

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя школа №9»
п. Отрадный Тахтамукайского района Республики Адыгея

Рассмотрено на заседании ШМО протокол № 1 от « 30 » 08. 2023 г.	Согласовано зам. директора по ВР  М.З.Ачмиз от «30 » 08. 2023 г.	Утверждаю Директор МБОУ «СШ № 9»  Н.В.Алейникова Пр. № 121 от «31» 08. 2023 г.
--	---	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Наименование направления внеурочной деятельности:

СПОРТИВНО - ОЗДОРОВИТЕЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Курс:

«СИЛЬНЫЕ, СМЕЛЫЕ, ЛОВКИЕ»

Класс 1

Учитель, квалификация, педагогический стаж: Халиш М. Р., соответ., 22 год.

Учебный год: 2023 -2024

Количество часов по плану: 34 часа (1 час в неделю)

Планирование составлено на основе программы

Рабочую программу составила

Халиш М. Р.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

СПОРТИВНО – ОЗДОРОВИТЕЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ КУРС «СИЛЬНЫЕ, СМЕЛЫЕ, ЛОВКИЕ» ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа к курсу «Сильные, смелые, ловкие» разработана для занятий с обучающимися 1-4 классов на основе ФГОС начального общего образования, Программы начального общего образования образовательного учреждения МБОУ «СШ №9» Тахтамукайского района, на основе программы для общеобразовательных учреждений "Спортивно – оздоровительный час в школе.

Рабочая программа составлена также в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», принятом Государственной Думой 21 декабря 2012 года, одобренном Советом Федерации 26 декабря 2012 года
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06 октября 2009 №373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 ноября 2010 №1241 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06 октября 2009г. №373»;
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 декабря 2012 №1060 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06 октября 2009г. №373»;
- Постановлением главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 года №189, зарегистрированными в Минюсте России 03.03.2011 № 19993 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 сентября 2011 года №2357 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06 октября 2009г. №373»;
- Письмом Департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации «Об организации внеурочной деятельности при введении ФГОС общего образования» от 12 мая 2011 г. № 03-296.
- Основной образовательной программой начального общего образования МБОУ «СШ № 9» п. Отрадный на 2017-18 уч. г.

Данная программа ориентирована на детей 1 класса общеобразовательной школы. 33 часа из расчёта 1 занятие в неделю.

Личностными результатами освоения обучающимися содержания курса являются следующие умения:

1. активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;

2. проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
3. проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
4. оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

1. характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
2. находить ошибки при выполнении учебных заданий, отбирать способы их исправления;
3. общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
4. обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и занятий физической культурой;
5. организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
6. планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
7. анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
8. видеть красоту движений, выделять и обосновывать эстетические признаки в движениях и передвижениях человека;
9. оценивать красоту телосложения и осанки, сравнивать их с эталонными образцами;
10. управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
11. технически правильно выполнять двигательные действия из базовых видов спорта, использовать их в игровой и соревновательной деятельности.

Основное содержание обучения

1 раздел (2 часа)

Основы знаний о народной подвижной игре.

- Что такое народная игра? Познакомить с историей народной подвижной игры.
- Разбор и проигрывание игр наших родителей, дедушек и бабушек Понятие «правила игры».

Выработка правил.

- Пятнашки, - Фанты, - Горелки, - Лапта, - Штандр- стоп

2 раздел (3 часа)

Игры на свежем воздухе.

- Русские народные игры. «Ловушка».
- Групповые игры. «Охотник и сторож».
- Групповые игры. «Карусель», «Совушка».

3 раздел (1 час)

Что нужно знать и уметь, чтобы никогда не болеть!

- Двигательная активность и гиподинамия. Я люблю поиграть. Разучивание и организация совместных подвижных игр для мальчиков и девочек.

Оборудование: скакалки, спортивные обручи, мячи, кегли.

4 раздел (4 часа)

Игры-эстафеты.

