

Зимние забавы

Наступления зимы с нетерпением ждут все – малыши, подростки и взрослые. Чистый белый снег вносит большое разнообразие в детские развлечения. Коньки, лыжи и катание на санках – только небольшая часть зимней программы. Большое количество интересных игр и занятий позволяет расширить досуг детей во время прогулок.

Лепим и строим из снега

Особое удовольствие, как малыши, так и взрослые получают, когда снег хорошо лепится.

Множество зимних забав связано именно с возможностью почувствовать себя строителем, скульптором, художником или метким стрелком:

- ***Лепим и украшаем снежные скульптуры***

Не только дети, но и взрослые с удовольствием катают снежные комки и лепят различные фигуры – от классического снеговика до Деда Мороза со снегурочкой или разных зверушек. Мягкий податливый снег помогает детям воплощать свои творческие идеи, развивая воображение ребенка.

Если малышам дать акварельные или гуашевые краски, они с большим воодушевлением раскрасят вылепленные фигурки.

- ***Строим горку***

Строительство горки в компании сверстников под руководством и при помощи взрослых доставляет детям большое удовольствие. Ведь когда немного подморозит, они могут воспользоваться плодами своего труда.

- ***Рисуем снегом***

Если рядом с детской площадкой есть большое дерево, стена дома или веранды, выкладывая на поверхности снежки в определенном порядке можно создать прекрасный зимний пейзаж.

Картина получится еще более привлекательной, если ее оживить разноцветными красками.

- ***Снежные баталии***

Игра в снежки издавна считается веселым и увлекательным занятием в зимнее время. Если предварительно построить крепости и разделиться на 2 армии, можно устраивать настоящие снежные баталии. Те игроки, в которых попали снежком 1 раз, считаются ранеными. Если в кого-то попали дважды, игрока признают убитым, и он выбывает из игры. Задача играющих не только попасть в соперника.

Важно увернуться от летящих снежков противника, чтобы продолжать обстреливать противника как можно дольше.

- ***Игра на меткость***

Сделайте на площадке мишень из различных подручных материалов (слепите небольшой столб, подвесьте на дерево любой предмет или вылепите круг на стене). Теперь можно устраивать соревнования на меткость, бросая снежки в выбранную цель. Все участники лепят одинаковое количество снежков, побеждает самый меткий из них.

- ***Чей ком больше***

Дети встают по двое и по команде начинают катать снежные комки. Взрослые засекают время, к примеру, 5 минут, после чего выбирают самый большой комок и называют победителей.



Подвижные зимние игры на ловкость и сноровку

Большинство зимних забав, игр и развлечений пришли к нам от наших предков. Морозная погода не позволяет долго стоять на одном месте, поэтому много игр состоит из непрерывного движения.

- ***Салки***

Дети, которые уверенно стоят на коньках, с увлечением играют в салки на катке. Вначале выбирают водящего, который догоняет разъезжающихся по всему катку игроков. Тот, кого догнали первым, становится новым водящим.

- ***Ищем клад***

Играть в игру хорошо на площадке, по краям которой имеются большие сугробы. Собираются 2 команды игроков и двое ведущих. Игроков просят отвернуться, а ведущие наблюдают за тем, как кто-нибудь из не участвующих в игре детей или взрослых, прячет в двух сугробах клад. После того как предметы, обозначающие клад, надежно зарыты в снег, дается команда приступить к поиску.

Ведущий группы может давать игрокам подсказку, только указывая направление поиска – левее, правее или выше. Побеждает команда, первая откопавшая клад.

- ***Русская народная забава «Льдинка»***

На хорошо утоптанном снегу чертят окружность диаметром около 5 метров. В ее центре делают небольшое углубление, куда укладывают 10–12 льдинок. Выбирается водящий, который встает внутри большого круга, а остальные играющие равномерно распределяются за пределами диаметра. Их цель — выбить за границу большого круга все льдинки, при этом они могут заходить внутрь диаметра.

Задача водящего помешать играющим и осалить одного из них, чтобы поставить его на свое место. Игра заканчивается, когда все льдинки будут выбиты и выведены за круг.

- ***Царь горы***

Для игры нужно соорудить горку высотой до 2 м (в зависимости от возраста играющих) или использовать большой сугроб. Играть будет интересней, если горка будет покрыта ледяной коркой. Один из игроков забирается на вершину горы, а остальные участники пытаются столкнуть «царя» с его трона. Игрок, которому это удалось, становится новым царем, занимая место на горке.

Взрослые могут засекают время, кто из детей продержится на вершине дольше других.

