

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида №1 «Родничок»  
Карасукского района Новосибирской области

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ СБОРНИК

---

### Подвижные игры с элементами спортивной игры «Пионербол»



**Автор-составитель:** Н.И. Любченко,  
инструктор по физической культуре

г. Карасук, 2020 год

## **Значение игр**

Приучать детей к пониманию **судейских сигналов**, с целью развития зрительного и слухового восприятия дошколят, следует в **игровой форме**. Этому содействуют подвижные игры с элементами пионербола, сопровождение которых ведет судья (инструктор по физической культуре, воспитатель) с помощью **жестовой системы**.

После того как дети овладеют основными двигательными умениями и навыками, необходимыми для игры в пионербол, организуются соревнования, турниры между командами по предусмотренным правилам и с судейством.

### **Подвижные игры с мячом, включающие элементы спортивной игры «Пионербол»**

#### **Мяч соседу**

С помощью считалки выбирается ловишка. Дети становятся в круг, на расстоянии вытянутой руки друг от друга. У одного игрока в руках мяч. Ловишка находится за пределами круга. По свистку судьи дети начинают передавать мяч друг другу в любом направлении. Ловишка пытается дотронуться рукой мяча, не входя в круг. В чьих руках ловишка коснулся мяча или кто-то из игроков теряет мяч, тот сам становится ловишкой. Бросать и передавать мяч через игрока нельзя. После окончания игры раздается свисток. Судья показывает жест – скрещение рук над головой – означающий окончание игры.

#### **Гонка мячей по кругу**

Дети становятся в круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга. У игроков, оказавшихся в круге напротив друг друга, мячи разного цвета (размера или веса). По свистку судьи все начинают передавать мячи друг другу, стараясь догнать другой мяч. После окончания игры раздается свисток. Судья показывает жест (скрещение рук над головой), означающий окончание игры. В эту игру рекомендуется вносить сюжет, например, «Лиса и заяц» («лиса» – баскетбольный мяч гонится за «зайцем» – волейбольным мячом).

### **Мяч над головой**

Дети делятся на команды и выстраиваются в колонны по одному. Дистанция между игроками 0,5 м. По свистку первый игрок, который стоит впереди колонны, прогибаясь, передает мяч назад над головой второму игроку из рук в руки, второй – третьему и т.д. Последний игрок берет мяч в руки и перебегает вперед, становясь впереди колонны, и снова передает мяч назад. Так передачи мяча и перебежки последних игроков в колоннах продолжают до тех пор, пока каждый игрок команды не окажется на своем месте, как в начале игры. Победителя определяют по жесту судьи – взмах руки в сторону выигравшей команды, которая первой закончила выполнять задание.

У этой игры есть много разновидностей, например, «Мяч под ногами» (игроки в колоннах передают мяч из рук в руки или прокатывают по полу под ногами), «Мяч сбоку» (выполнять передачи мяча справа назад, а затем слева вперед без перебежек игроков с места на место), «Мяч сверху-снизу» (первый игрок в колоннах передает мяч над головой, второй - под ногами, третий - над головой, четвертый - под ногами и т.д., последний игрок перебегает вперед, становясь впереди колонны, и снова передает мяч).

### **Пятерки**

Дети становятся врассыпную и выполняют разные задания с мячом:

- 1) подбросить мяч вверх и поймать его – 5 раз;
- 2) тоже после одного хлопка – 4 раза;
- 3) тоже после двух хлопков – 3 раза;
- 4) тоже после хлопка и отскока мяча от пола – 2 раза;
- 5) тоже после хлопка за спиной – 1 раз.

Каждый игрок, выполнивший задание первым, получает 1 балл. В конце игры подводятся итоги подсчетом общего количества баллов. Жест – взмах руки в сторону игрока – указывает на победителя.

### **Десятки**

Другой вариант игры «Пятерки». В этой игре выполнение первого задания начинается с 10 раз, второго – с 9 раз и т.д. Для последних заданий можно придумать более сложные варианты действий с мячом. Например:

- подбросить мяч вверх и поймать его после поворота кругом на 360° и отскока мяча от пола;
- тоже после поворота кругом на 360°;
- ударить мяч об пол так, чтобы он высоко подпрыгнул, повернуться кругом и поймать его;
- подбросить мяч вверх и поймать его после хлопка спереди и за спиной;
- приподняв правую ногу вперед, бросить мяч правой рукой об пол так, чтобы он пролетел под правой ногой, поймать мяч (тоже под левой ногой).

