



### **ИГРЫ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ**

**Каким должен быть настоящий мужчина?**

Смелым, решительным, способным брать на себя ответственность за любые поступки – такой ответ наверняка даст каждый. Именно эти качества формируются благодаря типично мальчишеским играм с их специфической тематикой, некоторой жесткостью, усложненными правилами, установкой на состязание и победу.

Во все времена мальчики играли и будут играть в войну, во всевозможные модификации «Казачков-разбойников» и другие игры, где требуется проявлять силу, ловкость и быстроту. Научите сына этим играм, и тогда ваш мальчик вырастет хорошим защитником Родины и надежной опорой для своей будущей семьи.

Подвижные игры для мальчиков – это отличная возможность воспитать в них такие качества, как: решительность, ответственность, стремление добиваться своей цели и брать на себя ответственность за любые поступки. Эти качества непременно пригодятся будущим мужчинам во взрослой жизни

В данном разделе мы рассмотрим популярные игры для мальчиков - хотя это разделение в целом достаточно условно, т.к. играть в некоторые из этих игр могут не только мальчики, но и девочки.



### ***ОХОТА НА ДИКОГО СЛОНА***

Перед командами игроков на расстоянии 5 - 10 м стоят стулья. По сигналу руководителя первые игроки бегут к стульям и привязывают веревку заданным узлом, вторые участники привязывают к этой веревке новую и т. д. Побеждает та команда, которая быстрее свяжет канат и вытащит стул к себе.

### ***СЛОВЕСНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ***

Мяч кидается через волейбольную сетку. При этом игрок одной команды бросает мяч, называет слово - существительное. Тот, кто ловит мяч, одновременно добавляет подходящий по смыслу глагол. Например: птица летит.

Кто говорит бессмыслицу, тот выходит из игры. В игре побеждает тот, кто останется последним.

### ***БЕГ СОРОКОНОЖЕК***

Это групповое соревнование. Игрют 2 команды по 8 человек. Ведущий обвязывает каждую команду веревкой. По сигналу группы сороконожек начинают движение до ориентира и обратно к финишу. Выигрывает команда, не упавшая по пути и пришедшая первой.

### ***ПОБЕДИ ТРОИХ***

Две одинаковые по размеру и толщине веревки по 2.5 - 3 метра связываются посередине так, чтобы получилось четыре одинаковых конца. Соревнуются четверо ребят, каждый берет свой конец веревки, натягивает его, получается крест. Примерно в двух метрах от каждого игрока, на полу (на земле) кладется приз (игрушка, мешочек с орехами, конфеты и т. д.). По команде участники тянут свой конец веревки, пытаются первыми схватить приз.

### **КТО БЫСТРЕЕ**

Ставятся два стула спинками друг к другу на расстоянии примерно 2-х метров. Под стульями протянута веревка, ее концы находятся между ступнями сидящих на стуле ребят. Посредине веревки привязан мешочек с угощением. По команде ведущего, сидящие на стуле должны вскочить, обежать кругом стульев, сесть на свой и, ухватившись за веревку, подтянуть к себе приз, который достается тому, кто первым сможет это сделать.

*Игра «Снайпер» является разновидностью другой подвижной игры «Вышибалы».*

Перед началом игры всех участников необходимо разделить на 2 команды. В каждой команде выбирают «снайпера», а остальные участники становятся обычными игроками. Снайперы должны стоять за линией поля, а все остальные игроки на площадке. Снайпер бросает мяч игрокам из своей команды, при этом стараясь выбить игрока из другой команды. Выбитый игрок переходит за линию площадки и помогает своему снайперу. Категорически запрещено ловить мяч от земли – это считается поводом для выбывания из игры. Побеждает в игре тот, кто дольше всех смог удержаться на игровой площадке.