- ***Два Деда Мороза***

Для участия в состязании набирают 2 команды, в каждой из которых будет одинаковое число играющих. Каждая команда считалкой выбирает Деда Мороза. Игроки встают на противоположные стороны площадки. Расстояние между противниками составляет 10–12 метров друг от друга. После команды по одному игроку из каждой команды бегут навстречу друг другу, чтобы поменяться местами. Задача «дедушек» попасть снежком в игрока своей команды, чтобы его остановить и заморозить. Как только игрок добежит до цели или, пораженный снежком, замрет на месте, движение начинает следующий игрок.

1. **Победившим считается Дед Мороз**, поразивший большее количество игроков.
2. **Проигравшего дедушку Мороза** заменяют другим членом команды, и вновь продолжают игру.



Увлекательные зимние состязания на санках

Обычные санки, которыми пользовались в детстве еще наши предки, используют не только для катания с горы, но и для различных соревнований.

- ***Кто быстрее***

Выбрав ровную площадку, на некотором расстоянии друг от друга чертят 2 линии, которыми обозначают старт и финиш. Игроки объединяются парами и рассаживаются на санки друг к другу спиной. Цель соревнующихся пар – первыми добраться до финиша, отталкиваясь при этом, только ногами.

Побеждает пара, которая раньше всех пересечет финишную черту.

- ***Кто сильнее***

На одни санки усаживаются спиной друг к другу участники из 2 разных команд. Проводится финишная линия и дается команда «Старт». Тот, кто сидит на санках лицом к финишу, используя только ноги, должен стараться достичь заветной черты. Соперник, сидящий спиной на этих же санках, препятствует движению. **На соревнование отводится определенное количество времени (3–5 минут)**. Если за это время сидящий впереди не пересек финишную черту, его команда считается проигравшей.

- ***Кто кого перетянет***

Двое санок размещают напротив друг друга на расстоянии 3–4 метров. Между ними на равном отдалении проводится граница. Участники соревнования садятся в сани, держа в руках веревку от санок противника. Их задача перетянуть соперника на свою сторону, чтобы санки пересекли обозначенную границу.

Ноги игроков во время состязания не должны касаться земли.

- ***Эстафета***

Игроки делятся на несколько команд. На расстоянии 10–20 метров проводятся 2 черты. У одной из них в колонны выстраиваются все команды. Один игрок от каждой из них садится на санки, второй везет его до границы, разворачивается и возвращается обратно. В санки садится следующий игрок, а участник, сидевший в них до этого, становится везущим.

Побеждает команда, которая быстрее остальных перевезет всех игроков.



Зимние забавы для самых маленьких

- ***Делаем ангела***

Маленькие детки безумно любят валяться в снегу. Покажите крохе, как можно сделать на снежном покрове ангела или птичку. Для этого малыш

должен лечь на спинку в чистый, не натоптаный снег, развести в сторону ручки и ножки. Постепенно передвигая руки вверх к голове и вниз к туловищу, оставлять на снегу отпечатки. То же самое нужно проделать ножками, только не разводить их слишком широко. После этого нужно помочь малышу встать, оставив как можно меньше следов рядом с отпечатком. Полученный на снегу контур будет очень похож на маленького ангела.

- ***Играем в следопыта***

Отправляясь на прогулку с малышом в лес или парк, предложите ему увлекательную и познавательную игру. На чистом, не тронutom снегу остаются следы больших и маленьких птиц, белок или собак. Пусть малыш попробует угадать, чьи следы вы обнаружили. Предложите крохе ползти по чистому снежку и оставить на нем узор из своих следов. Это будет его посланием обитателям леса или парка.

- ***Протаптываем дорожки***

Покажите малышу, как можно прокладывать дорожки в снегу, если ставить ноги в разных положениях – елочкой, поперек движения или сделать тропинку, похожую на лыжню. Пусть малыш попробует пройти строго по вашим следам. Для его маленьких ножек это будет довольно сложное задание.

Зимняя пора – прекрасное время для катания на лыжах, санках или коньках. А сколько удовольствия получит малыш, барахтаясь в только что выпавшем белоснежном снегу, прокладывая лабиринт, выкапывая укрытие в сугробе или скатываясь вместе с мамой или папой с огромной горки в парке. Кроме описанных выше игр, можно придумать еще много интересных развлечений.

Зимние игры и забавы для детей дошкольного и младшего школьного возраста

Наверное, каждый из нас с детства хранит в душе теплые воспоминания о зиме. Мама доставала шубу и сапоги с антресолей, папа заклеивал окна, бабушка варила какао, которое зимой казалось слаще, чем обычно, — будничные дела приобретали какой-то сказочный оттенок. И каждый с трепетом в душе ждал первого снега, чтобы, укутавшись теплее, выбежать во двор.

