

Зимние забавы
для больших и
маленьких



Игры и забавы на площадке

ЗАЩИТА

Из снега лепят бабу. Участники делятся на 2 команды по 3—5 человек. Одна защищает снежную бабу, игроки другой, перекидывая друг другу волейбольный мяч, стараются отвлечь защитников и точным броском попасть в бабу. После 5 попаданий команды меняются местами. Игра продолжается.

СТРОИТЕЛИ

Игроки делятся по парам. Задание: вылепить небольшого снеговика или снежную бабу. Ведущий оценивает работы и выбирает победителей. Можно ставить другие задачи: построить самую высокую снежную башню, вылепить какого-нибудь зверя или птицу.

СНЕЖКИ

Выбирается водящий, он заготавливает снежки. Определяется игровая площадка, за пределы которой нельзя ходить. Водящий старается попасть снежками в играющих, которые бегают по площадке в разных направлениях. Тот, в кого попали, становится помощником водящего и помогает ему стрелять снежками.

Игры и забавы на площадке

СТРЕЛКИ

На верхнем краю небольшого снежного вала расставляют кегли, кубики, игрушки или какие-либо другие предметы. Определяется расстояние, с которого будут кидать снежки. Каждый играющий делает 2—3 броска, стараясь сбить как можно больше фигур.

Побеждают самые меткие.

ГОЛКИ СНЕЖНЫХ КОМОВ

На старте игроки, перед каждым — большой снежный ком. По сигналу ведущего участники начинают катить ком к финишу на дистанции 5—10 м. Побеждает тот, кто придет первым.

НЕ ПОДХОДИ К СНЕЖНОМУ КОМУ

Взявшись за руки, игроки окружают большой снежный ком. По сигналу ведущего они тянут друг друга и стараются заставить кого-нибудь дотронуться до кома. Кто делает это — выходит из игры.

Победителями считаются те игроки, которые останутся последними и, взявшись за руки, уже не смогут окружить снежный ком из-за нехватки участников.

Игры и забавы на площадке

ШЕРЕНГА НА ШЕРЕНГУ

Разделившись на 2 команды, участники становятся шеренгами одна против другой на расстоянии 2 м. Играющие в шеренгах соединяют руки за спиной. По сигналу ведущего шеренги наступают одна на другую и начинают оттеснять друг друга, не разъединяя рук. Побеждает команда, которая оттеснит противника как можно дальше.

ЗАСАДА

Игроки одной команды размещаются по разным сторонам площадки, между ними проход. Игроки другой команды по сигналу ведущего должны перебежать под «огнем» на другую сторону. Команда, сидящая в засаде, стреляет снежками в пробегающих. В кого попали — считается убитым и падает на снег. Перебегающим разрешается отстреливаться, но их выстрелы не засчитываются, они холостые, даже если попали в сидящих в засаде. Потом команды меняются ролями. Ведущий подсчитывает число зажатых с той и другой сторон и объявляет победителей.

