

Игры с мячом

Выполнила:
студентка 2 курса
гр.29По1710
Гаспарян Карина

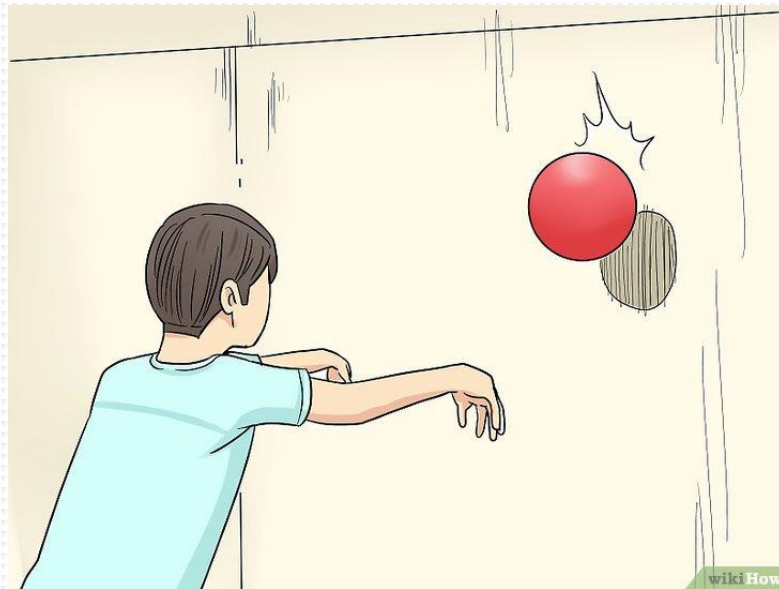
Вышибалы

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.