ**

Участники встают паровозиком, держа между собой мячи. Цель группы пройти определенное расстояние, не держа мячи руками.

## **КАТАЙ БЫСТРЕЕ**

Несколько детей (примерно одна треть группы) садятся в круг скрестив ноги, лицом к середине. Перекатывают по земле (по полу) друг другу большой мяч в любом направлении. Каждый, к кому докатывается мяч, старается как можно быстрее оттолкнуть его от себя рукой, не допуская к ногам.

## **КАТАПУЛЬТА**

Положите поперек бревна доску длиной 1-1,5 м (как качели). На один конец положите и прикрепите крышку от банки. В нее положите теннисный мячик. Играющий резко наступает на один конец, заставляя мяч взлететь в воздух. Начисляются очки тому, кто сумеет поймать свой мяч.

## **КЕНГУРБОЛ**

Эта игра получила название от животного (кенгуру), которое обитает в Австралии. Особенность движений кенгуру в том, что они отталкиваются обеими ногами одновременно.

Игру можно проводить на волейбольной или баскетбольной площадке. В каждой команде по 5-8 человек. Ворота обозначаются стойками или флажками на ширине 3-4 м. Играющие со связанными ногами прыгают, как кенгуру, по площадке, стараясь забить гол в ворота соперника. Продолжительность каждого тайма - 3 мин, после чего играющие меняются местами. Побеждает та команда, которая забьет больше голов.

Играть можно любым мячом, но лучше все же большим надувным.

Игра предназначена для ребят 7-9 лет.

## **КОЛОБОК**

По кругу и катайте мячик-«колобок» так, чтобы он «уходил» от водящих — «бабушки» и «дедушки». Бабушка в платочке, у дедушки подвязана борода из бумаги. Задержат бабушка или дедушка колобок — садятся в круг. Те, от кого катился пойманный колобок, идут водить.

## **КОЛОКОЛЬЧИК**

На треноге из палок подвесьте низко над полом колокольчик. Став в кружок на колени, катайте мяч через центр круга так, чтобы задеть колокольчик. Кто заставит чаще звенеть колокольчик, тот самый меткий.

## **КТО ЧТО ДЕЛАЕТ?**

Ведущий бросает мячик одному из играющих и называет предмет или живое существо. Поймавший мячик отвечает, что делает данный предмет или живое существо (мяч-прыгает, солнце-светит, собака-лает и т.д.)

## **ЛИСЫ И ОХОТНИКИ**

Площадка, размеры которой можно приравнять к баскетбольной (26x14 метров), ограничивается со всех сторон линиями. Из играющих выбирают водящего — "охотника". Ему дают в руки маленький мяч. Все остальные играющие — "лисицы".

Охотник выходит на середину площадки, а лисы собираются вокруг него. Охотник три раза подбрасывает мяч вверх и ловит его. После третьего броска лисицы разбегаются в разные стороны. Охотник, поймав мяч, бросает его в одну из лисиц, стараясь ее

запятнать. Осаленная лисица становится помощником охотника. Она получает право поднимать с земли мяч и передавать его охотнику, облегчая ему задачу.

Таким образом, в ходе игры у охотника становится все больше помощников, а количество лисиц сокращается.

Когда у охотника появится первый помощник, в игре начинает действовать такое правило. Лисицы могут поднимать брошенный в них мяч и перебрасывать его между собой так, чтобы охотник с помощниками не смогли им завладеть. Теперь уже водящие стараются перехватить мяч, чтобы продолжать салить играющих.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все лисицы, кроме одной. Эта лисица, проявившая себя самой ловкой, становится новым охотником. Игра проводится еще раз.

В ходе игры нужно следить за тем, чтобы лисицы не забегали за границы площадки. Иначе каждая из них считается осаленной и становится помощником охотника.

Перед началом игры можно условиться, что салить мячом можно куда угодно, кроме головы.

### **ЛОВИ-НЕ ЛОВИ**

Играющие строятся в шеренгу перед водящим, в руках у которого мяч. Стоя в 5-6 шагах от шеренги, водящий бросает мяч любому из игроков, называя при этом какой-либо предмет. Уславливается, что мяч ловить нужно лишь в том случае, если будет названо, к примеру, что-либо съедобное: “булка”, “сахар”, “сыр” и т.п.. Если водящий произнес название предмета, который несъедобен (например: “гвоздь”, “мяч”, “стул”), и после этого бросил мяч игроку, тот не должен его ловить. Мяч возвращается водящему для новой броска. Если же принимающийся мяч ошибся и поймал его, он делает шаг вперед и продолжает играть. При вторичной ошибке он выбывает из игры. Через три минуты подводятся итоги - отмечаются самые невнимательные, а тех, кто ни разу не ошибся, выбирают нового водящего, который также ведет игру в течение трех минут.

После смены каждого водящего все выбывающие игроки возвращаются в строй. Они также могут оказаться в роли водящих.

Важно соблюдать в игре условие: бросать мяч сразу после того, как будет произнесено слово, но не одновременно с произносимым названием. В этом случае очень трудно правильно сориентироваться.

Игра предназначена для школьников среднего и старшего возраста.

### **ЛУННЫЙ МЯЧ**

Замечательная игра для одной команды, которая развивает координацию, быструю реакцию и общительность.

Разместите вашу группу на баскетбольной площадке или на любом поле. Для игры используйте хорошо надутый пляжный мяч. Задача группы – продержаться мяч в воздухе как можно дольше (разумеется, ударяя по нему), не дать ему упасть на землю. В зависимости от группы, установите цель 30-100 ударов, при необходимости этот показатель можно и увеличить. Напряжение и надежда возрастают с установлением каждого “мирового рекорда”.

Некоторые правила:

1. Игрок не имеет права ударять по мячу два раза подряд.
2. Засчитывайте одно очко за каждый удар, и два – за удар ногой.

Не слишком сложно? “Лунный мяч” - популярная игра для всех возрастов, потому что ее очень легко понять, она не требует много опыта и подразумевает участие каждого. Так как вы стоите в кругу, ударяя по мячу, то нет никаких сомнений в том, на чем сосредоточены все взгляды – на мяче, конечно. Так как все сосредоточены на мяче, то хорошие и плохие удары не приписывают никому и игра продолжается.

Пляжный мяч дает выход фантазии, подумайте, что еще вы сможете сделать с ярко раскрашенным, подобно воздушному шару, мячом, кроме того, как передавать или перебрасывать его? После того, как вы попробовали основную игру, поиграйте в один из ее вариантов.

Попросите группу, после основных 37 ударов по мячу, продемонстрировать сколько раз группа сможет ударить по мячу так, чтобы все ударяли по очереди: 1. Не позволяя мячу упасть на землю или 2. Не пропуская игроков. Или понаблюдайте за тем, как быстро мяч переходит от одного игрока к другому по очереди, т.е. через всю группу. Если мяч коснется земли, назначайте временной штраф – скажем, 5 секунд. По мячу надо ударять, а не передавать его. Сделайте эту игру постоянной и запишите наибольшее количество ударов (только руками) в течение одной минуты. Считайте только те удары, которым не предшествовало падение мяча. Позвольте игроками самим решить, как расположиться для достижения наилучшего результата.

### **МЯЧ В ВОЗДУХЕ**

Играющие образуют круг, становятся на расстоянии вытянутых в сторону рук, водящий находится в середине круга. Стоящие в кругу начинают перебрасывать друг другу мяч, не давая возможности водящему коснуться его. Водящий, бегая в середине круга, стремится дотронуться до мяча, когда тот находится в воздухе, на земле в руках у кого-либо из играющих. Если ему это удалось, на его место идет играющий, после броска мяч был осален.

### **МЯЧ ЗА ЧЕРТУ**

Один из 10—15 игроков бросает мяч вперед. Все выбегают из-за черты за мячом. Кто первый схватит мяч, бежит с ним обратно за черту. Но, если мяча коснется рукой кто-нибудь из игроков, мяч надо бросить на землю. Его может подобрать любой игрок. Кому удалось перенести мяч за черту, становится водящим и получает право бросить мяч. Побеждает игрок, который чаще остальных был водящим.

### **МЯЧ, МЯЧ, МЯЧИК**

Это игра на внимание. Задача ребят: как только они услышат слово "мяч", то надо хлопнуть в ладоши.

Увлечен игрой такой,

Прыгает и скачет

Разноцветный и тугой

**Мяч, мяч, мячик.**

Слово **мяч** услышим,

Словно **мяч** подпрыгнем выше.

Прыгает и скачет **мяч, мяч ...**медуза.

А на крыше серый кот,

Серой лапкой моет рот

**Мяч** на крышу залетел,

**Мяч** кота за хвост задел.

И хоть кот не при чем –

Покатился кувырком.

Прыгает и скачет **мяч, мяч ...** мясо.

Спал под деревом Барбос, **мяч** его ударил в нос

И обиженный до слез в зубы **мяч** схватил Барбос.

