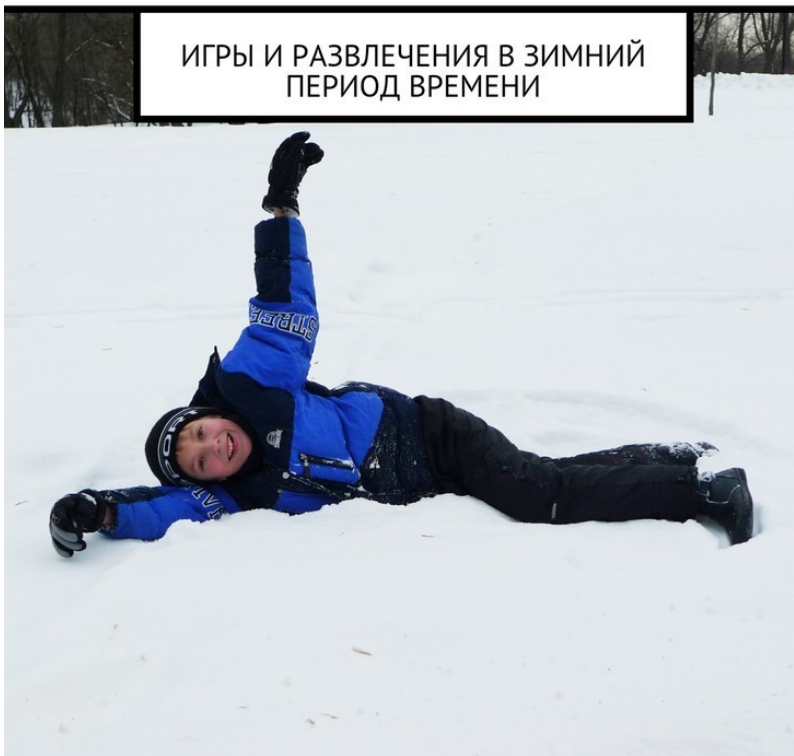


АРТЕМ ПАТРИКЕЕВ

Подвижная зима

ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ В ЗИМНИЙ
ПЕРИОД ВРЕМЕНИ



Артем Юрьевич Патрикеев
Подвижная зима.
Игры и развлечения
в зимний период времени

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=12487758
ISBN 9785447432416

Аннотация

Зима – не время для того, чтобы сидеть дома. Особенно когда речь идет о детях! Это время, когда можно делать интересные открытия: наблюдать за тем, как летят снежинки, играть среди пушистых сугробов. Это время, когда падать (догоняя или убегая от кого-то) не так страшно. Когда не нужны никакие аттракционы, потому что у нас есть ледяные горки и дорожки, санки, лыжи, коньки, а главное – сам снег! Играйте с детьми, развлекайтесь, пусть зима приносит только радость!

Содержание

Вступительное слово	6
Игры со снегом и на снегу	11
Башни	12
Бег по следам	16
Белые медведи	18
Броски снежков	19
Брось дальше	21
Быстрые и меткие	22
Веселые воробышки	23
Взятие крепости	24
Горный козлик (Нахчирбози)	26
Дальний бросок (Кто дальше?)	27
Двое на снегу	29
Дуэль (Кто кого)	30
Живые мишени	31
Зайцы и собаки	32
Заполни ямку	33
Зима и весна	34
Изюминка	35
Канатоходцы	36
Катить, так катить	37
Король зверей	38
Кто выше пропрыгает?	39

Кто самый ловкий?	40
Кто сильнее и быстрее	41
Куры в огороде	42
Лабиринт (Лабиринт и туннели)	43
Лиса в курятнике (Цыплята)	44
Ловишки со снежками на голове	45
Ловишки со снежком (Зимние вышибалы)	46
Медведи и пчелы (зимний вариант)	47
Метелица	49
Мороз Красный нос	50
Конец ознакомительного фрагмента.	53

**Подвижная зима
Игры и развлечения
в зимний период времени**

Артем Юрьевич Патрикеев

Фотограф Артем Патрикеев

© Артем Юрьевич Патрикеев, 2019

© Артем Патрикеев, фотографии, 2019

ISBN 978-5-4474-3241-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Вступительное слово

Зима – это довольно специфическое время года, когда меняется все вокруг, когда дети выходят на улицу, и у них глаза расширяются от радости и удивления, при виде того, каким волшебным стал такой привычный мир. Снег меняет окружающую действительность, однако его влияние сильно не только в том, что всё мы начинаем видеть в несколько ином свете, но и в том, что под снег приходится подстраиваться, думать, как действовать, чтобы не поскользнуться, как преодолеть сугроб, где протоптать дорожку или где найти наиболее удобный путь, заодно оценить то, что может упасть с веток деревьев или балкона.

Многие дети очень любят снег и понять их несложно – снег мягкий, пушистый, в нем можно валяться, в него можно падать и не бояться ушибиться, а главное, снег является отличным строительным материалом, который удобно использовать даже если никакого специального строительного оборудования под рукой не имеется. Особенно это хорошо заметно, когда снег слегка подтает.

Зимой так же интересно использовать и лед, в который превращается застывшая вода – по нему можно кататься, скользить или что-нибудь катить.

