**Ігри**

Ігри на знайомство

1. **Гра “Про мене сказали б...”**

Учасники сидять у колі, кожен по черзі говорить фразу, яка розпочинається зі слів: “Мій (хтось) сказав би про мене, що ...”

1. **Гра “Запам’ятай ім’я”**

На першому етапі для проведення цієї гри знадобиться 1 м’яч, учасники гри утворюють коло. В колі кожна людина по черзі називає своє ім’я. Потім хтось кидає м’яч навмання комусь та називає його ім’я. Тоді відправляє м’яч іншому, і так доти, доки м’яч не обійде по колу і не потрапить до рук ведучого. На ІІ етапі називаючий повинен зробити два послідовних кидки наліво, називаючи імена, і потім повторити те саме направо. Тому в гру потрібно ввести 2 м’ячі.

1. **Гра “Паличка” (поки не всі імена ще добре знайомі)**

В центрі кола ведучий. У нього — зроблена з паперу або з газет “паличка”. Один з учасників починає, говорячи: “Сашко, Микола...” (своє ім’я називає та іншого). Ведучий (гравець, що в центрі кола) повинен торкнутися паличкою Миколу, поки той не встиг назвати після свого імені ще чиєсь. Якщо він встигає, міняються ролями.

1. **Гра “Тік-так”**

Всім учасникам пропонується дізнатися імена своїх сусідів справа та зліва. Після цього ведучий підходить до будь-кого із учасників і промовляє “Тік” або “Так” і рахує до 5 (10). Учасник, до якого звертався ведучий, повинен встигнути назвати ім’я сусіда справа (при “так”), зліва (при “тік”).

1. **ім’я і свої уподобання (“Бінго”)**: без допомоги ножиць створити ляльку, використовуючи метод обривання. Для цього потрібно скласти папір навпіл. На руках, на голові, на ногах вписати потрібну інформацію (улюблена страва, улюблена книга, улюблений колір, улюблений музичний жанр, улюблене місце відпочинку). За цією інформацією граючий шукає собі 4—5 товаришів (відповідь має бути аналогічною) і вигукує: “Бінго!” (це означає, що групу створено).
2. **Гра-руханка “Подарунок”**

Діти стоять в колі. Кожен з них придумує, який подарунок він хотів подарувати сусіду зліва. По черзі за допомогою міміки і жестів пояснює тому, кому дарує. Допускається підказка, але така, в якій не міститься назви даного предмета, а тільки його опис.

1. **“Пастка”**

Гравці утворюють два кола. Внутрішнє коло, взявшись за руки, рухається в одну сторону, а зовнішнє в другу. За командою ведучого обидва кола зупиняються. Діти, що стоять у внутрішньому колі, піднімають руки вверх, утворивши ворота. Решта то вбігають в коло, проходячи за воротами, то вибігають з нього.Раптово подається друга команда: “Ворота”. Руки опускаються, і ті, хто залишився в середині кола, залишаються в колі. Вони залишаються у внутрішньому колі і беруться за руки з тими, хто там є. Після цього гра знову продовжується. Коли в зовнішньому колі залишиться мало граючих, з них утворюється внутрішнє коло.

1. **Знайомство за 5 хвилин**

Запрошуємо до гри декілька пар. Виводимо їх за двері, де вони мають якнайкраще познайомитися за 5 хвилин. Посеред залу стоять два стільці. Через 5 хвилин запрошуємо першу пару сісти на стільці, але плечима один до одного. Даємо їм по 3 питання із залу (напр. “Якого розміру взуття в твого партнера?” і т.д.). За кожну правильну відповідь пара отримує 1 очко. Переможцями стають ті, хто набирає найбільшу кількість очок.

1. **“Розмови з паличкою”**

По черзі говорять всі учасники групи. Перший, тримаючи паличку, описує подію зі свого життя протягом 30 сек. Потім паличка переходить до наступного учасника, який має підсумувати попердню розповідь, а потім розповісти свою історію. Слідкуйте, щоб підсумовування включало в себе всі основні пункти розповіді.

1. **Зелений крокодил.**

Всі говорять свої імена по порядку. Після цього беремо в руку якийсь предмет (напр., ручку) і говоримо: “Це зелений крокодил, а я (називаємо своє ім’я)”. Наступний починає спочатку, повторюючи ім’я попереднього учасника і додаючи своє. Хто збився, вибуває або дає фант. Гра допомає краще запам'ятати імена всіх.

1. **Гра — знайомство.**

Всі присутні розраховуються по порядку. Завдання: попарно (напр. перший і другий номер і т.д.) за 5 хвилин мають познайомитися між собою, а тоді представляють не себе, а свого сусіда (ім'я, де навчається і т.д.). Хто найкраще представить свого сусіда отримує приз.

1. **Компот**

Всі стоять в колі, а ведучий — посередині кола. Ведучому потрібно знати всіх поіменно. Завдання: кожному з учасників познайомитися із своїми сусідами справа та зліва. Після цього ведучий, звертаючись до будь-якого учасника в колі, каже слово “грушка”, на яке цей учасник мав би назвати ім’я свого сусіда справа. На слово “сливка” — ім’я сусіда зліва. На команду ведучого “компот” — учасники гри перемінюються місцями і швиденько знайомляться. Якщо відповідь учасника гри буде неправильна, він стає замість ведучого. Гра продовжується доти, поки всі гарно не познайомляться.

1. **Гра “Знайомство”.**

Учасники стають у 2 кола (велике і мале) та під музику рухаються у різні сторони (можна за сигналом свистка). Коли музика припиняється, члени внутрішнього кола обертаються кругом і знайомляться з тими, хто у зовнішньому колі. (напр. “Як звати, де проживає?” і т.д.). Потім навпаки. Гра продовжується доти, поки всі не перезнайомляться. Пізніше можливий конкурс: “Хто краще познайомився”.

1. **Дівчатка-хлопчики**

Хлопчики сідають на одну лаву, а дівчатка на іншу. Хлопчики називають будь-які імена дівчаток. Якщо ці імена носять дівчинки, то вони встають і розповідають трохи про себе. Потім дівчатка називають будь-які імена хлопчиків. Це відбувається до тих пір, поки імена всіх дітей не будуть названі.

1. **Шпаргалка-нагадалка**

Кожен гравець отримує картку зі своїм ім’ям. Гравці діляться на 2 або 3 команди. У гру вступає 1-а група. Всі гравці цієї групи представляються, називаючи ім’я і прізвище, трохи розповідають про себе. Після цього всі картки з іменами гравців першого команди віддаються гравцям-суперникам. Вони, порадившись, повинні правильно роздати картки гравцям перші команди і згадати прізвище кожного. За кожну правильну відповідь команди отримує очко. Потім представляється другий команда.

1. **Пів слова**

Учасники гри сідають в коло і перекидають один одному м’яч. При цьому кидає голосно говорить перший склад свого імені; той, хто піймав м’яч, повинен швидко вимовити другий склад. Якщо назвав правильно, то кидав називає ім’я повністю. Якщо ім’я названо неправильно, то він каже “Ні”, і чекає, хто назве його ім’я правильно і т.д.

1. **Телефон довіри**

Хлопчики сідають навпроти дівчаток парами. Дівчатка пошепки повідомляють своє ім’я хлопчикові з своєї пари. Після цього хлопчик, який сидить у 1-му ряду каже сусідові ім’я своєї напарниці. Каже він тихо, щоб не почули інші хлопчики. Другий хлопчик говорить третє ім’я першого дівчинки і тієї, що сидить навпроти нього. Так до тих пір, поки не дійдуть до останнього хлопчика: він називає імена всіх дівчат по черзі. Якщо ім’я названо правильно, то дівчинка встає, якщо ні — залишається сидіти. Потім дівчатка дізнаються імена хлопчиків і т.д. виграє та команда, яка була більш точною.

1. **Відкриємо серце один одному**

Кожен гравець отримує жетон у формі сердечка, на якому він пише своє ім’я. Ведучий йде з капелюхом по колу. Гравці голосно називають свої імена і опускають сердечко у капелюх. Завдання гравців: витягнути з капелюха сердечко, прочитати ім’я і віддати його хазяїну.

1. **Батарея**

Діти стають у лінію, тримаючись за руки. Вибирається ведучий-водопровідник. Він стає спиною до гравців і говорить: “Вода пішла”. Після цього діти по черзі називають свої імена. Коли дійдуть до останнього, гравці продовжують називати імена у зворотному напрямку (2—3 рази). Після цього ведучий каже “Кран перекритий”, повертається обличчям до гравців і називає їхні імена. Кожна правильна відповідь — очко. Після цього вибирають нового ведучого, гра поновлюється.

