

# **Подвижные игры на воздухе зимой**

## **ПОДБРОСЬ-ПОЙМАЙ**

Игроки делятся на две команды, которые встают в две шеренги лицом друг к другу, дистанция между шеренгами не более 2 м, а между игроками в шеренгах - не менее 2 м. У игроков первой шеренги в руках снежки. По сигналу они подбрасывают их вверх и отбегают назад. В это время игроки второй шеренги пытаются поймать снежки игроков, напротив. Сколько поймали, столько очков команде. Потом выполняется то же самое, но наоборот. Вторые кидают, первые ловят. Повторить 3-4 раза, после чего подсчитать очки и назвать команду-победительницу.

Если снежок, брошенный игроком, улетел далеко или подлетел слишком низко, так, что его невозможно было поймать, то за такой бросок ловящей команде прибавляется одно очко.

## **ПОЕЗД В ТУННЕЛЕ**

Для игры потребуется снежный туннель. Игроки делятся на две команды. Задача каждой команды, изображая поезд, пройти туннель. Если туннель большой, то дети проходят, держа друг друга за плечи или пояс, если маленький, то держат друг друга за ноги (чуть выше ботинок) (если проходить приходится на четвереньках или ползком). Задача игроков не расцепиться. Команда, которая преодолела туннель и не расцепилась, побеждает.

## **ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ**

Полосу препятствий обычно делают одну и соревнуются на время ее прохождения, кто быстрее всех прошел, тот и победил. Зимой ее можно сделать очень разнообразной. Построить снежные валы, которым надо пробегать, сделать снежные кочки, по которым надо или прыгать, или переходить с риском оступиться, снежные лабиринты, снежные туннели. И ведь ничего для этого не потребуется, только снег и немного лепки, в которой дети с удовольствием участвуют.

## **ПОСТРОЙ ТУНNELЬ**

Игроки делятся на две команды. Каждая команда строится в две колонны попарно (игроки в парах берутся за руки или кладут руки на плечи). Чтобы туннель был пониже, можно положить руки на плечи партнеру и обоим игрокам наклониться вперед. Пары, стоящие рядом, образуют туннель. По сигналу последняя пара разъединяет руки и ползет по туннелю к началу, друг за другом. Там они встают и опять берутся за руки, образуя

продолжение туннеля. Тут же стартует следующая пара, ставшая последней и т. д. В какой команде первая пара вернется быстрее на свое место, та и побеждает.

### **ПРЫЖКИ ЧЕРЕЗ КОСТЕР**

В центре площадки складываются несколько снежков (для начала 5-6) - это костер. Все игроки с разбега перепрыгивают их. После того, как все прыгнули, добавляется еще три снежка, все игроки снова прыгают и т. д. Если кто-то задевает «костер» ногой, то он выбывает из игры. Играют до тех пор, пока не останется один или два игрока. Снежки могут складываться как в высоту, так и в ширину (а лучше всего и в высоту, и в ширину равномерно).

### **ПРЫЖКИ ЧЕРЕЗ СТЕНКУ**

Для игры потребуется невысокий (такой, чтобы ребенку достаточно было небольшого отталкивания, чтобы его перепрыгнуть) узкий (на ширину 3-4 детских ладошек) снежный вал. Дети с разбега перепрыгивают его, опираясь руками о вал (если есть возможность, то можно прыгать «ноги врозь»). Кто хорошо оттолкнулся от вала и точно встал, тот и побеждает. Необходимо провести серию из нескольких прыжков, чтобы выявить победителя.

### **ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СНЕГУ**

Эта игра проводится на местности с глубоким снегом (парк, лес, засыпанная канава или большая яма). Задача игроков состоит в том, чтобы колонной преодолеть препятствие - глубокий снег (снег должен быть, примерно, по пояс). Преодолевать можно по-разному, потихонечку протаптывая дорожку, по которой каждому следующему ученику будет идти все легче и легче, можно попробовать перекатываться (перекатываться лежа прямым телом руки вверх).

