

АРТЕМ ПАТРИКЕЕВ

Подвижная зима

ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ В ЗИМНИЙ
ПЕРИОД ВРЕМЕНИ



Артем Патрикеев

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

«Издательские решения»

Патрикеев А. Ю.

Подвижная зима. Игры и развлечения в зимний период времени /
А. Ю. Патрикеев — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-743241-6

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!

ISBN 978-5-44-743241-6

© Патрикеев А. Ю.
© Издательские решения

Содержание

Вступительное слово	8
Игры со снегом и на снегу	10
Башни	11
Бег по следам	13
Белые медведи	14
Броски снежков	15
Брось дальше	16
Быстрые и меткие	17
Веселые воробышки	18
Взятие крепости	19
Горный козлик (Нахчирбози)	20
Дальний бросок (Кто дальше?)	21
Двое на снегу	22
Дуэль (Кто кого)	23
Живые мишени	24
Зайцы и собаки	25
Заполни ямку	26
Зима и весна	27
Изюминка	28
Канатоходцы	29
Катить, так катить	30
Король зверей	31
Кто выше пропрыгает?	32
Кто самый ловкий?	33
Кто сильнее и быстрее	34
Куры в огороде	35
Лабиринт (Лабиринт и туннели)	36
Лиса в курятнике (Цыплята)	37
Ловишки со снежками на голове	38
Ловишки со снежком (Зимние вышибалы)	39
Медведи и пчелы (зимний вариант)	40
Метелица	41
Мороз Красный нос	42
Мы – веселые ребята	44
Не потеряй снежок	45
Не уступлю горку! (Царь горы)	46
Не ходи на гору	47
Отпечатки на снегу	48
Охота на куропаток	49
Охотник и зайцы	50
Перебежки со снежками (Перебежчики; Перебежки под обстрелом)	51
Передачи (25 передач)	52
Перетяжки	53
Под обстрелом	54
Подбрось-поймай	55

Поезд в туннеле	56
Полоса препятствий	57
Построй тоннель	58
Прыжки через костер	59
Прыжки через стенку	60
Путешествие по снегу	61
Пятнашки-«елочки» (Волшебные елочки)	62
Пятнашки с препятствиями	63
Раз, два, три – лови!	64
Рассмеси соперника	65
Салки со снежками	66
С кочки на кочку	67
Салют	68
Скульптуры (Снежные постройки; Скульпторы)	69
Слепой охотник (Ночная охота)	70
Снегопад	71
Снежки	72
Снежная карусель	73
Снежок	74
Снежок сверху	75
Стой!	76
Тройной прыжок	77
Филин и пташки	78
Хозяин лунки	79
Через снежки по кругу	80
Чей ком больше?	81
Игры на снегу с предметами или специальным оборудованием	82
Белая кость	83
Бильярд на льду	84
Бросать палки (Верная рука)	85
Броски снежков с кружением	86
Брось снежок через два обруча	87
Брось снежок через обруч	88
Брось через веревку	89
Быстрые и ловкие	90
В гости к медведю	91
В треугольник	92
Вдогонку за мячом	93
Великан (Кто свалит великана?; Падающая башня)	94
Возьми скорее палочку	95
Волшебная палка	96
Гонки снежных комов	97
За мной	98
Забрось	99
Загони льдинку	100
Закрути	101
Захвати мяч	102
Захвати палку	103
Защита крепостных ворот (Снежные воротца)	104

Защити товарища	105
Игра на увертливость	106
Из круга в круг	107
Ищем палочку	108
Катание по шестам	109
Катапульта	110
Катающаяся мишень	111
Конец ознакомительного фрагмента.	112

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 огромным 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. Зиме 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 предметами 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, придумать 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 противоположной 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 отмечаются дорожки шириной по два метра каждая, количество дорожек определяется возможностями игроков, дорожки расположены параллельно линии броска. Игроки совершают 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, следующий бросок повторяют в ту же дорожку. Кто первый попадет 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 осалит свой игрок, не пойманный до момента прикосновения к пленному. Впрочем, в этом случае проникшему игроку проще крикнуть «Крепость взята», чем кого-либо спасать.

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 приготовили). 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 (приседать, подпрыгивать), 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 подводится итог, 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, чтоб 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 заделали 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 посередине 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 перебежки, 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 Крас-

ный 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.

Мы – веселые ребята

Для зимнего варианта этой игры потребуется два снежных вала (размер вала определяется исходя из возможностей игроков, но не менее тридцати-сорока сантиметров в высоту и ширину). Дети становятся на один вал (или за ним). В центре игровой площадки находится водящий. Играющие говорят:

*Мы – веселые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас догнать,
Раз, два, три – лови!*

После этого игроки перебегают на другую сторону площадки и прячутся за снежный вал. Водящий старается осалить как можно больше игроков. Осаленные выбывают из игры. После двух-трех перебежек водящий меняется, и все пойманные игроки возвращаются.

В конце игры подсчитываем, какой водящий сумел поймать большее число игроков, а так же, отмечаем тех ребят, которые не попались ни разу.

Не потеряй снежок

На игровой площадке чертятся различные фигуры (можно их обозначить подкрашенной водой). Количество фигур должно быть не менее четырех, а расстояние между ними от полуметра до метра, длина всей дистанции должна быть не менее трех метров. Каждый играющий лепит себе снежок, который кладет на голову (на шапку). Необходимо пройти по всем фигурам и не уронить снежок. Кто меньше уронил, тот и победил.

Конечно, шапки у всех разные, поэтому в некоторых случаях это будет не совсем честно, но эта игра очень полезна для развития равновесия и координации движений.

Не уступлю горку! (Царь горы)

Один ребенок забирается на небольшую горку. Другие дети по очереди (или все одновременно) пытаются его оттуда стащить. Тот, кто стащит, занимает его место. Можно устроить соревнование на время – кому удастся продержаться на горке дольше других, тот и выигрывает.

Перед игрой необходимо заранее дать правильный настрой на игру. Здесь не должно быть никакой злобы или агрессии. Поэтому никаких ударов, никакого отбивания ногами и т. п.

Не ходи на гору

Крепко взявшись за руки, играющие окружают снежный ком – гору (размер комка следует определять по росту игроков, он должен быть таким, чтобы на него легко можно было влезть). Сначала дети медленно идут вправо или влево, а по сигналу тянут друг друга и стараются заставить кого-нибудь влезть на гору (можно просто дотронуться до кома). Кому поневоле придется забраться на снежный ком, выходит из игры. Победителями считаются три игрока, которые останутся последними.