Зачастую ребята сами находят для себя развлечения в снегу. Но все же если мы сумеем их познакомить с тем огром-

ным арсеналом уже известных подвижных игр и развлечений на снегу, то этим существенно расширим кругозор детей, создадим для них условия для выбора, дадим им больше вариантов различных развлечений. Ребенку уже не придется изобретать велосипед снова и снова, он сумеет выбирать из уже известных игр, а уже на их основе, вполне возможно, что сумеет и что-то свое придумать. Творческий процесс – это всегда полезная и интересная штука.

Занятия с детьми на улице полезны во всех отношениях: и с творческой точки зрения, и с точки зрения здорового образа жизни, и с точки зрения тренировки, и с точки зрения развития познавательных возможностей. Зимой нужно использовать так, чтобы она приносила максимально много радости и пользы детям, учила их чему-то, развивала.

Подвижных игр и развлечений, которые можно проводить в зимнее время, огромное количество, можно поиграть и тогда, когда под рукой ничего не оказалось, и тогда, когда имеются различные строительные наборы. Есть формочки для песка? Почему бы не использовать их и для снега? Есть лопата? Отлично! Можно прокопать тоннель! Есть лыжи, санки или коньки? Можно идти кататься! Арсенал огромен, надо только показать его ребенку, чтобы тот сам затем мог решить, что ему интересно, а что нет.

В принципе, большинство летних подвижных игр можно проводить и зимой. Кто мешает побегать по снегу играя в хорошо известные Салки, Колдунчики или Гуси-лебеди? Да,

бегать по снегу сложнее, но это не повод менять правила игр. Однако можно поиграть и во что-то более специфическое, используя имеющиеся снежные условия (которых не может быть летом), или же зимние инвентарь и оборудование.

Перед тем, как проводить те или иные игры, необходимо убедиться в том, что площадка, на которой они проводятся, безопасна. Скажем, если в снег закопалась какая-нибудь железная или деревянная конструкция, а ребенок с разбега нырнет в этот сугроб, то ударившись, он может получить серьезную травму, а нам это нужно? Так же лучше сначала проверить надежность льда, прежде чем начать кататься.

Некоторые игры имеют словесное сопровождение (стихи, считалки и т.п.). В зимних их вариантах от слов вполне можно и отказаться, кричать на свежем морозном воздухе – не самое хорошее дело, так себе и горло, и голос можно испортить до конца жизни.

Игры и развлечения, о которых пойдет речь далее, могут использовать и учителя физической культуры, выходя с детьми на уроки, и родители, гуляющие со своими детьми, и сами дети, если уже хорошо научились читать, и им интересна данная тема. Так же игры можно использовать в зимних походах, мало ли выдастся свободная минутка.

Для простоты поиска материала книга имеет разделы. По одним названиям которых можно сразу же решить, куда лучше заглянуть в первую очередь. Разделы такие:

Игры со снегом и на снегу; Игры на снегу с предме-

тами или специальным оборудованием ; Игры на лыжах; Игры на коньках и Игры с санками.

Так как игры придумывались уже долгое время, а порой и в разных уголках мира, то многие из них дорабатывались, переосмысливались и т. п. Зачастую одна и та же игра может иметь различные названия. Чтобы не писать одну и ту же игру несколько раз, варианты игры расписаны под одним названием, а вторые или даже третьи названия, даются в скобках.

В конце книги имеется список литературы, с помощью которого какие-то игры были найдены или же были найдены идеи для игр. Так что далеко не все игры, озвученные в данной книге, вы сумеете найти где-то еще.

Иногда, когда мы пытаемся познакомить ребят с какой-либо игрой, то не находим отклика. Не стоит отчаиваться, вполне возможно, что игра показалась им на данном этапе слишком простой, а может и наоборот, слишком сложной. Не получилось – не страшно, можно вернуться к ней когда-нибудь в другое время, а может быть, игру стоит как-то доработать под своих детей, вы же знаете, чем они увлекаются, что им будет интересно, вот и используйте свои знания, для адаптации имеющихся игр. И не бойтесь никогда экспериментировать, придумывать что-то свое. Помните только о безопасности, а остальное уже не так страшно.

Игры в разделах расположены в алфавитном порядке, чтобы было проще отыскать нужное название.

Удачи вам и веселых зимних развлечений!

Игры со снегом и на снегу

В этом разделе расположены игры, в которых используется только снег, но не используется никакое специальное оборудование.

Башни

Данную игру можно проводить только с теми ребятами, которые дружны, и не имеют каких-то серьезных разногласий (особенно это относится ко второму варианту игры). Без благоприятной обстановки, игра может стать настоящим местом для выяснения отношений. А в этом случае и до травм недалеко.

Правила игры:

Ребята делятся на две равные команды. Каждая команда строит свою башню из снежных комков. Башни желательно строить как можно крепче и выше, используя большое количество комков и снега. Расстояние между башнями определяется силами и возможностями игроков. Когда башни готовы, игроки в своих командах заготавливают снежки и складывают их за своими башнями. Когда все готово, начинается основная игра.

