

Салки (латки) обычные.

По считалке, как обычно, выбирается водящий ("салка"). Условно устанавливается площадка, на которой играют (например, нельзя выбегать за пределы школьного двора или огороженной детской площадки). Все разбегаются по площадке, водящий объявляет "Я - салка!" и начинает догонять всех игроков. Кого догонит и "осалит" (дотронется), тот становится "салкой", громко объявляет об этом, и начинает догонять игроков. Продолжаем до бесконечности

Есть еще различные вариации этой игры. Все основные правила салок остаются, лишь добавляются некоторые условия:

Салки "с домиком"

Для тех кто убегает, чертится "дом" (круг - мелом на асфальте либо палкой на земле). Игроки могут периодически отдыхать в "домике", салить их в это время нельзя, однако оставаться в домике долго - нельзя.

Салки "выше ноги от земли" (Салки "ножки на весу")

Убегающий имеет право в любой момент залезть на какой-нибудь предмет или просто сесть-лечь, подняв ноги от земли. При этом он кричит "Выше ноги от земли" (вариант - "салки-ножки на весу"), и засалить его невозможно. Условие про недолгое пребывание в "спасительном положении" остается прежним.

Салки-пересекалки

Убегающие могут выручать игрока, за которым гонится салка, перебегая ему дорогу. Когда кто-то перебежал дорогу салке, он обязан гнаться за новой "жертвой", тут присоединяется и перебегает ему дорогу второй - и так до бесконечности. В конце концов, как правило, "попадает" тот, кто попытался перебежать дорогу слишком близко к водящему.

КОНСУЛЬТАЦИОННЫЙ ЦЕНТР

МДБОУ «Детский сад

комбинированного вида № 53»

Адрес: ст. Ивановская, ул. Донцова 66.

Телефон: 8(861 65) 94 3 23

Электронная почта:

dou-53@mail.ru



«Игры нашего двора».

Лето – прекрасная пора для игр с детьми! Нет ничего лучше, чем резвиться с детьми на свежем воздухе, благо вариантов игр очень много! Давайте рассмотрим некоторые из них:

«Вышибалы» (двое выбираются считалкой или добровольно) встают с двух сторон площадки, расстояние от одного до другого зависит от ширины площадки или просто от настроения. «Вышибаемые» встают в центре. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться.

Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли - выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "вышибаемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

Есть также несколько усложнений (вариаций) кидания мяча:

1. "Свечка".

Вышибала громко говорит "свечка" и кидает мяч высоко вверх. Тому из игроков, кто поймал мяч, дается дополнительная "жизнь". Игрок может поделиться жизнью с уже выбывшим игроком (поймавший мяч сам определяет, кого из команды ему выручить).

2. "Бомба".

Вышибала громко кричит "бомба" и кидает мяч высоко вверх. В этот момент все игроки в поле должны присесть на корточки. Если мяч упадет на игрока - он выбывает из игры.

3. "Ручеек".

Вышибала громко кричит "ручеек" и катит мяч по земле посередине площадки. Пока мяч катится, все игроки должны успеть стать перед ним так, чтобы он прокатился между ногами. Кто не успел этого сделать - выбывает.

4. "Макароны".

Вышибала кричит "макароны" и кидает мяч как обычно. В этот момент все игроки обязаны "прилипнуть к месту" и двигаться "волнами", прижав руки к туловищу. В кого мяч попадет - тот выбывает. Тут важно, чтобы мяч бросался в момент объявления условия (нельзя объявить "макарончики", дожидаться пока все прилипнут и потом кидать мяч, это нечестно).

«Классики» Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами. Верхний полукруг называется "котел". Также нужно найти битую - это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю).

Игроки намечают очередь (кто за кем). Дальше первый игрок кидает битую на первый квадрат и прыгает туда. Дальше есть два варианта этой игры:

Вариант 1. Обычный.

"Простые" классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180%, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом.

Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая битую все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою битую (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попа-

даем битой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если бита вдруг попадает в "котел", то сгорает один "класс" (надо будет кидать битую на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

Вариант 2. Разнообразный.

Главное отличие этого варианта в том, что битую нужно "провести" по всем классам - от 1 до 10. Пройденным класс считается после того, как игрок дошел до 10 ячейки вместе с битой.

Суть игры: кидаем битую на квадрат с соответствующим "классом" и дальше выполняем по очереди задания ("классы"):

Первый - обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем битую на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).

Второй - кидаем битую на цифру "2" с закрытыми глазами. Дальше прыгаем и ходим как угодно, главное - дойти до 10 квадрата.

Третий - "кочерга". Прыгаем на правой ноге, "пинаем" битую всегда влево на следующий квадрат. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 5м квадрате.

Четвертый - на левой ноге. Битую "пинаем" все время вправо. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 6м квадрате.

Пятый - прыгаем (не ходим, а именно прыгаем) и пинаем битую двумя ногами одновременно.

Шестой - прыгаем и перебрасываем битую через одну клетку (1-3-5-7-9).

Седьмой - нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.

Восьмой - можно кидать битую из пятого класса (квадрата).

Девятый - кидаем битую на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.