Весь двор плачет: "Отдай **мячик!**"

И вожатая стыдит, утешая говорит:

"Ваня, глаз не три рукой, Танечка, не плачь,

Ждет вас новый и большой разноцветный ... **арбуз.**

### **МЯЧ НА ПРИВЯЗИ**

Вкопайте в землю шест, так чтобы он был высотой 3 м. Сделайте на высоте 2 м на шесте метку. На земле нарисуйте вокруг шеста круг радиусом 2 м. Затем разделите его пополам линией 5 м. Мячом может служить теннисный мяч или любой другой мягкий мяч, обернутый сеткой, за которую к нему привязывают веревку 2,5 м. Другим концом веревка привязывается к вершине шеста. В игре используется теннисная ракетка. Также по мячу можно ударить руками. Задача играющих - обвить веревку вокруг шеста над 2-метровой отметкой. Двое играющих стоят каждый на своей стороне, границы которых определяются линией 5 м. Оба бьют по мячу, стараясь закрутить веревку в разных направлениях. Вступать в круг нельзя.

### **МЯЧ ПО КРУГУ**

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с надувным мячом. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается перехватить его на лету. Водящим становится тот игрок, от которого был пойман мяч. Играющим запрещается приподниматься со своего места.

### **МЯЧ С ГОРКИ**

Дети скатывают мяч с небольшой горки или ската (наклонно положенной широкой доски) и бегут следом, догоняя мяч.

### **МЯЧ С РАКЕТКОЙ**

На двух шестах натягивается веревочка с флажками на высоте 2м от земли. Игроки каждой из двух команд ракеткой перебрасывают маленький мяч через веревочку. Как только мяч упадет на землю, его подбивают вверх ракеткой. Третьим ударом перебивают мяч через веревочку на другую сторону площадки. Считается ошибкой, если мяч 2 раза подряд коснулся земли. Команда, сделавшая меньше ошибок, побеждает. Остальные правила попробуйте придумать сами.

### **МЯЧ СРЕДНЕМУ**

Дети, разделившись на группы, образуют три или четыре круга. В каждом кругу игроки становятся на расстоянии вытянутых в стороны рук; перед носками стоящих по кругу проводится черта. В середину каждого круга, отмеченную кружочком, выходит водящий с волейбольным (или набивным) мячом. По сигналу руководителя водящие начинают поочередно бросать мяч своим игрокам и ловить мяч, посылаемый ими обратно. Получив мяч от последнего по порядку игрока в круге, водящий поднимает мяч вверх, показывая, что переброска закончена.

Правила.

1. При перебрасывании мяча водящий не должен выходить из своего кружка, а стоящие по кругу не имеют права заступать за его черту.
2. Игрок, допустивший падение мяча, должен поднять его и перебросить в установленном порядке товарищу по кругу.

Примечание. Когда дети хорошо освоят игру, можно, перебрасывая мяч, учитывать качество бросков или быстроту. Побеждают игроки того круга, в котором мяч меньше падал на землю, или игроки того круга, где закончена переброска мяча.

Мячи можно заменять другими легкими предметами (палочками-эстафетами, еловыми шишками, мешочками с опилками или песком и т. п.).

### **МЯЧ ЧЕРЕЗ ВЕРЕВОЧКУ**

Стоя в кружке, брось мяч через веревочку. Сам беги вперед и поймай его с лёта. Сколько раз без ошибки это сделаешь, столько очков и получишь.

### **МЯЧ ЧЕРЕЗ СЕТКУ - 1**

Дети (2-4 чел.) становятся по обе стороны сетки на расстоянии 1,5 метра (сетка натянута на высоте несколько выше поднятых вверх рук). Они перебрасывают мяч через сетку друг другу разными способами: из-за головы или снизу от себя. Если играют четверо, то один ребенок бросает мяч через сетку на другую сторону, поймавший мяч перебрасывает его своему соседу, а тот бросает снова через сетку.

В игру можно ввести счет. На какой стороне мяч меньше падал на землю, та сторона выиграла.

Игра предназначена для ребят 5-6 лет.

### **МЯЧ ЧЕРЕЗ СЕТКУ - 2**

На волейбольной площадке натягивается сетка на высоте 1,5м от земли. Каждая из двух команд располагается на своей стороне площадки. Через сетку перебрасывают 3 больших резиновых мяча. Когда на одной стороне окажутся сразу три мяча, команда проигрывает 1 очко. Игра продолжается 3—5 минут. Побеждает команда, получившая меньше проигрышных очков.

### **МЯЧИКИ ПО КРУГУ**

Дети встали в круг. У них несколько мячей. По сигналу педагога дети начинают быстро передавать мячи. Мяч можно передавать только из рук в руки, но нельзя перебрасывать его по воздуху. Тот, у кого окажется два мяча в руках, или тот, кто уронит мяч выбывает из игры.

*Усложнение:* если педагог воспроизводит какой-нибудь сигнал, например, хлопок, то мячики передаются в другую сторону.

### **МЯЧОМ В ГОРОДОК**

С разных сторон площадки бросают поочередно мяч в городок. Кто собьет мячом городок, тот переставляет его на одну черту ближе. Кто приведет городок к себе в город, тот и выигрывает.

### **МЯЧОМ В ЦЕЛЬ**

По середине площадки кладут волейбольный мяч, а играющие с теннисными мячами в руках стоят в 10 шагах от него за чертой. Каждый по очереди метает свой мяч в волейбольный мяч. Выигрывает тот, кто не промахнулся и у кого после удара волейбольный мяч откатился дальше.

Во втором варианте играющие с теннисными мячами в руках становятся в круг. Водящий подбрасывает волейбольный мяч вверх, играющие же кидают свои мячи, стараясь попасть в летящую мишень. За каждое попадание начисляется очко. Побеждает тот, кто за 8-10 попыток набрал больше очков.

Игра предназначена для школьников среднего и старшего возраста.

### **НАЗОВИ СИНОНИМ**

Игроки становятся в круг. Ведущий по очереди бросает им мячик и называет при этом, скажем, какое-то прилагательное. Игрок, которому попал мяч, должен назвать синоним и бросить мяч ведущему. Точно так же строится игра “Назови антоним!”

### **НАЙДИ МЯЧ**

Играющие стоят по кругу вплотную друг к другу, лицом в центр, держат руки за спиной. В центре стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч за спиной.

Водящий старается найти, у кого находится мяч: предлагает показать руки. Тот, к кому обратился водящий, сразу протягивает вперед обе руки. Тот, у кого оказался в руках мяч или кто его уронил, считается проигравшим.

Игра предназначена для ребят 5-6 лет.

### **НЕ ДАВАЙ МЯЧА ВОДЯЩЕМУ**

Все играющие встают в круг на расстоянии вытянутых рук. Назначается один водящий. Он идет в середину круга. У стоящих по кругу находится большой мяч. Играющие перебрасывают мяч в разных направлениях по воздуху и по земле с тем, чтобы водящий не мог коснуться мяча. Водящий, бегая в середине круга, стремится дотронуться до мяча, находящегося в воздухе, на земле или в руках у кого-либо из играющих. Если водящему удастся коснуться мяча, то на его место идет тот, при броске которого мяч был запятнан. Водящий становится на его место.

Правила игры: мяч можно перебрасывать по воздуху (не выше поднятых вверх рук) и перекатывать по земле. Если мяч вылетит из круга, то гарющие должны быстро поднять его и, вернувшись на свои места, продолжать игру.

Игра предназначена для ребят 6-7 лет.

### **НЕ ПРОПУСТИ МЯЧ**

Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего - ногой выбить мяч из круга. Задача играющих, образующих круг, - не выпустить мяч из круга, отбить его в центр водящему. Разнимать руки нельзя. Не разрешается выходить за черту ни водящему, ни стоящему в круге. Если мяч, посланный из круга водящим, пролетит над руками или головой играющего, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит возле ног, водящий выигрывает. Он становится в круг, а его место занимает тот, кто пропустил мяч.

### **НЕСЛЫШНО ЗА МЯЧОМ**

Эту игру можно проводить только при полной тишине. Играющие располагаются по кругу. В центре водящий, вокруг него на полу несколько больших и малых мячей (булав, городков). Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-либо из них (по одному каждый) и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: "Стой!" - и показывает рукой в направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы.

### **НЕ УРОНИ МЯЧ**

Большой надувной резиновый мяч кладут на маленький деревянный кружок с небольшим углублением, прикрепленный к разъемной палочке, которая состоит из трёх частей. Играющие должны сначала разъединить палочку на части, а затем собрать её. Сделать это, не уронив мяч, очень трудно.

### **ОДИННАДЦАТЬ**

Все встают в круг и кидают мяч друг другу. При этом тот, кто начинает, говорит: «один» и перекидывает мяч. Затем называть цифры уже не надо, но тот, кому кинут мячик на счет одиннадцать раз, должен его отбросить, а не ловить. Если поймал - выбываешь из игры. Если случайно назвал цифру, кроме «один», тоже выбываешь.

### **ОТВЕЧАЙ БЫСТРО**

Дети выстраиваются в круг или шеренгу. Ведущий бросает одному из них маленький мячик и называет какой-нибудь цвет, например, «зеленый». А тот, кому он

бросил мячик, должен назвать предмет зеленого цвета. К примеру - «Огурец». «Красный» - «помидор» и т.д.