Эти же задания можно выполнять у стены или в парах. В конце игры подводятся итоги подсчетом общего количества баллов.

### **10 передач**

Дети становятся тройками на расстоянии 2 м друг от друга. У каждой тройки по мячу. По свистку они передают мяч друг другу заданным способом, стараясь не уронить мяч. После выполнения 10 передач мяча последний игрок поднимает мяч вверх в знак окончания игры. Игра останавливается свистком. Победителя определяют по жесту судьи – взмах руки в сторону выигравшей тройки.

### **Съедобное - несъедобное**

Дети встают в круг. У одного игрока в руках мяч. Назвав какой-нибудь предмет, он одновременно бросает мяч любому из игроков. Если был назван съедобный предмет, то мяч должен быть пойман, если несъедобный, то его ловить нельзя. Если игрок ошибается (ловит мяч, названный несъедобным), то раздается свисток и судья показывает жест – согнутые руки подняты вверх ладонями к лицу. Этот игрок выбывает из игры. Если не ошибается, то сам становится ведущим. Для этого судья показывает жест, обозначающий переход

игроков – круговое движение предплечьем одной руки по часовой стрелке. Побеждает последний, не выбывший из игры.

### **Перебрось мяч**

Две команды располагаются на ограниченной площадке в две шеренги лицом друг к другу, параллельно линии, расположенной в центре между ними. У каждого игрока в руках мяч. По свистку дети постоянно перебрасывают все мячи на противоположную сторону площадки, так чтобы на своей половине не оставалось мячей. Перемещаться игрокам можно только на своей стороне, переходить через центральную линию на сторону соперников запрещается. По свистку игра останавливается, судья считает количество мячей на каждой стороне площадки. Победителя определяют по жесту судьи – взмах руки в сторону выигравшей команды, на чьей стороне оказалось меньше мячей.

### **Передал - садись**

Дети образуют несколько команд, каждая команда выбирает капитана. Команды становятся в колонны за линией старта. Капитан каждой команды, с мячом в руках, становится напротив своей команды на расстоянии 2-3 м от нее. По свистку судьи капитан передает мяч первому игроку колонны, который ловит его, передает капитану и приседает. Капитан таким же образом передает мяч второму, затем третьему и всем остальным игрокам. Каждый игрок после передачи мяча капитану приседает. Если игрок не поймал мяч, он должен сбегать за ним, вернуться на свое место и передать мяч капитану. Выигрывает команда, которая раньше выполнила задание. Игра останавливается свистком. Победитель определяется по жесту судьи – взмах руки в сторону выигравшей команды.

### **Кого называли, тот и ловит**

Дети становятся в круг, в центре которого стоит ребенок с мячом. Он бросает мяч вверх и вызывает по имени того, кому предназначается мяч. Тот должен поймать мяч, не уронив его. После этого поймавший мяч становится в центр круга. В случае если ребенок не смог поймать мяч, раздаётся свисток и судья показывает жест – согнутые руки подняты вверх ладонями к лицу. Этот игрок остается на своем месте в кругу. Выигрывает тот, кто ни разу не уронил мяч или,

если таковых нет, тот, кто уронил его наименьшее количество раз. Игра останавливается свистком.

### **Горячий мяч**

Дети становятся в круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга. По свистку они выполняют быстрые передачи мяча друг другу (кроме соседних игроков) любым способом. Если игрок долго держит мяч (по усмотрению судьи), то он выбывает из игры (раздается свисток и судья показывает жест – согнутые руки подняты вверх ладонями к лицу). Игра длится до тех пор, пока не останется один ловкий игрок, который определяется жестом судьи – взмах руки в сторону победителя. Окончание игры сопровождается продолжительным свистком и жестом судьи – скрещение рук над головой – означающим окончание игры.

### **Мяч через сетку**

1 вариант. Дети становятся парами напротив друг друга и по свистку выполняют передачи через сетку (веревку) разными способами, стараясь не уронить мяч.

2 вариант. Дети делятся на две команды. Каждая команда, разделившись пополам, становится в колонну напротив друг друга через сетку. По свистку игроки выполняют передачи, стараясь не уронить мяч. Каждый игрок, выполнивший передачу, уходит назад в свою колонну.

Побеждает пара (команда), выполнившая наибольшее количество передач мяча без падения его на землю. После окончания игры раздается свисток, и показывается жест (скрещение рук над головой), означающий окончание игры.