Можно использовать не ком, а просто небольшую насыпь снега, или же обозначить круг подкрашенной водой. Кто зашел в круг, тот и проигрывает.

Похожая игра «Перетяжки».

Отпечатки на снегу

Для игры необходима снежная площадка со свежим снежным покровом. Игроки падают на снег спиной, а затем медленно и аккуратно поднимаются, чтобы сохранить получившийся отпечаток. У кого отпечаток окажется самым четким, тот и побеждает.

Так же можно «рисовать» бабочку. Упав на спину руки в стороны, игрок начинает поднимать и опускать руку вверх-вниз, потом встает, получится отпечаток похожий на бабочку.

Охота на куропаток

Для игры потребуется сделать из снега несколько возвышений (по числу игроков), которые делаются на одной стороне площадки. На противоположной стороне игровой площадки находятся три-четыре охотника.

По сигналу ведущего все дети – куропатки, спускаются (спрыгивают) со своих возвышений и летают, прыгают по тундре (игровой площадке). По сигналу ведущего «Охотники!» они улетают (убегают) и садятся на ветки (взбираются или запрыгивают на возвышения). Охотники снежками стараются попасть в куропаток. Пойманные (сбитые) куропатки выбывают на время из игры. После двух-трех повторов игры подсчитывается, сколько каждый охотник сбил куропаток, после чего выбираются новые охотники, а выбывшие куропатки возвращаются в игру, и игра возобновляется. В конце всей игры объявляются лучшие охотники – игроки, которые сумели сбить большее количество куропаток.

Бросать снежки можно только по туловищу и ногам. Куропатка, которая убежала на возвышение до сигнала, считается подбитой и выбывает из игры. В куропатку, которая успела «взлететь» на возвышение, стрелять нельзя.

Можно сыграть иначе – куропатки стоят на возвышении, а охотники «стреляют» с пятидесяти метров. Задача куропаток уворачиваться, но не сходя с возвышения. Куропатка, в которую попали или которая сошла с возвышения, считается подстреленной и выбывает из игры до смены водящих. Количество бросков определяем заранее или же играем определенное время. Можно считать несколько иначе – попадания в куропаток ничего не значат, главное для охотников, «сбить» куропатку с ветки, то есть, заставить ее сойти с возвышения. То есть теперь куропатка считается пойманной только в случае своего падения с возвышения.

Другой вариант этой игры.

Игроки делятся на две команды – охотников и куропаток (команды могут быть неравными). На игровой площадке на расстоянии десять-пятнадцать метров по обеим сторонам проводятся линии, за которыми стоят охотники. В центре площадки обозначаются еще две параллельные линии на расстоянии четырех-пяти метров одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следовательно, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки – в центре площадки.

По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке имитируя поиск зернышек (если дети боятся и не выходят из центрального поля, то можно заранее сказать о том, что по сигналу куропатки должны выходить за линии своего поля). Охотники со снежками в руках следят за ними. Как только подается второй сигнал, куропатки убегают на свое поле, а охотники стараются осалить их снежками. Куропатки, в которых попали, выбывают из игры до смены охотников. Охотники не имеют права заходить за линии бросков и бросить они могут лишь по одному снежку, попадания в куропаток, находящихся уже на своем поле, считаются. Так что необходимо быть внимательными до конца, пока все охотники не бросят свои снежки.

Игра проводится два-три раза, после чего охотники меняются. Побеждают охотники, выбившие больше всех куропаток, и куропатки в которых ни разу не попали.

Чтобы дети не стояли, можно играть так, что выбитые охотниками куропатки присоединяются к ним и в следующем раунде тоже бросают снежки в недавних партнеров.

Охотник и зайцы

Выбирается водящий – охотник, остальные игроки – зайцы. Дом охотника находится в центре игровой площадки, а дома зайцев на противоположных сторонах площадки. У охотника в доме лежат снежки, по количеству зайцев. Задача зайцев перебраться на другую сторону, а задача охотника, попасть в них снежком. В кого попал снежок, тот выбывает. Перебежки выполняются до тех пор, пока у охотника не закончатся снежки. После чего подсчитывается количество выбитых игроков и водящий меняется. Побеждает самый меткий водящий и самый увертливый заяц.

Организовывать игру можно по-разному – выдавать охотнику на каждую перебежку три-четыре снежка, или же дать сразу большое количество снежков, а там уж сколько он потратит за одну перебежку, столько и потратит. Игра закончится только тогда, когда кончатся приготовленные снежки.

Перебежки со снежками (Перебежчики; Перебежки под обстрелом)

В середине площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии четырех-пяти метров (для ребят постарше можно и пять-семь метров) одна от другой. Выбирается один игрок – водящий. Он может располагаться по середине в кругу (диаметром один-два метра), или может перемещаться вдоль одной из линий. Рядом с водящим лежат снежки (интереснее будет, если снежков будет по количеству перебегающих детей). Можно водящему дать в руки корзинку со снежками. Играющие строятся на стартовой линии, их задача пробежать в обозначенном коридоре на другую сторону. Водящий, во время перебежки, должен попасть снежком в игроков. В кого попали, те выбывают из игры, и те, кто выходят за коридор, тоже выбывают. Можно сделать так, в кого попали, тот становится помощником водящего и тоже заготавливает себе снежки по количеству оставшихся игроков (этот вариант намного сложнее для перебегающих). Игра заканчивается или тогда, когда у водящих кончаются снежки, или когда остается один перебегающий человек, он то и становится победителем (если же в последнем забеге выбиты все игроки, то побеждает водящий).

Другой вариант, когда с двух сторон игровой площадки отмечаются два города в сорока-пятидесяти метрах друг от друга. Игроки делятся на две команды. Одна команда «перебежчики», другая «стрелки». В каждой команде выбирается командир (или капитан). Команда перебежчиков располагается в одном из городов, их задача перебраться в другой город, а команда стрелков располагается в одну шеренгу вдоль игровой площадки, их задача выбить снежками всех перебегающих игроков. Капитан перебежчиков по очереди посылает одного игрока за другим, чтобы те перебрались в противоположный город. Пока игрок бежит, противники в него бросают снежки, если попали, он выбывает. Добегает до города – спасен. Так перебегают все игроки, включая капитана. После чего команды меняются ролями. В конце объявляется команда победитель, которая сумела подстрелить больше игроков соперника. Так же можно отметить тех игроков, в которых ни разу не попали. Если времени на игру немного, то можно разрешить перебегать всей команде одновременно, или по желанию, кто, когда хочет, тогда и бежит. Это сильно усложняет задачу «стрелков», так как потратив снежки на первых перебегающих, они могут не успеть сделать или взять новые для следующих перебежчиков.