Игру можно разнообразить, взяв за основу не цвет, а скажем, форму или качество предмета: «круглый» - «солнце», «деревянный» - «стол» и т.д.

### **ОХОТНИКИ**

Выбирается 2 или 3 охотника. Они становятся в разных местах зала, имея по маленькому мячу. Играющие разбегаются по площадке. По сигналу руководителя «Стой!» - все играющие останавливаются, и охотники с места целятся мячом в кого-либо из них. «Убитые» заменяют охотников. Играющие имеют право уворачиваться от мяча, но не должны сходить с места. В конце игры определяется, какой охотник выбил больше.

### **ОХОТНИКИ И УТКИ**

Играющие делятся на две равных команды: “охотников” и “уток”. Чертится круг диаметром 5-6 м. Охотники располагаются за кругом, утки – внутри круга. По сигналу охотники стараются выбить мячом уток. Выбивает мяч с лету, без отскока. Охотникам запрещается наступать на линию круга. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется ни одной утки. Затем команды меняются местами. Побеждает команда, выбившая больше уток за определенное время.

Правила: мяч бросать можно только в ноги и туловище. Утки сразу передают мяч охотникам если он остался в круге. Пойманный мяч не выбивает.

### **ОХРАНЯЙ КАПИТАНА**

Игра проводится на волейбольной площадке. Играющие делятся на две команды, в каждой из которой 1 капитан, 3-5 нападающих и столько же защитников. Капитаны и защитники остаются на своей половине поля, а нападающие уходят на половину площадки противника. После розыгрыша мяча с центра поля, команда овладевшая мячом, старается за счет передач мяча приблизиться к капитану противника и осалить его мячом. Этому противодействуют защитники, стремящиеся перехватить мяч и в свою очередь отправить его на половину поля противника своим нападающим. За попадание мячом в капитана (он перемещается только на своей половине площадки) команда получает 1 очко. Правила не разрешают защитникам переходить на сторону соперника, а нападающим возвращаться на свою половину для помощи защитникам. За нарушение правил команды наказываются потерей мяча. Игра длится 15-20 мин. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

### **ПЕРЕВОЗЧИКИ**

Несколько команд по 4–5 игроков.

2 линии на расстоянии 10м. друг от друга на открытой (свободной) площадке.

Цель: перевезти всю команду.

Правила: первый игрок каждой команды находится за "рекой" (линии), напротив своих партнеров, стоящих в колонне. По сигналу он бежит за одним из своих членов команды и возвращается, неся его на себе. Затем они оба бегут за третьим игроком, возвращаются, неся его, и т. д.

Выигрывает команда, которая первой перевезла своих игроков.

### **ПЕРЕДАЙ МЯЧ - 1**

Дети распределяются на две равные подгруппы, встают в две колонны и по сигналу передают резиновый или набивной мяч. Последний, стоящий в каждой колонне, получив мяч, бежит, становится впереди колонны и снова передает мяч. Игра заканчивается, когда с мячом впереди оказывается ведущий звена.



Варианты передачи: а) над головой; б) справа или слева; в) внизу между ног; г) в положении сидя на полу или скамейке.

### **ПЕРЕДАЙ МЯЧ - 2**

Разделите детей на две команды, которые образуют два круга - один внутри другого. Играющие кругов стоят лицом наружу. Каждой команде дайте по три мяча. Задача команд - передавать мячи по кругу в разных направлениях в быстром темпе. Если играющие роняют мяч они выходят из игры. Побеждает команда, в которой через определенное время осталось больше игроков.

### **ПЕРЕХВАТИ МЯЧ**

Способствует развитию ловкости, точности передачи.

Инвентарь: волейбольный или резиновый мяч. Играющие располагаются на площадке за чертой круга. Выбирается двое водящих. Они встают в центр круга. По сигналу игроки, находящиеся за чертой круга, начинают передавать друг другу мяч (совершенно произвольно). Задача водящих - отнять мяч.

Правила игры:

1. Нельзя заступать за черту круга.
  2. Водящие могут перехватывать мяч только внутри круга.
- Выигрывает та пара водящих, которая сумеет быстрее перехватить мяч.

Другой вариант. Игру можно провести как командную. Для этого игроки одной команды играют с водящими другой команды. Выигрывает та команда, которая сумеет дольше продержаться мяч.

Игра предназначена для школьников среднего и старшего возраста.

### **ПО ПОРЯДКУ НОМЕРОВ**

Играющие становятся по кругу и рассчитываются по порядку номеров. Один из играющих берет мяч, выходит с ним на середину круга, а затем сильно ударяет мячом о землю и громко называет один из номеров. Все игроки разбегаются в разные стороны. Тот, кого вызвали, становится водящим. Он ловит или поднимает с земли мяч и громко дает команду: "Стой!"

После этого все играющие должны сразу же остановиться. Водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого участника игры, стараясь запятнать его. Играющий может как угодно увертываться от мяча, но с места сходить ему не разрешается.

Если водящий промахнулся, он снова бежит за мячом. В это время остальные игроки могут свободно переходить с места на место, пока водящий, схватив мяч, снова скамандует: "Стой!"

Водящего сменяет тот, кого он запятнает мячом.

### **ПОЙМАЙ МЯЧИК**

Один из вас высоко-высоко подбрасывает мячик. Кто с лёта поймает, тот теперь бросает. Не сумел никто поймать — снова прежнему бросать! Кто чаще мяч бросает, тот всех и побеждает!

### **ПОЛСЛОВА ЗА ВАМИ**

Участники садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, при этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова; тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину. Например, пара - воз, теле - фон. Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку игрок выбывает из игры.

Игру можно усложнить.

1. Ведущий может задавать половины слов только на одну тематику или только на определенную букву. Например, кар - тошка, ка - пуста, ка - бачок.

2. Ведущий говорит половину слова каждому сидящему в кругу ребенку и каждый должен продолжить вторую половину, но до тех пор, пока не угадает загаданное слово ведущим. Например, "теле...". Дети продолжают: телефон, телеграмма, телескоп, тележка, телеграф, телетайп и т.д.

### **ПОПАДИ В КОРЗИНУ**

Чертится круг диаметром от 2 до 4 метров. В центре круга ставится корзина. Задача участников попасть в корзину мячом. Те участники, которые не попадают, выбывают из игры. Выигрывает участник, оставшийся последним.

*Усложнение:* игру можно проводить, разбив детей на команды.

Игру можно проводить в несколько этапов, взяв для каждого этапа мячи разного диаметра.

### **ПОПРОБУЙ, ОТНИМИ!**

Участники располагаются по кругу. Они размыкаются на расстояние вытянутых рук. Выбирают водящего, который выходит в середину круга.

Стоящие по кругу начинают перебрасывать между собой волейбольный (или баскетбольный) мяч. Водящий бегаёт в середине круга. Он старается перехватить мяч или хотя бы дотронуться до мяча рукой, когда мяч находится в воздухе или в руках у игроков.

Если водящему удалось это сделать, на его место идет тот игрок, который последним бросил мяч, а водящий становится в круг.

Перед игрой можно условиться, что мяч можно бросать друг другу не только по воздуху, но и перекачивать по земле. Играющие могут покидать свое место в кругу, если мяч выкатился из круга. Взяв мяч и вернувшись на место, они продолжают игру. Водящий также имеет право выбегать за круг и салить там мяч.

Чтобы усложнить игру, можно выбрать двух водящих. Можно также договориться перебрасывать мяч по воздуху не выше вытянутых вверх рук и не ниже колен. За соблюдением этих правил следит учитель, который за их нарушение вводит в игру новых водящих (из числа нарушителей правил), а прежних ставит в круг.

### **ПРОКАТИ МЯЧ**

Дети, сидя на полу или стоя парами (расстояние между ними 1,5-3 м), отталкивают мяч, делая быстрое энергичное движение кистью. Расстояние постепенно увеличивают до 3-4 м. В пары стараться подбирать детей, из которых один лучше владеет движением. С ребенком, не умеющим катать мяч, играет воспитатель.

### **ПРОХОД ПО БОКОВОЙ ЛИНИИ**

2 команды, гандбольное или футбольное поле. 2 ворот, 1 мяч.

Цель: забить как можно больше голов, проходя по боковой линии. Правила: игра идет по правилам гандбола, но 1 игрок каждой команды размещается на боковой линии (на одной из дорожек площадки). Он может свободно по ней передвигаться, но не заходить на поле. Прежде чем бить в ворота противника, игроки должны сделать хотя бы 1 пас боковому игроку.

### **РАЗВЕДЧИК И ЧАСОВОЙ**

Участники игры распределяются на две команды по 4-6 человек, выстраиваются на площадке шеренгами в 20 шагах друг от друга и рассчитываются по порядку номеров. В середине площадки кладётся волейбольный мяч.

Одной команде даётся название «разведчики», другой - «часовые».

Ведущий громко называет какой-либо номер. Два участника игры с этим номером устремляются к мячу и останавливаются в шаге от него. Один из них - разведчик, другой - часовой. Разведчик, делая ряд движений (прыжки на месте, взмахи руками и др.),

старается отвлечь внимание часового (тот обязан повторять за разведчиком все его движения), схватить и унести мяч в свою команду.