1. **Листоноша**

Діти діляться на 2 команди. Перший гравці підбігають кожен до свого стільця, на яких лежать маленькі конверти (по числу учасників). На зворотному боці написано ім’я адресата з іншої команди. Прочитавши ім’я адресата, “листоноша” голосно вигукує його, а адресат піднімає руку і кричить: “Це Я!” Потім він відправляється за черговим листом. Виграє найшвидша команда. Організатори на зворотному боці карток можуть написати значення імен. Ці картки в кінці гри можна оголосити і подарувати.

1. **Назвіть**

Всі стоять в колі, тримаючи витягнуті руки перед собою. Початківець гру кидає м’яч через центр кола одному з учасників і називає при цьому своє ім’я. Після кидка він опускає руки. Після того, як м’яч обійде всіх, і всі опустять руки, гра починається по другому колу. Кожен з учасників кидає м’яч тій людині, якій він кидав в перший раз, і знову називає своє ім’я.

Третій раунд цієї гри дещо змінений. Знову ж всі стоять у колі з витягнутими руками, але тепер учасник, що кидав м’яч повинен назвати своє ім’я, що зловив м’яч робить те ж саме і т.д.

Після проведення цієї гри (на її проведення витрачається 10—15 хвилин) цілком реально запам’ятати до 20 імен.

Ігри з м'ячем

1. **НАЗДОЖЕНИ М'ЯЧА.**

Суперники стають спиною один до одного на відстані 3-х кроків. У кожного в руках -м'яч. За сигналом ведучого, вони кидають м'яча через голову назад, а самі поспішають вперед за м'ячем суперника.Перемагає гравець, який швидше наздогнав м'яча і повернувся на початкову лінію.

1. **НОГОЮ ПО КУЛІ**

Перед черговим гравцем на відстані 5 метрів кладуть повітряну кулю. Зав'язують очі хустинкою. Гравець повинен підійти до кулі і розчавити її ногою. Перемагає той, хто перший знешкодить повітряну кулю.

1. **ЗА М'ЯЧЕМ**

Ведучий з м'ячем в руках стоїть між двома командами, гравці яких розподіляються за номерами (перший, другий, третій тощо). Кидаючи м'яча вперед, ведучий називає якийсь номер. Гравці обох команд з цими номерами стрімголов поспішають за м'ячем. Той з них, хто перший добіжить і схопить його, приносить своїй команді очко. Виграє команда, гравці якої наздоженуть м'яча більше разів.

1. **РУХЛИВИЙ РИНГ**

На майданчику кладуть зв'язаний на краях канат. Його беруть у руки четверо гравців і, розтягуючи у чотири боки, утворюють своєрідний ринг. За п'ять метрів від кожного гравця встановлюють м'ячі. За знаком судді гравці намагаються дістатися до свого м'яча, не випускаючи канат з рук. Хто перший ударить ногою по м'ячу, оголошується переможцем.

1. **КЕНГУРУ**

Гравці шикуються на лінії старту. За сигналом судді вони затискують між ногами великого м'яча і починають скакати до лінії фінішу, що знаходиться за 10-15 кроків від лінії старту. Якщо м'яч випадає, його потрібно підняти з того місця і продовжити стрибки. Гра буде цікавішою, якщо м'яча передавати як естафету.

1. **ХТО ШВИДШЕ**

За сигналом керівника перші гравці команд передають м'яча другим, ті - третім і т. д. Останній гравець кладе м'яча на підлогу. В цей час керівник подає сигнал. Команда-переможниця робить крок уперед від лінії старту. Друга команда відступає на крок назад. Гра триває в такій же послідовності, лише з тією різницею, що м'яча передають від останніх першому.Перемагає команда, яка швидше наблизилася до раніше зумовленої цілі. За правилами гри м'яч передається кожному, не пропускаючи жодного гравця. Після падіння м'яча, гравець повинен його підняти, стати на своє місце і продовжити гру. Порушення правил карається штрафом - команда відступає на один крок.

1. **СВОЇ ДО СВОЇХ**

Учасники розподіляються на групи, які складають не менше трьох дітей. Кожній трійці видають повітряні кулі однакового кольору. За знаком ведучого, діти вільно бігають з кульками по кімнаті. Раптом ведучий каже: «Раз, два три! Знайдіть свої кольори!»Діти з однаковими кольорами повинні швидко зібратися докупи. Та з трійок, що не встигає цього зробити, вибуває з гри. Перемагає остання трійка.

1. **БІГ З М'ЯЧЕМ**

Гравці стають у дві колони. За 15-20 кроків встановлюється стійка для повороту. У руках перших учасників ракетка і маленький м'ячик. За сигналом перші гравці з обох колон розпочинають біг, тримаючи поперед себе ракетку з м'ячем. Якщо м'ячик упаде, учасник повинен його підняти і продовжити біг з того місця, де він упав. Обігнувши стійку, гравці повертаються назад і передають ракетку з м'ячиком черговому учасникові змагань.Команда, що першою закінчила біг, - стає переможницею.

1. **КОЛЬОРОВІ М'ЯЧІ**

У грі беруть участь дві команди. У команди «синіх» м'яч синього кольору, у команди «зелених» м'яч зеленого кольору. На лінію старту виходять по одному учаснику від кожної команди, вони обмінюються м'ячами. За сигналом судді гравці одночасно кидають м'яча суперника якнайдалі, а самі біжать за своїм м'ячем і намагаються швидко повернутися на попереднє місце.Хто з цим завданням впорається раніше, одержує очко для своєї команди. Виграє команда, що здобуде найбільшу кількість очок.

1. **ЗВІРІ, ПТАШКИ, РИБИ**

Гравці стають колом. У центрі - ведучий з м'ячем у руках. Ведучий кидає м'яча одному з гравців і говорить: «Звір». Гравець, який впіймав м'яча, повинен швидко назвати когось з тваринного світу і кинути м'яча ведучому. Якщо ведучий після кидка м'ячем скаже: «Риба» або «Птах», то гравець називає якусь рибу або пташку.Гравець, який затримався з відповіддю або помилився, вибуває з гри.

1. **ВЛУЧИ В ОБРУЧ**

Четверо учасників гри стають попарно на деякій відстані один навпроти одного. Двоє з них перекочують поміж собою обруч, переплетений посередині мотузками. А двоє кидають м'ячики, намагаючись збити його. Потім гравці змінюють ролі.

1. **ПОЗБИРАЙ ІГРАШКИ**

До перекладини чи до сука дерева прив'язують мотузок, до якого підвішують м'яча, котрий ледве не торкається землі. Під деревом розкладають кілька іграшок. Один з гравців відводить м'яча до рівня голови, після чого відпускає його і миттю кидається слідом за ним. За той час, поки «маятник-м'яч» колихнеться назад, гравець повинен зібрати якнайбільше іграшок і повернутися з ними на своє місце. Це завдання він має виконати так, щоб його не зачепив м'яч.

1. **ПОКИ М'ЯЧ У ПОВІТРІ**

На землі окреслюють коло діаметром 1 метр. Учасник гри стає у коло з маленьким м'ячем, позаду нього лежать 5-Ю невеличких предметів (м'ячики, кубики, іграшки тощо). Гравець підкидає м'яча над собою. Поки м'яч перебуває у повітрі, гравець повинен зібрати якнайбільше предметів, а потім упіймати підкинутого м'яча. Перемагає гравець, який зібрав найбільше предметів і впіймав м'яча.

1. **ЇЗДА НА М'ЯЧІ**

Гравці розподіляються на групи по троє учасників і шикуються на лінії старту. Кожна група має футбольного м'яча. За сигналом ведучого двоє гравців ставлять третього на м'яч і підтримують з боків. Гравець, перебираючи ногами, котить м'яча до фінішу.Трійка, що прийшла першою, стає переможницею.

1. **ВИБИЙ М'ЯЧА З РУК**

Гравці утворюють коло. Вибирається ведучий, який перебуває поза колом. За сигналом ведучого гравці передають м'яча один одному. Завдання ведучого: наздогнати м'яча і вибити його з рук або хоча б торкнутися рукою. Гравцям забороняється перекидати м'яча через учасників. Якщо ведучому пощастило вибити м'яча, він стає у коло на місце того, у кого був м'яч. Гравець, який втратив м'яча при передачі, стає ведучим.

1. **ВДАР, НЕ ДИВЛЯЧИСЬ**

Перед м'ячем встановлюється м'яч на відстані 4-6 метрів. Учаснику змагань зав'язують очі зав'язкою. Йому потрібно підійти до м'яча і влучити у нього ногою.Виграє той з гравців, хто успішно виконав завдання.