По команде ведущего команды начинают атаковать «вражескую» башню, стараясь ее разрушить. Однако делают это только снежками! Здесь выбивать игроков-противников нельзя, так что бояться быть выбитым снежком не надо. Но опасность все же есть. Если игрок решит подойти к вражеской башне поближе (с близи снежок можно кинуть намного сильнее), то соперники могут выбежать и его поймать. Пойманным в плен считается тот, кого осалил игрок проти-

воположной команды. Чтобы не было споров, лучше определить, где будет середина игровой площадки, чтобы знать, где какие игроки могут салить соперника. Естественно, что ловить можно только на своей половине поля.

Можно добавить еще одно правило – если игрок упал в поле (за стенами или за башней), то считается раненым и выбывает до конца игры или на определенное время.

Игра проводится до тех пор, пока все игроки одной из команды не выбудут (не будут пойманы или ранены) или же пока одна из башен не будет разрушена. Что считать разрушением, можно договориться заранее. Например, наполовину обрушившаяся башня уже может считаться «поверженной». А то если ломать ее до основания, можно потратить очень много времени.

Во время игры игроки могут прятаться за стенами своей башни, чтобы в них снежками не попадали, все же это не всегда приятно.

Второй вариант игры (который получил и другое название – Защита крепости). Правила таковы:

Проводим игру так же, когда под рукой имеется удобный липкий снег. Игроки делятся на две команды, по сигналу обе команды начинают скатывать комки и строить свою крепость. На это дается пятнадцать-двадцать минут. По сигналу ведущего строительство останавливается, и начинается сама игра. С помощью жеребьевки определяется команда, которая будет сначала нападать и которая будет защищаться.

По сигналу нападающая команда устремляется к стенам «вражеской» крепости и стремится их разрушить. Защитники имеют право защищаться: снежками, толчками в грудь или плечо. Вот здесь ведущему необходимо внимательно следить за соблюдением правил, чтобы никто не начинал бить соперника ногами, кулаком и т. п. Игроки, нарушающие правила, должны быть удалены.

Измеряется время, за которое команда сумеет разбить замок соперников. Дается время на передышку, после которой команды меняются ролями и теперь уже защитники становятся нападающими и стремятся разрушить крепость соперников. Так же измеряется затраченное время. Та команда, которая справилась с разрушением быстрее, побеждает.

Для интереса, можно добавить еще один момент – водружение флага на крепость. В этом варианте в конце игроки втыкают флажок в снежные руины, на этом и выключается секундомер.

Но если крепости ломать не хочется, правила можно изменить (а заодно дать возможность провести игру не единожды, а многократно). Для этого за крепостью кладется обычная доска, серединой на снежном холмике, а на лежащий на снегу конец кладется снежок. То есть, делаем своеобразную подкидную доску для снежка. Теперь задача атакующих каким-либо образом добраться до этой палки и ударить по ней ногой, чтобы снежок подлетел вверх. Как только это удастся сделать, крепость считается взятой.

Так как в этом случае игроки могут просто встать вокруг доски плотным кольцом и никого не подпустить, то можно разрешить игрокам вытягивать друг друга. То есть могут подбежать двое, взять одного из защитников за руки и вытянуть за крепость, освобождая проход для следующих. Но опять же, необходимо следить за тем, чтобы игра была в интерес, а не для того, чтобы злиться друг на друга.

Бег по следам

Дети делятся на две команды. Обе команды отправляются в путь. Им необходимо пройти определенную дистанцию – например, сто шагов (количество шагов нужно менять в зависимости от имеющейся игровой площадки, возраста игроков, количества игроков и т.п.). В каждой команде игроки идут друг за другом точно след в след. Так что очень важную роль играют действия направляющего. Ему в руки дается метка, которую он кладет, когда пройдет заданную дистанцию (сто шагов). После положенной метки, дети уже могут ходить как угодно, главное, не испортить свои сто шагов и не заходя на тропинку противника. Когда обе команды прошли и «протоптали» свои дорожки, начинается следующий этап игры – проверка правильности прохождения. Ведущий проходит сначала вдоль одной дорожки, подсчитывая ошибки (промахи, непопадания след в след). Какая команда совершила меньше ошибок, та и побеждает.

Чтобы потом не проверять правильность шагов у каждой команды (то есть, длину пройденной дистанции), можно заранее поставить метки – пройти отсюда и дотуда. Тогда с этим моментом будет проще, а то вдруг направляющий ошибется, сделает шагов на десять меньше, чем естественно, облегчит задачу своей команде (может и ненамеренно).

Другой вариант игры. Для него потребуется множество

меток-следов (чтобы не использовать какой-то подручный материал, то можно рисовать стрелки), которыми выкладывается замысловатый путь (своеобразная полоса препятствий), который сначала идет по ровной дорожке, потом по снежному валу, далее змейкой между деревьев и т. п. В конце пути должна быть особая метка, под которой закопана коробочка с призом. Команда, прошедшая дистанцию быстрее побеждает, а можно сделать два пути, чтобы команды стартовали одновременно, но тогда необходимо рассчитать дистанцию, чтобы оба пути были равны как по сложности, так и по расстоянию.

А можно вообще не делиться на команды. Дети с удовольствием пробегут ради приза, а не только ради соревнования.

Белые медведи

В этой игре задача игроков сводится к тому, чтобы забираться на склон (горку) или спускаться со склона в необычных позах: на четвереньках, боком, спиной вперед, на прямых ногах, ползком, на спине и т. п. Кто быстрее и смешнее выполнит все подъемы и спуски, тот и побеждает. Можно отдельно выбирать победителя – того кто смешнее поднимался и того, кто смешнее спускался. Кроме того, можно заранее договориться, какое количество подъемов и спусков будет и так же заранее улаживаемся, можно сбегать со склона или же спуск должен быть только каким-нибудь более необычным.