- Эстафеты с мячами. Правила игры. «Бег по кочкам».- Большая игра с малым мячом. «Не упусти мяч», «Чемпионы малого мяча».- Эстафеты с бегом и прыжками.- Эстафеты с преодолением препятствий.

5 раздел (9 часов)

Подвижные игры разных народов.

- Игры русского народа. «[Гуси-лебеди](#)», «[Обыкновенные жмурки](#)».
- Игры мордовского народа. «Котел» «Салки».
- Игры белорусского народа. «[Михасик](#)», «[Прела-горела](#)».
- Игры татарского народа. «[Серый волк](#)» «[Скок-перескок](#)»
- Игры народов Востока. «[Скачки](#)», «[Собери яблоки](#)».
- Игры украинского народа. «Высокий дуб» «[Колдун](#)».
- Игры азербайджанского народа «Белый мяч и черный мяч» «[Отдай платочек](#)».
- Игры чувашского народа. «[Хищник в море](#)», «[Рыбки](#)».
- Игры калмыцкого народа. «[Забрасывание белого мяча](#)»

6 раздел (4 часа)

Общеразвивающие физические упражнения на развитие основных физических качеств.

- Большая игра с малым мячом. «Не упусти мяч», «Чемпионы малого мяча».
- Упражнения со скакалками.
- Бег с высоким подниманием бедра, прыжками и ускорением, с изменяющимся направлением движения (“змейкой”, “по кругу”, “спиной вперед”), из разных исходных положений и с разным положением рук; высокий старт с последующим стартовым ускорением.
- Упражнения со скалками.

7 раздел (9 часа)

Подвижные игры, основанные на элементах:

- гимнастики с основами акробатики: «У медведя во бору», «Совушка»;
- легкой атлетики: «Не оступись», «Пятнашки», «Волк во рву»;
- «Охотники и утки», «Встречная эстафета», «День и ночь», «Лапта»;
- спортивной игры: «Брось — поймай», «Выстрел в небо», «Охотники и утки».

8 раздел (1 час)

Итоговое занятие

- Праздник здоровья и подвижной игры.

**КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
 ЗАНЯТИЙ КРУЖКА СПОРТИВНО – ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО НАПРАВЛЕНИЯ
 «СИЛЬНЫЕ, СМЕЛЫЕ, ЛОВКИЕ»
 ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ**

№ п/п	Дата	Тема занятий	Количество часов	
	По плану Фактически	Фактич.		Всего
1 ЧЕТВЕРТЬ – 8 ЧАСОВ				
1.			Инструктаж по ТБ. Введение. Основы знаний о подвижной игре. Что такое народная игра? «Пятнашки».	2
2.			Инструктаж по ТБ. Основы знаний о подвижной игре. Народные игры «Горелки», «Лапта».	
3.			Инструктаж по ТБ. Игры на свежем воздухе. Русская народная игра «Ловушка».	3
4.			Инструктаж по ТБ. Игры на свежем воздухе. Групповые игры. «Охотник и сторож».	
5.			Инструктаж по ТБ. Игры на свежем воздухе. Групповые игры. «Карусель», «Совушка».	
6.			Инструктаж по ТБ. Что нужно знать и уметь, чтобы никогда не болеть!	1
7.			Инструктаж по ТБ. Игры-эстафеты. Эстафеты с мячами. Правила игры. «Бег по кочкам».	2
8.			Инструктаж по ТБ. Игры-эстафеты. Большая игра с малым мячом. «Не упусти мяч», «Чемпионы малого мяча».	
2 ЧЕТВЕРТЬ – 7 ЧАСОВ				
9.			Инструктаж по ТБ. Игры-эстафеты. Эстафеты с преодолением препятствий.	1
10.			Инструктаж по ТБ. Подвижные игры разных народов. Игры мордовского народа. «Котел» «Салки».	1
11.			Инструктаж по ТБ. Игры белорусского народа. «Михасик» , «Прела-горела» .	1

