

Картотека зимних подвижных игр для детей старшего возраста

Перебежки

Ход игры: На одной стороне площадки отделяется линией дом, на расстоянии 5-6 м чертится вторая линия, за которой находится другой дом. Вдоль одной из сторон перпендикулярно домам проводится еще одна черта.
Играющие делятся на две группы - две команды (не более 6-8 человек в каждой). Дети одной команды встают вдоль линии любого дома, другая команда размещается вдоль боковой линии; у ног каждого ребенка лежит по два снежка. По сигналу воспитателя первый отряд перебегает из одного дома в другой. Дети второй команды берут по одному снежку и бросают их в бегущих. Те, в кого попали снежком, отходят в сторону. На новый сигнал перебежка происходит в обратную сторону; дети, стоящие у боковой линии, бросают в бегущих по второму снежку. Осаленные в этот раз также отходят в сторону.
Воспитатель отмечает, кто из детей одной или другой команды был более ловким, смелым, метким. После этого, временно выбывшие из игры, возвращаются в свои команды. Команды меняются местами, и игра возобновляется.

Примечание.
1. Снежки для игры можно заготовить заранее и сложить в кучку, откуда дети будут их брать, а можно лепить их тут же перед началом игры.
2. Для установления очередности (какой команде первой бежать, а какой бросать снежки) команды могут воспользоваться считалками.



Снеговик

Цель. Умение напрягать и расслаблять мышцы шеи, рук, ног, корпуса.

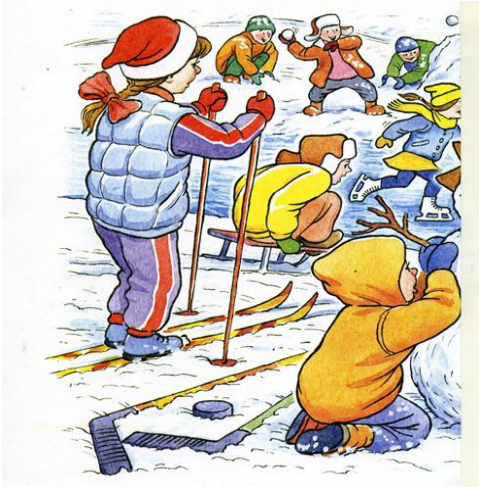
Ход игры. Дети превращаются в снеговиков: ноги на ширине плеч, согнутые в локтях, руки вытянуты вперед, кисти округлены и направлены друг к другу, все мышцы напряжены. Педагог говорит: «Пригрело солнышко, под его теплыми весенними лучами снеговик начал медленно таять». Дети постепенно расслабляют мышцы: опускают бессильно голову, роняют руки, затем сгибаются пополам, опускаются на корточки, падают на пол, полностью расслабляясь.



Снежная королева

Цель. Умение напрягать и расслаблять поочередно мышцы всего тела, координировать движения.

Ход игры. Сначала педагог, в дальнейшем ребенок, превращается в «Снежную королеву» и начинает постепенно «замораживать» всех детей, называя при этом определенные части тела (правая рука, левая рука, левая нога, голова), соответствующие мышцы напрягаются. Дети превращаются в ледяную скульптуру, которая начинает медленно таять под лучами солнца. (Расслабляются шея, руки, корпус, ноги), дети сначала опускаются на корточки, затем полностью расслабляются и ложатся на пол.



Салки со снежками

Ход игры: Игра проводится на площадке 30 х 15 м. В ее центре чертят небольшой круг — место для водящего и его помощников. Выбирают водящего, остальные игроки разбегаются по площадке. Задача водящего — осалить 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 — победитель и может стать водящим при повторной игре.

Попади в городок

Ход игры: Играющие делятся на 2 команды, заготавливают снежки и выстраиваются за общей чертой. Перед каждой командой на расстоянии 8 шагов ставят по «городку», закопанному вертикально в снег. Играющие обеих команд одновременно дают залп снежками, каждая по своему «городку». Сбитый «городок» относится на один шаг дальше черты метания. Затем следуют новые залпы. Команда, не сбившая свой «городок», делает новую попытку до тех пор, пока «городок» не будет сбит.

Команда, игроки которой сумеют за условленное число залпов отодвинуть свой «городок» дальше другого, побеждает. Переступать за линию метания нельзя.

Два Мороза

Ход игры: На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз - красный нос и Мороз - синий нос) становятся посредине площадки лицом к детям:

«Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые,
Я Мороз - красный нос,
Я Мороз - синий нос,
Кто из вас решится
В дороженьку пуститься?»

Все играющие хором отвечают:



«Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!»

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморосить. После 2-3 перебежек выбирают новых Морозов. В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.

Указания. Игрок, который выбежит из дома до сигнала или остается в доме после него, тоже считается замороженным.



Великан

Ход игры: Из снега лепят «великана» (снежную бабу) и сквозь него пропускают канат. Играющие (равные по силе) становятся друг против друга в 2-3 м от «великана» и берутся за канат. По сигналу начинают перетягивать его, каждый в свою сторону.

Побеждает игрок, которому удастся натолкнуть противника на «великана». Нельзя выпускать канат из рук до того, как «великан» будет повален.

Гонки снежных комков

Ход игры: Для начала игры каждый участник лепит себе снежный ком диаметром 50-60 см. Ведущий принимает комья участников и обтесывает их до приблизительно одинакового размера. Игроки со своими снежными комьями выстраиваются на старте. Игровое поле длиной 10-12 м ограничивается флажками. Игроки по сигналу водящего, катя снежные комья, добираются до флажков, огибают их и возвра¬щаются на финиш-старт. Игрок, прибежавший первым, побеждает, а из комьев после 3-4 забегов лепят снежную бабу.