1. **ГРАМАТИЧНА ГРА**

Гравці беруть м'яча і стають кружком. Перший учасник, кидаючи м'яча, називає будь-яке слово-іменник. Той, хто спіймав м'яча, кидає його третьому гравцеві, називаючи при цьому прикметник. Той в свою чергу називає дієслово. Наприклад: перший: «Кіт», другий: «рудий», третій: «грається». А разом: «Кіт рудий грається».

1. **ВЛУЧИ У ХВІСТ ДРАКОНА**

Гравці розподіляються на дві групи. На землі окреслюється коло діаметром 8 метрів. Одна група перебуває в середині кружка, а друга - поза ним. Команда в кружку стає у потилицю один одному, тримаючи двома руками за пасок попереднього гравця. Таким чином, утворюється щось схоже на «дракона». Гравці, що стоять поза колом, намагаються влучити м'ячем у «хвіст» -тобто в останнього гравця колони. «Дракон» захищає свого «хвоста», рухаючись у колі й змінюючи напрямок. Голова «дракона» (перший у колоні) має право ловити м'яча двома руками. Якщо м'яч влучив у останнього учасника, той вибуває з гри, а «хвостом» стає передостанній гравець.Перемагає та з команд, яка протримається в середині кружка довше за другу.

1. **ВИБИЙ М'ЯЧА З КРУГА**

Беруть участь дві команди по чотири дитини. На землі окреслюється велике коло. Гравці розміщуються у колі. Учасники ведучої команди починають передавати м'яча ногами один одному. Завдання суперників: відібрати м'яча у суперників і вибити його з кола. Через п'ять хвилин гри команди міняються місцями.Перемагає команда, гравці якої більшу кількість разів спромоглися вибити м'яча з кола.

1. **ЕСТАФЕТА З М'ЯЧАМИ**

Учасники гри розподіляються на дві команди, кожна обирає капітана. На майданчику окреслюють дві паралельні лінії, за однією шикуються команди, за другою стають капітани, кожний лицем до своєї команди. У них в руках по м'ячу.За сигналом ведучого обидва капітани одночасно кидають м'ячі тим, хто стоїть попереду у своїх командах.Упіймавши м'яча, гравець кидає його своєму капітанові, а сам займає останнє місце в колоні. Потім капітан кидає м'яча другому гравцеві, а одержавши його назад, - третьому...Виграє команда, біля лінії якої раніше опиниться гравець, який першим впіймав м'яча, кинутого капітаном.

1. **СТРИБАЙЧИКИ**

Гравці сідають на баскетбольний м'яч, притримуючи його руками з боків. За сигналом ведучого вони стрибають уперед, осідлавши м'яча.Перемагає гравець, який першим дострибає до фінішу.

1. **ЛУНКИ**

У землі на одній лінії викопують ямки, відповідно до кількості гравців. Учасники стають з обох сторін лунок, кожний біля своєї. Крайні гравці стають обличчям один до одного. Один з крайніх гравців котить м'ячика зверху лунок. Якщо м'ячик не зупиниться в жодній з лунок, тоді другий крайній гравець кидає його назад. Утому випадку, коли м'ячик застряне у чиїйсь лунці, всі учасники розбігаються, а її господар кидає його, намагаючись влучити в будь-кого з гравців. Гравець, у якого влучено м'ячиком, підхоплює його і кидає в іншого гравця. Змагання тривають доти, поки один з гравців промахнеться. Після цього гравці повертаються до своїх ямок і починають котити м'ячика знову.

1. **ДРАКОН**

У грі беруть участь дві команди в кількості 6-10 чоловік. Гравці шикуються один за одним в колону. Всі вони затискують м'ячі спиною і грудьми. За сигналом ведучого «дракони» поспішають до фінішу. Виграє команда, що дісталася до фінішу першою, не втративши жодного м'яча.

1. **УТРИМАЙ М'ЯЧА**

М'яча потрібно покласти на книжку, підняти її над головою так, щоб м'яч не скотився, і обережно опустити його.Перемагає гравець, який безпомилково виконає це завдання.

1. **ЗУСТРІЧНИЙ БІЙ**

На землі окреслюється лінія, що розподіляє майданчик навпіл. Дві групи гравців розміщуються по обидва боки. Кожній з груп видають по волейбольному м'ячу. Гравцям ставиться завдання: влучити м'ячем якнайбільше суперників. Вражені м'ячем гравці покидають майданчик. Гра триває п'ять хвилин, після чого ведучий підраховує число гравців, що вибули з гри, і оголошує переможницею одну з команд.

1. **ЗА М'ЯЧЕМ СУПЕРНИКА**

Гравці стають спинами один до одного на відстані 1 метра. В руках у кожного м'яч. За сигналом ведучого кидають м'яча через голову назад і кожний поспішає вперед за м'ячем суперника. Перемагає гравець, який швидше наздожене м'яча й повернеться на висхідну позицію.

1. **ДОНЕСИ М'ЯЧА**

Кілька пар гравців змагаються між собою, намагаючись якнайшвидше добігти до фінішу:

1. Покласти м'яча на плечі і притиснути його головами з обох боків.

2. Затиснути м'яча плечима.

3. Затиснути м'яча спинами.

4. Утримуючи м'яча, затиснути його лобами і рухатись боком.

Перемагає пара, яка дісталася фінішу першою без втрати м'яча.

1. **СПІРАЛЬБОЛ**

До дерева-або жердини завдовжки 2-3 метри прив'язується мотузка завдовжки 3-4 метри, до кінця якої прив'язують м'яча. Від жердини проводиться в різні боки лінія, що розподіляє ігровий майданчик на дві частини. Дві команди учасників стають по обидва боки лінії. За сигналом ведучого розпочинається гра. Одна з команд б'є по м'ячу ногою так, щоб він окреслив якомога більше кружків і щоб мотузок обвився довкола жердини якнайбільше разів. Гравці другої команди намагаються завадити цьому, ударяючи по м'ячу руками, відкидаючи його у напрямку суперника. Бити по м'ячу дозволяється без будь-якої черговості. Не дозволяється лише переступати лінію і бити по м'ячу, що перебуває на території суперника. Виграє команда, яка змусить мотузку повністю обкрутитися довкола жердини або дерева.

1. **ПІДНІМИ М'ЯЧА**

Тримаючи в кожній руці по палиці, гравець повинен підняти м'яча із землі до рівня плечей. Переможцем стає гравець, який зможе підняти й опустити м'яча.

1. **ЧЕМПІОНИ МАЛОГО М'ЯЧА**

Учасники змагань виборюють звання чемпіона малого м'яча. Ним стає гравець, у якого краще, швидше й без помилок виходить:

1. Кинути м'яча вгору і спіймати його спершу двома руками, потім лівою і правою.

2. Підкинути м'яча вгору, встигнути сісти і сидячи спіймати його двома руками, потім лівою і правою.

3. Кинути м'яча, ударяючи ним по землі то під лівою, то під правою ногою.

4. Сидячи, підкинути м'яча вгору, підхопити і спіймати його.

5. Ударити м'ячем об землю так, щоб він відскочив якнайвище (у кого вище).

6. Щосили ударити м'ячем об землю перед собою, а потім швидко обернутися на 360 градусів, спіймати його.

7. Стійка - ноги нарізно. Кинути м'яча стопами назад так, щоб він описав дугу над головою, випрямитися і впіймати м'яча двома руками перед собою.

8. Стійка - ноги нарізно. Відвести праву руку з м'ячем за спину, підкинути його так, щоб він перелетів через ліве плече, і спіймати лівою рукою. Після цього виконати все так само, але кинути м'яча лівою рукою, а спіймати правою.

9. Стати на відстані 5 метрів від стіни, кинути м'яча так, щоб він, вдарившись об землю, влучив у стінку, і від неї полетів назад.Після кидання виконати швидкий оберт на 360 градусів і спіймати м'яча.

10. Накреслити крейдою на стінці коло і, стоячи на відстані 5 метрів, кидати м'ячем у ціль.

11. Накреслити на асфальті крейдою коло і, стоячи на відстані 6 метрів, кидати м'яча, намагаючись влучити у центр.

12. Підкинути м'яча вгору, дочекатися, поки він упаде, а після відскоку його від землі спіймати.

13. Вдарити м'ячем об стінку, поплескати долонями і спіймати м'яча.

14. Ударити м'ячем об стінку, і поки він летить назад, підняти із землі кашкета і одягнути на голову, після чого спіймати м'яча.

15. Утримуючи у кожній руці по м'ячу, підкидати і ловити їх по черзі: лише правою, лише лівою, обидва м'ячі обома руками одночасно.

1. **ЧЕМПІОНИ ВЕЛИКОГО М'ЯЧА**

Гравці змагаються один з одним в таких конкурсах:

1. Ударити м'ячем у ціль. На стінці крейдою окреслюють мішень. Удари виконуються правою і лівою ногами з місця, потім – з розбігу.