Для усложнения задания, по всему пути можно разложить снежные комки, которые необходимо оббегать. Оббегать и еще уворачиваться, конечно сложнее, но и бросать будет не так легко, ведь игрок перемещается не по прямой, а резко меняя направление, но в тоже время, игроку приходится больше следить за тем, куда он наступает, а это значит, что меньше внимания уделяется тем, кто бросает.

Похожая игра – Под обстрелом.

Передачи (25 передач)

Игроки распределяются на пары и встают напротив друг друга на расстоянии пять-десять метров. У одного игрока в паре снежок. Задача игроков сделать друг другу как можно больше передач. Звучит сигнал, первые бросают вторым. Те, кто снежки уронили, выбывают. Опять звучит сигнал, теперь вторые бросают первым и опять тоже самое. Так бросают определенное количество передач (например, десять-двадцать) или пока не останется последняя пара. Если снежок развалился, но был пойман, можно его подлепить или сделать новый (или же договориться – снежок развалился, пара выбывает, пусть в следующий раз стараются слепить снежок получше, да ловить помягче).

Перетяжки

Играющие образуют круг вокруг сугроба и крепко берутся за руки. По команде «Перетяжки начались!», все начинают тащить рядом стоящих в свою сторону, стараясь заставить их угодить в сугроб. Если кто-то падает (или задевает) в сугроб, игра останавливается. Круг выравнивается и игра продолжается. Кто три раза попадает в сугроб – выбывает.

Похожая игра – «Не ходи на гору».

Под обстрелом

Эту игру можно проводить, используя только снег, а можно использовать еще и санки.

Игра проводится на прямоугольной площадке размером с волейбольную (баскетбольную), которая ограничивается линиями (можно просто прочертить линию, а можно ограничить ее палочками или флажками). Одна команда располагается за поперечной линией: ей предстоит совершать перебежки. Из второй команды выбираются двое бросающих, которые встают за боковыми линиями у каждого по два снежка.

По сигналу капитан команды посылает одного из своих игроков на противоположную (дальнюю) сторону площадки. В это время игроки за боковыми линиями стараются осалить снежком перебегающего. В кого попали, тот выходит из игры. Бросив четыре снежка (или выбив игрока), пара тут же уступает место следующей паре, которая обстреливает следующего бегущего. Бросающие меняются по кругу, пока не пробегут все игроки противника. Когда все участники первой команды закончат перебежки, подсчитывается количество осаленных игроков, и команды меняются местами.

Правила разрешают перебегать из города в город только по одному. Бросать снежки можно только из-за линии, не переступая ее.

Эту игру можно провести, используя санки, на которые садится один из игроков, а другой везет его через снеговую площадку под обстрелом. Попадание в везущего, оценивается в одно очко, а в седока – двумя. Затем санки следуют обратно, но игроки меняются ролями. После этого перебежку под обстрелом совершает другая пара и т. д. Игра также носит командный характер, и ее итоги подводятся по количеству попаданий за одинаковое количество перевозок на санках.

Похожая игра – Перебежки со снежками.

Подбрось-поймай

Игроки делятся на две команды, которые встают в две шеренги лицом друг к другу, дистанция между шеренгами не более двух метров, и между игроками в шеренгах не менее двух метров. 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. Можно заранее договориться, что игроки должны подбрасывать снежки выше своей головы.

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 его держа друг друга за плечи или пояс, если маленький, то держа 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, по которым надо пробегать, сделать снежные кочки, по которым надо или прыгать или переходить, с риском оступиться, снежные лабиринты, снежные тоннели. И ведь ничего для этого не потребуется, только снег и немного лепки, в которой дети с удовольствием участвуют.

Построй тоннель

Игроки делятся на две команды. Каждая команда строится в две колонны попарно (игроки в парах берутся за руки, или кладут руки на плечи). Чтобы тоннель был пониже, можно положить руки на плечи партнеру и обоим игрокам наклониться вперед. Пары, стоящие рядом образуют тоннель. По сигналу последняя пара разъединяет руки и ползет по тоннелю к началу, друг за другом. Там они встают и опять берутся за руки, образуя продолжение тоннеля. Тут же стартует следующая пара, ставшая последней и т. д. В какой команде первая пара вернется быстрее на свое место, та и побеждает.

Так как зимой детям интересно ползать по снегу, то можно сделать тоннель совсем низким, для этого дети в парах встают на колени и уже в таком положении кладут руки на плечи друг другу, еще и наклониться можно, чтобы еще больше усложнить задачу.

Интересно сделать настоящий снежный тоннель, а затем попробовать ползать сначала в «искусственный» – сделанный игроками, а затем в «настоящий» – из снега, а затем сравнить впечатления игроков, какой тоннель им показался более трудным и интересным.

Прыжки через костер

В центре площадки складываются несколько снежков (для начала пять-шесть) – это костер. Все игроки с разбега перепрыгивают их. После того, как все прыгнули, добавляется еще три снежка, все игроки снова прыгают и так далее. 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).

Можно сделать комки разного размера и расставить их в ряд. Тогда сначала все прыгают через первый, самый маленький ком, затем прыгают через следующий по размеру ком и так далее. В этом случае те, кто не сумели перепрыгнуть какой-то из комков, сумеют продолжить тренироваться и пробовать его перепрыгнуть. Если сумели перепрыгнуть со второй-третьей попытки, пусть идут дальше, пробуют прыгать через следующий ком.

Прыжки через стенку

Для игры потребуется невысокий (такой, чтобы ребенку достаточно было небольшого отталкивания, чтобы его перепрыгнуть) узкий (на ширину трех-четырех детских ладошек) снежный вал. Дети с разбегу 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.

Можно попробовать перепрыгивать вал разными способами – ноги врозь, ноги вместе и опираясь на одну руку, ноги сбоку и т. п. Победителя тогда так же можно определять по каждому варианту прыжка.

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 участнику 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» (Волшебные 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 те, 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 убежать, а задача водящего их салить, осаленные выбывают из игры. Но если водящий наступает на снежок или задевает снежный ком, один из ранее осаленных игроков возвращается обратно в игру (возвращать игроков в игру лучше в порядке 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.