Играть можно одной колонной, но, временами меняя направляющего, потому что довольно трудно все время протаптывать дорогу, или же играть двумя командами, кто быстрее и лучше проложит путь через «снежную пустыню».

### **ПЯТНАШКИ- «ЕЛОЧКИ»**

Это «зимний» вариант обычных пятнашек, салок. Конечно, в эту игру можно играть и летом, но зимой она будет намного целесообразнее. Нельзя салить тех ребят, которые стали спиной друг к другу и, вытянув руки в стороны вниз, изображают елочку. А тех, кого осалили, выходят из игры. Эту игру лучше всего использовать под Новый год. И, конечно же, в эту игру можно играть и на улице, и в помещении.

### **ПЯТНАШКИ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ**

По игровому полю разложены снежки и снежные комы различных размеров. Задача игроков - убегать, а задача водящего - их салить, осаленные выбывают из игры. Но если водящий наступает на снежок или задевает снежный ком, один из ранее осаленных возвращается обратно в игру (возвращать игроков в игру лучше по порядку их выбывания).

### **РАЗ, ДВА, ТРИ - ЛОВИ!**

Для игры необходим большой сугроб, за которым может спрятаться ребенок. Выбирается водящий-ловишка. Он прячется за сугроб так, чтобы его не было видно. Остальные дети хором начинают его звать: «Раз, два, три! Ловишка, нас лови!» Ловишка может выскакивать не сразу, а немного подождать, и выскакивать он может с любой стороны сугроба. Выскочив, ловишка старается осалить как можно большее количество игроков. А игроки в это время стараются спрятаться за сугроб (попасть туда, где только что сидел ловишка). Тех, кто сумел спрятаться, ловишка осалить уже не может. Подсчитывается количество пойманных игроков. После двух-трех попыток водящий меняется. В конце игры объявляется лучший ловишка, водящий, поймавший большее количество игроков.

### **РАССМЕШИ СОПЕРНИКА**

Это игра-шутка, которая хорошо подходит для праздников, да и просто для того, чтобы немного развлечься. Для игры потребуются два снежных вала (ширина вала не шире 15 см). Две команды встают каждая на свой вал. По сигналу игроки начинают смешить (движениями, строя рожицы, песенками) другую команду, чтобы те в конечном счете не выдержали и свалились). Играют определенное время, после чего подсчитывается количество упавших и объявляется команда-победитель.

В качестве усложнения можно стоять на валу на одной ноге.

### **САЛКИ СО СНЕЖКАМИ**

В центре площадки обозначается круг - место для водящего и его помощников. Выбирают водящего, остальные игроки разбегаются по площадке (размер которой, примерно, 30 x 15 м). Задача водящего осалить заранее заготовленными снежками игроков, которые бегают по площадке. Осаленные игроки становятся помощниками водящего, встают в круг и получают право тоже осаливать игроков за кругом. Таким образом, по ходу игры постепенно уменьшается число игроков, свободно бегающих по площадке. Игра заканчивается, когда остается один неосаленный игрок. Он считается победителем и может стать водящим при повторной игре.

## **С КОЧКИ НА КОЧКУ**

Для игры потребуется слепить несколько (чем больше, тем лучше, но не менее 5) снежных кочек разных размеров и форм. Задача игроков суметь пройти по всем кочкам и не упасть.

## **САЛЮТ**

Каждый ребенок лепит себе снежок. По сигналу «устраивается салют»: все дети бросают свои снежки вверх как можно выше, чей снежок упадет последним, тот и победитель (или тот, у кого будет самый высокий бросок).

## **СКУЛЬПТУРЫ (СНЕЖНЫЕ ПОСТРОЙКИ; СКУЛЬПТОРЫ)**

Игрокам-скульпторам необходимо изваять скульптуру из снега на заданную тему или любую по собственному желанию. Работы, отличающиеся фантазией и хорошим исполнением, побеждают.