Броски снежков

Игровая площадка делится на две части. Одна команда распределяется (произвольно) на одной половине, вторая на другой. Если снег хорошо лепится, то играют плотно слепленным снежком, если плохо, то можно использовать мешочки или мягкие мячики. Жребием выбирается команда, которая будет начинать. Подающий игрок с дальней линии своей площадки бросает снежок (бросок совершается навесом, способом снизу) на противоположную площадку. Задача находящихся там игроков его поймать. Тот, кто поймал, так же навесом бросает снежок обратно и так до тех пор, пока одна из команд снежок не уронит. Уронившая команда проигрывает одно очко. Подает команда заработавшая очко. После каждой подачи подающий меняется (даже если он забил гол), чтобы все могли потренироваться делать броски. Играют определенное время или до заранее определенного количества очков.

Игру можно усложнить и разрешать подавать одновременно с двух сторон площадки. Но теперь все броски совершаются по сигналу одновременно. Например, с обеих сторон снежки были пойманы, поймавшие игроки ждут сигнала, после которого сразу же совершают бросок на площадку соперника.

В эту игру можно играть и в любое другое время года,

но только зимой детям доставляет огромное удовольствие ловить мяч или снежок в падении.

Брось дальше

Игроки встают перед линией броска. От линии броска от-мечаются дорожки шириной по два метра каждая, количе-ство дорожек определяется возможностями игроков, дорожки расположены параллельно линии броска. Игроки совер-шают броски по очереди. Задача каждого игрока снежком попадать в дорожки. Сначала все бросают в первую дорожку, затем во вторую и так далее. Те, кто промахиваются, следу-ющий бросок повторяют в ту же дорожку. Кто первый попа-дет в самую дальнюю дорожку тот и побеждает.

Быстрые и меткие

Эта игра состоит из двух этапов. Сначала играющие, разделившись на группы по два-пять человек, получают задание скатать снежный ком. Каждая группа катает свой снежный ком в течение определенного промежутка времени – пять-восемь минут, выигрывает группа, чей ком окажется самым большим.

Затем комья ставят один на другой: внизу самый большой, наверху самый маленький. Каждый играющий заготавливает себе снежки. По очереди с расстояния шести-восьми шагов бросают их в голову фигуры, стараясь ее сбить. Побеждает тот, кому удалось это сделать.

Игра может быть и командной. Тогда делают две снежные фигуры. Выигрывает команда, игроки которой быстрее собьют голову фигуры противника.

Веселые воробышки

Хорошо известен летний вариант этой игры, но здесь мы применяем снежки, которые вполне могут раздавиться, что добавляет интереса.

Правила игры: игроки становятся в круг (в полукруг, если их немного), перед каждым у ног по одному снежку. В центре круга водящий – кошка. Дети-воробышки прыгают через снежок в круг и обратно. Кошка старается осалить воробьев, прежде, чем те выпрыгнут из круга. Кого поймали (осалили) выбывает, и кто наступит на свой снежок, так же выбывает. В конце игры подсчитывается, какая кошка поймала больше воробьев. Воробы, которые ни разу не попались, так же могут быть названы победителями. Особенно можно выделить тех игроков, которые ни разу не раздавили свои снежки.

Взятие крепости

На снеговой площадке очерчивается крепость размером десять на десять метров с небольшим квадратом (кругом) в центре для пленных из лагеря нападающих. За границами крепости находится лагерь нападающих.

Одна команда идет в крепость защищать ее, а другая – в лагерь. Из лагеря начинается наступление на крепость. Атаку можно проводить по заранее продуманному плану. Задача нападающих – проникнуть в крепость. Защитники стремятся захватить в плен всех нападающих.

Заканчивается бой, когда все игроки одной из команд будут взяты в плен или кто-нибудь из не пойманных нападающих сумеет проникнуть в центр крепости и крикнуть: «Крепость взята!»

Участники игры могут подталкивать друг друга, перетягивать (за руки, за ноги), даже переносить на руках. Игрок команды защиты считается пленным, когда его перетянут или перенесут через границу крепости. Участник команды нападения, доставленный в центр крепости, взят в плен.

Против противников можно действовать вдвоем или же один на один, но не более. То есть, втроем нападать на одного нельзя. Тот, кто нападет третьим, выбывает из игры. Пленные не имеют права вмешиваться в борьбу и помогать играющим. Они считаются освобожденными, если их оса-

лит свой игрок, не пойманный до момента прикосновения к пленному. Впрочем, в этом случае проникшему игроку проще крикнуть «Крепость взята», чем кого-либо спасти.

Горный козлик (Нахчирбози)

Эта таджикская игра является одним из вариантов ловишек. Выбираются два-три охотника, остальные игроки – горные козлики. Игроки, изображающие горных козликов, ходят или бегают по всей площадке. По сигналу на площадку выбегают охотники со снежками, их задача подстрелить козликов. Выбитые игроки замирают на месте. Охотникам дается определенное время, или определенное количество снежков. В конце игры определяются лучшие охотники, сумевшие выбить большее количество игроков.

