

Подвижные игры.

*История
происхождения
баскетбола
и гандбола*



История создание баскетбола.

Зимой 1891 года студенты колледжа Молодёжной Христианской Ассоциации из Спрингфилда, штат Массачусетс, просто изнывали от тоски на занятиях физического воспитания, вынужденные выполнять бесконечные гимнастические упражнения, считавшиеся в то время едва ли не единственным средством приобщения молодёжи к спорту. Однообразие таких занятий необходимо было срочно положить конец, внести в них свежую струю, которая способна была бы удовлетворить соревновательные потребности сильных и здоровых молодых людей.



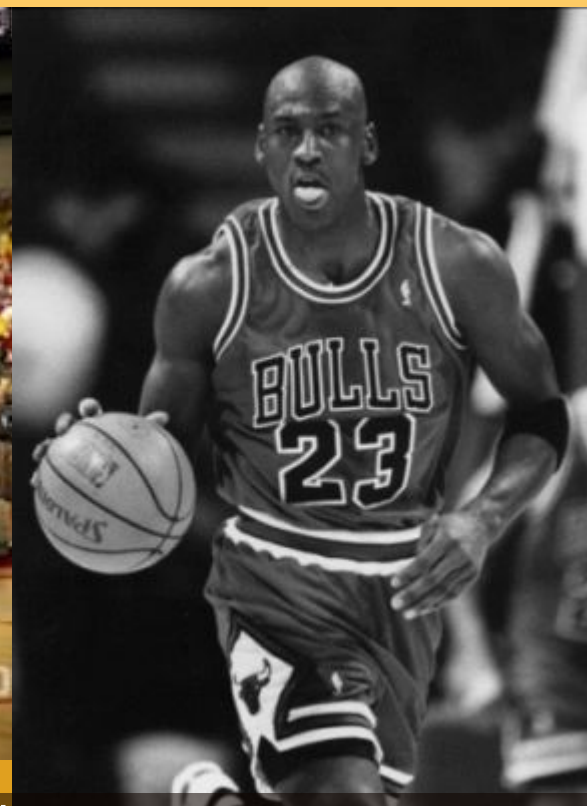
Выход из казавшегося тупиковым положения нашёл скромный преподаватель колледжа по имени Джеймс Нейсмит. 21 декабря 1891 года он привязал две корзины из-под персиков к перилам балкона спортивного зала и, разделив восемнадцать студентов на две команды, предложил им игру, смысл которой сводился к тому, чтобы забросить большее количество мячей в корзину соперников. Начало было положено. Мог ли тогда доктор Нейсмит предполагать, какое великое будущее ждёт его детище?

Идея этой игры у него зародилась ещё в школьные годы, когда дети играли в старинную игру «duck-on-a-rock». Смысл этой популярной, в то время, игры заключался в следующем: подбрасывая небольшой камень, необходимо было поразить им вершину другого камня, большего по размеру.





Вполне прагматично названная **«баскетболом»** (англ. basket — корзина, ball — мяч) игра, конечно, лишь отдалённо напоминала то феерическое зрелище, которое известно нам под этим именем сегодня. Ведения мяча не существовало, игроки только перебрасывали его друг другу, стоя на месте, и стремились затем закинуть в корзину, причём исключительно обеими руками снизу или от груди, а после удачного броска один из игроков забирался на приставленную к стене лестницу и извлекал мяч из корзины.



С современной точки зрения действия команд показались бы нам вялыми и заторможенными, однако целью доктора Нейсмита было создать игру именно коллективную, в которую можно было бы вовлечь одновременно большое количество участвующих, и этой задаче его изобретение отвечало в полной мере.



Гандбол



*Гандбол — командная игра с мячом 7 на 7 игроков (по 6 полевых и вратарь в каждой команде).
Играют в закрытых помещениях на площадке размерами 40x20 м*





Сферическим надувным мячом размерами 20-24 см в окружности и весом 425—475 г у мужчин и 16-20см в окружности и весом 325—375 г у женщин.

Игра состоит из двух половин по 30 минут каждая («грязного» времени; секундомер в гандболе останавливается лишь во время тайм-аутов, технических пауз) с перерывом между



Длина тайма 10 минут.


Цель игры – забросить как можно больше мячей в ворота (3x2 м) противника. При этом при броске нельзя заступать за линию, ограничивающую 6-метровую зону перед воротами.



При этом при броске нельзя заступать за линию, ограничивающую 6-метровую зону перед воротами.

Ничьи в гандболе допускаются, но в некоторых случаях, например, на турнирах с выбыванием, в случае ничейного исхода в основное время, назначается дополнительный тайм (2 по 5 минут); если и он не выявляет победителя, Назначается второй дополнительный тайм; если он также заканчивается с ничейным итогом, то команды пробивают пенальти – по 5 бросков с 7-метровой отметки.



The image features a large, glowing orange sphere with a grid pattern and bright spots, set against a background of a stage performance. The sphere is the central focus, with a grid of lines and numerous bright, star-like spots scattered across its surface. The background shows a stage with a large screen displaying a scene with people, and an audience in the foreground.

**Выполнила-
Заостровных Мария
Ученица- 10 б класса
Моу сош «8**