### **Распределение игроков на команды**

При организации тренировочной игры в пионербол или подвижных игр с мячом также важным моментом является распределение игроков на команды. Оно может осуществляться разными способами. Ниже приведены несколько из них.

*По расчету.* Производится расчет на первый – второй, соответственно игроки №1 оказываются в одной команде, №2 – в другой.

*По распределению.* Взрослый делит детей на команды по своему усмотрению. (Данный способ распределения игроков используется на начальном этапе обучения игре с целью уравнивания сил в командах.)

*По цвету.* Дети делятся на две команды в соответствии с цветом своей футболки.

*По выбору капитана.*

1 вариант. Назначаются два капитана, которые выбирают себе команду на свое усмотрение.

2 вариант. Деление проводится в виде игры. Все игроки делятся на пары, кроме капитанов. Каждый игрок в паре зашифровывает свое имя названием фрукта, овоща, птицы, игрушки и т.д. (например, 1 пара – апельсин и мандарин, 2 пара – мотоцикл и машина и т.п.), затем предлагают капитану сделать выбор, задавая вопрос: «Что ты выбираешь – апельсин или мандарин?» После сделанного выбора игрок, зашифрованный под тем названием, который выбран этим капитаном, становится членом его команды, соответственно другой игрок переходит в другую команду.

*По желанию детей.* Дети самостоятельно делятся на две команды. (Данный способ чаще используется на этапе совершенствования игры.)

## **Подвижные игры и игровые упражнения для обучения элементам «Пионербола»**

### **Значение игр**

В нашем детском саду "Родничок" отдается предпочтение подвижным играм и упражнениям с мячом. Это также элементы игры в «Пионербол». Мяч имеет форму шара. Никакое другое тело не имеет большей поверхности



соприкосновения с ладонью, которое дает полноту ощущения формы. Шар оптимально задействует все анализаторы – двигательный, вестибулярный, зрительный, тактильный, что усиливает эффект положительного воздействия на совершенствование точных движений рук и пальцев и психическое состояние ребенка.

### **Игровые упражнения для обучения элементов спортивной игры «Пионербол»**

**«Передай - не роняй!».** Совершенствовать умение ловить мяч, брошенный воспитателем или товарищем на различном расстоянии. Способствовать развитию глазомера, координации движений.

**«Подбрось, поймай!».** Создать условия для совершенствования двигательных навыков: подбрасывать мяч вверх и ловить его двумя руками, не прижимая к груди.

**«Подбрось одной рукой, поймай двумя руками».** Создать условия для овладения детьми игрой «Пионербол». Упражнять в подбрасывании мяча одной рукой и ловле двумя руками. Развивать ловкость.

**«Ходим, бросаем, ловим».** Освоение детьми игры «Пионербол», формировать навык игры в команде, чувство сплоченности. Упражнять в подбрасывании мяча и ловле его в движении. Укреплять крупные, мелкие мышцы обеих рук.

**«Не урони, внимательно смотри!».** Продолжать учить играть в «Пионербол», закреплять правила игры. Совершенствовать умение перебрасывать мяч в парах через сетку. Развивать двигательную реакцию детей, точность, координацию движений. Воспитывать чувство сплочённости.

**«Кого назвали, тот ловит мяч».** Помочь в освоении игры «Пионербол», отрабатывать умение ловить мяч двумя руками, перебрасывать мяч через сетку. Закреплять умение передвигаться по площадке, быстро реагировать на сигнал.

**«Мяч водящему».** Закреплять умение ловить мяч и бросать друг другу двумя руками. Способствовать развитию координации движений. Воспитывать уверенность в своих силах.



**«Передал – садись».** Продолжать формировать навык игры в команде, соблюдая правила игры. Совершенствовать умение бросать мяч друг другу. Развивать реакцию, глазомер.

**«Успей поймать!».** Продолжать учить играть в «Пионербол», закреплять умение передавать – ловить мяч, координировать свои действия с действиями товарищей. Развивать выносливость, быстроту.

**«Перебрось мяч через сетку из-за головы».** Продолжать освоение детьми игры «Пионербол». Совершенствовать умение перебрасывать мяч через сетку из-за головы. Развивать умение анализировать свои движения и движения товарищей. Воспитывать дружеские отношения.

**«Мяч через сетку от груди».** Создать условия для игры «Пионербол». Закреплять умение бросать мяч через сетку от груди, соблюдать правила. Воспитывать толерантное отношение.