Не только метко, но и сильно



Ход игры: На шесте укрепляют круглую мишень, которая может поворачиваться вокруг шеста. Шест вбивают в землю, отходят от него на 5-7 шагов и чертят линию для бросков. Игроки по очереди встают на линию и кидают по 10 снежков в мишень. Подсчет очков ведется так:

1. если игрок попал в мишень — получает 1 очко;
2. если игрок попал в мишень, и мишень повернулась боком - получает 2 очка;
3. если игрок попал в мишень, и она повернулась обратной стороной — 3 очка;
4. если игрок не попадает в мишень, очки ему не зачисляются.

Участник, набравший максимальное количество очков, выигрывает.

Верная рука

Ход игры: Для проведения игры из снега выкладывается вал толщиной 30-40 см (высота вала несущественна, в любом случае 1 м хватит). Игроки, отступив от вала на 5-7 шагов, берут палки и по очереди бросают палку в вал так, чтобы пробить снежную преграду. Как только играющие потренируются, проводится соревнование: кто пробьет снежную преграду, отойдя на самое дальнее расстояние. Побеждает тот участник, который с большего расстояния пробьет снежный вал.



Двое на снегу

Ход игры: На снегу чертят круг диаметром 2 м. 2 соперника, заложив руки за спины, входят в круг и по сигналу ведущего

пытаются вытолкнуть друг друга из круга. Если игрок заступил за круг или убрал руки из-за спины, он проигрывает. В этой игре нельзя допускать болевых приемов, судит игру ведущий. Игрок, не вышедший из круга, побеждает.

Пятнашки на санках

Ход игры: Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого, сидящего на санках. Одна пара — водящая. Они стремятся догнать любую другую пару игроков и осалить одного из них. Салит игрок, сидящий на санях, но делает это только прикосновением руки. Если в паре игрок осален, пара становится водящей, и игра продолжается.



Игра проводится в пределах ограниченной площади. Нельзя сразу салить игроков той пары, которая была водящей; после каждой смены водящей пары «возница» и ездок меняются местами.

Лыжники на санках

Ход игры: Катание с горки пройдет интереснее, если детям дать задание: собрать большее количество флажков (веточек), расставленных вдоль склона; проехать через ворота устроенных из лыжных палок; в конце склона повернуть и проехать по обозначенной на снегу узкой дорожке.

Кто быстрее



Ход игры: На игровом поле отмечают флажками линии старта и финиша. Игроки делятся на команды по 3 человека. Первые номера каждой команды становятся впереди саней на стартовую линию и берутся за веревку; вторые садятся на санки, а третьи встают позади для подталкивания. По сигналу ведущего тройки везут санки вперед до линии финиша к своему флажку, огибают его и быстро меняются местами: первые номера встают назад для подталкивания, вторые берут веревку, а третьи садятся на санки, и сразу без сигнала тройки снова везут санки к стартовой линии. Огибают флажок, снова меняются местами и едут к финишу. Когда последний ребенок, подталкивающий санки, встанет на финишную линию, он берет флажок в руки и поднимает его вверх. Выигрывает тройка, первая поднявшая флажок.

Слалом на санках



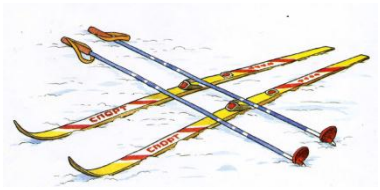
Ход игры: На склоне горы раскладывают по прямой линии крупные комья снега на расстоянии 6-8 шагов один от другого. Сев на санки и управляя ими, участник спускается с горы, огибая один ком снега справа, а другой слева. Выигрывает тот, кто точнее и быстрее выполнит это задание.

Тянем – потянем

Ход игры: Для проведения игры во дворе находят невысокий столб, металлический турник и т. п. Веревка крепко привязывается к столбу так, чтобы на каждого игрока приходилось по концу длиной 5-6 м. К веревке привязывают 2 саней и отводят их в противоположные стороны, на всю длину веревки. 2 игрока по сигналу ведущего садятся в санки, берут в руки концы веревок и, подтягивая к себе веревку, быстро доезжают до столба. Тот, кто быстрее дотронется рукой до столба, выигрывает.

Возьми приз

Ход игры: На трассе спуска ставят 2 ворот: одни на склоне горы, другие у подножия (ворота делаются из 2 воткнутых лыжных палок и одной поперечной).



К поперечной палке на разной высоте подвешены на тонких нитях 2 приза. Проезжая под воротами, надо сорвать приз. Тот, кто смог это сделать, получает его в награду.

Кто дальше

Ход игры: На ровной площадке играющие выстраиваются на лыжах в шеренгу и втыкают в снег палки. Ведущий отступает от шеренги 6— 10 м и проводит линию. По сигналу игроки разбегаются до отметки, отталкиваются от нее и скользят по инерции до полной остановки. Тот, кто окажется дальше всех, побеждает.

На горку



Ход игры: Соревнуются 2 команды. Лыжники выстраиваются в ряд на одной общей линии. По сигналу руководителя все участники бегут на лыжах вперед, стараясь как можно скорее взобраться на гору. Отстающим разрешается помогать: протягивать палки, поднимать упавших и т. д. Это важно, так как команда выигрывает только в том случае, если она в полном составе окажется на горе.

