Игра №27 **«Передача мяча в колоннах»**

 Играющие делятся на команды. Каждая команда строится в колонну по одному. Команды стоят параллельно в 3-4 м друг от друга. Играющие, стоящие впереди своих команд, держат мячи. По команде руководителя они передают мяч двумя руками над головой назад своему соседу, тот – следующему и т.д., пока мяч не попадет к последнему. Тот, получив мяч, бежит с ним вперед с правой стороны, становясь впереди своей колонны, и передают мяч назад, соседу. Так передается мяч до тех пор, пока начавший игру ребенок снова не окажется впереди и не поднимет мяч над головой. Выигрывает команда, первой закончившая игру.

Игра №28 **«Охотники и утки»**

 Играющие делятся на две равные команды охотников и уток. Утки становятся в середину большого круга, охотники - снаружи круга. Охотники, перебрасывая волейбольный мяч, стараются осалить им уток. Осаленные утки выбывают из игры. Когда будут осалены все утки, команды поменяются ролями. Выигрывает команда, которая за меньшее время осалила всех уток.

Указания к игре. Осаленным считается играющий, если касание было ниже пояса. При перебрасывании мяча охотникам нельзя заходить за линию круга. Результат игры можно также определить не по времени, а по числу осаленных за одинаковое время.

Игра №29 **«Ящерица»**

 Играющие делятся на две команды. Одна стоит за кругом с мячом. Другая – в кругу, в колонне по одному, держась за локти стоящих впереди товарищей (ящерица).

 Играющие, стоящие за кругом, перебрасывают друг другу мяч, стараясь попасть им в стоящую последним в колонне. Играющие из колонны, держась друг за друга, увёртываются, защищая последнего в своей колонне. Осаленный, стоящий последним играющий, выходит из игры. Тогда можно салить следующего играющего, оказавшегося последним в колонне. Игра продолжается до тех пор, пока все не будут осалены. Затем команды меняются местами.

 Выигрывает та команда, которая за меньшее время осалила всех играющих из другой команды.

 Указание к игре. Салить можно только ниже пояса, осаленный выше пояса из игры не выходит.

Игра №30 **«Мяч среднему»**

 Играющие образует 3-4 круга (команды). В середине каждого круга стоит водящий. Он поочередно бросает мяч всем играющим, а те, получив мяч, снова передают его среднему. Получив мяч от последнего, водящий поднимает его вверх. Команда, раньше всех закончившая перебрасывание мячей, выигрывает.

 Указание к игре. При падении мяча надо быстро поднять его и продолжать игру. Нельзя начинать игру раньше сигнала.

Игра №31 **«Не давай мяч водящему»**

 Играющие располагаются за внешней стороной круга. У одного из них волейбольный мяч. Внутри круга водящий. Играющие перебрасывают мяч в разных направлениях, а водящий стремится дотронуться до него. Если водящему удается коснуться мяча, то он выходит из круга и участвует в переброске мяча. Водящим становится тот, при броске которого был осален мяч или в руках которого был осален мяч. Указания к игре. Для усложнения игры можно вводить два мяч. Мяч можно перебрасывать по воздуху и перекатывать по земле.

Игра №32 **«Мячом в цель»**

 Играющие делятся на команды и строятся в колонны по одному параллельно одна другой. Колонны стоят у стартовой линии. Перед командами на расстоянии 3-5 м кладется обруч (чертится круг). Команды соревнуются в меткости броска меча в цель. Выигрывает та из команд, у которой будет большее число попаданий в цель.

 Указание к игре. Нельзя заступать за линию старта. Игра повторяется несколько раз.

Игра №33 **«Защита укрепления»**

Играющие становятся в круг. В центре круга укрепление (кегли. Мячи и т.п.). Внутри круга возле укрепления стоит защитник. Играющие, перекидывая мяч друг другу, стараются ловким ударом попасть в укрепление. Защитник старается отбить мяч и не допустить его до укрепления. Играющий, попавший в укрепление, становится его защитником.

Указание к игре. Игру можно проводить в двух – трех кругах.

Игра №34 **«Подвижная цель»**

Играющие, стоя за кругом, стараются попасть волейбольным мячом в водящего, бегающего внутри круга. Попавший в водящего идет на его место.

Указание к игре. Попадание считается в том случае, если касание было ниже пояса.