Дальний бросок (Кто дальше?)

Игроки лепят себе по три снежка. Их задача от очерченной линии бросить свой снежок как можно дальше (три снежка – это три попытки). Кто бросил дальше всех, тот и выиграл. Можно всем выполнять сначала первую попытку, затем всем по очереди вторую и третью, а определять победителя после каждой попытки.

Соревнование лучше всего проводить дважды. Первый раз дети бросают правой рукой, второй раз – левой. Так же можно и определять победителя – победитель по правой руке и по левой.

Можно провести командные соревнования. Обозначается линия броска и еще две линии, близкий бросок и средний (расстояние определяется в зависимости от способностей игроков). Игроки делятся на две-три команды, и каждый игрок лепит себе три-пять снежков. Стоя колонной, команды выходят на обозначенную линию метания и по сигналу ведущего по очереди начинают бросать снежки на дальность. Ведущий определяет результаты метания, начисляя командам очки: за ближний бросок (не добросил до ближней линии) – одно очко; за средний (снежок попадает между ближней и средней линией) – два; за дальний (если снежок перелетел среднюю линию) – три очка. Проводится три-пять попыток (в зависимости от того, сколько снежков пригото-

ли). После всех бросков подсчитывается количество очков у каждой команды.

Другой вариант может выглядеть так – игрок стоит спиной к площадке, его задача бросить снежок через себя, как можно дальше. Можно кидать правой и левой рукой.

Для игры можно подбирать совершенно разные и необычные броски, например, снизу, сбоку, от плеча и т. п. Главное, чтобы все игроки бросали одним способом. Победителей так же можно определять по каждому варианту броска.

Двое на снегу

На снегу обозначается круг диаметром два метра. Два соперника, кладут себе на голову (на шапку) по снежку (можно сделать плоские снежки) и встают друг напротив друга, заложив руки за спину. По сигналу, они пытаются или вытолкнуть друг друга из круга, или заставить противника уронить снежок. Уронивший снежок, или вышедший из круга, проигрывает.

Поправлять снежок во время поединка нельзя.

Конечно же желательно, чтобы шапки у соревнующихся ребят были примерно одинаковыми, а то если у кого-то будет вогнутая шапка с полями, то из такой снежок вообще никогда не уронишь.

Дуэль (Кто кого)

Два соперника становятся друг напротив друга на расстоянии около десяти метров, и каждый очерчивает вокруг себя круг диаметром один метр. Третий, «секундант», бросает жребий, кому начинать. По сигналу секунданта первый игрок наклоняется, лепит снежок и бросает его в соперника. Затем «стреляет» второй игрок. Если оба попали или оба промахнулись, то игроки продолжают бросать снежки по очереди. Можно уворачиваться от снежка любым способом, но, не выходя из круга. Если один попал, а другой промахнулся, то он уступает свое место следующему сопернику. Выигрывает самый стойкий дуэлянт (который поразил наибольшее число соперников). Чаще всего дается уточнение – целиться можно в любое место, кроме головы, однако это довольно трудно выполнить, поэтому игроки должны быть заранее готовы к тому, что случайно им в голову могут бросить снежок, а в этом случае лучше отбить снежок рукой, чем пропустить в голову.

Живые мишени

Игра напоминает предыдущую игру (Дуэль), только это уже командный вариант.

Две команды строятся шеренгами лицом друг к другу на расстоянии десять-двенадцать шагов. Каждый участник предстоящей перестрелки очерчивает вокруг себя круг радиусом полметра, и лепит несколько снежков. Ведущий становится сбоку между шеренгами. По его сигналу «Первый начинай!» первый игрок одной из команд бросает снежок в игрока, стоящего напротив. При этом бросающий не имеет права выходить из круга. Тот, в кого бросают, может уворачиваться любым способом (присесть, подпрыгнуть), но, не выходя из круга. Затем подается новая команда: «Первый отвечай!» Теперь уже игрок другой команды бросает ответный снежок.

Когда все игроки бросят по одному разу снежки друг в друга, судья подсчитывает число попаданий. За каждое попадание команде засчитывается одно очко. После трех туров подсчитывается общее число очков, набранное командами. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Можно проводить игру с выбыванием после попадания снежком. Тогда игра заканчивается сравнительно быстро, т.е. когда все игроки, кроме последнего, выбиты из кружков. Этот игрок и приносит победу своей команде.

Зайцы и собаки

Это эстонская игра, которая также носит название – Пейде.

Играют на слабо пересеченной местности. Из числа игроков выбирают двух-трех собак, двух-трех охотников, остальные игроки – зайцы. По сигналу зайцы разбегаются, прячась за деревьями и кустами (закапываться, ложиться или садиться на снег нельзя). Охотники и собаки в это время закрывают глаза и отворачиваются к стене (в противоположную сторону), чтобы не видеть, куда прячутся дети.

По сигналу ведущего, охотники с собаками отправляются на поиски. Если собака находит играющего, она может звать охотника, но не имеет права задерживать игрока. Охотник должен попасть в зайца снежком, только тогда считается, что заяц пойман. Снежки можно кидать только в ноги и туловище. Играют до тех пор, пока все зайцы не будут пойманы или определенное время. Учитывая большое количество ловящих и ищущих (охотников и собак), игроки не успеют замерзнуть, и им придется еще побегать, чтобы оторваться от собак и опять скрыться из поля зрения.