На одной лыже

Ход игры: Игровую дистанцию длиной 20 м размечают линиями старта и финиша. Игроков разбивают на 2 команды, которые выстраиваются в колонны. У каждого игрока в руках 2 лыжные палки, а на ноге только 1 лыжа. По сигналу судьи первые участники проезжают лыжную дистанцию на одной ноге, отталкиваясь палками. Ногой, свободной от лыжи, наступать на снег нельзя. Как только лыжник пересечет финишную черту, он поднимает руку вверх, и следующий участник его команды начинает забег. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.



Лыжники, на места

Ход игры: Игроки на лыжах с палками на равных расстояниях друг от друга размещаются по большому кругу, размер которого зависит от количества участников. Водящий стоит вне круга на лыжах без палок.

Игроки начинают медленно двигаться по кругу на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу. Водящий подъезжает к любому игроку и говорит: «За мной!» — после чего приглашенный лыжник втыкает палки в снег и едет за водящим в сторону от круга. Так постепенно водящий приглашает всех лыжников, и они двигаются за ним в колонне по одному. Водящий отводит колонну в сторону от круга, на котором остались воткнутые в снег палки, и неожиданно подает команду: «Все по местам!» По команде все лыжники стремятся быстрее вернуться в круг и взяться за любые воткнутые палки.

Водящий также занимает место у любых палок. Оставшийся без палок становится водящим.

Завладей палкой

Ход игры: Соревнуются 2 команды, по 3-6 человек в каждой. Игроки обеих команд рассчитываются по порядку и строятся в общую шеренгу. Одна команда располагается справа от ведущего, другая — слева. Лыжные палки все участники втыкают в снег позади себя. Ведущий берет одну из палок и кидает ее, словно копье, вперед. Палка, пролетев 10-15 м, падает и втыкается в снег. В это время ведущий называет любой номер, например 2. Игроки обеих команд, имеющие этот номер, стремительно бегут на лыжах к палке. Каждый стремится обогнать своего партнера, чтобы первым схватить палку и поднять ее вверх. Тот, кому это удастся, получает для своей команды 1 очко. Игроки возвращаются на свои места, а ведущий снова берет палку и бросает ее вперед, вызывая новый номер, и т. д. Выигрывает команда, набравшая большее число очков.

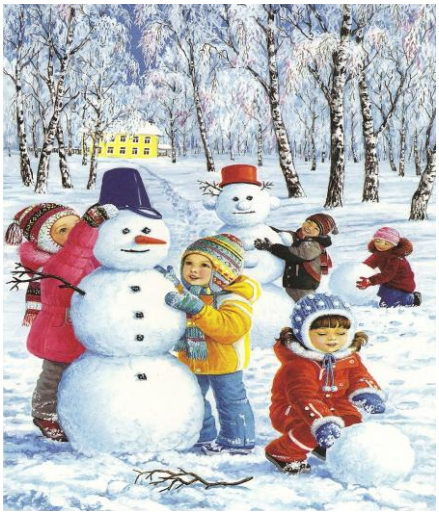
Выручалочки



Ход игры: Играющие выбирают водящего, который становится салкой и должен осалить любого игрока. Особенность этой игры в том, что, как только водящий начинает настигать кого-то, любой игрок может выручить товарища, пробежав между ними и преследователем. И тогда водящий — салка — обязан бежать за ним, но и того могут выручить товарищи таким же образом. Игрок, которого осалит салка, меняется с ним ролями, и игра продолжается с новым водящим.



Снеговик



Среди нашего двора

Снеговик стоял вчера.

Сами мы его слепили,

Нос - морковку не забыли,

А сегодня за окном

Потекли ручьи кругом.

Ход игры: дети обыгрывают стихотворение, а затем показывают, как таял снеговик.

Чей снежок больше

Ход игры: По команде воспитателя дети за определенное время должны успеть скатать снежный ком как можно крупнее.

Игра-соревнование «Хоровод»

Ход игры: Дети выстраиваются в большой круг на площадке. Кладут несколько небольших снежных комьев в середину круга. Затем берутся за руки и по сигналу воспитателя начинают двигаться по кругу, причем каждый игрок стремится заставить своего соседа задеть какой-нибудь снежный ком. Чтобы не допустить этого, игрок может отбегать, перепрыгивать через ком, упираться в землю, но не отпускать при этом рук своих соседей. Игрок, задевший ком или выпустивший руку соседа справа, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останутся три игрока. Они и считаются победителями. Разрешается тянуть друг друга только руками. Толкаться или ставить подножки нельзя. После выхода из игры очередного участника, задевшего ком, круг игроков начинает двигаться в другую сторону.

Ухо-нос

Ход игры: По показу воспитателя дети правой рукой берутся за нос, левой –

накрест за ухо. По сигналу (хлопок в ладоши) меняют руки: левой берутся за нос, правой – накрест за ухо. Побеждает самый внимательный.

Зимушка-зима

Ход игры: По команде дети выполняют следующие задания: «Мороз» - стоять, «Вьюга» - бег на месте, «Метель» - присесть, «Снег» - кружиться на месте. Воспитатель при этом может показывать другие движения, например, говорит «Снег», а сам приседает. Выигрывает тот, кто не сделает ни одной ошибки.

Снеговик

Ход игры: Дети, проговаривая слова, идут по кругу, в цетре которого стоит ребенок – Снеговик с метлой.



«Эй, снеговик с метлой,
Не угонишься за мной!
Свалишься с дорожки,
Переломишь ножки,
Упадешь неловко,
Стукнешься головкой! Ух!».

Снеговик пытается осалить играющих метлой, а они подпрыгивают.

Разноцветные горки

Ход игры: Дети, взявшись за руки, ходят «змейкой» между горками, обозначенными красками. По сигналу встают около горки названного цвета.