2. На землі розкладають один за одним якісь предмети, необхідно обвести їх, ведучи м'яча ногою (то правою, то лівою).

3. Підняти руки з м'ячем якнайвище над головою, випустити його і спіймати на льоту.

4. Опертися лівою рукою об стінку, правою ударити м'ячем по стінці з-під руки, спіймати двома руками.

5. Ударити м'ячем об стінку, поплескати руками по колінах і впіймати м'яча.

6. Кидати м'яча то під лівою, то під правою ногою і ловити його.

7. Підкинути м'яча вгору, присісти, торкнутися землі руками, потім випростатися і впіймати м'яча спочатку двома руками, потім правою і лівою.

8. Перекидати м'яча один одному, сплеснувши в долоні, з поворотом, і з відскоком від землі.

9. Кидання м'яча в далину на відстань (хто далі).

10. Кидання м'ячем у партнера, що втікає.

11.Закидання м'яча в баскетбольний кошик з різної відстані.

12. На відстані 8 метрів від лінії встановлюють м'яч. Другим м'ячем потрібно влучити по м'ячу, щоб він закотився якнайдалі.

13. На відстані 8 метрів встановлюють кегель. Ударом ноги (правою, потім лівою) потрібно збити його.

14. Стоячи один навпроти одного і охопивши руками м'яча, намагатися відібрати другого м'яча у суперника, при цьому не віддати свого.

1. **ПЕРЕГОНИ З ПОВІТРЯНОЮ КУЛЕЮ**

Окреслюється лінія старту, а від неї на відстані 30-40 кроків - лінія фінішу. Двом-трьом гравцям дають повітряні кулі, які діти повинні переправити до фінішу, дмухаючи на них повітрям. Гру можна ускладнити, якщо організувати командні змагання, тоді половина гравців кожної з команд стають на двох лініях і змагаються доти, поки одна з команд виконає ігрове завдання першою.

1. **ЗАКОТИ ПОВІТРЯНУ КУЛЮ**

У грі беруть участь 5-6 дітей. Кожного гравця перев'язують мотузком довкола пояса таким чином, щоб його кінець звисав спереду до колін. До кінця мотузки прив'язують металеву гайку. Перед учасниками змагань кладуть повітряні кулі. За сигналом ведучого, гравці без допомоги рук, розгойдуючи гайку, б'ють нею по кулі, штовхаючи вперед. Перемагає гравець, який таким чином швидше закотить повітряну кулю до фінішної лінії.

1. **ЗАХИСТИ МІСТО**

Гравці стають кружком на відстані одного кроку, кожен з них має маленького м'ячика. Посередині кружка споруджено містечко, тобто встановлено кілька кеглів на такій відстані, щоб між ними міг вільно пройти м'ячик. Містечко охороняють троє сторожів. Гравці мають стояти на одному місці й ногою спрямовують м'яч у містечко. Той, хто зіб'є кеглю, стає на місце одного із сторожів.

За правилами гри сторожам дозволяється відбивати м'яча за коло. Хто з гравців пропустить його, вибуває з гри. Сторожі мають право під час захисту міста переходити з однієї сторони кружка на іншу. При цьому він може відбивати м'яча лише ногою.

1. **У ГРІ - ТЕНІСНІ КУЛЬКИ**

Гравці обох команд розподіляються на пари. Кожному з учасників дається тенісна ракетка і кулька. Спершу гравці стають перед стіною і одночасно починають відбивати кульку ракеткою від стінки. Наступні змагання: гравці ударяють тенісні кульки об стінку, ті повинні відбитися від підлоги і знову подолати шлях: ракетка - стінка - підлога-ракетка тощо. У заключних змаганнях обидва гравці ракетками перекидають тенісну кульку один одному. Хто з учасників змагань набере найбільшу кількість очок, стає переможцем.

1. **БІГ З ПАЛИЧКАМИ**

Гравці розподіляються на дві команди і стають на лінії старту парами. В руках вони тримають короткі палички, якими затискують волейбольні м'ячі. За сигналом перші пари повинні пробігти 15-20 метрів, обійти дерево або стілець і повернутися до своєї команди, не втративши м'яча. Якщо м'яч під час бігу впаде, гравці повинні його підняти, покласти на палички і продовжити біг з того місця, де упав м'яч. Пара, що дісталася фінішу першою, одержує очко для своєї команди. Виграє команда з найбільшою кількістю очок.

1. **ПОЛЮВАННЯ З М'ЯЧЕМ**

Учасники перебувають на майданчику. Один з гравців, ведучий, ударами ноги веде м'яча, намагаючись торкнутися ним до когось з гравців. Вони втікають, уникаючи дотику м'яча. Той із гравців, до кого торкнувся м'яч, стає ведучим, і гра триває. Після гри відзначають учасників, які жодного разу не були вражені м'ячем.

1. **КОЛОБОК**

Гравці стають колом на відстані витягнутих рук один від одного. Ведучий перебуває у центрі кола, його завдання - впіймати м'яча «колобка», якого гравці перекочують ударом ноги один одному. Робити це вони можуть у будь-якому напрямку, виконувати обманні рухи, однак при цьому не повинні покидати свої місця. Ведучий може спіймати «колобка» ногою, рукою, торкатися до нього. Коли це йому пощастить зробити, тоді він замінює гравця, чию передачу він перехопив. Відзначаються ведучі, які швидко затримали «колобок», і гравці, які жодного разу не ставали ведучими.

1. **ЧИЙ М'ЯЧ ПРУЖНІШИЙ**

Змагаються попарно. Гравці стають один навпроти одного і за знаком ведучого вдаряють м'ячем об підлогу. Чий м'яч вгору підскочить вище і опуститься на підлогу пізніше - стає переможцем змагань.

1. **ПЕРЕДАЙ М'ЯЧА СУСІДОВІ**

Гра проводиться на майданчику або ж у залі. Для гри потрібні два волейбольні м'ячі. Учасники стають колом, м'ячі перебувають на протилежних сторонах кола. За сигналом судді гравці передають м'ячі в одному напрямку якнайшвидше, щоб один м'яч наздогнав другого. Учасник, у якого одночасно опиняться два м'ячі, програє. Після цього м'ячі передаються на протилежні сторони і гра продовжується. Гравець, який втратив м'яча, повинен його підняти, стати на своє місце і продовжити гру. При передачі м'яча не можна пропускати гравців.

1. **ПЕРЕДАВ - СІДАЙ!**

Гравці розподіляються на дві-три рівні команди, які стають за лінією у колону по одному. Попереду кожної команди за 6-8 метрів стає капітан з волейбольним м'ячем. За сигналом капітан передає м'яча першому гравцеві своєї команди. Якщо він впіймав м'яча, то повертає його капітану, а сам сідає. Капітан кидає м'яча другому гравцеві тощо. Коли капітан одержить м'яча від останнього гравця, він піднімає його вгору, а вся команда швидко встає на ноги. Виграє команда, яка першою виконає завдання і її капітан здійме вгору м'яча. Гравець, який втратив м'яча, повинен його підняти, повернутися на своє місце і продовжити передачі. Гравці не мають права пропускати свою чергу під час подачі м'яча.

1. **М'ЯЧ НАД ГОЛОВОЮ**

Гравці розподіляються на 2-4 команди, шикуються в колону по одному на відстані витягнутих вперед рук. За сигналом судді капітани команд, що стоять попереду колон, передають м'яча над головою тим, хто стоїть позаду них. Ті передають далі, поки м'яча одержить останній гравець команди. З м'ячем він біжить наперед своєї команди, стає першим і передає м'яча над головою тощо. Гра триває доти, поки капітан знову стане першим і підніме руки з м'ячем угору. Виграє команда, яка першою закінчить гру. Під час гри не дозволяється кидати м'яча назад, його потрібно передавати в руки гравцеві, що стоїть позаду. Якщо учасник втрачає м'яча, він повинен сам узяти його, стати на своє місце і продовжити гру.