12.		Инструктаж по ТБ. Игры татарского народа. <u>«Серый волк», «Скок-перескок».</u>	1
13.		Инструктаж по ТБ. Игры народов Востока. <u>«Скачки», «Собери яблоки».</u>	1
14.		Инструктаж по ТБ. Игры народов Адыгеи <u>«Сдвинь шапку».</u>	1
15.		Инструктаж по ТБ. Игры народов Севера. <u>«Хищник в море», «Рыбки».</u>	1
3 ЧЕТВЕРТЬ – 9 Ч.			
16.		Инструктаж по ТБ. Игры азербайджанского народа <u>«Белый мяч и черный мяч», «Отдай платочек».</u>	1
17.		Инструктаж по ТБ. Игры чувашского народа. <u>«Хищник в море», «Рыбки».</u>	1
18.		Инструктаж по ТБ. Игры калмыцкого народа. <u>«Пальчики», «Забрасывание белого мяча».</u>	1
19.		Инструктаж по ТБ. Общеразвивающие физические упражнения на развитие основных физических качеств. «Не упусти мяч», «Чемпионы малого мяча».	4
20.		Инструктаж по ТБ. Упражнения со скакалками. Бег с высоким подниманием бедра, прыжками и ускорением, с изменяющимся направлением движения (“змейкой”, “по кругу”, “спиной вперед”).	
21.		Инструктаж по ТБ. Упражнения со скакалками. Бег с высоким подниманием бедра, прыжками и ускорением, с изменяющимся направлением движения (“змейкой”, “по кругу”, “спиной вперед”).	
22.		Инструктаж по ТБ. Упражнения со скакалками. Бег «змейкой», «по кругу». Игра «Не упусти мяч», «Чёрное-белое».	
23.		Инструктаж по ТБ. Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики, легкой атлетики, спортивной игры. «У медведя во бору», «Совушка».	11
24.		Инструктаж по ТБ. «Охотники и утки», «Встречная эстафета», «День и ночь», «Попади в ворота».	
4 ЧЕТВЕРТЬ – 9 Ч.			

25.			Инструктаж по ТБ. Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики, легкой атлетики. «Не оступись», «Пятнашки», «Волк во рву».	
26.			Инструктаж по ТБ. Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики, легкой атлетики. «Не оступись», «Пятнашки».	
27.			Инструктаж по ТБ. Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики, легкой атлетики. «Брось — поймай», «Выстрел в небо».	
28.			Инструктаж по ТБ. Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики, легкой атлетики. «Брось — поймай», «Выстрел в небо».	
29.			Инструктаж по ТБ. Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики, легкой атлетики. «Охотники и утки», «Выстрел в небо».	
30.			Инструктаж по ТБ. Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики, легкой атлетики. «Охотники и утки», «Лапта».	
31.			Инструктаж по ТБ. Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики, легкой атлетики. «Чёрное-белое», «Лапта».	
32-33.			Инструктаж по ТБ. Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики, легкой атлетики. «Чёрное-белое», «Лапта».	2
34.			Инструктаж по ТБ. Итоговое занятие.	

Литература

Гриженя В.Е. **Организация и методические приемы проведения занятий по подвижным играм в вузе и в школе: Учебно-методическое пособие** – М., Советский спорт, 2005. – 40 с.

Былеев Л.В., Сборник подвижных игр. – М., 1990.

Васильков Г.А., От игр к спорту. – М., 198

Глязер С., Зимние игры и развлечения. – М., 1993.

Дусовицкий А.К., Воспитывая интерес. – М., 2005

Жуков М.Н., Подвижные игры. – М., 2000

Железняк М.Н., Спортивные игры. – М., 2001

Коробейников Н.К., Физическое воспитание. – М., 1989

Коротков И.П., Подвижные игры в занятиях спортом. – М., 1991

Литвинов М.Ф., Русские народные подвижные игры. – М., 1986.

Миньков Н.Б., Игры и воспитание способностей. – М., 1999.

Осокина Т.И., Детские подвижные игры. – М., 1989.

Портных Ю.И., Спортивные и подвижные игры. – М., 1984.