Разноцветные снежинки

Ход игры: Дети делятся на команды. У каждого участника команды в руках цветная снежинка. По сигналу первый бежит к сугробу, где стоит флажок такого же цвета, как и снежинка у него в руках, прищепкой прикрепляет ее к флажку и возвращается обратно. Выигрывает команда, игроки которой первыми

прикрепят свои снежинки.

Зайцы и волк

Ход игры: Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. Зайцы располагаются на одной стороне площадки, волк на противоположной.

«Зайцы скачут «Скок-скок-скок»
На заснеженный лужок.
Кору щиплют, кушают,
Осторожно слушают –
Не идет ли волк.

Зайцы разбегаются по площадке. Прыгают на двух ногах, присаживаются, оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», и волк выходит из укрытия и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Присевшего зайца волк не может осалить. Пойманных зайцев он отводит в сторону. После того как были пойманы 2-3 зайца, выбирается другой волк.

Слалом на санках

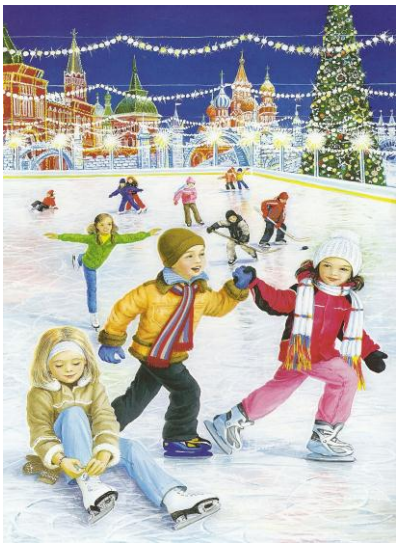
Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы, становятся с санками на расстоянии 1 м от обозначенной линии. По сигналу «Приготовились» наклоняются вперед и упираются руками в санки. По сигналу «Поехали» они делают несколько шагов с разбега и на ходу ложатся на санки. Воспитатель отмечает тех, кто проскользил дальше всех за линию.



Поразим мишень

Ход игры: Дети делятся на две команды, заготавливают снежки и выстраиваются за общей чертой. Перед каждой командой на расстоянии 8 шагов воспитатель ставит по городку (кегля), закопанному вертикально в снег. Игроки обеих команд одновременно дают залп снежками, каждая по своему «городку».

Сбитый городок относится на один шаг дальше от прежнего места. Затем следуют новые залпы. Команда, не сбившая свой «городок», делает новую попытку до тех пор, пока «городок» не будет сбит. Команда, игроки которой сумеют за условленное количество залпов отодвинуть свой «городок» дальше другого, побеждает.



Фигурист

Ход игры: Дети строятся в колонну и выполняют задание с соблюдением правил безопасности и страховкой взрослого. Каждый ребенок скользит по ледяной дорожке, стараясь продвинуться как можно дальше. Задание можно усложнить – на дорожке от начала старта на расстоянии 3-4 м, а потом 5-6 м положить цветной кубик, который ребенок должен сдвинуть ногой. Побеждает самый аккуратный и виртуозный «фигурист».

Соревнования на санках

Ход игры: Один ребенок садится в санки, другой везет его до обозначенного места, где дети меняются местами. Сидя в санках и работая пятками, дети передвигаются, объезжая флажки. Вернувшись к своей команде, передают эстафету следующим участникам.

Запретный круг

Ход игры: На снегу рисуется круг. Дети, взявшись за руки, становятся вокруг него. По первому сигналу водящего они передвигаются хороводом в ту или иную сторону. По второму сигналу все, не разъединяя рук, стараются кого-либо втянуть внутрь круга. Кто не удержался и заступил за черту круга, выходит из игры. Ведущий опять подает сигнал, и дети снова ведут хоровод. Играют до тех пор, пока размеры круга позволяют еще браться за руки.

Снежиночки-пушиночки

Ход игры: Дети движутся гурьбой вокруг снеговика, повертываясь одновременно и вокруг себя. Через некоторое время направление движения меняется, хоровод кружится в другую сторону. Взрослый говорит:
«Снежиночки-пушиночки устали на лету, кружиться перестали, присели отдохнуть».
Играющие останавливаются, приседают. Отдохнув немного, возобновляют игру.

Вариант. Дети свободно распределяются по площадке или залу, руки в стороны. Затем начинают кружиться и говорить слова:
«Снежиночки-пушиночки устали на лету, кружиться перестали, присели отдохнуть».
По окончанию слов дети приседают на корточки.

Правила: кружиться спокойно.

Зайка беленький сидит

Ход игры: На одной стороне площадки отмечается дом зайцев. По сигналу дети выходят на середину площадки и становятся в круг. В середину круга становится названный взрослым ребенок, он зайка. Дети вместе с взрослым произносят текст и выполняют соответствующие движения:

Зайка беленький сидит,
Он ушами шевелит. — Дети, присев, поднимают руки
Вот так, вот так — к голове и шевелят кистями.
Он ушами шевелит.



Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки погреть,
Хлоп, хлоп, хлоп — Дети хлопают в ладоши.
Надо лапочки погреть,
Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать.
Скок – скок, скок – скок, — Дети подпрыгивают на двух
Надо зайке поскакать. — ногах.
Кто – то зайку испугал,



Зайка прыг и убежал.
Взрослый хлопает в ладоши. Дети вместе с зайкой убегают в свой дом.

Правила: выполнять движения согласно тексту, прыгать отталкиваясь двумя ногами.

Зима пришла!

Ход игры: Дети разбегаются по площадке и прячутся, присаживаясь на корточки за снежными валами, горкой, снеговиком и т. п. Взрослый говорит: «Сегодня тепло, солнышко светит, идите гулять! » Дети выбегают из укрытий и разбегаются по площадке. На сигнал: «Зима пришла, холодно! Скорей домой! » — все бегут на свои места и снова прячутся.

