



ИГРЫ С МЯЧОМ

• Съедобное-несъедобное

Все игроки садятся в ряд (например, на лавочку). Перед ними (на расстоянии, примерно 5 шагов) встает ведущий. Он по очереди кидает каждому игроку мяч и при этом произносит какое-нибудь слово. Если это слово обозначает съедобную вещь, игрок должен поймать мяч, если же несъедобное – оттолкнуть. Если игрок ошибается, то он становится ведущим.

• Я знаю...

Игрок бьет по мячу ладонью и чеканит мяч об землю и в такт ударам произносит: «Я знаю пять имен мальчиков. Саша раз (мяч ударился об землю), Костя два (еще один удар)... и так далее. С каждым ударом надо называть имя. Пропустил удар, начинай сначала.

Слова в игре такие:

Я знаю пять имен мальчиков

Я знаю пять имен девочек

Я знаю пять названий городов

Я знаю пять названий рек

Дальше можно придумывать все, что угодно. Главное, чтобы названия предметов (людей, вещей) были сгруппированы по одному признаку.

• Вышибалы

Чем больше игроков играют в эту игру, тем интереснее. Но можно играть и втроем.

Сначала определяют площадку для игры. Чертят линии на некотором расстоянии (примерно 25 шагов) друг от друга. За эту черту игрокам переходить нельзя.

Итак, два игрока становятся каждый за своей чертой. Третий игрок становится посередине. Задача двух игроков «вышибить» третьего, то есть попасть в него мячом. Третий игрок может ловить мячи – это называется «свечка». Такая свечка дает игроку дополнительную жизнь, то есть даже если его вышибут, он будет продолжать игру в центре.

Если у третьего игрока свечек нет и в него попали мячом, он встает на место того, кто в него попал. А тот, кто его вышиб, становится в центр и теперь он уворачивается от мячей.

• Еще выше

Для этой игры нужна высокая стена и свободная площадка перед ней. Игрок кидает мяч о стену. Мысленно он должен просчитать, где мяч упадет на землю, подбежать к этому месту и в момент, когда мяч соприкоснется с землей, перепрыгнуть через него.

Кидать мяч нужно немного вверх и не сильно, иначе он отскошет и может неповоротливого игрока сбить с ног.

• Ловкость рук

Игрок подкидывает мяч и в то время, пока мяч летит, игрок хлопает в ладоши. Потом ловит мяч.

Затем подкидывает мяч еще выше и за время полета мяча, хлопает в ладоши и приседает, а потом ловит мяч.

С каждым разом задание усложняется. Например, игрок должен перевернуться вокруг своей оси, хлопнуть, подпрыгнуть на одной ноге и только потом поймать мяч.

• Время, замри!

Для этой игры нужны, как минимум, 4 участника. Все встают в круг, а водящий в центр. В руках у водящего мяч, он подбрасывает его повыше и одновременно говорит «лови, Костя!» (добавляя имя какого-нибудь игрока). Тот, чье имя назвали должен поймать мяч. Задача других игроков – разбежаться как можно дальше. Когда игрок поймает мяч, он кричит: «Время, замри» и все участники замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого он должен будет дотронуться мячом. Но чтобы дотронуться, нужно дойти до игрока. И не просто дойти, а назвать количество шагов, которое ему потребуется. Шаги могут быть разные. Например:

- гигантские (максимально большие шаги)
- человеческие (обычные шаги)
- лилипутские (пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой)
- муравьиные (на мысочках делают маленькие шажки, один за другим)
- утиные (шаги впрысядку)
- лягушка (шаги-прыжки)
- зонтики (кружки вокруг себя на одной ножке, потом на другой)

Интересно, когда называют шаги разных видов: «два лилипутских, три лягушки и один зонтик». Когда игрок с мячом выполнит все шаги, он должен кинуть мячом в того игрока, к которому он приближался. Если удалось докинуть, то игроком становится тот, в кого попали мячом.

• Передай мяч

Все игроки стоят по кругу, на расстоянии одного шага друг от друга. Ведущий встает за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево – главное, своему соседу. Задача ведущего, дотронуться до мяча. Если ему это удалось, он становится на место игрока, у которого был мяч, а тот становится ведущим.

• Земля, воздух, огонь, вода

Все игроки встают в шеренгу, ведущий перед ними. Он бросает мяч одному из игроков и при этом произносит одно из четырех слов земля, воздух, огонь или вода. Если водящий произнес «земля», то игрок должен быстро (пока водящий не досчитает до пяти) назвать какое-нибудь домашнее животное; на слово «вода» игрок должен сказать название рыбы; на слове «воздух» - название птицы; на слове «огонь» игрок должен помахать над головой руками.

Если игрок не успел назвать слово или ошибся, он становится ведущим.