Рассмешь соперника

Это игра-шутка, которая хорошо подходит для праздников, да и просто для того, чтобы немного разлечься. Для игры потребуется два снежных вала (ширина вала не шире пятнадцати сантиметров). Две команды встают каждая на свой вал. По сигналу игроки начинают смешить (движениями, строя рожицы, песенками) другую команду, чтобы те, в конечном итоге, 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, тридцать на пятнадцать метров). 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 не осаленный 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 пяти) 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). А можно просто порадоваться такому красивому салюту, или же считаем победителями тех, на кого не попал ни один из упавших снежков.

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. Выбывшие игроки не должны шуметь и мешать охотнику слушать, где же находятся остальные «звери».

Снегопад

Игроки делятся на две команды и встают в двадцати метрах друг от друга. В середине, между ними, располагаются двое водящих со снежками. По сигналу ведущего с каждой стороны стартует 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 так далее, пока не пробегут все игроки. В конце подсчитывается количество замороженных у каждой команды. Команда у которой окажется меньше замороженных получает одно 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 десяти-пятнадцати метрах 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 под слова ведущего (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 и побежит,
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 вокруг снеговика, и изображают снежинок. По сигналу ведущего они начинают идти сначала медленно, потом постепенно ускоряясь (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 о том, 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.

Можно считать всех детей единой командой, а значит, они все должны стараться поддерживать друг друга, чтобы никто из них не коснулся снеговика.

Снежок

Эта игра-считалочка служит для выбора водящих игроков. Но так как она абсолютно зимняя, она и попала в эту книгу.

Игроки встают в круг. В центре круга – ведущий. Он дает одному из игроков снежок. Ведущий начинает говорить считалку, а игроки в это время, следуя ритму считалки, передают снежок по кругу:

*Мы снежок, снежок катаем,
Дружно до пяти считаем —
Раз, два, три, четыре, пять —
Тебе водящим не бывать.*

(эта концовка применяется тогда, когда выходят те, кому не суждено быть водящим)
Или другая концовка:

Выходи водить опять.

(тогда у кого снежок, тот водящий).

Так же можно разбиваться на команды, играют, пока не выйдет половина игроков, это и будет одна команда. Оставшиеся игроки – другая команда.

Снежок кверху

Игроки образуют круг, в середину круга встает водящий у которого в руках снежок. Он бросает снежок вверх со словами: «Снежок кверху!». Играющие в это время стараются отбежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит снежок и кричит: «Стой!». Все игроки должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает снежок в одного из игроков. В кого снежок попал, тот становится водящим. Если же водящий промахнулся, то продолжает водить.

Необходимо, чтобы водящий бросал снежок повыше, чтобы у игроков было больше времени отбежать подальше. Если кто-то из игроков после слова «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за различные предметы (деревья, снежные комья и т.п.). Игроки, в которых бросает водящий, могут уворачиваться от снежка, но, не сходя с места, если ноги с места сдвинулись, то это засчитывается за попадание снежком, и игрок становится водящим.

Стой!

Это более сложные варианты игры «Снежок кверху». Игроки рассчитываются по порядку номеров и встают вокруг водящего, у которого в руках хорошо слепленный снежок. Водящий бросает снежок вверх, как можно выше и называет любой номер, например семь. Все игроки, включая водящего, разбегаются, стараясь убежать как можно дальше. Седьмой игрок должен поймать падающий снежок и тут же крикнуть «Стой!». Все игроки замирают на месте, игрок, поймавший снежок, бросает его в одного из игроков. Если он попал, то тот становится водящим, если нет, то тот кто бросал, становится водящим и игра продолжается. Если игрок не сумеет поймать снежок, то поднимает его со снега, и только после этого кричит «Стой!».

Тройной прыжок

На снегу чертится линия старта за которой строятся игроки. По очереди они прыгают от линии вперед: в первых двух прыжках они прыгают с одной ноги на другую, в третьем прыжке приземляются на обе ноги. Выигрывает тот, кто дальше прыгнул.

Можно играть и командами. Тогда сначала прыгает первый игрок, с того места, где он остановился, начинает прыгать второй игрок и так далее, по последнему игроку отмечается место, где закончила прыжки команда. Какая команда отпрыгала дальше, та и победила (количество участников в командах должно быть одинаковым). Эту игру можно проводить летом на песке, но зимой детям намного интереснее приземляться (иногда в падении) на снег.

Еще эту игру полезно провести зимой, чтобы ребята оценили, насколько же труднее выполнять прыжки на снегу.

Филин и пташки

Для игры потребуется сделать несколько возвышений (комков с плоским верхом) по числу игроков, эти возвышения будут играть роль гнезд. Выбирается водящий, остальные игроки – птицы. Филин уходит в свое гнездо (которое находится в стороне от остальных), а птицы начинают летать по игровой площадке. Ведущий подает сигнал: «Филин!». Все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то они меняются местами, пойманный становится филином.

Игру можно усложнить. Дети должны договориться между собой (так чтобы филин не слышал) и изображать разных птиц. Тогда, если филин поймает какую-нибудь птицу, он еще должен будет отгадать, кого он поймал. Если отгадает, то они меняются местами, если нет, то все остается по прежнему. Филину дается три попытки для отгадывания. Чтобы не было обманов, все птицы сообщают ведущему свои названия.

Птицы могут улетать в гнездо по сигналу или только после того, как филин поймает одну из них.

Хозяин лунки

Игрок-водящий встает возле небольшой ямки, которая нужна только для того, чтобы служить ориентиром. Он является хозяином лунки. Рядом с ним разложены снежки, остальные игроки располагаются вокруг него в пяти-восемь метрах. Задача «хозяина» попасть снежком в какого-нибудь игрока. Тот, в кого попали, становится хозяином лунки. В конце игры подсчитывает, тот, кто меньше всех был хозяином лунки, тот и побеждает (первый раз не считается). Можно заранее договориться, могут игроки двигаться или же должны стоять на месте и уворачиваться не сходя с него.

Через снежки по кругу

По кругу раскладываются десять-пятнадцать снежков на расстоянии семидесяти сантиметров друг от друга. Возле одного снежка воткнута палка, отсюда начинается движение и здесь же заканчивается. Выбирается убегающий и догоняющий. По сигналу начинает бежать убегающий, перепрыгивая через снежки, как только он перепрыгнет через третий снежок, догоняющий начинает свой бег, пытаясь, так же перепрыгивая через снежки, догнать убегающего. Если догнал, то уже пойманный становится догоняющим, если не догнал, выходит следующий убегающий игрок и так далее. В конце можно подсчитать, кто чаще всех убежал от водящего и определить, какой водящий потратил меньше всего попыток на ловлю игроков.