Снежинки и ветер

Ход игры: Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки! » — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок». Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.

Берегись, заморожу!



Ход игры: Все играющие собираются на одной стороне площадки, взрослый с ними. «Убегайте, берегитесь, догоню и заморожу», - говорит он. Дети бегут к противоположной стороне площадки, чтобы спрятаться в «доме».

Мороз

Ход игры: С помощью считалки выбирается Дед Мороз.
Ты зеленый, ты красный,
Ты в шубе, ты в кушаке,
У тебя синий нос,
Это ты, Дед Мороз!

Все дети разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в любой позе.

Правила: разбегаться можно только после окончания считалки. В момент заморозки можно принять любую позу. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

Зимние забавы

Ход игры: Дети стоят в кругу. Взрослый произносит слова:



Возьмём снега мы немножко,
Снежки слепим мы в ладошках.
Дружно ими побросались —
Наши руки и размялись.
А теперь пора творить,
Бабу снежную лепить.
Ком за комом покатили,
Друг на друга водрузили.
Сверху третий, малый ком.
Снег стряхнули с рук потом.

Правила: дети за воспитателем повторяют стихотворение и выполняют движения согласно тексту.

Хоровод с санками

Ход игры: Вокруг большого снежного кома или сугроба 4-5 детей водят хоровод. За спиной у них на расстоянии 5-6 шагов стоят несколько санок, их меньше, чем играющих детей. Как только кто-нибудь из детей наступит на снежный ком, все бегут к санкам. Кто успеет сесть, тот поедет, кто не успеет - повезет седока 2-3 круга. А потом опять кружится веселый хоровод.

Два на два

Ход игры: Договариваются играть четверо детей. Они садятся по двое на санки,

ноги ставят на полозья. Дети скользят вперед на санках, отталкиваясь недлинными палками. Кто кого обгонит?

Быстрые упряжки

Ход игры: На линии старта дети выстраиваются по трое у одних санок. По команде: «Старт!» - один садится на санки, а двое берутся за веревочку и везут санки до финиша. Какая упряжка окажется быстрей? При повторении дети меняются ролями.



Гонки санок

Ход игры: Ставят санки на одну линию, садятся на них верхом, опустив ноги на землю. По сигналу взрослого: «Вперед!» - передвигаются на санках до обозначенного ориентира (сугроба, флажков, снежного вала и т. п.), отталкиваясь ногами.

Можно предложить покататься на санках лежа на животе, отталкиваясь руками, померяться силами с товарищем в этом упражнении.

Санки располагают на исходной линии, а играющие встают сбоку. По сигналу взрослого: «Начали!» - все быстро повертываются, садятся на конец санок спиной вперед и, отталкиваясь ногами назад, продвигаются в указанную сторону. По сигналу: «Стоп!» - играющие прекращают двигаться. Выигрывает тот, чьи санки окажутся впереди других.

Успей первым

Ход игры: Двое-трое санок расставляют параллельно друг другу на расстоянии примерно 2-3 шагов. Ребята становятся каждый рядом со своими санками справа или слева, в зависимости от условия задания. По сигналу взрослого дети обегают каждый свои санки и стараются как можно быстрее вернуться на исходное место.

Для разнообразия и усложнения задания при повторении можно ввести дополнительные задания: вернувшись в исходную позицию, повернуться лицом к

санкам и присесть, опираясь о санки руками, либо сесть на санки.

Ребенок бежит, опираясь на санки руками сзади, до сугроба, снеговика (на расстояние 5-6 м от исходной позиции), обегает его и возвращается на место.

Снежная карусель

Ход игры: Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом все быстрее, в конце концов бегут. После того как играющие пробегут по кругу несколько раз, взрослый предлагает им изменить направление движения, говоря: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении. Сперва они двигаются медленно, а потом все быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки.

Затейники

Ход игры: Один из играющих выбирается затейником, он становится в середину круга. Остальные дети идут по кругу, взявшись за руки. Они произносят:



«Ровным кругом,

Друг за другом,

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте,

Дружно вместе

Сделаем ... вот так».

Опуская руки, играющие останавливаются. Затейник показывает какое-нибудь движение, имитирующее позу конькобежца, шаг лыжника, вращение фигуриста,

удар клюшкой или действия вратаря в хоккее, а также любое другое действие, характерное для одного из зимних видов спорта. Все дети должны повторить это действие и назвать его. После нескольких повторений игры затейник выбирает на свое место кого-нибудь другого из играющих. Затейники должны стараться вспоминать разнообразные движения спортсменов, не повторять уже показанных.

Ловишки - елочки

Ход игры: Дети произвольно располагаются на площадке, ловишка стоит в середине. По сигналу: «Раз, два, три - лови!» - все разбегаются по площадке, увертываются от ловишки. Ребята стараются выручать друг друга, так как ловишке нельзя запятнать тех детей, которые станут лицом друг к другу и, вытянув руки в стороны вниз, будут изображать елочку.



Ловишки со снежком

Ход игры: Невысоким снежным валиком обозначается круг диаметром 4-5 м. В нем собирается группа играющих. Водящий становится на расстоянии 2-3 м от круга, на этом расстоянии он может передвигаться вдоль круга. В руках у него корзинка со снежками. По сигналу взрослого ловишка старается снежком попасть в кого-нибудь из увертывающихся в кругу детей. Взрослый следит за тем, какой по счету снежок окажется метким и ловишка запятнает им одного из игроков. Игра повторяется 2-3 раза, после этого выбирается новый ловишка.