**«Сделай три шага!».** Обеспечить условия для игры «Пионербол». Закреплять правило: делать только три шага к сетке, чтобы перебросить мяч на сторону соперника. Приучать слушать сигнал. Развивать внимание, быстроту, ориентировку в пространстве.

**«У кого меньше мячей!».** Продолжать тренировку по обучению игре «Пионербол», совершенствовать навыки перебрасывания мяча через сетку разными способами. Развивать быстроту, ловкость. Формировать умение играть в командах.

**«Играй, играй мяч не теряй».** Создать условия для игры «Пионербол», закреплять правила игры. Формировать умение управлять мячом, уметь слушать сигнал. Развивать выносливость, глазомер. Укреплять дыхательную систему.

### **Подвижные игры для обучения элементам «Пионербола»**

#### **«Успей поймать мяч!»**

Играющие становятся в 2 колонны на расстоянии 2-2.5 м. Мяч в руках у водящего. По сигналу он бросает мяч игроку, стоящему первым, который поймав мяч, возвращает его водящему и приставными шагами перемещается в конец своей колонны. Второй

игрок подходит к черте и то же ловит мяч и так далее. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки вернутся на свои места.

#### **«Летучий мяч»**

Дети делятся по трое. Двое игроков становятся друг против друга на расстоянии 2.5-3м. и принимают стойку игрока в пионерболе. Затем перебрасывают мяч друг другу 2 руками от груди. Третий ребенок встает между ними и старается поймать мяч или коснуться его рукой. Если ему это удастся, то он меняется местами с ребенком, бросившим мяч. Перед броском дети могут выполнить дополнительное движение - бросать его вверх, вниз.

#### **«Стой!»**

Дети становятся в круг. Водящий с мячом в центре. Он подбрасывает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Ребенок, чье имя прозвучало, бежит за мячом. Остальные игроки разбегаются в разные стороны. И как только ребенок берет мяч в руки, водящий дает сигнал «Стой!». После этой команды все играющие останавливаются.

#### **«Точно водящему»**

Дети стоят по кругу, в середине которого находится водящий с мячом, который бросает мяч игрокам от груди, перемещающимся по кругу приставными шагами. В момент получения мяча необходимо остановиться, точно выполняя передачу сверху двумя руками водящему.

#### **«5 подач точно в цель!»**

Команды выстраиваются в шеренгу за лицевыми линиями площадки. Игроки обеих команд по очереди выполняют по 5 подач, стремясь попасть в обручи. Если мяч попал в обруч в зоне 1, игроку начисляют 1 очко и т. д. Побеждает команда, набравшая больше очков.

#### **«Сумей принять!»**

Команды парами располагаются друг напротив друга. По сигналу, игроки одной команды посылают мяч игрокам другой, которые стремятся принять его и отправить в обратном направлении. Каждый выполняет по 10 подач, затем игроки меняются местами.

### **«Перестрелка»**

Участники делятся на две команды и располагаются на противоположных сторонах игрового поля. Игра ведётся через волейбольную сетку, опущенную до 1 метра. Команды строятся в одну шеренгу на лицевой линии игровой площадки. По сигналу, игроки бегут к своим мячам и первый, кто взял мяч, выполняет нападающий удар в прыжке и старается попасть («выбить») игрока соперника. Если игрока выбили он уходит в «плен», но если игрок поймал мяч, то забирает в «плен» того, кто выполнял удар. Игру можно усложнить, если использовать 4 мяча. При этом участники должны видеть и контролировать положение всех мячей, чтобы поймать или увернуться от мяча. Это позволяет вырабатывать периферическое зрение.

### **«Играй, играй - мяч не теряй!»**

Дети располагаются на площадке, каждый свободно играет с мячом, после сигнала все должны как можно быстрее принять стойку игрока: ноги полусогнуты в коленях, мяч в двух руках у груди.

### **«У кого меньше мячей»**

Дети образуют две равные команды, каждая берёт несколько мячей, по сигналу игроки начинают перебрасывать мячи на сторону соперника удобным способом. После второго сигнала выясняется у кого меньше мячей на площадке.

### **«Успей поймать!»**

Дети встают по кругу, водящий в середине. Перебрасывание мяча с одной стороны круга на другую, водящий должен поймать мяч или коснуться его рукой, если ему это удаётся он встаёт в круг, а в середину идёт тот, кто последним бросил мяч.

### **«Мяч водящему»**

Дети делятся на 4 группы, каждая образует круг, в центре каждого круга водящий с мячом. По сигналу водящие бросают мяч своим игрокам, стараясь не уронить, и получают его обратно. Побеждает команда, ни разу не уронившая мяч.