Можно построить что-то общее для дальнейшей игры, например, корабль, поезд, машину, крепость и т. п. А еще можно слепить лунный глобус. Для этого необходимо скатать большой снежный ком и вкатить его на небольшую горку (или возвышение). Получится шар на ножке, вроде глобуса. На комке (лунной поверхности) можно вылепить моря, реки, горы и т. п. Если глобус луны облить водой, то простоять он может довольно долго, и тогда его можно будет использовать для самых разнообразных игр: как для метания снежков в цель, так и для бега (дети могут изображать летающие спутники, звезды).

## **СЛЕПОЙ ОХОТНИК (НОЧНАЯ ОХОТА)**

В центре игровой площадки находится охотник - выбранный ребенок, которому завязывают глаза. Около охотника лежит большое количество снежков (они лежат вокруг него или в специальном ведерке). Остальные дети - различные звери. По сигналу охотник, прислушиваясь и определяя на слух месторасположение игроков-зверей, бросает в них снежки. Тот, в кого попали, выбывает или меняется с охотником местами. Выигрывает охотник, который потратил меньше снежков для попадания.

## **СНЕГОПАД**

Игроки делятся на две команды и встают в 20 м друг от друга. В середине, между ними, располагаются двое водящих со снежками. По сигналу ведущего с каждой стороны стартуют по одному человеку, их задача поменяться местами, но в это время водящие начинают кидать по ним снежки. Если попадают, то игроки замирают на месте (замораживаются). Как только бегущего заморозят или он достигнет противоположного

края, стартует следующий игрок и т. д., пока не пробегут все игроки. В конце подсчитывается количество замороженных у каждой команды. Команды, у которой окажется меньше замороженных, получает 1 очко. Водящие меняются, и игра продолжается. В самом конце игры объявляются лучшие водящие, сумевшие заморозить самое большое количество игроков, и команда победитель, набравшая больше очков.

## **СНЕЖКИ**

Игроки делятся на две команды, которые строятся в шеренги в 10-15 м друг от друга. Дети первой шеренги встают спиной ко второй шеренге. Дети второй шеренги берут в руки снежки и, подняв их вверх, идут к первой шеренге, когда учитель произносит слова (в дальнейшем, при не очень холодной погоде, чтобы не простудить горло, дети могут проговаривать стишок сами):

Мы идем, идем, идем,

Снежки белые несем.

Подходят к первой шеренге и кладут снежки в двух шагах от каждого игрока первой шеренги. После чего стишок продолжается:

У кого снежок лежит,

Тот за ним не бежит,

Он снежок наш поднимает

И скорее в нас бросает!

Последнее слово служит сигналом к тому, что вторая шеренга (которая принесла снежки) разворачивается и убегает, а первая (которая стояла на месте) разворачивается, поднимает снежки и бросает их в убегающих. Подсчитывается количество попаданий, а затем дети меняются местами.

Можно играть и без стихов. По сигналу вторая шеренга подбегает и кладет снежки у первой, по второму сигналу вторая шеренга убегает, а первая бросает.

## **СНЕЖНАЯ КАРУСЕЛЬ**

Играют вокруг снеговика (снежной крепости). Дети берутся за руки, образуя круг возле снеговика, и изображают снежинок. По сигналу ведущего они начинают идти сначала медленно, потом постепенно ускоряя шаг (ведущий с помощью бубна может контролировать скорость передвижения, отбивая нужный темп) и, в конце концов, переходят на бег. Через некоторое время (если никто не упал или не коснулся снеговика) по сигналу скорость передвижения начинает замедляться. Но тут ведущий объявляет, что ветер изменился и карусель раскручивается в другую сторону. Потом скорость опять

замедляется и в конце ведущий говорит, что ветер совсем стих. Дети останавливаются и отпускают руки.