Чья пара скорей?

Ход игры: Дети образуют два звена, в каждом из них распределяются на пары, становясь друг за другом. По сигналу взрослого две первые пары детей, взявшись за руки, быстро бегут в сторону снеговика, стараясь обогнать одна другую. Пробежавшие пары возвращаются и становятся в конце колонны, бегут следующие пары.

Метелица

Ход игры: Все дети встают друг за другом и берутся за руки. Первым стоит взрослый - он метелица. Метелица медленно пробегает между снежными

постройками, валами, санками змейкой или обегает их, ведя за собой. Ребята стараются не разорвать цепочку и не натыкаться на предметы.

Попади в ведро

Ход игры: Дети становятся полукругом вокруг небольшого ведёрка, у каждого в руках снежки. Дети бросают снежки в ведёрко с расстояния 1,5 – 2 м.

Указание: детей надо расставлять только с одной стороны, чтобы они не попали друг в друга. Группа должна быть небольшой – 2-3 человека.

Белые медведи

Ход игры: На игровой площадке отмечается участок, изображающий льдину. На льдине – два «белых медведя» – водящие. Они могут произносить следующие слова:

«Мы плывем на льдине,
Как на бригантине,
По седым суровым морям.
Кто не бережется,
Не остережется,
Тот, наверняка уж, попадется нам.
Раз-два-три – беги!»



С последними словами остальные играющие разбегаются по площадке. Медведи выходят на охоту, держась за руки. Настигнув кого-нибудь, они стараются обхватить ребенка обеими свободными руками. Если медведям это удается, то пойманный сам становится медвежонком и присоединяется к водящим. Теперь медведи продолжают «охоту» втроем. Выигравшими считаются те дети, которым удается дольше всех не попасться в лапы медвежьей семейки.

Снежки

Ход игры:

Вариант 1. **«Попади в цель»**

На стене намечают цель: цветные концентрические круги диаметром от 20 до 80 см. Ребята, стоя на расстоянии 3-5 м от мишени, пытаются попасть в самое маленькое кольцо. Выигрывают те, кому это удается за меньшее число попыток.

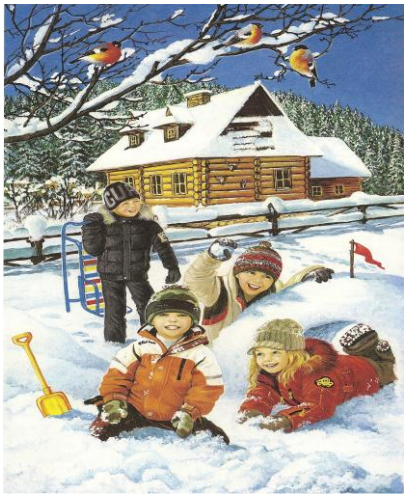
Вариант 2. **«Кто дальше бросит снежок»**

Играющие встают в шеренгу и по сигналу воспитателя стараются добросить свой снежок до обозначенного ориентира: флажка, дерева, забора и т.д. Метать снежки в цель можно как правой, так и левой рукой. Выигрывает тот, чей снежок пролетит дальше других.

Вариант 3. **«Самый меткий»**

Играющие пытаются сбить флажок или кеглю, укрепленные на снежном валу. Чей снежок первым попадет в цель, тот и победитель.

Вариант 4. **«Взятие снежной крепости»**



Игроки делятся на две команды. Команды встают друг напротив друга. Между ними – снежная крепость (сугроб, снежный вал). На крепости укрепляют два флажка – символы команд-участниц. Задача игроков сбить как можно раньше флажок команды соперников.

Вариант 5. **«Снежный тир»**

На снегу цветной водой рисуют три окружности диаметром от 30 до 60 см. Игроки встают за линию на расстоянии 5 – 8 м от обозначенных кругов. Их задача попасть в цель, при этом за попадание в самый маленький круг игрок получает 3 очка, за попадание в средний – 2, за попадание в самый маленький – 1 очко. Выигрывает тот игрок, который за пять бросков наберет максимальное количество очков.



Санная эстафета

Ход игры: Играющиеся делятся на 2-3 команды с равным количеством участников. На игровой площадке обозначаются линии старта (финиша) и поворота. Выигрывает та команда, которая первой доберется до финиша.

Участникам игр-эстафет можно предложить выполнить следующие задания:

1) соревнуются пары:

- первый участник садится на санки, второй катит его до финиша, держась за веревку или за спинку саней, затем передает эстафету следующей паре игроков участников;



- первый участник запрягается в санки и везет своего партнера до линии

поворота, затем они меняются местами и возвращаются на линию старта (финиша);

2) одиночные соревнования:

- ребенок бежит до линии поворота, упираясь руками в санки сзади, затем возвращается к линии старта и передает санки следующему игроку своей команды;

- дети едут на санках, отталкиваясь ногами от земли, держа веревку в руках;

- дети передвигаются до линии финиша (дистанция 5 – 6 м) лежа на животе, отталкиваясь от земли руками в варежках (пластмассовыми кубиками);



Запомни как можно больше предметов и назови их

Ход игры: Упражнение можно провести в двух вариантах.

Вариант 1. Вдоль ската горки через равное расстояние установить предметы (флажок, палку и др.). Ребенку дается задание: катясь с горки на санках, запомнить как можно больше предметов.

