

Консультация для родителей «Дворовые игры с мячом»

Летняя пора- время, когда мы много гуляем и играем с детьми на улице на улице. Дети очень любят играть с мячом. Но не всегда могут организовать совместную игру. И тогда на помощь приходит взрослый. Такие игры очень сплачивают, делают прогулку радостной и увлекательной.



Игры с мячом

«Съедобное - несъедобное»

Цель: формировать у детей внимательность, ловкость, быстроту реакции.

Количество детей в игре: от 5 до 30 детей.

Ход игры: перед игрой участники договариваются о том, какие мячи ловить, какие отбивать. В данном случае мяч, сопровождаемый названием съедобного предмета, ловится, несъедобного — отбивается. Играющие встают в ряд, а ведущий — в нескольких шагах перед ними, лицом к ним. У ведущего мяч. Он говорит, напри мер: «Груша!» и кидает мяч игроку, тот должен поймать его. Если называется несъедобный предмет, игрок должен отбить мяч. Тот, кто не ошибся, продвигается на один шаг вперед. Кто первым дойдет до ведущего, тот и выиграл. Можно использовать понятия: «живое — неживое», «растения — животные», «горячее — холодное» и т. д. О том, какая тема будет использоваться, договариваются до начала игры.

Количество повтора игры: по желанию детей.

«Я знаю пять имен»

Цель: тренировать ребенка в набивании мяча, развивать координацию движений, ловкость, закреплять называние имен.

Количество детей в игре: от 3 до 30 детей.

Ход игры: первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик о землю (на манер ведения мяча в баскетболе), приговаривая:

— Я знаю пять имен девочек. Аня - раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово. Если игрок справился с задачей, он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:

- Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д).

Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику. Тот начинает сначала:

— Я знаю пять имен девочек.

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился.

Игра длится до тех пор, пока всем не надоест.

Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем.

Когда мяч сделает круг, возвращается к первому участнику, игра для него возобновляется с того места, где он прервался, и так происходит со всеми игроками.

«Вышибалы»

Цель: развивать умение уворачиваться, ловкость, глазомер, координацию движений.

Количество детей в игре: 12-15 человек.

Ход игры: «Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков — увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже выбываешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

«Штандер – стоп!»

Цель: создавать положительные эмоции, тренировать в быстроте и ловкости.

Количество детей в игре: от 5 до 30 человек.

Ход игры: выбирается водящий. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша»). Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: "Штандер-стоп!"

Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать до игрока. Шаги могут быть такие:

- *гигантские - шаг на весь размах ноги

- *человеческие - обычные шаги

- *лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой

- *муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)

- *зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге

- *утиные - шаги впрыска

- *лягушка - прыжок

Интереснее назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например: "До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..." После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

«Найди мяч»

Цель: развивать внимание, умение быстро реагировать на обстоятельства.

Количество детей в игре: от 10 до 30 человек.

Ход игры: игроки становятся в круг, близко друг к другу, лицом в центр круга. Ведущий выходит на середину круга. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящий старается отгадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому участнику, он говорит: «Руки вверх!». После этих слов игрок должен сразу поднять руки вверх. Тот, у кого оказывается мяч, или кто, упустит его, становится ведущим.

«Играй, играй, мяч не теряй»

Цель: формировать навыки владения мячом, ловкость, мелкую моторику рук.

Количество детей в игре: от 3 до 40 человек.

Ход игры: дети располагаются на площадке. Каждый играет с мячом, выполняя действия по своему выбору: бросает вверх и о землю, отбивает мяч на месте и в движении; бросает мяч в стену, в корзину. После сигнала водящего все должны быстро поднять мяч вверх.