Игра №35 **«Кто дальше бросит»**

Дети выстраиваются на одной из сторон площадки в 2-3 колонны. У каждого из стоящих впереди колонны в руках мешочек с песком (220-250 г). По сигналу учителя дети бросают свои мешочки на дальность; руководитель отмечает, кто дальше всех бросит мешочек, а команде засчитывается одно очко. Дети, бросившие мешочки, бегут за ними, передают их следующим игрокам, а сами становятся сзади колонны. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Игра №36 **«Передача мячей в шеренгах»**

Дети делятся на две команды. Каждая команда строится в одну шеренгу. Первые в шеренге имеют в руках по мячу и по сигналу учителя передают мячи своим соседям, которые передают мяч дальше. Когда мяч дойдет до последних игроков, они ударяют им о пол и передают в обратном порядке. Первые игроки, получив мяч, поднимают его над головой. Выигрывает шеренга, которая первой закончила передачу мяча.

Указание к игре. Игрок, уронивший мяч, должен его поднять и продолжать передачу.

Игра №37 **«Обгони мяч»**

Дети становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. За круг выходит водящий. Через 5-6 человек от того места по кругу, где находится водящий, одному из играющих дается волейбольный или резиновый мяч.

После слов руководителя «Внимание – марш!» дети начинают передавать мяч. Водящий бежит в том направлении, куда передается мяч. Он старается, быстро обежав круг, встать на то место, где он начал бег, и притом прибежать раньше, чем мяч вернется вновь к игроку, начавшему передачу. Водящий выигрывает, если ему это удается сделать. После перебежки водящий встает на место игрока, начинавшего передачу, и получает от него мяч. Игрок, начавший передачу, идет водить и становится за кругом. Игра повторяется и смена мест происходит в подобном же порядке.

Игра №38 **«Гонка мячей по кругу»**

Играющие образуют круг и рассчитываются на первый–второй. У первых номеров есть свой капитан, у вторых – свой. Капитаны стоят радом в общем кругу, получают по одному мячу и поднимают их вверх. По команде «Марш!» капитан первой команды передает мяч вправо следующему игроку, имеющему первый номер, тот передает мяч дальше и т.д.

Вторые номера в это время передают свой мяч влево. Когда мяч, сделав полный круг, возвратится к капитану, тот поднимает его над головой.

Игра №39 **«Летающий мяч»**

Участники 2-4 команды, по 3-8 игроков. Каждая команда выстраивается в круг. Все круги одинакового размера, игроки стоят друг от друга на расстоянии броска.

Ход игры. Каждая команда бросает мяч от игрока к игроку условленное количество раз. Выигрывает команда, которая первой закончит все передачи.

Игра №40 **«Чей мяч быстрее»**

Участники 6-16 человек в двух командах. Игроки обеих команд выстраиваются в общий круг с чередованием через одного.

Каждая из команд получает по мячу, который перебрасывается от игрока к игроку в одном направлении до тех пор, пока один мяч не перегонит другой.

Игра №41**«Тигробол»**

Участники 4-8 человек.

Игроки образуют круг диаметром 4-8 м. Один или два игрока, назначенные «тиграми», заходят в середину круга. Игроки из круга разыгрывают мяч между собой. «Тигры» в это время стараются коснуться мяча или поймать его.

Игроки в круге не должны сходить с мест. «Тигры» могут передвигаться в любом направлении.

Игра №42 **«Мяч под веревкой»**

Участники 8-20 человек в двух командах. Игровое поле 10×20 м. Через середину поля на высоте 0,5-1 м от земли натягивается веревка или же устанавливаются скамейки. На расстоянии 1-3 м от середины с обеих сторон отмечаются линии для броска.

На каждой половине поля располагается по одной команде.

Каждая команда старается пробросить мяч под сеткой на поле противника. За каждую ошибку одной команды начисляется очко другой.

Игра №43 **«Без промаха»**

Участники 3-16 человек.

Игровое поле. Круг или четырехугольник. Часть игроков располагается за линией поля, если поле четырехугольное, то с противоположных сторон. Остальные игроки находятся на площадке.

Игроки за линией поля получают мяч и после ряда быстрых передач друг другу стараются выбить им убегающих игроков на площадке. Засчитывается каждое прямое попадание.

Убегающие не должны касаться мяча.