1. **ПЕРЕГОНИ З М'ЯЧАМИ**

Цю гру можна проводити на подвір'ї. Спершу потрібно позначити лініями або прапорцями «старт» і «фініш», відстань між якими має бути від 20 до ЗО метрів. Гравці розподіляються на кілька команд по 5-6 чоловік у кожній. Команди колонами стають перед лінією старту. У руках перших номерів м'ячі. Після сигналу гравці, ударяючи долонями по м'ячу, намагаються якнайшвидше довести його до фінішу і повернутися «додому». Після того, не зупиняючи гри, м'яч перехоплюють другі номери і ведуть його через лінію фінішу до свого гравця. Перемагає команда, яка жодного разу не втратить м'яча,

1. **ЇЖАЧОК**

На невеличкій галявині або ж на подвір'ї можна влаштувати цікаву гру. Називається вона «їжачок». Діти розбігаються врізнобіч на відстань, позначену колом або прапорцями. Один з гравців ударами ноги вводить м'яча, намагаючись торкнутися ним до когось із учасників гри. Гравці уникають «позначки», а той, кому не вдалося лишитися «недоторканим» від м'яча, також стає «їжачком». Цю гру можна різноманітити варіантами. У другому варіанті гравець, якого торкнувся м'яч, - вибуває з гри. Перемагає той, хто лишається останнім без «позначки».

1. **РОЗЧАВИ КУЛЮ**

На ігровому майданчику двоє гравців стають один проти одного. За сигналом судді суперники намагаються наступити або розчавити повітряну кулю, прив'язану до ноги кожного з них.

1. **ЖИВА МІШЕНЬ**

Є два варіанти цієї гри.

Перший. На відстані 10-15 кроків позначаються дві лінії. За ними порівну стають дві групи гравців. Посередині майданчика, на однаковій відстані від обох груп, перебуває ведучий. Гравці на лініях перекидають один одному м'яча, а в зручний момент намагаються поцілити м'ячем ведучого - «живу мішень». Ведучому гравцеві дозволяється бігати по центральній лінії майданчика, падати, стрибати, відхилятися від м'яча. Той, хто влучив по «живій мішені», міняється місцем з переможеним.

У другому варіанті гравці стають посередині майданчика, а двоє гравців - на протилежних лініях. Перекидаючи один одному м'яча, вони також намагаються влучити ним по котромусь з гравців. «Позначеного м'ячем» «заморожують», тобто йому треба завмерти на місці. Лише після того, як він у нерухомому стані упіймає м'яча, йому дозволяється продовжити гру. Якщо гравець зазнав трьох влучень м'ячем,- він вибуває з гри.

Перемога присуджується гравцеві, який лишається неушкодженим на майданчику.

1. **ЧЕТВЕРО В КІМНАТІ**

Набирається дві команди. У кожній по чотири чоловіки. На землі окреслюють квадрат, сторона якого дорівнює 10 метрам. Це і є «кімната». Одна команда перебуває в кімнаті, друга - за її межами. Називаються вони «внутрішня» та «зовнішня».

Гру з м'ячем розпочинають «зовнішні». Вони перекидають м'яча один одному, потім несподівано для суперників - хтось кидає його у «кімнату», намагаючись влучити в котрогось з гравців. Ті, що в «кімнаті», прагнуть ухилитися від м'яча, однак їм забороняється полишати межі «кімнати». Зате вони можуть впіймати м'яча або підібрати його У «кімнаті», після чого перекидають його один одному, а потім несподівано кидають У гравця, що перебуває зовні.

Якщо гравці однієї і другої команди не вціляють у гравця, їм зараховується штрафне очко. Після здобутку чотирьох штрафних очок у команді - з гри вибуває один учасник, зокрема той, хто набрав найбільше штрафних очок.

Команда, яка втратила більше гравців, вважається такою, що програла.

1. **ШКОЛА М'ЯЧА**

Практику прийому м'яча кожен гравець опановує сам. Перша вправа - правильний прийом м'яча. Гравець, що стоїть за три метри від стіни, піднімає руки над головою, б'є м'ячем по стіні і, коли він відбивається, ловить його у тій же позі з піднятими руками.

Вправи подаються за ступенем їхньої складності, за класами.

Перший клас. Гравець вціляє м'ячем по стіні і лівою рукою ловить його, затим лівою рукою кидає м'яча, а правою ловить, потім - навпаки. Якщо вправу опановано, можна перейти до дещо складніших. Гравець кидає правою рукою і, коли той відскакує, відкритою долонею б'є по м'ячу, щоб він ударився об стінку, і лівою ловить.

Другий клас. З високо піднятою ногою гравець кидає м'яча з-під неї, і коли м'яч відскакує, ловить його. Та сама вправа з лівою ногою.

Третій клас. Гравець стоїть спиною до стіни, нахиляється назад і з цього положення кидає м'яча; не змінюючи положення, намагається його впіймати.

Четвертий клас. Гравець кидає м'яча в стіну, коли той відскакує, долонею знову б'є по ньому, а після цього ловить його. Ця вправа повторюється тричі.

П' я т и й к л а с. Те ж саме, тільки тут м'яч необхідно двічі вдарити по стінці долонею до того, як упіймати.

Шостий клас. Те ж саме, але по стінці вдарити тричі.

Сьомий клас. Гравець стоїть спиною до стінки, кидає м'яча, потім ще раз долонею відбиває, після цього ловить. Повторюється тричі.

Восьмий клас. Так само, як сьомий. М'ячем, що відскочив, двічі б'ють об стінку, перш ніж впіймають.

Дев'ятий клас. Те саме, що й восьмий, але м'ячем б'ють об стінку тричі.

Десятий клас. Гравець б'є м'ячем об землю, коли він відскакує, двічі б'є ним об стінку, потім ловить. Повторюється тричі.

Одинадцятий клас. Гравець бере два м'ячі, один за одним кидає правою рукою, а лівою ловить.

Дванадцятий клас. Гравець бере по м'ячу в обидві руки. Спочатку кидає в стінку м'яча лівою рукою і ловить його, потім - правою.

Після засвоєння вправ можна влаштовувати змагання.

1. **ЇСТІВНЕ – НЕЇСТІВНЕ**

Всі учасники гри стають у коло. Ведучий називає будь-який предмет і одночасно кидає м'яча кому завгодно з гравців. Якщо був названий їстівний продукт, то м'яча потрібно ловити, якщо ж неїстівний - то ловити його забороняється. Якщо гравець помилився, він вибуває з гри, а той гравець, що ловить чи не ловить м'яча за умовами гри, сам називає предмет чи продукт.Переможцем стає останній гравець, який не припустився помилки.

1. **КВІНТА**

На землі або на асфальті окреслюють квадрат зі стороною 10 метрів, у центрі якого малюють коло діаметром 1,5 метри. Четверо гравців стають на кутах квадрата, а в коло стає п'ятий гравець, якого називають «квінта». Гравці намагаються м'ячем влучити «квінту», якому дозволяється стрибати, нагинатися, відхилятися убік, і навіть лягати, але в межах кола.

Місце нового «квінти» займає гравець, який влучив м'ячем у попереднього ведучого.

1. **ВЛУЧИТИ У ВІДРО**

Посередині майданчика встановлюють пластикове відро, у яке кладуть камінь для його стійкості. Учасники гри стають довкола відра, після цього діти по черзі влучають м'ячем у відро.

Переможцем визначається той гравець, у кого більше м'ячів потрапило у відро.

1. **ВИБИТИ ПРЕДМЕТ**

На майданчику окреслюють коло діаметром 4 м. Дві команди розподіляються по 5 чоловіку кожній. Одна команда стає в середину кола. Біля кожного з них встановлюються пластикові пляшки, наповнені водою. Команда, що залишилася за межами кола, кидає м'ячі у коло, намагаючись збити пляшки. Гравці у колі захищають їх, відбиваючи м'ячі руками і ногами. Якщо суперникам вдається збити пляшку, один з гравців вибуває з гри. Завдання команди, котра кидає одночасно два м'ячі, вибити всі пляшки разом з гравцями. Лише тоді вона перемагає.

1. **ФУТБОЛ БІЛЯ СТІНИ**

На стінці позначаються кольоровою крейдою ворота. Учасники гри по черзі вражають ворота м'ячем. Перший гравець б'є по м'ячу ногою так, щоб він ударився по воротах на стінці і відскочив якнайдалі. Другий гравець зупиняє м'яча футбольним прийомом і з цього місця ударяє по воротах. Той із гравців, хто не влучає по стінці, вибуває з гри.

1. **ЗУПИНИСЯ!**

На майданчику окреслюють велике коло, усередині якого перебуває ведучий з м'ячем. Він підкидає м'яча угору і називає одного з учасників гри на ім'я. Названий повинен упіймати м'яча. Усі гравці разом з ведучим розбігаються врізнобіч. Як тільки названий гравець упіймає м'яча, він мусить вигукнути: «Зупинися!» Гравці зупиняються там, де їх наздогнала команда.

Після цього гравець повинен влучити м'ячем у будь-кого з учасників гри. Гравці мають право присідати, нахилятися, підстрибувати, але не сходити з місця. Якщо гравець промахнувся, він біжить за м'ячем, а всі розбігаються. Коли він знову бере м'яча, то вигукує: «Зупинися!» - і намагається поцілити ним у когось з-поміж гравців. Гравець, у якого влучив м'яч, стає ведучим.