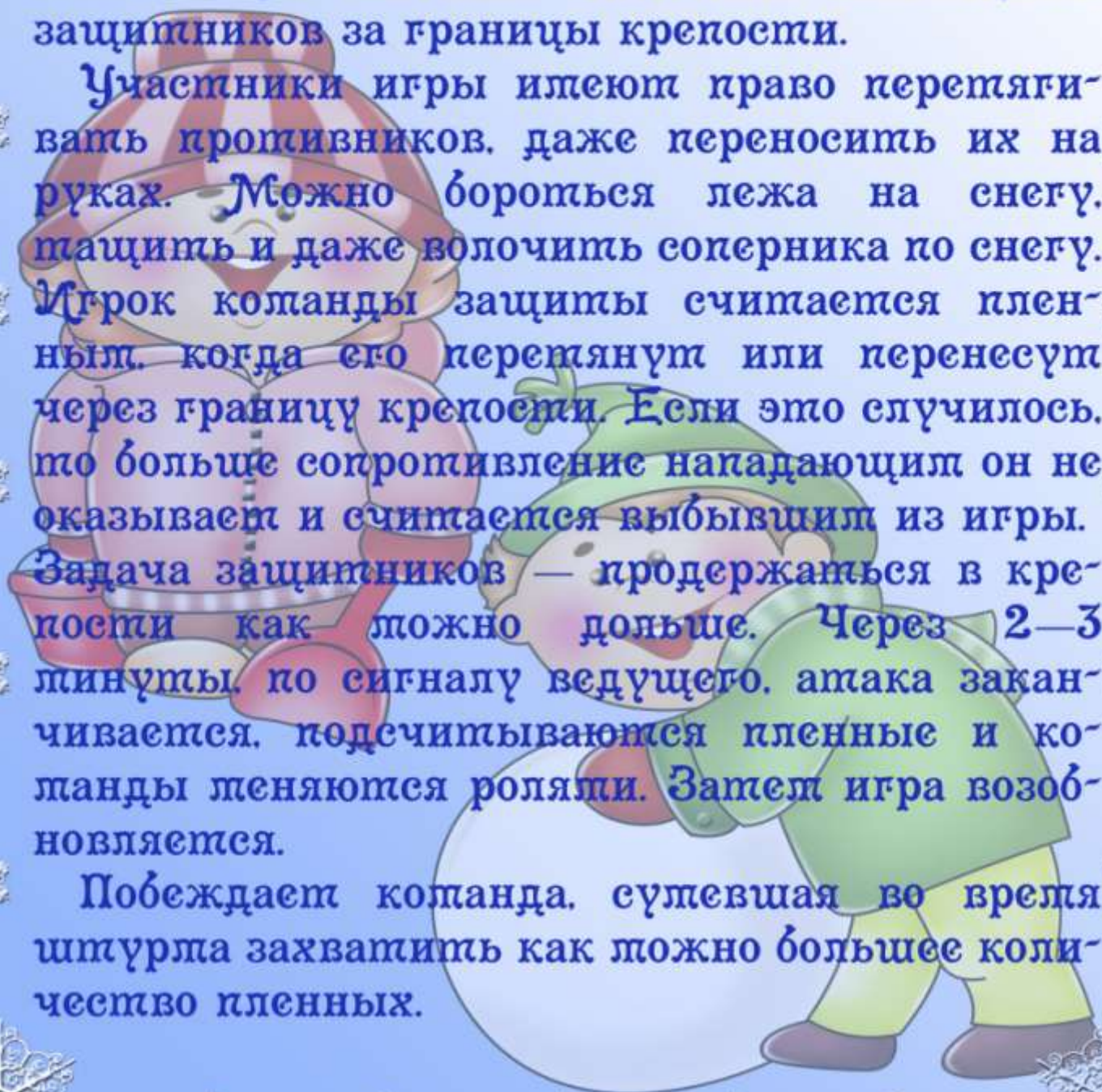
Игры и забавы на площадке

КРЕПОСТЬ

На игровой площадке столбиками из снега обозначают размеры крепости (10x10 м). Дети делятся на 2 команды, одна идет в крепость, а другая — за ее границы. Задача нападающих любыми способами вытащить защитников за границы крепости.

Участники игры имеют право перетягивать противников, даже переносить их на руках. Можно бороться лежа на снегу, тащить и даже волочить соперника по снегу. Игрок команды защиты считается пленным, когда его перетянут или перенесут через границу крепости. Если это случилось, то больше сопротивление нападающим он не оказывает и считается выбывшим из игры. Задача защитников — продержаться в крепости как можно дольше. Через 2—3 минуты, по сигналу ведущего, атака заканчивается, подсчитываются пленные и команды меняются ролями. Затем игра возобновляется.

Побеждает команда, сумевшая во время штурма захватить как можно большее количество пленных.



Игры и забавы на площадке

МЕДВЕДИ

Двое водящих — медведи, остальные игроки бегают по площадке. Медведи идут на охоту, держась за руки. Настигнув кого-нибудь, стараются охватить свободными руками. Пойманного отводят в сторону и ловят второго играющего. После чего пойманные становятся тоже медведями. Так каждая новая пара идет вместе с другими на охоту.

Игра кончается, когда все будут пойманы.

ЛОВИШКИ ПЕРЕБЕЖКИ

Игроки делятся на 2 группы, одни становятся на одной стороне площадки, другие — на другой. На середине — водящий. По сигналу ведущего участники перебегают на другую сторону площадки, т. е. команды меняются местами, а водящий их ловит. Тот, до кого водящий сумеет дотронуться, считается пойманным и отходит в сторону. После 2—3 перебежек производится подсчет пойманных, и выбирается новый водящий.

Игры и забавы на площадке

ЗАЯЦ И ВОЛК

С помощью считалки выбирается Заяц и Волк. Остальные игроки — елки. Каждая елка определяет свое место на площадке: круг, прочерченный на снегу. Игра начинается по сигналу ведущего. Заяц убегает от Волка, который старается его запятнать. Спасется Заяц может только под елкой, для этого ему надо прыгнуть в круг, где стоит игрок, изображающий елочку (руки разведены в стороны).

Если Заяц забежал в какой-либо круг, он становится елочкой, а та превращается в Зайца и покидает круг, убегая от Волка к другой елочке. Если Волку удастся запятнать Зайца или зашешкавшуюся и оставшуюся в кругу елочку, то водящим, Волком, становится запятнанный участник, и игра продолжается дальше.

ЛЬДИЖКА

Игроки становятся в круг, в центре — водящий. Перед ним кусок льдины или большая сосулька, ударом ноги надо выбить ее из круга.

Игры и забавы на площадке

ДВА МОРОЗА

Дети делятся на 2 группы и располагаются на противоположных сторонах игровой площадки. В середине площадки помещаются двое водящих (2 Мороза). Они обращаются к ребятам со словами:

Мы два брата полодые,

Два Мороза удалые:

Мороз — красный нос.

Мороз — синий нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Все ребята отвечают:

Не боимся мы угроз.

И не страшен нам мороз!

После этих слов все ребята перебегают на противоположные стороны площадки, т. е. 2 группы меняются местами. Морозы их ловят. Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остается на том месте, где был пойман, и должен с распрямленными руками преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробежать станет трудно, игра прекращается.