Чей ком больше?

По сигналу дети начинают катать снежные комки, через некоторое время (четыре-пять минут), подается второй сигнал, после которого все комки сравниваются и выбираются самые большие. Кто сумел скатать самый большой ком, тот и победитель.

Эту игру хорошо проводить, если в следующих играх или заданиях необходимо использование снежных комков.

Игры на снегу с предметами или специальным оборудованием

В этой категории находятся игры, в которых одним снегом уже не обойтись, и для которых необходимо специальное оборудование или инвентарь: стена, деревья, палочки, кегли и т. п.

Белая кость

Так игра переводится с казахского (Аксайек или Ак сук). Можно оставить это название и играть, так, будто собаки ищут белую кость, а можно придумать другое название. Найди шапку, найди улетевший предмет (название предмета). Для игры необходим какой-нибудь белый предмет средних размеров (кубик, летающая тарелка, кегля, мячик и т.п.). Играть можно каждый сам за себя, а можно командами. Белый предмет у ведущего, все игроки поворачиваются к нему спиной. Он, в это время, бросает предмет подальше (но так, чтобы он попал на игровую площадку). Когда предмет упадет на землю, подается сигнал, и все бегут его искать. Кто найдет, тот и побеждает. Если же играть командно, то может быть два варианта. Первый, какая команда первой найдет, та и побеждает, а второй, когда игроки какой-либо команды найдут предмет, они еще должны донести его до ведущего. Если игроки соперников, заметят, что противоположная команда нашла предмет, то они могут этот предмет перехватить и отдать ведущему. Отнимать предмет у соперников можно только взявшись за него, игроков трогать запрещается (если игрок сумел коснуться белого предмета рукой, то он переходит к нему, если игрок, в нарушение правил, не хочет отдавать предмет, тогда команда, к которой он принадлежит, считается проигравшей). В то же время команда может отобрать этот предмет опять, но отнимать уже должен другой игрок, не тот, который его потерял.

Можно поставить двух ведущих, тогда одна команда должна вернуть предмет одному ведущему, а вторая другому. Еще интереснее будет, если ведущие будут стоять на разных сторонах площадки, тогда возможна такая ситуация, что игрокам придется побегать туда и обратно, прежде чем у одной из них получится этот предмет отдать.

В игре можно применять слова:

*Белая кость – знак счастья, ключ,
Лети до луны,
До белых снежных вершин!
Находчив и счастлив тот,
Кто тебя вмиг найдет!*

После этих слов ведущий бросает предмет, а когда тот упадет, то поизносит:

*Ищите кость —
Найдите счастье скорей!
А найдет его тот,
Кто быстрее и ловчей!*

Бильярд на льду

Для этой игры потребуются шайбы, которые будут заменять шары, крокетный молоток или клюшка. Валики из снега с отверстиями заменяют бильярдные лузы. Играют, как правило, двое. Играть можно по-разному. Первый самый простой вариант, кто больше шайб забьет в лузы, тот и побеждает. Второй вариант, это когда все шайбы пронумерованы (или разного цвета) и выигрывает тот, кто забьет последнюю (по номеру, или по цвету) шайбу.

В начале игры все шайбы, кроме одной, разбивающей, лежат в центре игровой площадки. По жребию, выбирается игрок, который будет начинать игру. Он и наносит первый удар. Игрок, который попадает в отверстие, получает право на еще один удар, промах – это переход хода к другому игроку.

Можно играть и без клюшек или молотков, достаточно научиться бросать шайбу руками так, чтобы она скользила.

Бросать палки (Верная рука)

Для игры потребуются деревянные палки и снежная стенка. Игрокам необходимо с трех-пяти метров попасть палкой в снежную стенку так, чтобы палка воткнулась. Играть можно по-разному: 1) У кого глубже воткнулась, тот и победил; 2) После попадания, игрок отходит на один-два метра дальше и бросает уже оттуда. Кто дальше отойдет, тот и победил; 3) На снежной стенке можно нарисовать или повесить мишень (обруч) в которую и надо попадать, тогда уже считается победителем тот, кто точнее попадет в мишень.

Броски снежков с кружением

Для игры необходима мишень (желательно круглая, диаметром двадцать-двадцать пять сантиметров), которая вешается или рисуется на уровне глаз (или немного повыше) игроков. В трех-пяти метрах от нее в снег втыкается палка. Задача игрока оббежать несколько раз вокруг палочки и бросить снежок в мишень (игрок оббегает палочку со снежком в руке). Интереснее всего играть так, сначала все по очереди оббегают по два круга и бросают. Затем по три круга и так далее. Промахнувшиеся выбывают из игры. Выигрывает тот, кто сумеет попасть в цель, оббежав вокруг палочки большее число раз.

Брось снежок через два обруча

Два небольших обруча (один за другим) подвешиваются примерно на уровне глаз игроков (расстояние между ними полметра). Задача игроков бросить снежок так, чтобы он пролетел через два обруча. Задание можно усложнять: постепенно увеличивая дистанцию броска, или можно повесить третий обруч. Бросать можно по очереди. Те, кто промахиваются или задевают обруч, выбывают из борьбы. Для усложнения можно подвесить множество обручей – десять-двадцать, тогда оцениваем то, сколько обручей пролетел снежок, не задев их края.

Можно сделать снежную стенку или деревянную стенку с различными отверстиями. Тогда задача игроков будет состоять в том, чтобы попасть снежком в нужное отверстие (отверстия могут быть разного размера и разной формы). Кто точнее, тот и побеждает.

Брось снежок через обруч

Обруч подвешивается не менее чем в двух метрах от земли. Задача игрока бросить снежок через обруч так, чтобы дать пас партнеру или попасть в ведро. Снежок должен пролетать навесом, поэтому бросок лучше выполнять способом снизу, иначе все снежки будут улетать слишком далеко.

Брось через веревку

В идеальном варианте для этой игры можно использовать стойки, между которыми натягивается веревка, но можно использовать деревья. Задача игроков эту веревку перебросить (расстояние до веревки не менее трех метров). Чем большее расстояние до веревки, тем сложнее бросать. После того, как все игроки веревку перебросили, ее поднимают повыше на три-пять сантиметров. Броски повторяются и т. д. Кто сможет перебросить самое высокое положение веревки, тот и побеждает.