Соловейчик С.Л., От интересов к способностям. – М., 1998.

«Салки». Играющие разбегаются по площадке (она должна быть ограничена линиями), а водящий ловит их. Пойманный становится водящим. При большом количестве играющих

можно выделить двух-трех водящих. В дальнейшем игру можно усложнить, оговорив способ передвижения. Например, игрокам разрешается передвигаться только спиной к щиту, на половине поля которого они находятся, т. е. бегать и ходить спиной вперед, приставными шагами, боком.

«Вызов номеров». Играющих делят на две команды, которые выстраиваются в две колонны у лицевой линии. Команды рассчитываются по порядку. Каждый игрок запоминает свой номер. На средней линии напротив каждой колонны ставят булавы. Педагог называет один из номеров. Игроки обеих команд, стоящие под этим номером, бегут до булавы, оббегают их и возвращаются обратно. Победитель приносит своей команде очко. Игра продолжается до тех пор, пока не будут вызваны все номера. Команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает. Можно усложнить игру, если предложить игрокам бежать спиной вперед, боком, приставными шагами или поставить на пути препятствия.

«Пустое место». Играющих выстраивают в круг, руки за спиной. Водящий бежит за кругом и дотрагивается до руки одного из играющих. Игрок, до которого дотронулся водящий, бежит в обратную сторону, стремясь быстрее водящего занять свое место. Кто из бегущих останется без места, тот и становится водящим.

«Команда быстроногих». Играющие образуют четыре команды, стоящие в колоннах по одному перед линией старта. В 10-15 м от линии старта чертят кружки, в которые кладутся кубики. По сигналу педагога первые четверо бегут к кубикам, берут их, ударяют о пол и возвращаются на свое место. Игрок, прибежавший первым, получает 4 очка, вторым - 3 очка, третьим - 2 очка и четвертым - одно очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

«День и ночь». Играющих делят на две команды, которые становятся в две шеренги у средней линии площадки спиной друг к другу на расстоянии 2 м. Одна команда - «день», другая - «ночь». Педагог называет ту или иную команду неожиданно. Если он говорит «ночь», то эта команда убегает, а команда «день» догоняет ее. Затем подсчитывают осаленных, и все игроки становятся на свои места. Очередность вызовов команд не соблюдают, но число вызовов должно быть одинаковым. Выигрывает команда, осалившая больше игроков. Исходное положение можно менять: стоя лицом, боком друг к другу и т. д.

«Эстафета с булавами». Играющих делят на две равные команды, выстраивают в колонны по одному у линии старта. На расстоянии 12-15 м против каждой колонны ставят в ряд три булавы в 0,5 м одна от другой. По сигналу педагога стоящие впереди бегут к булавам, собирают их, бегут обратно и передают их следующему игроку. Те бегут с булавами, расставляют их по местам (которые должны быть помечены) и возвращаются обратно и т. д. Выигрывает команда, закончившая игру раньше.

«Встречная эстафета». Играющих делят на две равные команды и выстраивают в колонны. Колонну делят на две группы, которые располагаются друг против друга на расстоянии 12-15 м (можно и больше). Перед всеми группами проводят стартовые линии. Двум игрокам, стоящим впереди колонн на одной стороне, дают по флажку. По сигналу педагога игроки с флажками бегут к противоположной группе, отдают впереди стоящим флажки, а сами становятся сзади этой половины команды. То же делают игроки, получившие флажки. Игра заканчивается, когда последний из перебегающих игроков какой-либо из команд передает флажок начавшему эстафету игроку. Побеждает команда, закончившая передачу флажков раньше.