Если разведчик сумел схватить мяч, но часовой настиг его и осалил рукой, он становится пленным. В противном случае в плен попадает часовой.

Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все члены команд. Побеждает команда, сумевшая захватить большее число пленников.

### **РАЗОРВИ ЦЕПЬ**

Играющие делятся на две команды с равным количеством игроков. Команды выстраиваются в цепи, держась за руки соседей на полувытянутых руках, друг против друга на расстоянии 10-15 м. Начинает игру команда выигравшая жребий, вызывая соперника считалочкой: “Раз, два, три, четыре, пять, просим Петю (Олю) прибежать!”. Вызванный игрок бежит к цепочке соперников, пытаясь прорвать ее корпусом своего тела в удобном для него месте. Если ему это удалось, он берет любого игрока из разорванной пары и возвращается с “пленником” на свое место в команду. Если он не разорвал “цепь”, он сам становится “пленником” и становится в цепь соперника с любой стороны или на место, которое ему укажут. Команда, получившая пленника, опять вызывает соперника. Игра проводится на время. Побеждает команда, сохранившая в цепочке большее количество игроков.

### **РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ**

2 команды, размещенные по одну и по другую сторону нейтральной зоны.

1 мяч.

Цель: поменять лагерь.

Правила: игрок, выделенный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.

### **СКОРРЕ В КРУГ!**

В середине площадки чертят круг диаметром 1-2 метра (в зависимости от числа играющих). Выбирают водящего, который становится в круг. Остальные игроки располагаются за кругом. Они становятся на равном расстоянии друг от друга и чертят вокруг себя небольшие кружки диаметром в 0,5 метра. Перед началом игры все участники входят в большой круг. Один из них подкидывает мяч вверх (и немного в сторону), а остальные, кроме водящего, разбегаются по своим кружкам.

Водящий, как только мяч коснулся земли, старается ударом руки закатить мяч в центральный круг. Однако стоящие в кругах мешают ему сделать это, также отгоняя мяч руками. При этом они имеют право выбежать из своих кругов и отбегать от них. Но вместе с тем игроки зорко следят за тем, чтобы водящий не занял их место в кружке. В противном случае игрок, оставшийся без круга, становится новым водящим.

Если водящему удалось закатить мяч в круг или прокатить его через круг, игра начинается снова. При этом учитель назначает нового водящего.

Можно усложнить игру и условиться о том, что водящий может занимать не только свободный круг (когда из него выбежал игрок), но и прокатывать через этот круг мяч. Если это ему удастся сделать, то игрок, занимавший ранее этот круг, сменяет водящего.

Участникам игры надо объяснить, что катить мяч по земле следует, поддерживая его руками. Нельзя ударять по мячу так, чтобы он подпрыгивал выше 30 сантиметров, а также дотрагиваться до мяча ногами. Нарушивший эти правила становится водящим.

### **СМЕНА ЗОНЫ**

Площадка, разделенная на три зоны.

По две пары защитников, нападающие в каждой зоне (или 2 команды по 6 игроков), 4 или 5 мячей.

Цель: набрать максимальное количество очков за определенное время (1–3 минуты), делая передачи.

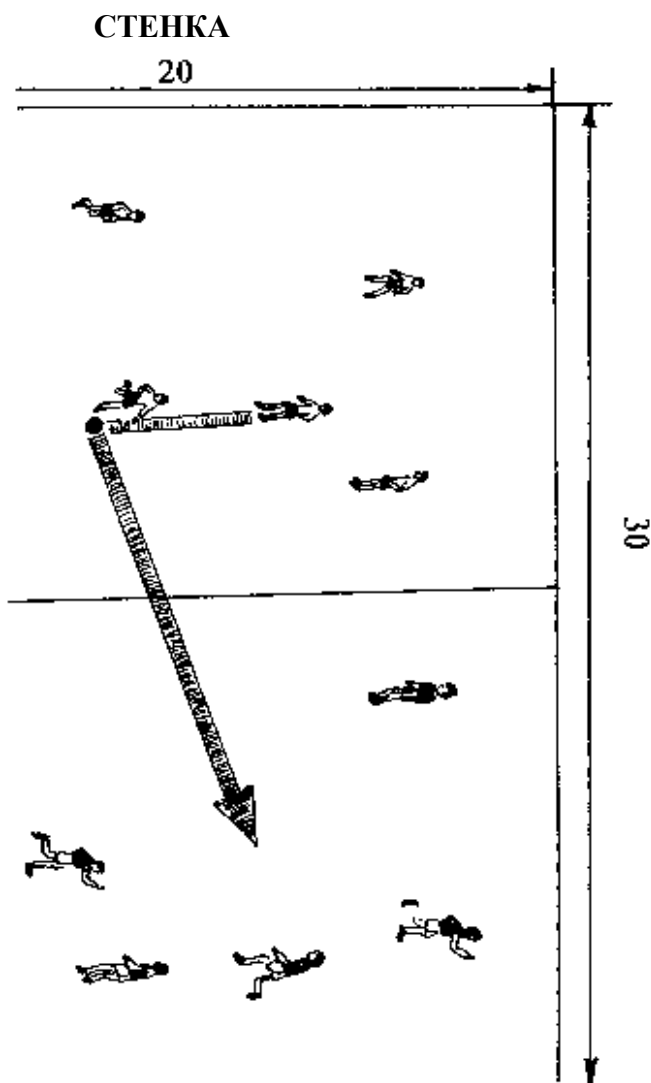
Правила: обмен сделан в той же зоне — 1 очко; обмен сделан между соседними зонами — 2 очка; обмен сделан между 1 и 3 зонами — 3 очка. Если игрок вывел из своей зоны или за пределы площадки, мяч передается сопернику. Когда мяч выходит за пределы площадки, вбрасывается новый мяч, чтобы избежать потери времени. По истечении назначенного времени считают очки, и команды меняются ролями.

### СНАЙПЕР

Игра идет на поле, которое имеет разметку: разделено пополам - для каждой команды. На каждой половине у дальней от центра стороны проведена еще линия - зона плена. Игроки каждой команды бросают друг в друга мяч, стараясь попасть. В кого попали - идет в плен на территорию противника. Пленённые, если к ним попадет мяч, тоже могут выбивать противника. Если пленный кого-то выбил, он возвращается на свою половину, забирая в плен того, в кого попал. Побеждают те, кто пленил всех противников.

### СТАРТ ЗА МЯЧОМ

Играющие делятся на 2-3 команды по 6 человек. Выстроившись на отведенной линии в колонну по одному, играющие команды рассчитываются по порядку от 1 до 6 номера. Каждый игрок в команде запоминает свой номер. Напротив команд на расстоянии 5-8 м. находится помощник руководителя с мячом в руках. Он по очереди называет номера, подбрасывая при этом мяч. Игроки, названного номера, стараются быстрее соперников поймать мяч. Игра продолжается 5-7 мин. Побеждает команда, большее количество раз овладевшая мячом.



Эта игра рассчитана на мальчиков. Она поможет им научиться точно бить ногой по мячу, останавливать его и передавать партнерам.

Площадку 20x30 метров делят поперечной чертой на два поля. Участники игры образуют две команды, каждая из которых занимает одну половину поля. Игроки располагаются в шахматном порядке. В ходе игры они не имеют права заступать за среднюю линию поля на половину "противника".

Судья вводит мяч в игру в середине поля ударом о землю. Мяч отскакивает к одной из команд. Ее игрок передает мяч ногой партнеру или сам ударяет по мячу так, чтобы он проскочил через всю половину поля "противника" и выкатился за ее заднюю черту. Если это удалось сделать, бьющая команда получает одно очко, и игра начинается с центра поля.

Но игроки "противника" выстраивают своеобразную стенку, они стараются ногами задержать мяч, остановить его, а затем, в свою очередь, попытаться пробить живую стенку, которая образована игроками противоположной команды.

Первая половина игры продолжается 15 минут. Затем команды меняются сторонами площадки, и игра повторяется. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Важно, чтобы во время игры ребята соблюдали следующие правила: останавливали мяч любой частью туловища, головой, но не хватали его руками. Ударяя мяч, играющие не должны поднимать его выше пояса.

За эти нарушения мяч передается противоположной команде, а очко не засчитывается. Игрокам не разрешается переступить среднюю линию.

### **СТОЙ**

Играющие образуют круг, в центре водящий с мячом. Он подбрасывает мяч вверх, после чего все игроки разбегаются в разных направлениях. Поймав мяч, водящий приказывает: "Стой!", и все игроки останавливаются. С того места, где он поймал мяч, водящий старается попасть мячом в какого-нибудь игрока. Если ему это удастся, выбитый игрок становится водящим. Если нет, то он по-прежнему остается водящим.

### **СТРЕЛОК**

Играющие делятся на две команды и располагаются за линиями по разные стороны. На площадке проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. Между линиями в центре чертится круг диаметром 2 м, в котором располагается стрелок с мячом. По свистку ведущего команды по очереди меняются местами перебегая на противоположную линию. Стрелок старается попасть в игрока.