Другой вариант – Когда веревка натягивается сначала невысоко, примерно в одном метре от земли. Задача игрока положить снежок на подъем ноги, а затем, подбросив снежок ногой, перебросить его через веревку. После того, как все игроки выполняют броски, веревка поднимается повыше и т. д. Игрокам дается по две попытки, игрок, который за две попытки не сумел перебросить веревочку, выбывает.

Быстрые и ловкие

Для игры необходимо натянуть веревку на высоте не менее двух—двух с половиной метров. Задача игрока бросить снежок через веревку и пробежав под ней поймать этот снежок. Сложность выполнения этого упражнения зимой состоит в том, что снежная поверхность не такая ровная, как пол в зале. Поэтому это упражнение намного полезнее, ведь ребенку необходимо хорошо контролировать себе, следить за снежком, а также следить за дорогой, по которой приходится бежать.

В гости к медведю

Для проведения игры необходима как можно более крутая ледяная горка. К ее вершине привязывают две длинные веревки так, чтобы они спускались к самому склону. По команде ведущего два игрока подходят к веревкам и, упираясь ногами в горку, начинают подниматься по веревке к вершине. Участник, который быстрее других взобрался на гору, побеждает.

Можно играть и не на ледяной, а на снежной крутой горке.

В треугольник

Для игры потребуется шайба. Играют по три человека. На площадке роют три ямки, которые являются вершинами равностороннего треугольника со стороной четыре метра. Каждый из участников становится у своей ямки; у одного из них в руках шайба. Он бросает ее в ямку игрока, стоящего слева (игрок бросает шайбу, стоя за своей ямкой). Если шайба не попала в ямку, то бросавший получает одно штрафное очко. После броска первого игрока шайба, независимо от результата, переходит к следующему игроку. Получивший пять штрафных очков выходит из игры (если у игроков плохо получается попадать в ямки, то возможное количество штрафных очков можно увеличить). Двое оставшихся бросают шайбу по очереди в ямки друг друга. Оставшийся последним у ямки – победитель.

Вдогонку за мячом

Играют на горке. Ребенок сам или ведущий, катит мяч среднего размера с горки, а ребенок пытается его догнать спускаясь с горки заранее условленным способом (сидя, лежа). Если догнал, то получает одно очко, если нет, не беда, можно попробовать снова. В конце всех заездов подводятся итоги, где и выявляется победитель, игрок, набравший больше всех очков.

В эту игру можно играть и на санках и на лыжах (только здесь достаточно будет только коснуться мяча лыжами или санками).

Великан (Кто свалит великана?; Падающая башня)

По сути, это перетягивание каната, но гораздо интереснее. Из снега лепится снеговик (великан). Необходимо пропустить сквозь эту фигуру канат. Игроки делятся на две команды, встают друг напротив друга в двух-трех метрах от «великана» и берут свои концы каната. По сигналу начинается перетягивание каната. Побеждает команда, которой удастся натолкнуть другую на «великана» (можно тянуть до того, как великан упадет, или только до касания его, если игру нужно провести несколько раз).

Возьми скорее палочку

В снежные комья, слепленные детьми, воткнуты красные и синие палочки величиной с карандаш. На противоположной стороне площадки ведущий устанавливает красный и синий флажки. По команде все дети бегут в направлении от флажков к комьям. Каждый берет одну палочку и возвращается с ней к флажку соответствующего цвета. Побеждает та команда, которая быстрее доставит все палочки к флажку. Играть можно как заранее сформированными командами, так и каждый сам за себя.

Лучше втыкать столько палочек, сколько игроков.

Волшебная палка

Для игры необходима палка длиной один метр. Обозначается круг диаметром четыре-шесть метров. Игроки становятся по линии круга и получают порядковые номера. Внутри большого круга обозначается еще один круг диаметром два-три метра. Ведущий втыкает палку в снег (в центр маленького круга). Для охраны палки выбирается сторож, который становится в маленький круг. Ведущий, находясь вне кругов, называет номер игрока по своему усмотрению. Вызванный должен, отвлекая сторожа движениями, схватить палку. Сторож же старается поймать его в маленьком кругу или осалить. Если игрок захватывает палку, то зарабатывает очко и встает на свое место. Если же его поймает сторож, то они меняются местами.

Гонки снежных комов

Для начала игры каждый участник лепит себе снежный ком диаметром пятьдесят-шестьдесят сантиметров. Ведущий принимает комья участников и обтесывает их до приблизительно одинакового размера. Игроки со своими снежными комьями выстраиваются на старте. Игровое поле длиной десять-двенадцать метров ограничивается флажками (лыжными палками). Игроки по сигналу, катят снежный ком, добираются до флажка, огибают его и возвращаются на финиш-старт. Игрок, прибежавший первым, побеждает, а из комьев после трех-четырёх забегов лепят снеговика.

Другой вариант. Игроки делятся на две команды. Каждая команда лепит себе большой ком, диаметром около одного метра. По сигналу первые участники катят ком до флажка, огибают его и возвращаются, передавая его следующему игроку (если одному катить тяжело, то можно запускать по два человека) и так до конца. Игроки какой команды первыми пересекут финишную линию (вместе со снежным комом), те и побеждают.

Игроков в командах следует расставлять по силе, начинают самые слабые, а продолжают игроки посильнее, ведь ком будет постоянно обрастать снегом.

За мной

Все дети передвигаются по замкнутому кругу, а водящий находится за кругом. У всех игроков в руках по одной лыжной (или обычной) палке. Передвигаясь в противоположную сторону, водящий дотрагивается палкой до палки любого игрока и говорит: «За мной!». Этот игрок, воткнув одну палку в снег, выходит из круга и следует за водящим. Таким же образом водящий приглашает следующих игроков. Собрав за собой всех играющих, водящий уводит их в сторону от палок. По сигналу ведущего «К палкам!» все устремляются к своим палкам. Игрок, прибывший на место последним, становится водящим или просто получает одно штрафное очко.

Забрось

На ветку или перекладину подвешивают качающуюся корзинку или ведро. Задача игроков, забросить снежок в корзинку. Бросать можно из разных положений, например, стоя лицом или спиной к корзинке. Разными способами – правой и левой рукой, снизу и сверху. И с разной дистанции, но не ближе четырех метров.