«Круговая охота». Игроки, распределенные на две команды, образуют два круга - внешний и внутренний. По сигналу педагога игроки начинают двигаться приставными шагами или скачками в разные стороны. По второму сигналу игроки внешнего 1 круга разбегаются, а игроки внутреннего круга стараются их поймать. **«Кто подходил?»** Все играющие образуют круг, водящий с завязанными глазами стоит в центре. Руководитель указывает на кого-либо из играющих, и тот подходит к водящему, слегка дотрагивается до его плеча, подаёт голос какого-

либо животного или называет его по имени, изменив свой голос. Водящий открывает глаза по указанию руководителя, когда подошедший займёт свое место. Он должен отгадать, кто к нему подходил. В случае, если водящий отгадал того, кто к нему подходил, игроки меняются ролями. Побеждает тот, кто ни разу не был водящим. Водящий не должен раньше времени открывать глаза. 2. Голос подаёт только тот, на кого укажет руководитель. 3. Первый водящий не считается проигравшим.

«Караси и щука». На одной стороне площадки находятся "караси", на середине "щука". Содержание игры. По сигналу "караси" перебегают на другую сторону. "Щука" ловит их. Пойманные "караси" (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперёк площадки, образуют сеть. Теперь "караси" должны перебежать на другую сторону площадки через сеть (под руками). "Щука" стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных "карасей" будет восемь-девять, они образуют корзины - круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. "Щука" занимает место перед корзиной и ловит "карасей". Когда пойманных "карасей" станет больше, чем непоиманных, играющие образуют верши - коридор из пойманных карасей, через который пробегают непоиманные. "Щука", находящаяся у выхода из верши, ловит их. Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и поручают роль новой "щуки". Игра начинается по сигналу руководителя. Все "караси" обязаны при перебежке пройти сеть, корзину и верши. Стоящие не имеют права задерживать их. Игроки, образующие корзину, могут поймать "щуку", если им удастся закинуть сплетенные руки за спину "щуки" и загнать её в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все "караси" отпускаются, и выбирается новая "щука".

«Белый медведь» Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней стоит водящий - "белый медведь". Остальные "медвежата" произвольно размещаются по всей площадке. Медведь рычит: "Выхожу на ловлю!" - и устремляется ловить "медвежат". Сначала он ловит одного "медвежонка" (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных "медвежонка" берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. "Медведь" отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два "медвежонка" соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: "Медведь, на помощь!" "Медведь" подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят "медвежат". Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата". Последний пойманный становится "белым медведем". Побеждает последний пойманный игрок. "Медвежонок" не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока не осалил "медведь". 2. При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегавшим выбегать за границы площадки.

« Два Мороза». На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются "братья Морозы": "Мороз Красный Нос" и "Мороз Синий Нос" По сигналу руководителя они обращаются к играющим со словами:

Мы -два брата молодые, Два Мороза удалые: Я - Мороз Красный Нос, Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решится В путь-дороженьку пуститься?

Ребята хором отвечают:

Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз! -

и начинают перебежать из одного города в другой. "Морозы" их ловят. Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остаётся на том месте, где был пойман, и должен с распростёртыми руками преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили. Начинать бег можно только после окончания речитатива. Осаливание за линией города не считается. 3. Осаленных ребят можно выручить: для этого остальные играющие должны коснуться их рукой.

«Мяч» Все играющие образуют круг. Двое играющих становятся в середину круга. Стоящие по кругу опускаются но одно или два колена. У них один волейбольный мяч. Водящие поворачиваются лицом к мячу. По сигналу руководителя играющие начинают перекатывать мяч

по полу, стараясь задеть им ноги водящих. Водящие бегают от мяча в круг, подпрыгивают, спасаясь от него. Если кому-нибудь из играющих удастся попасть мячом в ноги водящего, он занимает его место, а бывший водящий становится в круг. Выигрывают те, кто ни разу не были водящими. Первые водящие не считаются проигравшими. Игра начинается по сигналу. Осаленный по ногам водящий сразу же идет на место осалившего его. Осаливать можно не выше коленей. Первый водящий не считается проигравшим.