1. **У КОГО М'ЯЧ?**

Гравці стають колом, якомога щільніше один до одного, обличчям до центру кола. Ведучий виходить на середину кола.

Всі діти тримають руки за спиною. Одному з них дають невеличкого м'яча. Гравці починають передавати м'яча один одному за спинами. Ведучий намагається здогадатися, у кого перебуває м'яч. Раптом він звертається до одного з гравців з вигуком: «Руки!» Цей гравець повинен негайно виставити наперед себе руки. Той з учасників змагань, у кого виявився м'яч, стає ведучим.

1. **УПІЙМАЙ М'ЯЧА**

Діти обличчям стають до центра кола. Кожному з гравців присвоюється порядковий номер. Ведучий з м'ячем перебуває у центрі кола. Він підкидає м'яча угору і називає номер гравця. Той покидає своє місце і намагається впіймати м'яча до того, як він опуститься на підлогу. Якщо гравець не встигає впіймати м'яча, він стає ведучим. Перемагають гравці, яким жодного разу не довелося бути ведучими.

1. **ГАРЯЧИЙ М'ЯЧ**

Гравці стають колом, ведучий - спиною до гравців, за межами кола. За сигналом ведучого гравці передають один одному м'яча (можна за стрілкою годинника).

Несподівано ведучий каже: «Стій!» У кого з гравців на цей час залишився м'яч -вибуває з гри. Коли залишається тільки двоє гравців, вони стають один перед одним і за сигналом ведучого перекидають м'яча від одного до другого. Звучить команда: «Стій!»Перемагає той гравець, хто залишився без м'яча.

1. **ПЕРЕНЕСИ М'ЯЧІ**

На відстані 10 кроків одна від одної позначаються дві лінії. З одного боку на підлогу кладуть кілька м'ячів різного діаметру. Гравцю ставлять завдання: якнайбільше набрати м'ячів і перенести їх на лінію фінішу. М'ячі можна брати руками, складати під руки, під підборіддя. Перемагає той, хто за один раз перенесе найбільшу кількість м'ячів.

1. **М'ЯЧЕМ ОБ СТІНКУ**

На відстані 1-2 метрів від стінки діти проводять лінію. Гравці стають у полі за рискою - «вільно», кому як заманеться. Ведучий перебуває біля лінії обличчям до стіни і б'є м'ячем об стінку так, щоб він перелетів за лінію поля. У полі м'яч ловить той гравець, кому це зручніше. Спійманий м'яч перекидається ведучому. Якщо ведучий впіймає його, то він йде у поле, а на його місце стає той, хто перекидав м'яча. В разі якщо ведучий не зловить м'яча, то він продовжує гру.Гру можна ускладнити, якщо гравцям дати 2-3 м'ячі, а кількість ведучих збільшити.

1. **ВЛУЧИ У КОРОБКУ**

Посередині майданчика встановлюється порожня коробка. Від неї відмірюється відстань 3-5 метрів. Гравці по черзі кидають у коробку м'яча, намагаючись влучити в неї. Хто влучив, виходить до наступного туру. Фіналісти змагань продовжують гру, однак відстань до коробки може бути збільшена вдвічі-втричі.

1. **М'ЯЧИК-БУМЕРАНГ**

До маленького гумового м'ячика прив'язують гумовий мотузок. Край мотузка прив'язують до середнього пальця. М'ячик беруть у руку і кидають об стінку. Після відбивання відскоку м'яча потрібно упіймати його тією ж рукою.

1. **ХВИЛЯ**

Дві або ж кілька команд стають у колони на відстані 2-3 кроків одна від одної. Відстань між гравцями у колоні - 1 крок. Ноги в учасників гри - широко розставлені. Перші номери команди ставлять попереду себе м'ячі. Мета гри: яка з команд швидше за іншу передасть м'яча своїм гравцям від першого до останнього, не втративши його по дорозі. За сигналом судді перший номер підбирає м'яча руками, піднімає його над головою і, нахилившись назад, передає його другому номерові. Одержавши м'яча, другий номер нахиляється і передає його крізь ноги наступному гравцеві. Перемагає та команда, котра «хвилею» і почергово передасть м'яча останньому гравцеві. «Хвилю» з передачею м'яча можна продовжити від останнього гравця до першого.

1. **ЕСТАФЕТА З М'ЯЧЕМ**

Учасники естафети розподіляються на дві рівні команди. Кожна з команд обирає собі капітана і шикується за ним у колону по одному. Колони вирівнюються паралельно на відстані 2-3 метрів одна від одної. На відстані 8-10 кроків перед кожною з колон кладуть на землю чи на підлогу у спортивній залі якийсь предмет або ж роблять позначку.

За командою судді капітани ударами м'яча об землю ведуть його до позначки, біля якої вони розвертаються обличчям до своєї команди і кидають м'яча другому номеру, а самі повертаються і стають наприкінці своєї колони. Те ж саме виконують всі члени його команди. Перемагає команда, у якої м'яч раніше повернеться до першого номера, тобто до капітана.

1. **СТАТУЇ**

Учасники цієї гри утворюють коло на відстані однієї руки один від одного. Під час гри вони перекидають м'яча, намагаючись упіймати його. Кому з гравців не вдається впіймати м'яча, то він карається тим, що відтепер повинен ловити м'яча на одній нозі. Якщо він перехопить м'яча, стає звичайним гравцем. Утому разі, якщо цей гравець втрачає м'яча вдруге, тоді він опускається на одне коліно. Після третьої втрати м'яча порушник стає на обидва коліна. Поновити свої права він може лише тоді, коли упіймає м'яча на обох колінах. А коли він втрачає м'яча в черговий раз - вибуває з гри. Гра ця названа «статуя» тому, що гравці-порушники стають схожими на статуї, набуваючи нерухомої пози.

1. **ВАРТОВІ ТА РОЗВІДНИКИ**

Учасники гри розподіляються на дві команди - «вартових» та «розвідників» - і стають на відстані 10-15 кроків одна від одної. Перед командами проводяться лінії. У центрі окреслюється кружок, у якому міститься м'яч. За сигналом судді до м'яча наближається двоє гравців - «розвідник» і «вартовий». У зручний момент «розвідник» повинен взяти м'яча і віднести до свого табору. Як тільки «розвідник» хапає м'яча, «вартовий» намагається впіймати його і захопити в полон.

Якщо він впіймає «розвідника», то забирає в полон і веде до свого табору. Якщо він до лінії другої команди не встигає наздогнати «розвідника», то сам потрапляє в полон. Гра триває доти, поки всі учасники візьмуть у ній участь. Після цього підраховується кількість полонених, команди міняються ролями і знову підраховують полонених. Виграє команда з найбільшою кількістю полонених.

1. **ДОНЕСТИ М'ЯЧИКА**

На лінії старту кожний з учасників гри одержує по дві палички. Після цього гравці стають парами і цими паличками затискують м'яча. За командою судді кілька пар біжить до фінішу, утримуючи паличками м'яча. Якщо м'яч падає на землю, гравці підбирають його паличками і продовжують естафету на відстані 20-ти кроків.

1. **ВІДБИТИ КУЛЮ**

Кілька повітряних куль наповнюють водою, а потім їх надувають. Учасники гри розподіляються на дві команди і стають по обидва боки від волейбольної сітки. Гравець однієї команди кидає кулю через стінку, а гравець другої команди повинен її відбити. Якщо куля лускає або падає, у команди відбирається одне очко, а за кожну відбиту кулю команді нараховується одне очко. Коли куля лускає, то її замінюють новою. Перемагає команда, що набрала найбільшу кількість очок.

1. **ВІДБИЙ М'ЯЧИКА**

На ігровому полі окреслюють кола діаметром 1,5-2 метри. Всередині їх перебувають гравці з палицями в руках. Ведучий кидає у будь-кого з них м'яча, а гравець намагається відбити його палицею. Якщо це йому не вдається і м'яч торкнувся гравця, тоді він стає ведучим, а якщо гравець відбив м'яча якнайдалі - ведучий біжить за м'ячем і вже звідтіля намагається влучити ним по гравцях.

1. **М'ЯЧ У ПОВІТРІ**

Малюють коло діаметром 5-6 метрів. Учасники гри стають за лінією і передають м'яча один одному, як у волейболі. Якщо м'яч падає на землю, то гравець, з вини якого зупинилася гра, сідає навпочіпки посередині кола, а решта продовжує змагання. Гравці можуть бити по м'ячу однією рукою, намагаючись влучити у гравців, що сидять у колі. Проте «гасити», тобто ударяти м'ячем по гравцях, можна лише після другої передачі. Коли ж гравець не влучає у «ціль», тоді й він приєднується до учасників гри, що перебувають у колі. Гра припиняється тоді, коли гравці у колі перехоплюють м'яча, не піднімаючись з місця. Після цього гра поновлюється.