Ведущий должен постоянно подгонять корзинку, чтобы она не остановилась, или же игрок должен совершить бросок, пока корзинка качнется три раза в одну и другую сторону.

Другой вариант этой игры. Игроки делятся на две команды. В четырех метрах от них стоит ведро. По сигналу, обе команды начинают бросать снежки в свои ведра, какая команда первая наберет ведро, та и побеждает.

Загони льдинку

Задача игроков перебежать с одной стороны площадки на другую, подталкивая льдинку ногой, лопаткой или клюшкой. Выигрывает тот, кто первым достигнет противоположной стороны (на которой проведена линия, или в снегу выкопаны по числу играющих лунки, в которые и надо загнать льдинки).

Закрути

Игра проводится на льду (но без коньков). Задача игрока запустить палку или городошную битку так, чтобы она не просто скользила по льду вперед, но еще и крутилась. Запускают, обычно, парами. Выявлять победителя можно двумя способами. Первый – у кого палка уедет дальше (но обязательно крутясь, остановка вращения, считается как остановка палки), тот и побеждает (это если ледяная площадка большая). Второй – у кого палка будет дольше крутиться на льду (в этом варианте при равных результатах обращаем внимание на дальность ука- тывания палки).

Захвати мяч

Для игры потребуется хорошо утоптанная площадка, клюшки и небольшие мячи для каждого игрока, игра для четырех-восьми человек. Каждый игрок, в зависимости от тактических соображений, выкапывает на площадке себе ямку (размер ямки должен быть достаточен для того, чтобы в нем легко уместился мяч). Затем, все становятся у своих ямок. Один из игроков кладет свой мяч на центр площадки. Хозяин выставленного мяча стучит клюшкой о снег три раза. После третьего удара все бегут к мячу, и каждый старается завладеть им и ударами или толчками палкой или клюшкой (ведением) загнать в свою ямку. Как только мяч загоняют в одну из ям, другой игрок кладет на середину свой мяч и игра продолжается. Играют, пока не будут загнаны все мячи. Тогда-то и определяется победитель, кто сумел загнать в свою ямку больше мячей, тот и побеждает. Загнанный в ямку мяч засчитывается хозяину этой ямки, независимо от того, кто совершил по мячу последний удар.

В этой игре главное внимательно следить за корректностью действий игроков. Ни в коем случае клюшки не должны высоко подниматься, и клюшки не должны попадать по другим игрокам, кто нарушает правила, удаляется из игры.

Захвати палку

Игроки делятся на две команды и встают на противоположных концах площадки напротив друг друга. Перед линией старта каждой команды воткнуты палки по количеству участников (желательно, чтобы это были не лыжные палки с острыми концами, и чтобы они были разного цвета, например у одной команды красного у другой – зеленого). По сигналу первые игроки бегут к палкам соперника, выхватывают одну палку и несут к своим палкам, там втыкают и передают эстафету хлопком ладони по плечу следующему игроку и т. д. Какая команда быстрее перенесет в свой лагерь палки соперника, та и побеждает.

Есть более длинный вариант этой игры. Выполняется все то же самое, но теперь, когда все палки соперника захвачены, надо вернуть свои палки обратно, а потом опять забрать палки противника и т. д. Когда одна команда начинает побеждать, то постепенно все палки начинают скапливаться у нее. Играть можно до одной или двух последних палок (когда игрок выдергивает палку у соперника, а у того ничего не остается или остается одна палка, то считается, что эта команда проиграла). Или играть определенное время, после окончания которого подсчитывается количество палок у команд, у какой их больше, та и побеждает.

Главное за чем необходимо следить это за тем, чтобы игроки стартовали только после хлопка по плечу и за тем, чтобы игроки палки втыкали, а не бросали, игрок уронивший палку должен ее поднять и поставить.

Самый сложный вариант этой игры:

Играть желательно на большой площадке, которая делится средней линией на два города. У дальних линий городов в обозначенные круги напротив друг друга втыкается по одной палке разного цвета (например, красная у одной команды и синяя у другой). Игроки делятся на две команды.

Задача игроков захватить палку противника и принести ее к себе в дом, коснувшись чужой палкой о свою, заработав тем самым одно очко (так что если своей палки в это время дома нет, то очко заработать не получится). Игроки свободно перемещаются по своим городам, но, попадая на территорию противника они рискуют быть осаленными, это приводит к тому, что осаленный игрок возвращается к своему флагу касается его (или места, где он должен стоять) и только после этого продолжает игру. Так что получается, если игрок сумел добежать и выхватить палку противника, ему еще надо вернуться на свою половину игрового поля. Если игроку это не удастся, и его осаливают, то палка возвращается на свое место и очков никто не получает. Играют определенное время или до определенного количества очков (обычно двух-трех вполне хватает). Главное здесь объяснить детям, что играть надо с умом, применяя тактические приемы, способные отвлечь и запутать противника.

Если получается так, что обе команды одновременно забрали палки соперника на свои половины, то проводится своеобразная дуэль. В каждой команде выбирается по одному игроку. По сигналу ведущего они устремляются к игроку соперника, у которого в руках палка. Салить нападающих нельзя, но команда может помочь своему игроку, не пуская противника к нему, например, братья за руки и преграждать путь. Если за определенное время (обычно это одна минута), никто из игроков не смог добраться до игрока с палкой, объявляется ничья, и палки возвращаются на свои места, после чего игра продолжается. Если же один из игроков сумел коснуться игрока с палкой, то эта команда получает одно очко, и обе палки возвращаются на свои места.

Защита крепостных ворот (Снежные воротца)

Для игры потребуется небольшая снежная крепость с отверстиями на уровне поверхности, у каждого отверстия располагается защитник. Играть можно как клюшками с шайбой, так и мячиками без клюшек. Нападающие стараются забросить шайбу или мячик в отверстие. Забивший гол, сам становится защитником. Выигрывает игрок, который больше всех забьет голов, или тот, кто меньше всех пропустит.

Можно играть двумя командами, одна защищается, другая нападает. Когда в ворота крепости (в пещерки, проделанные в большой куче снега) нападающие загонят три шайбы, крепость будет взята. Команды меняются местами. Можно засечь время, за которое команда справится со взятием крепости. Та команда, которая окажется быстрее, побеждает.