Правила: момент броска определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, возвращается стрелку. Если игрок поймал мяч брошенный в него, то это не считается попаданием. Одно попадание в игрока – штрафное очко команде. Побеждает команда с наименьшим количеством штрафных очков.

Вариант: после попадания мячом, игрок выбывает. Побеждает команда, у которой остались игроки. Игра может проводиться на время.

### **СЪЕДОБНОЕ - НЕСЪЕДОБНОЕ**

Водящий стоит напротив шеренги играющих. Он по очереди бросает мяч каждому игроку, называя при броске названия предметов. Если предмет съедобный - мяч нужно поймать, если несъедобный - оттолкнуть. Кто правильно произвел действие - делает шаг вперед, кто нет - остаётся на месте. Кто вперед дойдёт до водящего - становится новым водящим.

### **ТОЛКНИ И ДОГОНИ**

Дети стоят на одной стороне площадки, на полу перед каждым мяч. Присев или наклонившись, толкают мяч и бегут за ним, догоняют и поднимают мяч. Площадка может быть ровной или с небольшим уклоном в сторону бега.

### **ТОЛКНИ-ПОЙМАЙ**

Дети распределяются парами, у каждой пары мяч. Один сидит, второй стоит на расстоянии 2-3 м. Сидящий отталкивает мяч партнеру, быстро встает и ловит брошенный ему мяч. После нескольких повторений дети меняются ролями.

### **ТОЧНО В ЦЕЛЬ**

Играющие становятся в круг. На земле перед ними проводится черта. В середину круга идет водящий.

Ребята, стоящие по кругу, перебрасывают между собой волейбольный мяч. Они выбирают удобный момент, чтобы запятнать мячом водящего Тот, кому это удастся, сменяет водящего в кругу, а водящий идет на его место

Игру можно усложнить и проводить, соблюдая следующие условия. Водящий все время увертывается от мяча, чтобы его не могли осалить. Игрок же, бросая в него мяч, громко произносит. "Цель" Это означает, что мяч метается в водящего, а не передается партнеру по кругу. Если при этом игрок промахнулся и не попал по цели, то он встает на одно колено В этом положении он продолжает ловить и бросать мяч в водящего В случае вторичного промаха, он встает на оба колена и в этом положении продолжает игру Однако, если, бросая мяч в водящего, игрок в третий раз промахнулся, то он выходит из игры Если же попал, то снова встает на одно колено и продолжает играть. В случае вторичного попадания он имеет право опять продолжать игру стоя Если мяч, брошенный кем-либо, коснулся водящего, а игрок, бросивший мяч, не произнес при этом слова "цель", то попадание не засчитывается и игра продолжается без смены водящего.

### **ТРИ МЯЧА**

2 команды, футбольная площадка или для игры в ручной мяч, 2 ворот, 3 мяча.

Цель: как можно больше раз поразить ворота.

Правила: игра напоминает футбол или гандбол, но только в игру вводятся 3 мяча одновременно. Команда, начинающая игру, делает это сразу 3 мячами. Когда ворота поражены, мяч остается в сетке, пока 2 остальных мяча не будут забиты. Каждый гол приносит очко.

### **ТРИ ПЕРЕДАЧИ**

2 команды. Площадка, поделенная пополам.

Сеть, натянутая посреди площадки, 1 мяч.

Цель: коснуться земли поля противника мячом, переброшенным через сетку.

Правила: прежде, чем кинуть мяч, игроки могут сделать три передачи, но запрещается перемещаться с мячом в руках. После каждого забитого очка мяч вводится в игру из-за линии площадки. Партия проходит определенное время, (например, 2 матча по 10 минут).

### **ТРИ ПОДСКОКА**

2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороженная нейтральной зоной. 1 мяч.

Цель: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.

Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

### **ТРОЕ ИЛИ ЧЕТВЕРО ВОРОТ**

2–3 команды. Футбольное поле, 3 или 4 ворот, 1 мяч.

Правила: игра идет по правилам футбола, но только имеется 3 или 4 ворот без вратаря. Размещенные по сторонам футбольного поля, эти ворота имеют маленькие размеры. Каждый раз, когда мяч попадает в ворота, команда получает очко.

Варианты:— ворота размещаются по углам игрового поля, играют 3 мячами, когда забит один гол — мяч остается в сетке до конца партии.

### **УДАРЬ И ДОГОНИ**

Ударить по мячу ногой, бегом догнать и принести назад.

## **ФУТБОЛ НА МЕСТЕ**

Играющие стоят в кругу, расставив ноги так, чтобы стопы касались соседа. Водящий находится в центре с мячом. Он пытается выкатить мяч из круга между ног любого из игроков. Пропустивший мяч становится водящим. Играющим разрешается останавливать мяч только руками, и не в коем случае они не должны сдвигать ноги. Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Разделите детей на 2 команды - с одной и с другой стороны линии, которую они не должны пересекать. Одному игроку завяжите глаза, и вручите свисток. Задача команд - выбросить мяч из своей зоны за линию. Тот, у кого завязаны глаза, может дать свисток когда захочет, и та команда, на чьей стороне окажется мяч, получает штрафное очко.

## **ФУТБОЛ ЦЕПОЧКОЙ**

Разделите детей на две команды. Они выстраиваются друг напротив друга. Участники команд берут своих соседей под руку, образуя цепочку. На противоположных сторонах игровой площадки установите ворота. Мяч - в центре поля. Игра начинается по свистку. Задача команды - провести мяч к воротам соперников и забить гол, не разрывая цепи.

## **ФУТБОЛЬНЫЙ БОУЛИНГ**

С расстояния 8-12 м играющие пинают футбольный мяч по установленным 10 кеглям\булавам или пластиковым бутылкам. Счет ведется как в обычном боулинге. Для этой игры подойдет любая площадка или спортзал. С одной стороны прочертите линию 15 метров, которая будет обозначать "Дом команды", параллельно ей в семи метрах - еще одну линию. Затем на расстоянии 25-30 м самую дальнюю линию. Играющие делятся на 2 команды. Одна из них в "поле", другая бьет по мячу. Первый игрок сам подбрасывает мяч и бьет по нему рукой или кулаком. После удара по мячу он должен добежать до дальней линии и вернуться "домой", стараясь это сделать так, чтобы команда соперников не попала в него мячом. Если он не сумеет перебросить мяч за линию 7 метров, ему дается вторая попытка. Если он не сможет сделать это и во второй раз - передает мяч игроку своей команды.

Члены команды, находящейся в поле, не имеют определенного места положения и могут свободно перемещаться по площадке за семиметровой линией. Они должны попасть мячом в пробегающего игрока другой команды, но им не позволено делать более одного шага с мячом, а также держать его более трех секунд. Они могут передавать друг другу мяч, чтобы кто-то мог с более близкого расстояния бросить в бегущего соперника, которому нельзя убежать дальше площадки, ограниченной концами линий. Заранее определите число попыток которые должна сделать команда. Выигрывает команда, в которой сумело пробежать большее число игроков.

Играющие делятся на две команды, одна из которых в поле, а другая пинает мяч. Игрок команды, у которой мяч, старается пнуть его как можно дальше в поле, а затем пробежать 25-30 метров до определенной линии и вернуться "домой". Игрок в поле, поймавший мяч, должен поднять его над головой, а остальные игроки выстраиваются в колонну за ним. Если тот, кто бежит, успеет вернуться прежде, чем соперники построятся в колонну, то он приносит своей команде очки. Определите заранее число попыток для каждой команды.

## **ШТАНДЕР**

На асфальте рисуют 2 концентрические окружности. В маленькую внутреннюю встаёт водящий с мячом, во внешнюю (большую) все играющие. Водящий кричит: «Штандер, штандер [имя игрока]» и бросает мяч вверх. Пока мяч летит вверх все разбегаются, а игрок, чье имя было названо, ловит мяч. Как только он поймает мяч, он кричит «Стоп!». Все останавливаются а человек с мячом говорит: «До ... столько-то

шагов» и делает в сторону названного человека столько шагов, сколько сказал. Отмерив шаги, бросает мячик. Нужно или попасть в человека, или попасть в кольцо, которое человек делает своими руками (в зависимости от договоренности).



## ИГРЫ РАЗНЫЕ

ЗЦДЮТ "Зеркальный"		
Методический кабинет		
7	11	3

В эту группу игр входят игры, для игры в которые нужны дополнительные реквизиты (тряпочки, веревочки и т.д.).

### **ВЗЛОМЩИКИ**

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок. Можно замок повесить на шкаф, где спрятан приз.

### **ВОДОХЛЁБЫ**

Задача каждой команды с помощью рук заполнить водой дуршлаг. У какой команды он переполнится, та и побеждает.

### **ВОДЯНОЙ**

Кроме секундомера и яблока нужна большая кастрюля или таз с водой. Состязание заключается в том, что нужно, опустив лицо в воду, пускать пузыри как можно больше: или просто побольше продержаться под водой или поймать зубами плавающее в воде яблоко.

### **ДИКИЙ МАКАК**

В игре участвуют два человека. Каждый в зубах держит ложку с апельсином или картошкой. Руки за спиной. Задача - уронить своей ложкой апельсин противника и не дать уронить свой. Для самых смелых хозяев - вместо апельсина использовать яйцо.