Вариант 2. Бег по маршруту. Маршрут ограничивается 30 метрами. Упражнение



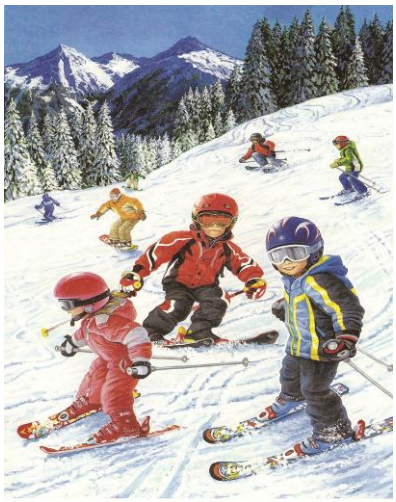
проводится по аналогии с I вариантом, только дети бегут.

Угадай, чьи следы?

Ход игры:

Вариант 1. Педагог заранее с помощью трафарета наносит на снег следы (человека, кошки, птицы и т. д.). Во время прогулки рассмотреть с детьми эти следы, определить, кому они принадлежат, и предложить детям оставить свои следы на снегу. Потом следы сравнить.

Вариант 2. Найдите вместе с детьми не запорошенную снегом лыжню. Попробуйте прочесть этот след: определить, когда прошел лыжник и в какую сторону он шел (направление показывают отпечатки концов лыж и следы от палок).



Чья команда быстрее

Ход игры: Играющие стоят в две колонны. На расстоянии 10 м (можно меньше) от играющих отмечен финиш. По команде «Внимание! Марш!» двое детей (по одному из каждой колонны) надевают лыжи и скользят на них до финиша. Потом каждый из них снимает лыжи и, держа их вертикально в одной руке, •быстро возвращается назад и передает лыжи следующему ребенку. Эстафета повторяется. Побеждает та команда, которая первой проделает весь путь. Последний участник команды должен отдать лыжи первому. Двигаться на лыжах нужно без палок. В игре принимают участие все дети.

Кто быстрее слепит снеговика

Ход игры: Дети разбиваются на пары, и каждая пара получает задание слепить снеговика. Для этого необходимо скатать комки разного размера, поставить их друг на друга. Сделать снеговику глаза, брови, нос, рот (из морковки и угольков) и

надеть шапку (ведро). Выигрывает та пара, которая быстрее закончит работу. Дети о работе договариваются сами, игра начинается по команде «Приготовились!





Начали!».

Флажки

Ход игры: В игре принимают участие все дети. Вдоль ската горки расставлены палочки с ленточками на них. Необходимо прокатиться с горы на санках и схватить флажок. Побеждает тот, у кого больше флажков.

Кто быстрее слепит десять снежков



Ход игры: По команде дети начинают лепить снежки и складывать их около себя. Снежки должны быть аккуратные, круглые. Выигрывает тот, кто раньше слепит десять комков и поднимет последний комок над головой.

Льдинка

Ход игры: В игре принимают участие все дети. Дети стоят по кругу. В середине круга находится водящий с льдинкой. Он старается ногой отбить льдинку так, чтобы попасть в ноги кому-нибудь из детей. Дети должны подпрыгнуть, чтобы льдинка не коснулась их ног. Ребенок, которого коснулась льдинка, показывает любое движение. Выигрывают те дети, которых льдинка не коснулась ни разу, из них выбирается новый ведущий.

Эстафета «Ловкачи»

Ход игры: Играющие делятся на 2—3 команды. По сигналу первые игроки из каждой команды бегут 2 м, подлезают под ворота (сделанные из 2 скрещенных лыжных палок), влезают на снежный вал шириной 30—40 см, бегут (или быстро идут по нему), потом спрыгивают. Как только ребенок спрыгнул с вала, начинает движение следующий игрок этой команды. Выигрывает та команда, которая быстрее всех закончит эстафету и не нарушит ее условий: не сбить ворота, не упасть наверху, не упасть при спрыгивании.



Катание на санках с горы

Ход игры: На середине ската горы на высоте вытянутой руки ребенка укрепляется веревка. На эту веревку вешается колокольчик или цветные ленты. Проезжая на санках, ребенок звонит в колокольчик или снимает ленты, флажки. Можно дать такое задание: взять флажок или ленту определенного цвета или во время скатывания с горки бросить снежок в ящик, стоящий сбоку.

Кто выше подбросит снежок

Ход игры: В игре принимают участие все дети. По команде дети начинают лепить снежки и подбрасывать их. Каждый выполняет задание 3 раза. Побеждает тот, кто все три раза подбросит снежок выше всех. Бросают 2 раза правой и 1 раз левой рукой.

Самые быстрые санки

Ход игры: 2—3 детей садятся на санки спиной вперед (на одних санках может ехать один ребенок или двое детей). По команде дети начинает отталкиваться ногами и двигаться вперед. Расстояние от старта до финиша — 5 метров. Игру можно повторять 2—3 раза, с разными участниками.

Два города



Ход игры: На снежной площадке отметьте линиями два «города» — на расстоянии 30—35 шагов один от другого. Разбейтесь на две команды. Игроки одной команды будут бежать, игроки другой — салить их снежками. «Бегуны» занимают город, капитан по очереди отправляет их в другой город, а «салки», стоя по бокам площадки, стараются поразить снежками бегущих. Каждое попадание — очко. Когда все перебегут, посчитайте очки. Потом команды меняются ролями.

Дуэль

Ход игры: Два соперника встают друг против друга на расстоянии около 10



метров. Каждый из них пусть очертит вокруг себя круг диаметром в метр.

Выбранный «секундант» бросает жребий — кому начинать. По его же сигналу начинающий игру наклоняется, лепит снежок и бросает его в соперника. Затем «стреляет» второй. Если вы оба промахнулись или же оба попали друг в друга, продолжайте бросать снежки по очереди. Но если один попал, а другой промазал, то проигравший уступает свое место следующему сопернику. Можно увертываться любым способом (приседать, подпрыгивать и т. п.), но только не выходя из круга. Предупреждение: постарайтесь объяснить ребятам, что бросаться можно именно снежками, но никак не кусками смерзшегося, с острыми краями снега. В голову никогда не целиться!