Еще один командный вариант, который еще называют «Гольф». Здесь в снежной горке проделывается несколько отверстий таких, чтобы шайба пролезала, и ставится два сторожа, по одному игроку от каждой команды. Вокруг горки обозначается круг, диаметром не менее двух метров. Игроки располагаются вокруг горки по обозначенному кругу через одного (один игрок из одной команды, один из другой). Задача сторожей отбивать все шайбы пущенные игроками из команды соперника, при этом они должны стараться отбивать шайбу своим игрокам (но забивать, конечно же, сторож не имеет права). Команда, забившая больше голов, побеждает.

Защити товарища

Два игрока встают в центр игровой площадки, диаметр которой пятнадцать-двадцать метров. У одного игрока в руках щит (можно использовать детские пластмассовые щиты разных размеров и форм). Задача остальных игроков попасть в игрока без щита. Тот может уворачиваться, но так как при круговом обстреле это очень трудно, ему помогает партнер со щитом, который этим щитом закрывает друга от снежков.

Какой игрок дольше сможет прикрывать своего партнера, та пара и побеждает.

Другой вариант, когда у обоих игроков в руках щиты. Тогда выбивать можно любого из них. А игроки защищают друг друга. Если выбивают одного (попадают в незащищенное щитом место), то выбывает и второй. Так что всегда приходится думать о партнере.

Игрокам дать строгое указание, чтобы они не бросали снежки в голову.

Игра на увертливость

Все игроки делятся на две команды. На снегу флажками (лыжными палками) обозначаются два круга – один внутри другого. Размеры внутреннего круга зависят от количества игроков в одной команде. Как правило, диаметр его пять-шесть метров, а второго – двадцать-тридцать метров (может быть и больше).

Одна команда становится во внутренний круг, другая – на площадку между границами двух кругов. Игроки во внутреннем круге готовят себе снежки и по команде ведущего начинают обстреливать игроков, стоящих между внутренним и внешним кругом. Осаленный игрок переходит в команду внутреннего круга и присоединяется к обстреливающим. Игроки команды, стоящей между границами кругов, имеют право увертываться от снежков, приседать, подпрыгивать и т. д. Последний неосаленный игрок, находящийся во внешнем круге, становится победителем – мастером увертывания. После этого команды меняются местами, и игра повторяется.

Можно договориться, что обе команды будут обстреливать друг друга снежками. Тогда оба круга должны быть достаточно большими.

Во время игры не разрешается специально целиться в голову.

Из круга в круг

Для игры лучше использовать обручи или пластмассовые кольца, а не очерчивать круги, потому что очерченные круги будут быстро засыпаться и терять форму.

Обручи раскладываются и вдавливаются в снег (для большей надежности) на расстоянии одного-трех шагов один от другого. Игрок встает в первый круг, в руках у него снежок. Он подбрасывает снежок так, чтобы тот падал во второй круг (кидает навесом), но не дает ему упасть, а быстро перебегает в него и ловит снежок. Если ему удалось, то он возвращается в первый круг и бросает уже в третий обруч, так же перебегает и ловит снежок. Так он продвигается, пока не уронит снежок. Тогда он уступает место следующему игроку. Когда до него вторично дойдет очередь, то он продолжает там, где остановился. Выигрывает тот игрок, который первый пройдет все круги. Кругов не должно быть менее четырех.

Ищем палочку

Игроки стоят в одну шеренгу лицом к водящему, сзади них игровое поле. Водящий бросает маленькую палку (десять-пятнадцать сантиметров длиной), как можно дальше. Игроки не имеют права поворачивать голову и смотреть, куда улетела палка, они могут видеть только начало броска. Потом по сигналу все разворачиваются и бегут искать палку, кто первый нашел, тот и становится водящим.

Игру можно усложнить тем, что игроки стоят с закрытыми глазами и могут только по слуху определять с какого места совершен бросок. Потом по сигналу все открывают глаза и бегут искать палку.

Катание по шестам

Для игры потребуются длинные, гладкие жерди (бревнышки), которые укладываются на склоне (не очень крутой горке) параллельно друг другу, расстояние между ними один метр. Желательно залить их водой, чтобы сделать более скользкими. Чем длиннее они будут, тем интереснее, но желательно, чтобы они были не менее трех-пяти метров (можно складывать несколько жердей, в продолжении друг друга, удлиняя дорогу). Получаются своеобразные рельсы.

Участники распределяются на пары примерно равного веса и роста. Двое игроков становятся на лежащие параллельно скользкие шесты, взявшись за руки (за плечи, за талию), и катятся по ним вниз. Задача проехать до низу, не упав. Для этого требуется не только умение сохранять равновесие, но и согласованность действий напарников.

Наиболее умелые в этой игре могут изобретать новые способы поддержки друг друга, комичные позы. Что делает эту игру очень зрелищной и интересной.

Спускаться можно и поодиночке, расставляя ноги на оба шеста.

Катапульта

Для этой игры необходимо большое препятствие, через которое необходимо бросать снежки (домики, лесенки, снежные валы и т.п.), такое, за которым дети не видят друг друга. Играть интереснее двумя командами. Враг осаждает город и для победы, ему необходимо обстрелять город катапультами. Дети готовят снежки, ведущий (который стоит сбоку от препятствия, чтобы видеть обе команды), называет одного из игроков, который бросает снежок так, чтобы он перелетел через препятствие. Игроки другой команды должны внимательно смотреть наверх, чтобы вовремя увернуться от снежка. Потом кидает игрок другой команды и так по очереди. Считается количество попаданий в игроков (можно считать количество перебросов, а еще можно огородить площадку за препятствием, в пределах которой снежки, запущенные с противоположной стороны, должны приземляться).

Если игроки играют честно и не боятся получить снежком, то можно играть таким образом, что броски совершаются в любое время, то есть, команда может даже запустить целый залп (все игроки бросят снежки одновременно). Но в таком случае, ведущему трудно будет уследить, в кого попали снежком, а здесь уже важна честность игроков.

Катающаяся мишень

Игроки делятся на две команды, которые встают друг против друга на расстоянии двадцати метров. Посередине поперек площадки обозначается коридор шириной три метра; посередине коридора – линия, на которую кладут четыре мяча. По первому сигналу ведущего игроки делают снежки, по второму начинается игра. Задача каждой команды: бросая снежки в мячи, выкатить их из коридора на сторону противника. Метают снежки одновременно обе команды, не соблюдая очередности. Команда, сумевшая первой выкатить из коридора хотя бы один мяч, получает очко. Можно после каждого выигранного очка ставить мячи на место, а можно играть до последнего мяча.

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.