«Метание в цель». Играющих выстраивают в колонну по три (четыре) в 4-5 м от стены. Перед каждой колонной на стене на высоте 2-2,5 м фанерный щит (1x1 м). По команде первые в каждой колонне встают на линию метания и бросают теннисный мяч в щит. Метают три мяча подряд. То же выполняют остальные. За каждое попадание в цель начисляют пять очков. Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Гонка мячей над головой, сидя в колоннах». Две-четыре равные команды выстраивают в колонну по одному. Играющие садятся на пол. У первых игроков в руках мяч. По сигналу играющие передают его над головой прямыми руками. Последний игрок, получив мяч, встает, бежит вперед, садится перед колонной и передает мяч тем же способом. Когда игроки, начавшие передачу первыми, снова окажутся впереди своих команд, они поднимают мяч вверх. Побеждает команда, закончившая игру первой.

«Подвижная цель». Все играющие встают за линией круга. В центре круга водящий. У одного из игроков мяч. Он бросает его в водящего (в ноги). Каждый игрок, поймавший мяч, в случае промаха тоже выполняет бросок. Попавший игрок становится водящим.

«Мяч соседу». Играющие стоят в кругу на расстоянии 1 м один от другого. У двух игроков, стоящих на двух противоположных сторонах круга, по волейбольному мячу. По сигналу играющие начинают передавать мячи друг другу вправо или влево так, чтобы один мяч догнал другой. Проигрывает игрок, у которого окажутся два мяча. Играют 3-4 мин., после чего отмечают игроков, которые лучше передавали мяч. Эту игру можно проводить в шеренгах, передавая мяч перед собой, или в колоннах, передавая мяч над головой и под ногами. В этом случае игру проводят как эстафету. Побеждает команда, быстрее всех закончившая передачу.

«Передал - садись». Играющих выстраивают в две-три колонны. Перед ними на расстоянии 2-4 м встают капитаны с мячами в руках. По сигналу капитаны передают мяч двумя руками от груди (или одной рукой от плеча): первым игрокам в колонне, которые ловят его, возвращают тем же способом обратно и принимают положение упора присев. Затем следуют передачи вторым игрокам и т. д. Когда последний в колонне передает мяч капитану, тот поднимает его вверх и вся команда быстро встает. Команда, сделавшая это раньше, побеждает.

«Быстрая передача». Играющие в парах. Расстояние между учащимися 4-5 м. По сигналу они начинают передавать мяч заданным способом. Пара, быстрее всех сделавшая 15-20 передач, выигрывает.

«Бросай-бегги». Играющие стоят в двух разомкнутых на 3-4 шага шеренгах. Одна шеренга рассчитывается на первый-второй, а другая - на второй-первый. Первые номера - одна команда, вторые - другая. У края каждой шеренги лежат мячи. По сигналу крайние игроки берут мяч, передают его по диагонали игроку своей команды, стоящему напротив, и сами бегут вслед за мячом. Игрок, получивший мяч передает его по диагонали игроку, стоящему напротив, и сам бежит на его место и т. д. Когда мяч достигнет крайних игроков, они ведут мяч, обегая противоположную колонну, на место игрока, начавшего передачу первым, и передают мяч по диагонали напротив, т. е. игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда игроки, начавшие передачу первыми, вернуться на свои места. Команда, сделавшая это первой, побеждает.

«Не давай мяча водящему». Все играющие образуют круг. В середине круга два-три водящих. Игроки начинают передавать мяч друг другу, а водящие пытаются перехватить его. Если одному из них это удастся, то водящим становится игрок, делавший последнюю передачу.

«Мяч среднему». Играющих делят на две команды, которые образуют два круга. В центре каждого круга становится игрок с волейбольным мячом. По сигналу игроки в центре поочередно бросают мяч своим игрокам и получают его обратно. Получив мяч от последнего, игрок в центре поднимает его вверх. Команда, уронившая мяч меньшее число раз, побеждает. Затем в центр становится другой игрок. Можно ввести дополнительное упражнение: игрок, получивший мяч от центрального, сначала должен ударить мячом о пол и только после этого передать мяч обратно.