Заполни ямку

Перед каждой командой, в пяти-семи метрах, вырыта ямка (ямки у команд должны быть одинаковыми по размеру). По сигналу игроки начинают бросать заранее заготовленные снежки в ямки. Какая команда быстрее заполнит ямку, та и побеждает.

Можно играть и на очки. Каждое попадание в ямку – это одно очко. Кто быстрее наберет десять очков, тот и побеждает (или та команда побеждает).

Зима и весна

Играющие, заготовившие снежки, становятся на середине площадки в две шеренги на расстоянии двух метров, спиной друг к другу. Одна шеренга – команда «Зима», другая – «Весна». Ведущий называет одну из команд. Названная команда тот час убегает за черту площадки. Игроки другой команды поворачиваются и стараются с места осалить снежками как можно больше убегающих. Число осаленных снежками подсчитывается. Затем все снова занимают прежние места на середине площадки, и игра продолжается. Побеждает команда, осалившая снежками большее число противников.

Осаленные снежками останавливаются на месте. После подсчета осаленных, игроки лепят новые снежки.

Правила можно разнообразить, например, осаленные могут выбывать, а могут и присоединяться к тем, кто их выбил.

Изюминка

На игровой площадке обозначается круг (диаметр круга зависит от количества играющих). Игроки делятся на две команды и выбирают себе капитанов. По жребию определяется команда, которая находится в кругу, а которая за кругом. Игроки, находящиеся за кругом, берут по одному снежку. Так, чтобы не слышала команда противника, капитан распределяет номера между игроками. Потом команда подходит к кругу. Игроки держат снежки за спиной и начинают идти вокруг. Неожиданно капитан называет какой-то из номеров, и тот бросает снежок в тех, кто внутри. Игроки, в которых попали, выбывают. Капитан может назвать и себя. Так он называет различные номера, пока все игроки не совершат бросок (задача капитана сложна тем, что ему необходимо называть номера партнеров тогда, когда они находятся в наиболее выгодной позиции для броска). После чего подсчитывается количество выбитых, и команды меняются ролями.

Игроки не должны бросать снежок в голову. А круг необходимо сделать такой, чтобы между уворачивающимися игроками и бросающими было не менее трех метров.

Канатоходцы

Для игры необходим снежный вал, высотой не менее тридцати сантиметров и длиной не менее четырех метров, ширину определяют в зависимости от способностей детей. Игроки делятся пополам, половина встает с одной стороны вала, половина – с другой. Задача игроков пройти навстречу друг другу по валу, разойтись и не свалиться. Игроки могут поддерживать друг друга, помогать (но только те, кто стоит на валу). Сначала переходят парами, один с одной стороны, один с другой, следующие начинают движение только когда предыдущая пара уже спустилась. Когда обе половины поменяются местами, тогда можно попробовать сразу всем пойти навстречу друг другу. Это намного усложнит выполнение упражнения, так как теперь надо обойти не одного, а многих. Выигрывают те, кто ни разу не упал. Но лучше считать сколько всего падений. То есть, все игроки – это одна команда. И после каждого прохождения считаем, сколько штрафных очков (падений) заработала команда. Если с каждым разом падений будет все меньше, тем лучше.

Катить, так катить

Две-три команды скатывают из снега большой ком (такой, чтобы команда сама могла его перекатывать). Эти комы они подкатывают к горке, ставят их на одну линию, а затем, по сигналу, толкают свои комы как можно сильнее. Чей ком укатится дальше, та команда и побеждает.

Потом из этих комков внизу горки можно что-нибудь слепить, фигуру или крепость для дальнейших игр. Если, конечно, комки выживут после спуска.

Король зверей

Выбирается водящий – король зверей. Остальные дети – звери. Каждый зверь должен сказать королю свое название, но так, чтобы другие не слышали (гепард, волк, медведь, заяц и др., в качестве усложнения, можно выбирать каких-нибудь северных зверей или тех, кто живет там, где есть снег – белые медведи, тюлени, пингвины и т.п.). Звери выстраиваются в один ряд (одну шеренгу) перед королем (в трех-четырех метрах от него). У ног короля лежат снежки. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен развернуться и убежать как можно дальше, а король в это время наклоняется, берет снежок и бросает в убегающего. Если попадает, то тот идет к королю и помогает ему. После того, как король выбьет двух-трех зверей, он может крикнуть: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он с помощниками старается снежками выбить как можно больше «зверей» из оставшихся.

Все броски должны совершаться от обозначенной линии, у которой лежат снежки, переступать через нее бросающим нельзя. Король меняется после трех-четырех пойманных зверей или через определенное количество названных животных.

Кто выше пропрыгает?

Игра хорошо развивает силу ног. Играют на пологом склоне горы. Задача игроков, выстроившихся в начале горы, прыжками двигаться снизу вверх по склону. Играть можно на скорость, тогда победителем является тот, кто быстрее запрыгнет на самый верх, или на количество прыжков – кто сделает меньше прыжков для того, чтобы оказаться наверху, тот и побеждает.

Кто самый ловкий?

