

### **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.