«Охотника и утки». Играющие в двух командах. «Охотники» образуют круг. Перед ними проводят черту, за которую переступать нельзя. «Утки» произвольно располагаются внутри круга. По сигналу охотники, перебрасывая мяч, стараются неожиданно бросить мячом в уток. Осаленная мячом утка выбывает из игры. Когда все утки осалены, учитель отмечает затраченное время. Затем играющие меняются ролями. Выигрывает команда, которая быстрее осалила всех уток.

«Гонка мячей по кругу». Две команды играющих образуют два круга. Игроки в кругу становятся на расстоянии вытянутых рук и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера - одна команда, вторые - другая. Назначаются капитаны, им дают по мячу. По сигналу один капитан начинает передавать мяч вправо, другой влево от себя своим ближайшим игрокам. Мячи передают по кругу, пока они не возвратятся к капитанам. Выигрывает команда, закончившая передачу первой. **«Гонка мячей по рядам».** Все играющие в двух шеренгах, стоящих лицом друг к другу. Первые игроки в шеренгах (с одной стороны) по сигналу передают мячи своим соседям, а те дальше. Последние игроки в шеренгах, получив мячи, бегут и становятся впереди своих шеренг, затем начинают передавать мяч своим соседям и т. д. Когда игроки, начинавшие гонку мячей, окажутся снова на своем месте, они поднимают мяч вверх. Команда, сделавшая это раньше, побеждает.

«Встречная эстафета с мячом». Играющих делят на две команды и выстраивают в колоннах. Каждую колонну делят на две группы, которые располагаются друг против друга на расстоянии 12-15 м. У первых двух игроков по мячу. По сигналу они передают мяч игроку в противоположную группу, а сами становятся в конец своих колонн. Выигрывает команда, быстрее закончившая передачу. В этой игре возможны варианты: после передачи бежать в противоположную группу и там встать в конец колонны; передавать мяч одной рукой, с отскоком от пола; вместо передачи вести мяч и передавать мяч после остановки перед игроком, стоящим напротив.

«Эстафета с ведением мяча» Играющие в двух колоннах, выстраиваются параллельно друг другу у лицевой линии. По сигналу первые ведут мяч вперед до противоположной стороны (до отмеченного места), останавливаются, бросают мяч двумя руками в стену, ловят его, и ведут мяч обратно. На расстоянии 3-4 м от колонны они останавливаются, передают мяч двумя руками от груди очередному игроку и сами становятся в конец колонны. Команда, закончившая ведение быстрее, выигрывает. Можно на пути ведения расставить булавы, тогда игроки должны вести мяч, обводя их.

«Бомбардировка». Играющих делят на две равные команды. На каждой половине поля параллельно лицевой линии на расстоянии 2-3 м от нее проводят линию города. Команды получают по 8-10 булав и расставляют их произвольно в своем городе. Игроки размещаются на своей половине площадки между средней линией и линией города. Каждой команде дают по два волейбольных мяча. По сигналу играющие бросают мячи, стараясь сбить булавы. Каждая команда старается перехватить мячи, которые бросает команда противника. Сбитые булавы убирают. Играют 5-8 мин. Побеждает команда, сбившая большее количество булав. Вбегать в свой город для защиты булав запрещается.

«Перестрелка». Играют две команды на площадке не менее 6х12 м. Посредине площадки проводят линию. Параллельно лицевым линиям в 1-1,5 м от них проводят линии «плена», образуя «коридор плена». Команды размещаются на своей половине поля от средней линии до линии плена. Педагог подбрасывает мяч между капитанами на средней линии. Каждый из них старается отбросить мяч своим игрокам. Получив мяч, игрок бросает его в противника. Осаленные мячом игроки идут за линию плена к противоположной команде. «Пленный» находится там до тех пор, пока его не выручат свои игроки (перебросят ему мяч), после этого он возвращается в свою команду. Пленный должен поймать мяч с воздуха, вернуть мяч в свою команду и только после этого вернуться сам. Играют 10-15 мин. За каждого пленного команда получает очко. Можно играть до тех пор, пока, одна из команд не пересалит всех игроков противника.