### **«Кого назвали, тот ловит»**

Дети передвигаются по площадке, каждая команда со своей стороны сетки, быстро реагируя на сигнал, ловя мяч двумя руками. Мяч бросать в направлении ребёнка имя, которого называют.

### **«Займи свободный кружок»**

На полу, в разных местах, кладутся обручи на расстоянии 1,5 м один от другого. Все дети, за исключением водящего, становятся в них, затем перебрасывают мяч товарищам в разных направлениях. Водящий, находясь между обручами, старается поймать мяч на лету или хотя бы коснуться его рукой. Если водящему удаётся это сделать, воспитатель даёт свисток. По свистку игроки, находящиеся в обручах, меняются местами, а водящий старается занять любой из обручей. Кто не успел занять обруч, тот становится водящим.

### **«Попади мячом в обруч»**

Дети распределяются на две команды по 6 человек, строятся в колонну, затем перебрасывают мячи поочередно через сетку, стараясь попасть в обруч, где находятся защитники. Защитники в обручах ловят мяч над ним.

### **«Ловкий мяч!»**

Дети делятся на две команды, которые разделяет волейбольная сетка. У каждой команды по два мяча. По сигналу игроки перебрасывают мяч с любого места, так, чтобы соперники не смогли поймать мяч. Если удастся «заземлить» мячи на стороне соперника, то ей зачисляется очко.

### **«Передай - не роняй!»**

По сигналу, дети, стоя в кругу, начинают передавать мяч друг другу снизу двумя руками в заданном порядке. Мяч передавать не сильно и точно, при передаче делать обманные движения для соперников.

### **«Подвижная цель»**

Дети встают в большой круг, перед их ногами должна быть линия. Выбирается водящий: он должен встать в центр круга. После

сигнала, дети должны начать бросать мяч друг другу и, выбрав момент, попасть им в водящего. Водящий в это время бегаёт по кругу и пытается увернуться от мяча. Дети не должны заступать за черту, если водящий поймает мяч, из игры он не выбывает.

#### **«Ловишка с мячом»**

Дети стоят по кругу, передают мяч из рук в руки, произнося: «Раз, два, три — мяч скорее бери! Четыре, пять, шесть — вот он, вот он здесь! Семь, восемь, девять — бросай, кто умеет». Последний, к кому попал мяч, говорит: «Я!», выходит в середину и бросает мяч, стараясь осалить разбегающихся в стороны детей. Правила: передавать мяч, точно согласуя движения с ритмом произносимых слов, тот, кого запяtnает мяч, пропускает один кон игры; мяч бросать, целясь в ноги.

#### **«Снайперы»**

Играющие делятся на две команды. В каждой команде выбирается "снайпер", остальные становятся обычными игроками. Размещаются таким образом, что «снайпер» находится напротив своей команды. "Снайпер" первой команды перебрасывает мяч своей команде, пытаясь при этом попасть в любого игрока второй команды. Мяч ловит любой игрок первой команды, перебрасывает своему "снайперу", опять же, при этом, пытаясь выбить игрока второй команды. В случае, если игрока выбивают, он не выбывает из игры, а переходит за линию поля и начинает дальше помогать своему "снайперу". В случае, если игрок команды поймал мяч "с лету", мяч переходит к этой команде и уже они начинают перебрасываться со своим "снайпером". Мяч, пойманный от земли, не считается — игрок выбывает с игрового поля.

#### **«Вызов номеров»**

Участники выстраиваются в колонны по одному, одна рядом с другой. Игроки каждой команды должны рассчитать по порядку номеров и запомнить свои номера. Педагог называет какой-либо порядковый номер, а пары игроков под этим номером выполняют задание. После каждой пробежки начисляются очки: 2 — победителю и 1 — побежденному. За невыполнение пробежки группа не получает ни одного очка. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

### **«Быстро возьми – быстро положи!»**

Игроки построены в 2-4 колонны. В 8-10 м от них на полу находятся мячи. По сигналу, стоящие впереди выбегают, берут мячи, возвращаются и отдают мяч следующим игрокам, а сами уходят в конец колонны. Игрок, получив мяч, должен проделать тот же путь. Выигрывает команда, которая первой закончит игру и сделает меньше ошибок.

### **«А ну-ка, отними!»**

Участники располагаются по кругу. Они размыкаются на расстояние вытянутых рук. Выбирают водящего (или двух), который выходит в середину круга. Стоящие по кругу игроки начинают перебрасывать между собой мяч. Водящий бегаёт в середине круга и 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 идёт тот игрок, который последним бросил мяч, а водящий становится в круг.