Для игры необходимо сделать параллельно один другому два-три одинаковых снежных вала (длина два-четыре метра, ширина двадцать – сорок пять сантиметров, высота не менее тридцати сантиметров); за концом каждого вала, на расстоянии трех-четырех метров от него, чертится круг диаметром семьдесят-восемьдесят сантиметров, в котором лежит снежок, а дальше на расстоянии двух-трех метров (расстояние можно менять, в зависимости от способностей играющих), еще один круг. Дети по одному встают на конец снежного вала и по сигналу быстро проходят по нему, спускаются на снег, добегают до первого круга, встают в его середину, берут снежок и бросают его в следующий круг. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее выполнил задание.

Можно засчитывать по одному очку за выполнение каждого этапа (равновесие на валу, бег, метание).

Другой вариант игры: Играть командами по количеству валов. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков. Правила игры: вместо сплошных валов из снега делаются ряды «кочек», на расстоянии двадцать пять-сорок сантиметров одна от другой. Дети идут, перепрыгивая или перешагивая с кочки на кочку. В остальном игра продолжается так же, как и в первом варианте.

Кто сильнее и быстрее

Игрок встает у стартовой линии со снежком в руке. Его задача подбросить снежок как можно выше и, пока снежок не упал на снег, игрок старается пробежать вперед как можно дальше. Как только снежок упал, ведущий кричит «Стоп!», и игрок останавливается. Если места много и все игроки стоят в одну шеренгу, то игрок остается на месте, если нет, то отмечается место, до которого он добежал, и к стартовой линии подходит следующий игрок. Побеждает тот, кто сумел пробежать дальше, пока снежок был в воздухе.

Куры в огороде

Для игры необходимо сделать снежную стенку, через которую игроки могут перелезть. Выбирается один игрок – сторож, он находится на краю игровой площадки. По сигналу, остальные дети – куры, перелезают через стенку, начинают бегать и «собирать зерна» в огороде. По второму сигналу, выбегает сторож, который старается поймать как можно больше кур. Куры в это время убегают к себе в курятник, перелезая через снежную стенку. Пойманные куры выбывают на один-два тура. Выигрывают куры, которых ни разу не поймали, а также выигрывает сторож, который сумеет поймать наибольшее число кур.

Лабиринт (Лабиринт и туннели)

Эта игра для большой площадки, на которой снежными комками выкладываются стенки лабиринта (высота стенок может быть от двадцати сантиметров до одного метра), чем лабиринт больше, тем интереснее. Для большей крепости стенки лабиринта можно полить водой и подождать, пока они заледенеют. К лабиринту или в нем самом можно сделать несколько тоннелей, чтобы еще больше усложнить его прохождение.

Когда лабиринт построен, его можно проходить на скорость, а можно бродить по нему просто ради интереса.

Лиса в курятнике (Цыплята)

Для игры потребуется небольшой снежный вал. Выбирается водящий – лиса, он находится на противоположной стороне площадки, в своей норе (небольшой обозначенный кружок). Остальные дети – петухи и курицы. По сигналу птицы начинают летать по всей игровой площадке. По второму сигналу (можно играть и без второго сигнала, но тогда дети, в большинстве своем, будут постоянно смотреть на водящего и стоять на месте) лиса выбегает из норы и ловит птиц. Задача игроков успеть забраться на снежный вал – насест в курятнике. Кого лиса поймает (осалит), того ведет к себе в нору. Через две-три попытки водящий-лиса меняется.

Игру можно усложнить и ввести в нее сторожа. Это игрок, который стоит за курятником со снежками. Когда лиса подбегает слишком близко, сторож может бросать в нее снежки, и если попадет, лиса возвращается к себе в нору и отпускает всех пойманных кур.

Ловишки со снежками на голове

Все игроки и водящий кладут себе на голову снежок (преимущество и удобство снежков в том, что их необязательно делать круглыми, так что, сделав низ снежка плоским, будет намного легче удержать его на голове). Задача водящего – ловишки, поймать всех игроков (кого поймали, тот выбывает). Те, кто роняет снежок, тоже выбывают (поправлять рукой снежок нельзя, это приравнивается к падению). Но если ловишка уронит снежок, то в игру возвращается один из пойманных игроков (или все пойманные игроки). Играть следует или до последнего игрока, или по времени (если ловишка часто роняет снежок, и пойманные игроки постоянно возвращаются обратно, то играть можно бесконечно).

Естественно, что снежки кладутся на шапку, а не на непокрытую голову.

Ловишки со снежком (Зимние вышибалы)

Невысоким снежным валиком обозначается круг диаметром пять-десять метров. В нем собирается группа играющих. Водящий становится на расстоянии семи-десяти метров (если водящий бросает очень сильно, то можно поставить его еще дальше) от круга. В руках у него корзина со снежками (можно играть и без корзины, но снежки должны быть заготовлены и разложены рядом заранее), которых ровно столько, сколько игроков в кругу. По сигналу, водящий начинает выполнять броски по тем, кто в кругу. В кого попали, тот выходит из круга. Игроки могут уворачиваться, но не выходя из обозначенного круга. Когда снежки заканчиваются, подсчитывается количество выбитых, и выбирается новый водящий. В конце игры подводятся итоги, кто из водящих сумел выбить большее количество игроков, того и можно назвать победителем. Кроме того, можно отметить тех, кто лучше всех уворачивался от снежков.