### **Бой подушками**

На скамейке длиной 3 - 4 метра и шириной 4 - 5 сантиметров сходятся двое играющих. По сигналу инструктора ударами мягких подушечек стараются сбить друг друга на землю. Победивший бьется со следующим игроком, пока его не собьют. Победивший – тот, кто продержался больше раундов – получает медаль «Самый сильный»

*В игру «Поезд» могут играть одновременно несколько человек.*

Она способна развивать у детей ловкость, быстроту реакции и скорость. Перед началом игры выбирается водящий и назначается паровозом, а остальные игроки становятся его вагонами. Игроки, которые выполняют функцию вагонов, строят себе депо из скакалок или каната, раскладывая их в кольца. Игрок «паровоз» по очереди цепляет к себе вагоны, а участники, к которым он подошел, следуют за ним. После того, как паровоз соберет все вагоны, он дает свисток, после которого вагоны должны разъехаться по своим депо. Паровоз бежит вместе со всеми остальными игроками – вагонами и поскольку у него депо не было, один игрок остается без места, выбывает и потом становится водящим.

**Подвижная игра «Пограничники и парашютисты» хорошо развивает реакцию, координацию движений и ловкость.**

**Перед началом игры выбирается площадка, размером не менее 10 м. Все участники делятся на 2 команды – парашютистов и пограничников. Парашютисты бегают в одиночку, а пограничники – взявшись за руки. Во время игры пограничники стараются поймать парашютистов, окружая их в кольцо. Каждый пойманный парашютист приносит очко команде пограничников. Пойманный парашютист игру продолжает, а пограничники должны следить за тем, чтобы их руки не размыкались. Через некоторое время команды меняются ролями и среди них, побеждает та команда, которая больше других набрала очков.**

#### **Игра «Горячая картошка»**

Для игры понадобится мяч и компания из нескольких человек. Игроки становятся в круг и начинают перебрасывать друг другу мяч, стараясь его отбить. Если кому-либо это не удалось, он должен сесть на корточках в центр круга – так называемый «котел». Игра идет дальше. Любой участник игры может выручить товарищей, попавших в «котел». Для этого достаточно, отбивая мяч, попасть им по кому-нибудь из сидящих в центре круга. Игрок, которого коснулись мячом, снова возвращается в круг. Игроки, сидящие в «котле», стремятся поймать пролетающий мимо мяч. Задача усложняется тем, что при этом запрещается вставать в полный рост, можно лишь пытаться подпрыгнуть, сидя на корточках. Если кто-то из «провинившихся» сумел таким образом поймать мяч, то все сидящие в котле игроки возвращаются в круг, а игрок, бросивший мяч, садится в «котел». Для детей помладше существует более простой вариант этой игры, при котором мяч не отбивают, а ловят обеими руками и быстро перебрасывают следующему игроку. При этом если кто-то замешкался, перебрасывая мяч, то он попадает в «котел».

#### **Игра «Собачка»**

Эта игра является жесткой разновидностью салок. Для игры понадобится мяч и компания из нескольких человек. По считалке выбирается водящий-«собачка», который встает в центр круга, образованного остальными участниками игры. В ходе игры игроки перебрасывают мяч друг другу над головой «собачки», тот, в свою очередь, старается перехватить мяч на лету. Эта задача не из легких, и для того, чтобы поймать мяч, «собачке» приходится немало побегать и попрыгать. Однако если водящему-«собачке» все-таки удалось поймать мяч, он получает право стать в круг к остальным участникам игры, а новой «собачкой» становится игрок, упустивший мяч («неправильно» его бросивший или не сумевший поймать).