### **ЖАР-ПТИЦА**

Встаньте по кругу и перекидывайте «жар-птицу» один другому так, чтобы тот, кто в середине круга, не мог ее поймать. Если игрок, находящийся в круге, поймает жар-птицу, то неудачно бросивший ее меняется ролью с водящим. Проигрывают те, которые водили больше других.

Жар-птицу сшейте из лоскутов. Хвост — кусочки веревки с «глазками» из картона. Из перьев сделайте хохолок на голове. Две палочки — клюв. Птицу раскрасьте.

### **ЗВЕЗДОЛЕТ-ПАРАШЮТ**

Сделайте из бумаги звездолет-парашют. С грузиком-космонавтом и сверните его в трубочку.

По очереди запускайте звездолет:

«Ж-ж-ж» — крутите его у земли,

«З-з-з» — приподнимите,

«Р-р-р» — крутите над головой,

«Бом» — сильно бросьте вверх!

Комочек разворачивается и плавно спускается вниз.

### **ЛЕТИ, ЛЕТИ, НЕ ПАДАЙ!**

В эту игру играют четвером. Игроки стараются, чтобы кусочек ваты, перышко или воздушный шарик не упал на землю. Та пара, которая дольше всех смогла удержать перышко в воздухе, побеждает.

### **ЛУЧШИЙ ШОФЕР**

К двум машинкам привязываем длинные нитки, а на их концах карандаши; игроки начинают наматывать нитки на карандаши. Побеждает тот, кто быстрее смотает всю нитку.

### **МАРАФОН**

При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции "марафона", стараясь быстрее добраться до финиша.

### **МОРСКОЙ ВОЛК-1**

В игре участвуют две команды по два человека. Ведущий дает задание: "Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость - они завязывают ленточки бескозырки под подбородком, плотно закрепляя их тем самым на голове. Бескозырка - одна на команду". Каждый игрок выполняет команду одной рукой.

### **МОРСКОЙ ВОЛК-2**

Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туже. Узлы могут быть любые - как морские, так и обыкновенные. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

### **ПОДНИМИ КРУЖКУ**

Требуется пластиковая кружка, которая ставится у ног игрока. Игрок должен поднять ее зубами, при этом он стоит на земле только одной ногой и не касается земли руками. Кто сможет проделать такой трюк?

### **САНДАЛИЮ**

Для этой игры нужно организовать не меньше трёх команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает её в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается инструкция: "Это небольшая весёлая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!"

### **СТАИ РЫБОК**

Игроки делятся на две-три равные команды и каждый игрок получает бумажную рыбку, привязанную на нитке хвостом вниз (длина нитки - 1-1,2 метра). Ребята закрепляют конец нитки сзади на поясе, так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. У каждой команды рыбки разного цвета. По сигналу ведущего игроки, бегая друг за другом, стараются наступить на хвост рыбки противника. Касаться ниток и рыбок руками не разрешается. Игрок, чью рыбку сорвали, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок.

### **СТРЕЛКИ-ПЛАНЕРЫ**

Станьте за одну (общую) черту, запустите бумажные стрелки-планеры и бегите за ними, пока не упадут. Поднимите свою стрелку и запустите ее опять по направлению к «посадочной площадке» (к кружку, нарисованному в 20—25 шагах от общей черты). Кто сумеет проделать весь путь с меньшим количеством «посадок» стрелки, тот и победит.

## **ТАРАКАНЬИ БЕГА**

Для этой игры нужны будут 4 спичечных коробка и 2 нитки (в расчёте на двух участников). Нитка привязывается за пояс спереди, к другому концу нитки привязывается спичечный коробок так, чтобы он висел между ног. Второй коробок кладётся на пол. Раскачивая, как маятником, коробками, находящимися между ног, участники должны подталкивать коробки, лежащие на полу. Кто быстрее пройдёт обозначенное заранее расстояние, считается победителем.

## **ТИШЕ-ГРОМЧЕ**

Вы, наверное, играли в детстве в игру «Холодно-горячо»? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего – найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

## **ЧУРИКИ-МУРИКИ**

Дети делятся на две равные команды. На площадке чертится круг диаметром не более 50 см. В кругу складываются плоские камешки или дощечки небольшого размера друг на друга по количеству игроков в одной команде. Первая команда отходит от круга на 5 шагов, вторая команда встает за кругом, напротив первой команды примерно в одном – двух шагах от круга. Задача первой команды – разбить пирамиду в круге мячом, у нее столько попыток, сколько человек в команде. Если пирамида разбивается, мяч переходит второй команде, задача которой запятнать мячом игроков первой команды,

Игроки первой команды должны восстановить пирамиду в круге, потеряв наименьшее количество игроков. Если первой команде удалось восстановить пирамиду, то право разбивать ее остается за ней. Если команда использовала все свои попытки разбить пирамиду безрезультатно, то право разбивать пирамиду в круге переходит другой команде, они меняются местами.

## **ФЛАГИ**

Играют две команды. Поле делится на две части, каждая команда сначала находится на своей территории. У каждой команды есть флаг, он стоит в тылу - на некотором расстоянии от центральной линии, главное, чтобы расстояние до обоих флагов от этой линии было одинаковое. После сигнала начала игры задача каждой команды - добраться до чужого флага, схватить его и перенести на свою территорию. Игрок, забежавший на чужую территорию за флагом, может быть осален. Он должен остановиться и расставить руки в стороны, как в колдунчиках. Игроки из его команды могут его спасти. Для этого неосаленный игрок должен подбежать и дотронуться до осаленного игрока. Если осален игрок с флагом, то он должен остановиться и ждать, пока его не спасут или неосаленный игрок не возьмет у него флаг. Кидать флаг нельзя. Вырывать флаг у противника запрещено. Побеждает команда, которая первая перенесла флаг на свою территорию.

## **ЯБЛОЧКО**

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак... Начали!

Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

## ИГРЫ СО СПИЧКАМИ

Самые обыкновенные спички могут стать «волшебными». Их «волшебство» будет заключаться в том, что они выручат от скуки и безделья. Особенно если вы находитесь там, где не организуешь шумных игр, требующих простора и движения. Достаньте коробок спичек (лучше, если их будет 4-5), положите его перед всеми и спросите: «Что можно с ним сделать?» Первое очень замечательное, но огнеопасное предложение наверняка будет - устроить маленький фейерверк. Мы предлагаем необычайное применение для спичечных коробков, чтобы всем стало весело и, чтобы при этом ничего не нужно было поджигать.

Спички предоставляют безграничные возможности для творческих людей. Из спичек и коробков создают картины, скульптуры, какое количество головоломок и задач придумано!

Только помните о технике безопасности!

### АВТОГРАФ

Группа ребят по команде одновременно пишет (выкладывает) свои имена и фамилии из спичек. Побеждает тот, кто сделает это быстрее и качественнее.

### ВЕСЕЛЫЕ ЭСТАФЕТЫ - 1

Веселые эстафеты для любого возраста. Участвуют несколько команд (самое оптимальное число команд – три). Если команда выполнила задание первой, ей присуждаются три очка, второй – два, третьей – одно. У кого после всех этапов больше очков – тот победитель соревнований. Можно за каждый конкурс командам втыкать спички в картофелины, а затем посчитать, сколько иголок у таких «ежиков». Эстафета считается завершенной, когда последний участник команды доставит коробок в то место, с которого началось движение. Если коробок во время движения упадет, участник эстафеты должен остановиться, водрузить его на место и только после этого продолжить свой путь. Если же это задание – на построение из спичек, тогда на его выполнение дается определенное время. Команды выполняют задание поочередно.

Задания для соревнований:

1. Выложить из спичек фразу «Спички детям не игрушка!».
2. Пронести спичечный коробок, положив его на макушку головы.
3. Пронести два коробка, положив их на плечи, как погоны.
4. Пронести коробок, поставив его торцом на сжатый кулак.
5. Кто быстрее соберет рассыпанные спички. Для каждой команды в определенном месте рассыпают по 5 коробков спичек.
6. Пронести коробок, положив его на спину в районе поясицы.
7. Пронести коробок, положив его на ногу в районе подъема стопы.
8. Чья команда выше построит «колодец» из спичек за две минуты?
9. Пронести коробок, прижав его подбородком к шее. В подбородок и шею коробок должен упираться торцами.
10. Пронести внешнюю часть коробка, нацепив ее на нос. Передать эстафету без помощи рук, следующий участник должен снять коробок носом.
11. Пронести коробок, зажав его на мочке уха.
12. Построить на полу из спичек паровозик с двумя вагонами.
13. Положить пустой коробок на пол и дуть на него, чтобы он двигался сам. Двигать коробок таким образом в одну сторону, обратно бегом.
14. Выложить из спичек слово «Поздравляем!».

### ВЕСЕЛЫЕ ЭСТАФЕТЫ – 2

1. У кого будет дольше гореть спичка?