Медведи и пчелы (зимний вариант)

Ульем для пчел в этой игре служит большой снежный вал с лазом (если лаз небольшой, то можно сделать его сквозным, чтобы все играющие попробовали в него пролезть). Играющие делятся на две неравные группы, большинство из них – пчелы (медведей – два-четыре ребенка). По условному сигналу пчелы вылетают из «улья» и летят на луг (который находится в пятнадцати-двадцати метрах от улья). Им надо пролезть в лаз, слезть со снежного вала и только потом уже лететь на луг. Как только пчелы улетают, к «улью» из своего домика устремляются медведи. Им тоже необходимо залезть на снежный вал, пролезть в лаз, к меду. По второму сигналу, пчелы замечают, что у них в улье медведи, а те стараются как можно быстрее выбраться через лаз из улья и убежать к себе в дом. Осаленные (ужаленные) медведи выбывают из игры. Провести две-три попытки и поменять медведей.

Расстояние между домиком медведей и «ульем», а также между «лугом» и «ульем» зависит от способностей игроков и от размеров вала и лаза.

Для большего интереса в «улей» можно что-нибудь положить, например, кубики или мешочки, которые медведи должны успеть взять и донести до дома. И здесь же игру можно усложнить: медведи могут передавать мешочки друг

другу, в случае опасности (но не бросать), и если хотя бы один медведь донесет мешочек (кубик), то остальные медведи возвращаются обратно в игру, а команда медведей считается победившей на данном этапе.

Метелица

Играют на площадке, где много снежных построек или обычных снежных комков. Игроки встают в одну колонну и берутся за руки. Первый раз роль направляющего выполняет ведущий – он играет роль метелицы. Метелица начинает движение медленно, чтобы дети приспособились к такому способу передвижения, потом постепенно ускоряется, она пробегает между снежными постройками, комками, оббегает их, стараясь неожиданно менять направление, чтобы запутать игроков. Через некоторое время ее сменяет направляющий, выбранный из игроков.

Перед направляющим можно ставить две совершенно разных задачи:

Первая возможная задача – водящий своими действиями старается запутать игроков, чтобы те задели снежные постройки или расцепили руки (не за счет быстрого бега, а за счет смены направлений)

или же наоборот

Вторая возможная задача – водящий должен провести всех так, чтобы никто ничего не задел и никто не расцепил руки.

В зависимости от задания и определяется лучший направляющий-метелица.

Та же игра есть и с предметами – Метелица с предметами.

Мороз Красный нос

Этот вариант игры очень похож на летний, но он более сложный. На противоположных сторонах игровой площадки обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из них. На площадке раскладываются снежные комки (комки должны быть не очень большими, но в тоже время, их должно быть хорошо видно), не менее десяти. Выбирается водящий (Мороз Красный нос), который становится посредине площадки, лицом к играющим и говорит:

Я – Мороз Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После произнесения слова «мороз» игроки перебегают через площадку в другой дом (на другую сторону), а водящий их ловит (салит) – замораживает. Замороженные останавливаются на том месте, где до них дотронулся водящий, и стоят до конца перебежки. Но игрокам необходимо быть внимательными, если кто-то из них задевает или наступает на снежный ком, то он тоже считается осаленным и застывает на месте. Если же Мороз задевает ком, то в конце пере-

бежки, один из осаленных отпускается (сколько раз заденет, столько осаленных и отпускается). Когда все дети переберутся на другую сторону, подсчитывается количество «замороженных», и они возвращаются в игру. Зимой лучше играть без выбывания, чтобы дети не мерзли. После двух-трех перебежек, водящий меняется. Выигрывает тот водящий, который сумеет «заморозить» наибольшее количество игроков. Но в тоже время, выигрывают те игроки, которые ни разу не были «заморожены».

Более сложный вариант этой игры «Два мороза». Играется точно также, только водящих теперь двое, от чего за ними труднее уследить, наступили они на комки или нет. И меняется стихотворное сопровождение:

*Мы два брата молодые,
Два мороза удалые:
Я – мороз Красный нос,
Я – мороз Синий нос.
Кто из вас решится
В путь дороженьку пуститься?*

Ответ тот же, что и в первом варианте.

Совершается три-четыре перебежки, во время которых осаленные стоят на месте, если, конечно, их не выручат, для этого незамороженным игрокам надо коснуться замороженных рукой.

Более сложный вариант игры Два мороза:

Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос стоят в центре площадки (площадку для игры необходимо подобрать побольше, чтобы игрокам было больше места для бега и увертывания). Остальные игроки, разделившись на две группы, расходятся в разные стороны. По сигналу им нужно перебежать на противоположную сторону одновременно, поменяться местами. Задача Морозов та же – заморозить игроков. Только теперь они бросают в игроков снежки (заранее заготовленные, они могут держать их в ведерке, а могут сложить рядом с собой). Мороз Красный Нос «замораживает» тех игроков, что бегут справа налево, Мороз Синий Нос, тех кто слева направо. Игроки, в которых попал снежок от «своего» мороза, застывают на месте. Когда все пробежали, подсчитывается количество замороженных игроков каждым морозом. Выбираются новые водящие. В конце всей игры объявляется победитель – Мороз «заморозивший» наибольшее количество игроков.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.