Мой ком — больше



Ход игры: Итак, засекается время (для определенности дается пять минут). Пара должна скатать снежный ком. Выигрывают те игроки, чей ком окажется больше.

Снежные обгонялки

Ход игры: Итак, перед участниками соревнования стоят снежные комья. По сигналу игроки начинают катить ком по направлению к финишу. Выигрывает тот, кто первым доберется до финиша.

Чей снеговик выше?

Ход игры: Название игры говорит само за себя. То есть игроки по команде должны построить из имеющихся снежных комков снеговика, при этом не разбив комья. Со снеговиком можно придумать и другую игру.



Веселый снеговик

Ход игры: На голову только что вылепленного снеговика надевается ведро. По команде игроки по очереди подходят и сбивают снежками ведро. Каждому участнику дается три попытки. Если он сбил ведро с первой попытки, то получает 30 очков, со второй — 20, с третьей — 10 очков. В конце состязания

суммируется количество заработанных командой баллов.

Тяни-толкай

Ход игры: На санки садятся два игрока одной команды. Но садятся они... спиной друг к другу. Задача: как можно быстрее добраться до финиша, отталкиваясь только ногами (один игрок едет лицом к финишу, второй — спиной).

Тяни-толкай 2

Ход игры: Теперь на одни сани садятся игроки разных команд. Задача игрока, сидящего по ходу полозьев, — пересечь финишную черту. Задача его соперника — не дать ему этого сделать. На выполнение дается три минуты. Команда получает по 10 баллов за каждую победу.

Ну-ка берегись!

Ход игры: Пара саней ставится на расстоянии 3—4 метров. Два игрока садятся на них лицом друг к другу и берут в руки веревки саней соперника. Между санями чертится линия. По сигналу игроки начинают тянуть веревку на себя, подняв ноги на санки (как вариант — можно помогать себе ногами). Выигрывает участник, который перетянул соперника через черту на «свою» территорию.



Поразим мишень

Ход игры: На заборе или на стене дома нужно начертить 2 мишени для каждой команды. Можно вылепить круги, используя снежки. Соперники начинают забрасывать мишени снежками. Баллы начисляются по количеству попавших в цель снежков.



Вариант: побеждает тот, кто первым полностью залепит мишень снежками.

Двое на снегу

Ход игры: На снегу обозначается круг диаметром 2 м. Два соперника кладут

себе на голову 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.



Веселые воробышки

Ход игры: Дети становятся в круг (в полукруг, если их немного), перед каждым у ног по снежку. В центре круга водящий - кошка. Дети воробышки прыгают через снежок в круг и обратно. Кошка старается осалить воробышков, прежде чем те выпрыгнут из круга. Кого поймала кошка - выбывает, и кто наступит на свой снежок тоже выбывает. В конце игры подсчитывают, какая кошка поймала больше воробышков. Необходимо отметить тех, кто не повредил свой снежок.





Вдогонку за мячом

Ход игры: Играют на горке. Ведущий катит мяч с горки, один из игроков пытается его догнать, спускаясь с горки заранее условленным способом (сидя, лежа). Если догнал, то получает одно очко, если нет, можно пробовать, снова соблюдая очередь. В конце всех заездов подводятся итоги, где и выявляют победителя - это игрок набравший больше всех очков. В эту игру можно играть и на санках и на лыжах (только тут достаточно будет только коснуться мяча лыжами или санками)

Быстрые и меткие



Ход игры: Игра состоит из двух этапов. Сначала играющие, разделившись на группы по 2-5 человек, получают задание скатать снежный ком в течение определенного времени 5-8 мин, Выигрывает группа, чей ком окажется самым большим. Затем комья ставят один на другой, снизу самый большой, наверху самый маленький. Каждый играющий заготавливает себе снежки. По очереди с расстояния 6-8 шагов бросают их в голову фигуры, стараясь ее сбить. Побеждает

тот, кому удается это сделать. Игра может быть командной. Тогда делают две снежные фигуры. Выигрывает команда, игроки которой быстрее собьют голову фигуры противника.

Брось дальше

Ход игры: Игроки становятся перед линией броска. От линии броска отмечаются дорожки шириной по 2 м., количество дорожек определяется возможностями игроков. Игроки совершают броски по очереди. Задача каждого игрока снежком попасть в дорожки. Сначала все бросают в первую дорожку, затем во вторую и т.д. Те, кто промахнулся, следующий бросок повторяется в ту же дорожку. Кто первый пройдя все дорожки попадет в самую дальнюю, тот побеждает.

Броски снежков

Ход игры: Игровая площадка делится на 2 части. Одна команды распределяется (произвольно) на одной половине, вторая на другой. Жребием выбирается команда, которая будет начинать. Подающий игрок с дальней линии свой площадки бросает снежок (бросок совершается навесом) на противоположную площадку. Задача находящихся там игроков поймать снежок. Тот, кто поймал, так же бросает снежок обратно, до тех пор, пока одна из команд не уронит снежок. 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.



Белые медведи 1



Ход игры: Задача игроков забираться на горку в необычных позах, на четвереньках, боком, спиной вперед, на прямых ногах. Кто быстрее и смешнее выполнит все подъемы, тот побеждает. Так же можно проводить и спуски, но задача игроков не скатиться и не бежать, а именно спуститься с горы в нелепых и смешных позах.