2. У кого быстрее сгорит?
3. Положить спичку на ресницу и сказать комплимент девушке. Кто дольше продержит спичку.
4. Также с коробком. Соревнуются 2 - 3 команды по 2 человека. Задача каждой перекидывать друг другу спичечный коробок. У кого дольше не упадет на пол?
5. Змейка. Из пустых коробков, вставляя их друг в друга составлять змейку. За одну минуту у кого длиннее змейка.
6. Достать из коробка 1 спичку без помощи рук. Кто быстрее.
7. Горька муки, в которой воткнуты 5 - 6 спичек. Участник команды добегают, без помощи рук достает спичку, передает эстафету дальше. Какая команда быстрее.
8. На полу отмечается линия старта и финиша. Участники должны толкать коробок носом. Кто быстрее доберется до финиша.
9. Тяни - толкай. На пояс участникам этого конкурса на длинной нитке привязывается груз (например, карандаш). Необходимо как можно быстрее с помощью груза дотолкать пустой спичечный коробок до линии финиша.
10. Спичечные чапаевцы. Стол делится чертой на 2 части. На границе устанавливаются несколько пустых спичечных коробков (можно на них обозначить количество баллов). Каждому из участников (их 2) выдаются шашки определенного цвета. По принципу игры в «чапаевцев» они щелкают по шашкам, стараясь перетолкнуть коробок на сторону соперника. Можно целкать только шашками своего цвета. Побеждает тот, кто больше перетолкает коробков на сторону соперника, либо тот, кто набрал большее количество баллов (по коробкам на стороне соперника).
11. Участникам предлагается, набрав в легкие побольше воздуха, выдохнуть его и таким образом вытолкнуть внутреннюю часть коробка. У кого дальше улетит.

### **ВЕТРОДУЙ**

Коробки со спичками устанавливаются на одной линии. Их может быть 2, 5, а лучше всего по числу участников. Участники по очереди набирают в легкие побольше воздуха и со всей силой дуют на свой коробок, чтобы он как можно дальше продвинулся. Победит тот, у кого коробок преодолеет больший путь. Кстати, если высыпать из коробка спички, вставить на место пустую коробочку, прижать ее к губам и со всей силы дунуть, то коробочка может улететь очень далеко. Из этого тоже можно сделать соревнование.

### **ГОРЯЩАЯ СПИЧКА**

Дети сидят в кругу. Зажигаются две спички от свечи, стоящей в его центре. Горящие спички идут по кругу навстречу. Их передают, беря за целую основу спички или сгоревшую головку. Тот, в чьих руках спичка гаснет, должен ответить на любой вопрос, который зададут ему участники игры, исполнитель номер художественной самодеятельности, рассказать веселую историю, анекдот.

### **ЖИВОПИСЬ**

Спичками можно еще и рисовать, а точнее сложить из них картинку. От простых «Ежик», «Солнышко» до сложных, почти монументальных - «Землетрясение» или авангардистских - «Война геометрических фигур». А раз так, то можно организовать выставку «спичечной живописи». Только картинам на ней придется лежать, а не висеть.

### **КЛОУН**

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно

быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Недостатка смеха в этой игре не будет!

### **КОЛЕЧКО**

Участвуют две команды: четное количество. Команда выстраивается в колонну: мужчина - женщина - мужчина - женщина - мужчина и т.д. Каждому игроку вручается спичка. Задача: по команде ведущего игроки берут спичку губами, а первым участникам в команде на спину вешают колечко. После сигнала нужно это колечко передать от одного участника другому, туда и обратно без помощи рук со спичку на спичку.

### **КОЛОДЕЦ**

Из спичек сложить колодец. Побеждает тот, у кого самый высокий и простоит дольше.

### **КОРОБОК НА НОС**

Разделившись на две команды, надо передавать крышку от спичечного коробка по эстафете с одного носа на другой без помощи рук. Постарайтесь сохранить серьезность. Хохот резко сокращает шансы на успех.

### **МУЗЫКА**

Когда в коробке немного спичек и при встряхивании они ударяются о стенки коробки, получается звук, отдаленно напоминающий кастаньеты. Таким образом можно исполнить любую мелодию. Конкурс может быть таким: каждый по очереди задумывает известную мелодию и пытается «протрясти» ее. А остальные должны ее угадать. Победить может тот, кто первый отгадает или лучше всех исполнит. А можно и не определять победителя, а просто устроить концерт с конфетансье и аплодисментами.

### **НАПЕРЕГОНКИ**

Установите два коробка на условной линии старта, а линия финиша пройдет в 50-80 см от нее (это может быть поверхность стола от одного края до другого). По сигналу два участника должны как можно быстрее продвинуть коробки от старта к финишу. Это было бы элементарно просто, если бы не одно условие: коробку можно двигать только носом и больше ничем. Получается очень весело.

### **НОСАТИКИ**

Участвуют две команды. Капитанам команд на нос одевается спичечный коробок (его внешняя часть). По сигналу ведущего они начинают передавать его 1-му участнику команды, затем 1-й – 2-му, 2-й – 3-му и т.д. Выиграет та команда, которая сделает это быстрее. Если коробок падает, то его поднимают и эстафета продолжается.

### **ПРОВЕРКА ЛОВКОСТИ**

Требуется стул и спичечный коробок. Играет любое количество человек. Поставьте коробок на ребро за правую заднюю ножку стула. Игрок должен взять коробок зубами, оставаясь на стуле. Если он упадет или заденет пол, он проиграл.

## **РИСУЕМ СПИЧКАМИ**

Рисуем - значит выкладываем из спичек какие-то задания или произвольные фигуры или предметы: животных, домик. Птиц, человечка, кораблик и т.п. Автор самого остроумного и качественного рисунка становится победителем.

## **СПИЧКА-КОПЬЕ**

Знаменитый тренер сборной страны А. Гомельский называет эту забаву самой любимой забавой своих «Гулливеров».

А забава предельно проста: начертить на полу мелом или палкой на земле черту и, не переступая ее, бросать на дальность обыкновенную спичку, как копьё. Победителя можно определить по трем броскам.

## **УПАКОВКА**

Высыпьте на стол спички из 3-4 коробков и перемешайте. А теперь предложите двум участникам собрать их в два коробка как можно скорее и аккуратнее. Спички должны лежать в коробке головками в одну сторону и не издавать звуков при встряхивании.

## **ХОККЕЙ**

Можно поиграть в хоккей, используя коробок спичек в качестве шайбы. А клюшками могут стать любые маленькие предметы: чайные ложки, карандаши, расчески и т.п. Провести матч по всем правилам сложновато, но можно ограничиться пробитием булитов. Из двух спичек сделать ворота (не более 20 см) и с расстояния 30-50 см произвести бросок. Ворота должны быть защищены «клюшкой» второго игрока.

## **ЩЕЛКУНЧИК**

Установите коробок на самом краешке стола, чтобы за его край выступал маленький кончик (1 см - не более). Снизу щелкните по выступающему краю коробка, чтобы он взлетел и приземлился как можно дальше.

## **ИГРЫ С ШАРИКАМИ**

### **БЕГ С ШАРИКАМИ**

Нет игры смешнее и веселее - так считают. Кто быстрее добежит до цели с воздушным шариком? Шарик можно толкать руками, ногами, головой - чем угодно, лишь бы он не коснулся пола. У кого шарик лопнул, тот выбывает из игры.

### **БЕГ С "КАПКАНОМ"**

Участники состязания делятся на две команды. К правой и левой ногам каждого бегуна привязываются по два надутых шара. Это и будут "капканы".

По команде ведущего члены команд бегут наперегонки до установленного рубежа. Каждый следующий член команды начинает бег тогда, когда его партнер достиг рубежа. За каждый лопнувший шар команда получает штрафное очко.

Соревнование проходит весело, но бежать с "капканом" нелегко; поэтому отмерьте расстояние для бега не более чем в 30 метров.

### **ВЕСЕННИЙ ГРОМ**

На веревке висит шарик. С остро заточенным карандашом во рту постарайся допрыгнуть до него и проколоть. "Бах-бабах!".

Первый шарик лопнул. Сколько шума и сколько хохота! Конечно, такую игру лучше всего затеять в саду, но можно играть в нее и дома. Постарайся повесить шарики повыше, чтобы до них не так легко было дотянуться.

### **ВОЛЕЙБОЛ С ВОЗДУШНЫМИ ШАРАМИ**

В комнате на высоте примерно 1,5 метра от стены до стены протягивают веревку. Мячом служат два воздушных шарика, связанных вместе. В каждый из них наливают по несколько капель воды. Это делает их чуть тяжелее, и, главное, благодаря перемещающему центру тяжести их полет становится очень забавным.

По обеим сторонам веревки располагаются команды. В каждой - по 3-4 человека. Играющие отбивают "мяч" как при обычной игре в волейбол, стараясь перегнать его на сторону противника и не давая упасть на пол. Побеждает команда, получившая к концу игры меньше штрафных очков.

### **И ГРОМ, И ДОЖДЬ**

Повесь в саду на веревке разноцветные шарики. И ты доставишь особенное удовольствие гостям, если догадаешься положить в шарики - перед тем как их надуть - конфетти. До чего приятная неожиданность! Сразу вслед за громом на голову игрока сыплется разноцветный дождь.

