Игры для детей зимой

В какие интересные игры можно поиграть зимой с детьми.

Мы предлагаем вам подборку зимних игр для детей дошкольного возраста.

Игрок встает у стартовой линии со снежком в руке. Его задача подбросить снежок как можно выше, и пока снежок не упал на землю (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 дальше сумел пробежать, 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 1-2 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 20 см до 1 м), 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 туннелей, 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. Играть следует или до последнего игрока или по времени (если ловишка часто роняет снежок и пойманные игроки постоянно возвращаются обратно, то играть можно бесконечно).

**ЛОВИШКИ СО СНЕЖКОМ (ЗИМНИЕ ВЫШИБАЛЫ)**

Невысоким снежным валиком обозначается круг диаметром 5-10 м. В нем собирается группа играющих. Водящий становится на расстоянии 7-10 м (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 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. Когда снежки заканчиваются, подсчитывается количество выбитых и выбирается новый водящий. В конце игры подводится итог, кто из водящих сумел выбить большее количество игроков.

**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 учитель - он играет роль метелицы. Метелица начинает движение медленно, чтобы дети приспособились к такому способу передвижения, потом постепенно ускоряется, она пробегает между снежными постройками, комками, обегает их, стараясь неожиданно менять направление, чтобы запутать игроков. Через некоторое время ее сменяет направляющий, выбранный из игроков.

Перед направляющим можно ставить две совершенно разные задачи, чтобы он своими действиями запутал игроков и те задели снежные постройки или расцепили руки (не за счет быстрого бега, а за счет смены направлений), или же, наоборот, он должен провести всех так, чтобы никто ничего не задел и никто не расцепил руки. В зависимости от задания и определяется лучший направляющий-метелица.

**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 то же время их должно быть хорошо видно), не менее 10. Выбирается водящий (Мороз Красный Нос), который становится посредине площадки лицом к играющим и говорит:

Я - Мороз Красный Нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После произнесения слова «мороз» игроки перебегают через площадку в другой дом (на другую сторону), а водящий их ловит (салит) - замораживает. Замороженные останавливаются на том месте, где до них дотронулся водящий, и стоят до конца перебежки. Но игрокам необходимо быть внимательными: если кто-то из них задевает или наступает на снежный ком, то он тоже считается осаленным и застывает на месте. Если же Мороз задевает ком, то в конце перебежки один из осаленных отпускается (сколько раз задел, 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 то же время выигрывают те игроки, которые ни разу не были «заморожены».

**Более сложный вариант этой игры - «Два мороза»**. Играется точно так же, 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.

Совершаются 3-4 перебежки, во время которых осаленные стоят на месте, если, конечно, их не выручат, для этого не замороженным игрокам надо коснуться замороженных рукой.

**Еще один вариант игры «Два мороза» (самый сложный).**

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

**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 - 2-4 ребенка). По условному сигналу пчелы вылетают из улья и летят на луг (который находится в 15-20 м 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 2-3 попытки и поменять медведей.

Расстояние между домиком медведей и «ульем», а также между «лугом» и «ульем» зависит от способностей учеников 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.

**МЫ - ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА**

Для зимнего варианта этой игры потребуются два снежных вала (размер вала определяется исходя из возможностей игроков, но не менее 30-40 см). 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 подсчитывается, какой водящий поймал больше всех.