### **«Гонка мячей по кругу»**

Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы (первых и вторых номеров). В каждой группе играющие выбирают ведущих. Они должны стоять на противоположных сторонах круга. По сигналу, ведущие начинают перебрасывать мяч только игрокам своей группы, в одном направлении. Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему. Для игры необходимо два мяча разного цвета. Чтобы дети поняли правила игры, сначала надо провести ее с небольшой группой (8—10 человек).

### **«Горячий мяч»**

Выбирается водящий, все остальные участники игры встают, образуя круг. Водящий встает в центр этого круга. Начинаем игру. Дети перебрасывают друг другу мяч. Цель водящего: осалить того, у кого в руках мяч. Если ему это удалось, то игрок встает на место водящего, а водящий занимает место в кругу, среди других игроков.

### **«Падающая палка»**

Участники строятся в круг диаметром 6—7 м, рассчитываются по порядку. В центре круга - водящий, который придерживает за верхний конец палку, находящуюся в вертикальном положении. Водящий вызывает номер кого-либо из игроков и отпускает верхний конец палки. Тот, кого вызвали, должен сделать выпад и, не дав палке упасть, подхватить ее. Если он успел выполнить задание, то возвращается на свое место, а если не успел, - заменяет водящего, и игра продолжается. Постепенно расстояние к палке увеличивается, а играющие выполняют бег с последующим прыжком и остановкой. Вариант: с освоением навыка передвижения к палке ее можно заменить мячом и проводить игру «Падающий мяч».

### **«День и ночь»**

Две команды стоят на середине площадки спиной друг к другу на расстоянии 1,5 - 2 м. Одна команда — «день», другая — «ночь». У каждой команды на своей стороне площадки «дом». После слов водящего «день», «день» быстро убегает в свой «дом», а «ночь» догоняет. Затем все становятся на прежние места, подсчитывают пойманных. Игра повторяется. Выигрывает команда, которая больше поймает соперников. Варианты: команды называются «вороны» и «воробьи»; играющие стоят не спиной друг к другу, а боком, лицом, сидя.

### **«Чей отскок дальше»**

Игра проводится в спортивном зале или в любом месте, где есть стенка. Игроки поочередно бросают теннисный (резиновый) мяч о стенку снизу (сверху) одной рукой. Фиксируется дальность отскока. Чей отскок дальше, тот победитель. Вариант: ограничить участок стенки, о которую производятся броски мяча.

### **«Кто дальше бросит»**

Участники делятся на 3—4 группы и выстраиваются в шеренги (одна за другой). Каждый игрок первой шеренги держит маленький набивной мяч (хоккейный или теннисный). Судьи находятся в стороне от линии бросков. У линии метания, расположенной в 2 м от первой шеренги, обозначены линии бросков: на расстоянии 10 м — первая, на

расстоянии 12 — вторая и т. д. По сигналу игроки первой шеренги по очереди бросают мячи одной рукой снизу или сверху. Судьи оценивают каждый бросок в очках: мяч, брошенный за первую линию — одно очко, за вторую — два очка и т.д. Вариант: броски выполняются через веревку, натянутую на определенной высоте (2м); каждый делает по два броска (правой и левой рукой).

### «Точная подача»

Перед игрой две команды строятся в шеренги за лицевыми линиями площадки, которая по обеим сторонам сетки разделена на несколько квадратов. В каждом квадрате — цифра, обозначающая количество очков, начисляемое за попадание после подачи в этот квадрат. Первый игрок одной из команд берет мяч, называет цифру и посылает мяч через сетку заранее обусловленным способом подачи. Если мяч приземлился точно в указанной зоне, игрок получает соответствующее количество очков. Если же он упал в другую зону, из названного игроком числа высчитывают 2 очка. В том случае, когда мяч заденет сетку или игрок, подавая, переступит за линию подачи, очки не начисляются. Игрок, выполнив подачу, встает в конец своей колонны. Подачи выполняются командами поочередно. Итоги подводят тогда, когда каждый участник игры будет в роли подающего (один или два раза). Сумма очков определяет команду победительницу.







---

**Друг весёлый, мячик мой!  
Всюду, всюду он со мной!  
Раз, два, три, четыре, пять...  
Хорошо мне с ним играть!**



**МБДОУ детский сад №1 "Родничок"  
Новосибирская область, г. Карасук**