### ***ИЗ ЛУКА ПО ВОЗДУШНЫМ ШАРИКАМ***

В прямоугольном деревянном щите вырезают 7 круглых отверстий. Каждое из них закрывается фанерным кружком, который прикрепляется к деревянному щиту. На кружках написаны буквы. К началу игры в каждое отверстие вставляют надутый воздушный шарик. Кружок с буквой благодаря этому поднимается и находится в горизонтальном положении.

Играющий получает лук и стрелы, становится в 10-15 шагах от щита и старается стрелами поразить шарик. Лопнувший шарик выпадает, а кружок, который на нем держится, опускается и закрывает отверстие. Когда все отверстия закрыты, из букв образуется слово «молодец».

В игре могут участвовать две команды. Стреляют по очереди. Побеждает команда, поразившая больше шариков.



## **КОНКУРС МЕТАТЕЛЕЙ**

По три желающих из зала получают одинаково надутые шары и, встав на одну линию, кидают их по команде вперед. В следующий круг выходит участник, шарик которого улетел дальше других.

## **ЛЕТИ, ШАРИК, ВЫШЕ - НА САМУЮ КРЫШУ!**

Каждый игрок получает по шару. Желательно разного цвета. Ведущий дает команду, и все начинают надувать каждый свой шарик. А потом игроки встают на ту линию, которую прочертил ведущий, и стараются дунуть на свой шарик так, чтобы он отлетел как можно дальше. Переступать через линию нельзя.

Игру можно сделать еще веселее и смешнее, если игрокам завязать глаза. Каждый надувает свой шарик, но не видит, как с заданием справляется другой игрок.

## **ЛОПНИ ШАР, БОКСЕР**

Конкурсанты получают боксерские перчатки. Им дается задание - как можно быстрее лопнуть определенное количество воздушных шаров за отведенное ведущим время.

## **ЛОПНИ ШАР ПАРТНЕРШИ СОПЕРНИКА**

Шарик привязывается к ноге партнерши, а во время танца партнер оберегает шарик своей партнерши и старается лопнуть шар партнерши соперника. В конкурсе принимают участие две или несколько пар.

## **ПОСЧИТАЙ ШАРИКИ**

На стул кладут небольшие предметы или шарики. Затем всё это накрывается салфеткой. Игрок под музыку должен сидя посчитать предметы, не касаясь руками стула. Очень интересно получится, если на танцевальном вечере в этом конкурсе будут участвовать несколько мальчиков.

## **РАЗДАВИТЬ ШАРИК СОПЕРНИКА**

Двум человекам дается по одному надувному шару, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника.

## **С ПАРТНЕРШЕЙ И ШАРИКОМ**

Партнеры берут партнерш на руки, а к их ноге привязывается шарик. Не уронив своей партнерши, они стараются лопнуть шарики у конкурентов.

## **САЛОЧКИ С ШАРИКАМИ**

На площадку выходят две команды по 3-5 человек. У ребят к поясам привязаны по два шарика. У одной команды - красные, у другой - зеленые. По команде ведущего дети бегут за "противником", стараясь прихлопнуть руками надувные шарики. Тот, у кого шарики лопнули, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой шары сохранились. Пользоваться острыми предметами ( гвоздик , иголка ) нельзя.

## **СОБИРАЕМ ШАРИКИ**

Надуй разноцветные шарики - большие и маленькие. Самой разной формы. А теперь считалочка! Кто вышел первый, тот будет собирать шарики только красного цвета, кто вышел второй - шарики синего цвета, и так далее. Игрокам дают в руки большие прозрачные полиэтиленовые мешки, и они по команде выбегают на "полянку" собирать шарики нужного цвета. Кто собрал за условленное время больше шариков, тот и выиграл. Только старайтесь не наступать на шарики - они нежнее, чем ягоды, и могут сразу

лопнуть. Если ты наступил на чей-то шарик, то у тебя отнимается одно очко, а хозяину шарика прибавляется.

### **СУМЕЙ УСТОЯТЬ**

Состязаются двое. Встав на бум (или бревно) напротив, они, орудуя воздушными шариками, стараются нарушить равновесие друг друга. Трогать соперника чем-нибудь, кроме шарика, нельзя.

Тот, кто остался на бревне, получает приз.

### **ТАНЕЦ С ШАРАМИ**

Объявляется танцевальный конкурс на самую элегантную пару. Пара танцует любой танец:

-держа шар на весу между лбами;

-держа шар животами;

-держа шар коленками.

Шарик меняет место по команде ведущего конкурса. Конкурс можно усложнить. Танцующие поворачиваются спиной друг к другу. Шарик сначала необходимо держать затылками, затем спинами и, наконец, удерживать его под коленками. За потерю шарика паре начисляются штрафные очки. Побеждает танцевальная пара, меньше других теряющая шарик в танце и показывающая лучшую красоту движений в танце.

### **ТОЛКНИ "ЯДРО"**

В несколько воздушных шариков наливается 1/3 стакана воды. Затем шары надуваются до одинакового размера. В комнате (зале) мелом вычерчиваются круги диаметром 1,5 метра. Воздушный шар - "ядро" - участник должен толкнуть как можно дальше, как это делается в легкой атлетике. Побеждает тот, кто толкнул его дальше всех.

### **ФУТБОЛ**

Дети играют в мини-футбол босыми ногами (или в легких чешках). Кроме того, ноги у щиколотки связываются мягким платком. Вместо футбольного мяча берется надувной шарик (рекомендуем иметь в запасе еще пару). Тайм должен длиться минут пять-семь. Футбольным полем может быть классная комната, школьный коридор и т.д. Остальное, как в большом футболе: судья, болельщики, две команды не более 5-6 человек, вратари, единая форма (шуточная) и даже спортивный комментатор.

Команду-победительницу награждают ... цветными шарами.

### **ЧЕЙ ШАР БОЛЬШЕ?**

Состязание предельно просто: участники получают воздушные шары и по команде начинают их надувать ртом. Тот, у кого шар лопнет, выбывает из игры. Побеждает тот, кто надует самый большой по объему шарик.

### **ШАРИК И ВЕТЕР**

На большом столе начерти мелом линию, посередине положи шарик от настольного тенниса или просто воздушный шарик. По команде два игрока (а можно и две команды) пытаются сдуть шарик за черту в сторону своего противника.

### **ШАРИК МЕЖДУ НАМИ**

Пары зажимают воздушные шары между спинами, лбами или животами и, не держась за руки, танцуют под быструю мелодию, стараясь не уронить и не лопнуть свои шары. Побеждает пара, удержавшая шар до конца танца или, если таких несколько пар, получившая больше аплодисментов от зрителей.

## **ЭСТАФЕТА С ШАРИКАМИ**

В эстафете могут участвовать две-три команды по пять-семь человек. Этапы эстафеты:

Первый этап - пронести шарик на голове. Если упадет, остановиться, поднять и вновь продолжать движение.

Второй этап - бежать или идти шагом, а шарик гнать по воздуху.

Третий этап - нести два шарика, прижав их друг к другу, между ладонями.

Четвертый этап - гнать шарик по полу, огибая расставленные змейкой городки (кегли, игрушки).

Пятый этап - пройти быстро дистанцию с шариком, привязанным метровой ниткой к щиколотке ноги.

Шестой этап - нести шарик на ракетке от настольного тенниса или в большой ложке.

Седьмой этап - зажать шарик между колен и прыгать с ним, как кенгуру.

В завершение эстафеты команды выстраиваются в затылок и передают свой шар на скорость:

-через голову;

-руками сначала слева, затем справа;

-между расставленных ног;

-зажав шар плечом и головой (здесь лучше использовать надувной шарик-колбаску);

-зажав шар под мышкой;

-зажав шар коленками.

## **КОНКУРСЫ С ШАРИКАМИ на дискотеке**

### **КАРТОШКА ШАРИКОМ**

Условно круг танцующих делится на две половины. Отпускаются 1-3 воздушных шарика, которые игроки перебрасывают друг другу в танце. Выигрывает та половина, на которой к моменту окончания музыки окажется меньше шариков.

### **КОНКУРС МЕТАТЕЛЕЙ**

По три желающих из зала получают одинаково надутые шары и, встав в одну линию, кидают их по команде вперед. В следующий круг выходит участник, шарик которого улетел дальше других.

### **ЛОПНИ ШАР ПАРТНЕРШИ СОПЕРНИКА**

Шарик привязывается к ноге партнерши, а во время танца партнер оберегает шарик своей партнерши и старается лопнуть шар партнерши соперника. В конкурсе принимают участие две или несколько пар.

### **С ПАРТНЕРШЕЙ И ШАРИКОМ**

Партнеры берут партнерш на руки, а к их ноге привязывается шарик. Не уронив своей партнерши, они стараются лопнуть шарик у конкурентов.

### **ШАРИК МЕЖДУ НАМИ**

Пары зажимают воздушные шарики между спинами, лбами или животами и, не держась за руки, танцуют под быструю мелодию, стараясь не уронить и не лопнуть свои шары. Побеждает пара, удержавшая шар до конца танца или, если таких несколько пар, получившая больше аплодисментов от зрителей.