1. **ВИБИЙ М'ЯЧА**

Гравці стають у коло на відстані витягнутої руки один від одного, обличчям усередину. Ведучий лишається поза колом. Учасники гри передають один одному м'яча, а ведучий бігає позаду гравців і намагається вибити м'яча або ж торкнутися до нього рукою. Якщо ведучому вдається це зробити, тоді він стає на місце гравця, в якого він відібрав м'яча, а той, хто програв, виконує роль ведучого. Під час гри ведучий не має права штовхати гравців, а самі гравці передавати м'яча через одного учасника або ж перекидати його по колу. У будь-якому випадку порушник змінює ведучого, а в разі порушення правил ведучим його позбавляють участі у грі.

1. **З ОБОХ БОКІВ**

Грають команди з двох дітей. Кожній з пар видається повітряна куля. Учасники утримують кулю животами, затискуючи їх з обох боків. За знаком судді гравці повинні сильно натиснути на кулі. Пара, яка першою розчавить кулю, стає переможницею.

1. **ХТО КОГО?**

Учасники гри розподіляються на дві групи і стають один навпроти одного. Відстань між командами може бути різною - від 4 до 5 метрів. Ведучий стає на лінію, яку проводять посередині ігрового майданчика. Після сигналу ведучого гравці починають перекидати м'яча один одному. Хто з гравців ловить м'яча, швидко вціляє ним у ведучого. Якщо він кидає мимо цілі, то вибуває з гри. У випадку, коли м'яч влучає по ведучому, гравці миттю розбігаються, а ведучий намагається влучити м'ячем у будь-кого з них. Після влучення той гравець стає ведучим. Якщо ж ведучий не влучає у гравця, то він продовжує гру. Йому дозволяється бігати по центральній лінії, ухиляючись від м'яча.

1. **ЛЕТЮЧА ЦІЛЬ**

Гравці з тенісними м'ячиками стають колом. Ведучий підкидає волейбольного м'яча вгору, а гравці намагаються влучити по ньому тенісними м'ячиками. За кожне влучення гравець одержує очко. Переможцем стає той із гравців, хто з 10 спроб набирає найбільше очок.

1. **СТІНКА**

У цій грі - дванадцять фігур. Вимірюються, кому кидати першому. Якщо стратив перший, то передає м'яча другому, другий -третьому тощо. Коли знову черга дійде до першого, він продовжує з тієї фігури, на якій зупинився. Хто закінчив перший, той далі не грає, а чекає закінчення. Гру продовжують інші, кількість зменшується, поки залишиться один - його і «бомбардують». Кількість ударів визначається заздалегідь.

Фігури.

1. Кидають м'яча об стінку знизу (з-під опущеної руки) і ловлять двома руками.

2. Те саме, але ловлять однією рукою.

3. Кидають м'яча об стінку зверху і ловлять його обома руками.

4. Те саме, але ловлять однією рукою.

5. «Каша» - кидають м'яча об землю і ловлять двома руками.

6. Те саме, але ловлять однією рукою.

7. «Баран» - кидають м'яча об землю під кутом до стіни і ловлять двома руками.

8. Те саме, але ловлять однією рукою.

9. «Голівка» - спершу спиною стають до стінки, спираючись на неї потилицею і в такому положенні кидають м'яча об стінку і ловлять двома руками.

10. Те саме, але ловлять однією рукою.

11. Кладуть м'яча на долоню, підкидають його вгору і, коли м'яч летить вниз, тильним боком кисті руки підбивають його знову вгору, потім ловлять двома руками.

12. Те саме, але ловлять однією рукою.

Кожна фігура повторюється тричі.

1. **СТІНКА-2**

Грають поодинці за встановленою чергою. Кожен гравець виконує серію вправ з м'ячем. Для цього він бере м'яча і стає на зручній для гри відстані (два-три метри) від стіни. Кожна вправа виконується тричі. У різних місцевостях вправи мають свої назви, наприклад: перша - первинці, друга -вторинці, п'ята - каша тощо. Володіти м'ячем дозволяється доти, поки учасник гри «стратить», тобто помилиться при виконанні якоїсь вправи. Після цього м'яч передається черговому гравцеві. Решта учасників гри при цьому відпочиває і стежить за правилами виконання вправ. При великій кількості учасників гра затягується, гравцям доводиться довго чекати своєї черги. Тому краще, коли в грі бере участь від двох до п'яти дітей. Якщо ж їх збереться більше, то вони діляться на дві групи.

Кращим вважається той гравець, який швидше за інших виконує наведені нижче вправи:

1. З положення над головою вдарити м'ячем об стінку під гострим кутом кидком вгору і відбитого м'яча схопити руками.

2. З положення над головою б'ють м'ячем об стінку, як у першій вправі, але м'яч, що відскакує тричі, відбивають долонею знову до стінки і тільки після цього ловлять.

3. Ударити м'ячем під гострим кутом об стінку кидком знизу і впіймати відбитого м'яча.

4. Вправа подібна до третьої, тільки м'яча кидають до стінки знизу, як у другій вправі.

5. З положення над головою б'ють м'ячем об стінку, дають йому вдаритися об землю й підскочити, а після цього ловлять з «кашки».

6. Так само ловлять м'яча з «кашки», тільки до стіни його б'ють знизу.

7. Тричі б'ють «кашку» об землю.

8. Покласти м'яча на голову, дати йому вільно скотитися на землю і з «кашки» підхопити. Вправа має назву «голівка».

9. Стати спиною до стіни, закинути голову назад і обпертися нею об стінку. Вдарити м'ячем над головою об стінку і впіймати його, не відриваючи голови від стіни.

10. Ударити м'ячем під кутом об землю так, щоб він, відбившись, ударився об стінку. Відбитого від стіни м'яча впіймати.

11. Спершись лівою рукою в стінку, кинути попід нею м'яча до стіни, а коли він відскочить, - впіймати.

12. Вправа подібна до попередньої, тільки м'яча кидають попід правою рукою.

13. Спершись об стінку лівою ногою, кинути по-під нею м'яча до стінки, а потім зловити його.

14. Повторити вправу, спершись в стінку правою ногою.

15. Кинути м'яча до стінки з-поза спини і після того, як він відіб'ється, - підхопити

16. «Кашка» об землю - десять разів ударити м'ячем об землю, відбиваючи його долонею. Як і всі інші, вправа виконується тричі.

17. «Кашка» об стінку. Вправа подібна до попередньої, тільки м'яч відбивається до стінки.

18. Підкинути м'яча вгору, але не дуже високо, і, тричі сплеснувши в долоні, поки він буде в повітрі, зловити його. Вправа має назву «кидати низько».

19.«Кидати горішнього». Вправа подібна до попередньої, тільки м'яча кидають високо.

Інші ігри

1. **Упадання за дівчиною**

Кілька пар стають в ряд. Ведучий пояснює завдання. Перед вами переправа (річка, болото), через яку дівчині треба перейти. Як ви допоможете дівчині це зробити? Хто придумає найцікавіший та найкращий спосіб, цей переміг. Повторювати не можна.

1. **Яблуко**

Викликаємо декілька учасників гри. На нитці підвішені яблука. Завдання: необхідно їх з’їсти, не користуючись руками. Хто швидше з’їсть, той виграв.

1. **Яблуко 2**

В миску (5–10 л) з широкими краями наливаємо воду та кидаємо туди яблуко. Завдання: з'їсти яблуко без рук.

1. **Вершники**

Всі стають по двоє (кінь і вершник). “Коневі” зав’язують очі, а “вершнику” дається в руки мішок з трачовинням або подушку. Вершник повинен “збити” з “коня” іншого “вершника”, та й ще й керувати своїм “конем”.

1. **Вершники 2**

Ті самі правила, але замість мішка “вершникам” накладається пов’язка на голову, і вони мають “зірвати” цю пов’язку з голови супротивника.

1. **Обережно**

Дівчата знімають з себе прикраси (кульчики, перстні, брошки і т.д.) і розкладають по підлозі. Завдання: пройти між прикрасами із зав’язаними очима не зачепивши їх. Рухом учасника гри керують всі спостерігачі. Коли йому зав’язують очі, прикраси тихенько забирають, а він продовжує “обережно” йти, не підозрюючи цього. Цікава реакція учасника гри, коли йому розв’язують очі.

1. **Півні**

Вибираємо двох учасників гри однакових за зростом. На плечі прикріплюємо аркуш паперу з намальованими фруктами, звірами або цифрами. Необхідно дізнатися, що там намальовано, але одночасно не дозволити побачити в себе. В цій грі забороняється користуватися руками.