#### **Игра «Защити башню»**

В игре могут принимать участие дети старше шести лет. Игра развивает ловкость, внимательность, координацию движений, меткость, реакцию, силу и интеллект. Для игры понадобится два мяча и компания из нескольких человек. Участники игры становятся в круг. Один из игроков держит в руках мяч. В центре круга располагают «башню», которую можно сделать из связанных сверху веток, гимнастических палок или пустых коробок. На верхушку башни помещают мяч. Рядом с «башней» встает выбранный по считалке защитник. Задача защитника – охранять «башню» от мяча, который бросают остальные игроки. Тот, кому удалось попасть мячом либо в саму «башню», либо в лежащий на ее верхушке мяч, занимает место прежнего защитника, а тот встает в круг к прочим игрокам. Так игра продолжается, пока не надоест.

### **Игра «Али-Баба»**

Для этой подвижной игры понадобится большая компания. Перед игрой ее участники делятся на две команды и встают в шеренгу, взявшись за руки и повернувшись лицом к команде противника. Расстояние между командами должно быть не менее пяти-семи метров. Игру начинают участники одной из команд, хором произнося: - Али-баба! Вторая команда так же хором отвечает: - О чем, слуга? Первая команда говорит: - Пятого, десятого, Сашу нам сюда! (вместо имени Саша соответственно подставляется имя произвольно выбранного игрока из команды противника). Названный игрок оставляет свою команду и мчится к команде противника, чтобы разорвать цепь, расцепив руки игроков. Если эта затея увенчалась успехом, то он забирает к себе в команду участника игры, расцепившего руки. Если команда противника сумела удержать цепь, то игрок остается в ней.

### **Игра «Один в кругу»**

Для этой подвижной игры понадобится большой легкий мяч и компания из пяти и более человек. Участники игры встают в круг и начинают перебрасывать мяч друг другу, пока кто-нибудь из них не пропустит подачу и не выронит мяч. «Провинившийся» игрок входит в круг и становится в центре. Остальные участники игры продолжают перебрасывать мяч, однако теперь стараются, чтобы его не поймал стоящий в середине круга, а мяч при этом попал в него. Если же центральный игрок сумеет схватить мяч, то ему разрешается бросить им в любого другого участника игры. Тот, в кого попадет мяч, занимает его место в середине круга. В эту игру особенно интересно играть в быстром темпе, когда оказавшемуся в центре круга приходится немало попрыгать и повертеться.

### **Игра «Тише едешь – дальше будешь»**

Перед игрой по считалке выбирается водящий. Мелом на асфальте или палкой на земле чертятся две линии на расстоянии около полусотни метров друг от друга (или сколько позволяет двор или игровая площадка). Между этими линиями проходит «дорога». Участники игры встают по одну сторону дороги, а водящий – по другую, и вдобавок повернувшись ко всем спиной. Водящий говорит: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп». Эта фраза может быть произнесена в любом ритме – намеренно затягивая все предложение или начинать медленно, а заканчивать скороговоркой и т.п. Пока водящий произносит эту фразу, игроки стараются как можно ближе добежать до финиша, однако на слове «Стоп» они должны замереть. Произнеся «Стоп!», водящий резко оборачивается. Если при этом он увидит движение какого-либо игрока, не успевшего вовремя остановиться и замереть, тот выбывает из игры. Победителем становится игрок, которому первым удалось добраться до финиша и прикоснуться к водящему. Тогда он становится новым водящим, и игра начинается заново.

### **Игра «Акция освобождения»**

Эта динамичная игра предназначена для компании из нескольких игроков. Хорошо развивает слух, внимательность, ловкость, реакцию и координацию. Для игры понадобится несколько стульев. Перед игрой ее участники расставляют стулья по кругу, помешать свободному перемещению игроков. Одного из участников игры сажают в центр круга и связывают по рукам и ногам – он будет изображать «пленника». Рядом с ним садится игрок с завязанными глазами, изображающий «охранника». В ходе игры остальные игроки («освободители») стремятся развязать «пленника» и тем самым освободить его. «Охранник», наоборот, препятствует освобождению, стараясь осалить «освободителей». Осаленный «освободитель» выходит из игры и должен отойти за круг стульев. Участник игры, которому удалось освободить «пленника», становится «охранником».