1. **Склади слово**

Заздалегідь готуємо букви, з яких необхідно скласти слово (в двох екземплярах). До гри запрошуємо дві команди. Кількість учасників кожної має дорівнювати кількості букв. Букви прикріплюємо кожному учасникові команд на плечі, але в хаотичному порядку. Завдання: з букв скласти слово.

1. **Збирання грибів**

Запрошуємо до гри двох або декілька хлопців. На підлозі розсипаємо м’ячі або інші предмети. Учасникам гри зав’язуємо очі. Дається команда — і вони починають пошуки. Перемагає цей, хто назбирав найбільше “грибів”.

1. **Швидкісне годування**

Формуємо декілька команд по двоє осіб. Одному учаснику зав’язують очі, а другому — руки. Кожному учаснику, із зав’язаними очима, дається баночка йогурту і ложечка. По команді починається годування партнера. Перемагає ця команда, яка швидше з'їсть йогурт (замість йогурту можна використати бурячки, кисіль і т.д.)

1. **Пий швидше**

Запрошуємо учасників, які можуть швидко пити солодку воду (компот). Коли вони вийдуть, їм подається напій у пляшці із соскою. Хто швидше вип’є, цей переміг.

1. **Моргавки**

Всі стоять в колі по парах, лицем до середини, один за одним. Хлопці стоять за дівчатами, а дівчата присідають перед ними. Хтось стоїть сам і моргає будь–кому із внутрішнього кола. Якій дівчині моргнув, ця повинна перебігти до нього і доповнити пару. Хлопці, тримаючи руки за спиною, повинні слідкувати і вчасно вдержати свою напарницю. Якщо упустив 3 рази — дає фант.

1. **Хустинка**

Всі стоять у колі, лицем до середини. Хтось бігає за колом з хустинкою. Кидає хустинку за якимось гравцем і тікає. Якщо гравець, за яким опинилась хустинка, зможе наздогнати першого до того часу, як той пробіжить повне коло, то перший знову бере хустинку. Якщо не наздожене, то сам іде з хустинкою.

1. **Естафета з десятьма оборотами**

Є кілька команд з рівною кількістю учасників. Кожен біжить вперед до якогось об’єкту, наприклад, камінь (для різних команд — різні об’єкти) і обертається навколо нього десять разів, нагнувшись і притримуючись його одною рукою. Після цього він повинен повернутись на вихідну позицію і передати естафету наступному.

1. **Хор**

Учасники гри діляться на кілька груп. Групи називаємо іменами різних тварин: котами, песиками, козенятами… Один стоїть і диригує. Вибираємо якусь певну мелодію, яку всі знають. На кого показує диригент, ці починають наспівувати мелодію голосами, які притаманні відповідним тваринам. Диригент може вимагати співати тихіше чи голосніше, окремо чи разом.

1. **Зловити дракона**

Гравці стоять один за одним, тримаючись за талію попереднього. Це є дракон. Окремо стоїть мисливець. Він повинен зловити “хвіст дракона”, тобто останнього в ланцюжку, решта, перебуваючи весь час в ланцюжку, мусять йому перешкодити це зробити. “Голова дракона” може допомагати собі руками. Якщо мисливець спіймав “хвоста”, він займає місце “голови дракона”, а “хвіст” іде полювати

1. **Наступи на партнера**

Пари беруться за руки. Кожен старається наступити на ноги партнера, але щоб йому не стали. Хто три рази “дістав” по нозі, той виходить з гри. Інший шукає собі пару.

1. **Без рук і без ніг**

Одні стоять на колінах. Інші сидять на землі і руки тримають на колінах. Вони ногами стараються перекинути м’яч, а ті, що стоять на колінах, зловити його.

1. **Подорожній і людоїди**

Один подорожній заплющує очі і повинен пройти до мети, щоб до нього не торкнулися людоїди. Інші подорожні йому підказують, куди йти. Людоїди мають стояти на місці і лише раз мають право зробити три великі кроки, але коли подорожній стоїть. Людоїд має право доторкнутись до подорожнього лише тоді, коли сам стоїть.

1. **Бананова естафета**

Необхідно по одному банану на кожну пару учасників та кілька запасних. По черзі кожна пара з кожної команди оббирає шкірку з банана та бере його в рот. Біжить до крісла, що стоїть на відстані 10 м, оббігає його і повертається назад до своєї команди. Тоді наступна пара оббирає банан і естафета продовжується. Кожна пара приносить команді 3 очки у випадку, коли донесла банан не розламаним і одне очко за біг з розламаним бананом. Команда, котра закінчить естафету першою, отримує 5 додаткових очок. Виграє команда, котра набрала більше очок.

1. **Монета**

Маємо дві команди. Обидві команди сідають ланцюжком одна біля другої, причому задній гравець тримає переднього за руку. Є два капітани. Вони сидять попереду своїх команд і також тримають свого партнера за руку. Ведучий сидить напроти капітанів і підкидає монету. Якщо випадає “герб”, то капітани повинні потиснути руку задньому гравцю, і цей імпульс передається далі до останнього. Він піднімає руку, коли відчує потиск своєї руки. Очко нараховується цій команді, останній гравець якої першим підняв руку. Якщо випадає “цифра”, то капітани сидять спокійно. Якщо імпульс все-таки передано, і задній гравець піднімає руку, то цій команді очко відмінусовується.

1. **Зіпсутий телефон**

Учасники гри стоять один біля одного. Перший говорить на вухо своєму сусідові ледь чутно будь-яке слово. Сусід, в свою чергу, повинен сказати слово, яке почув, своєму сусідові і т.д. У кінці перший і останній вголос звіряють слова.

1. **Сто колін**

Стати в коло один в одного за плечима, по свистку — присісти, на два свистки — сісти на коліна партнерові, що позаду. Хто збивається, той вибуває.

1. **Доміно**

Дві команди. Гравці розміщені один за одним. За свистком перший з кожної команди сідає, тоді наступний і так до кінця. Останній сідає і встає, тоді попередній встає — і так до першого. Яка команда швидше впорається, та виграє.

1. **Пісня з “Ой”**

Кожен з учасників по черзі повинен проспівати частину пісні, в якій би було “Ой”. Можна грати командами.

1. **Пісня з числами...**

Пісня з числами або іншими словами. Аналогічно до попередньої, але тут вже фігурують числа чи інші слова.

1. **Хвиля 2**

Всі сидять в рядочок або в колі і тримають руки на колінах сусіда. Ліву руку на правому коліні свого лівого сусіда, а праву руку — на лівому коліні свого правого сусіда. Крайні тримають руки в себе на колінах. Перший гравець “пускає хвилю” — долоні по черзі плескають по колінах. Останні долоні плескають двічі. Темп гри поступово підвищується. Хто збивається, той вибуває.

1. **Пустеля**

Всі сидять в колі. Один гравець сідає посередині в коло. Його накривають теплим коцом і говорять: “Пустеля! Тобі гаряче? Може б ти щось скинув?” Накритий каже: “Так” — і говорить, що саме скидає. Це триває до тих пір, поки накритий гравець вже встидається щось казати й сидить під коцом і пріє. Тоді йому кажуть: “А може, ти би скинув коц?”

1. **Звірі**

Роздаємо листочки із зображеннями (чи назвами) звірів: коти, собаки, свині, коні, корови, кури і т.д. Коли всі розглянуть їх, вимкнути світло. Тоді кожний встає і видає голос свого звіра. Необхідно, щоб по голосах зібралися всі однакові звірі в групках. Для сміху можна взяти один листок з ослом.

1. **Стільці**

Стільці ставимо по колу щільно один до одного. Гравці стають на них. За сигналом ведучого всі гравці повинні помінятися місцями так, щоб всі імена розташувалися за алфавітом. Гравці, не торкаючись підлоги, пересуваються по стільцях.

1. **Гучна гра**

За сигналом ведучого всі гравці починають, вигукуючи свої імена, шукати своїх тезок, щоб швидше інших зібратися в команду. Виграють найгаласливіші і моторні.

1. **Естафета**

Перед змаганням гравці діляться на 2 команди. Кожен гравець робить крок вперед і чітко вимовляє своє ім’я та прізвище.

1 етап: гравці команди по черзі підбігають до свого листу ватману і пишуть своє прізвище, повертаючись назад, кричать своє ім’я. Так до тих пір, поки всі гравці не запишуться.

2 етап: команди повинні обмінятися листами ватману. Підбігаючи до листа ватману, потрібно проти відповідного прізвища противника написати його ім’я. Виграє та команда, яка допустила менше помилок.