Точно так же наши дети сегодня ожидают прихода зимы, а мы, уже родители, должны помочь своим чадам испытать все радости этого прекрасного сезона и разнообразить их досуг активными играми на свежем воздухе.

Без классической снежной бабы не обходится ни одна зима. Эта народная забава переходит из поколения в поколение и по-прежнему остается любимым занятием всей детворы в зимнюю пору.

Казалось бы, что может быть проще — большой снежный ком, на него ком поменьше, потом еще меньше, и так далее. Но ведь здесь нет никаких ограничений — значит, можно заняться творчеством, пустить фантазию в полет!

Игра для знакомства

Эта игра идеально подойдет для детей на площадке. Дети становятся в круг. Ведущий (один из родителей) первым называет свое имя. Следующий игрок называет имя ведущего и свое имя. Третий называет два предыдущих имени и свое, и так далее по кругу.

Труднее всего, естественно, последнему игроку, которому предстоит запомнить и назвать имена всех стоящих перед ним игроков. Задача сложная, но вполне осуществимая.

В этой игре стоит обратить внимание на то, что дети иногда стараются просто запомнить имена и их порядок, забывая самого человека. Старайтесь акцентировать внимание в первую очередь на характерных особенностях того или иного игрока, например: «Маша в красной шапочке», «Веселый и улыбчивый Ваня». Игру можно разнообразить, упростив тем самым запоминание. Представьте, что участники игры собираются на необитаемый остров.

Каждый игрок должен не только назвать свое имя, но и указать, чем именно он будет там заниматься. Например: «Юля будет готовить еду», «Андрей будет колоть дрова» и т.д.

Метание копья

Для игры понадобится большой сугроб несколько палок примерно одинаковой длины.

Необходимо победить в нескольких состязаниях: метнуть свое «копье» дальше всех, вонзить его в сугроб как можно глубже, а самые меткие должны попасть «копьем» в то отверстие, которое проделало предыдущее «копье».

Чур, мое!

Для игры выбирается один водящий, остальные игроки должны встать в круг. Водящий медленно обходит круг с внешней стороны. Выбрав одного из игроков, он хлопает его по спине и начинает обегать круг по часовой стрелке. Тот игрок, которого выбрали, должен бежать в противоположную сторону, то есть против часовой стрелки. Задача бегущих — быстрее противника занять свободное место в кругу и закрепить свое право на него фразой «Чур, мое!».

Снеговик-мишень

Для игры понадобится снеговик. После того как дети слепят из снега фигуру, на голову снеговика надевается пластмассовое ведро — оно и будет служить мишенью.

Игроки разбиваются на две команды. Каждому участнику команды дается три попытки сбить ведро с головы снеговика. Если игрок сбивает цель с первой попытки, он получает 30 очков, со второй — 20, с третьей, соответственно, 10.

В конце игры количество баллов суммируется. Команда, которая зарабатывает больше баллов, побеждает в игре.

На лыжах

Для этой игры необходимы четыре картонных листа такого размера, чтобы на лист помещалась детская нога.

Дети разбиваются на две команды и выстраиваются в колонны друг за другом. Перед каждой командой кладут по два листа.

Задание: нужно встать ногами на картон и пройти таким образом до финишной точки и обратно. Задание должны выполнить все участники команды по очереди. Нельзя отрывать ноги от «лыж» и наступать на землю. Выигрывает та команда, которая справится быстрее.

Кто на гору?

Для игры понадобится большой снежный ком, из которого сооружается подобие горки. Вокруг этой горки, взявшись за руки, встают дети. По команде ведущего (один из взрослых) дети должны тянуть друг друга на горку. Задача каждого игрока — сопротивляться действиям товарищей и не упасть на горку. Те игроки, которым это не удалось, выходят из игры. Количество участников уменьшается до тех пор, пока оставшиеся игроки не смогут соединить руки вокруг горки.

Вышибалы

Команды участников выстраиваются в две шеренги друг против друга на расстоянии 8–10 метров. Интервал между игроками в шеренге должен быть 3–4 шага. Ведущий дает сигнал: «Первый!». Первые участники обеих команд должны отозваться: «Я!». Затем, по сигналу ведущего «Пли!», эти участники должны слепить по снежку и бросить друг в друга. Выбывает тот, в кого попали снежком. Уклоняться от снаряда можно только приседая или нагибаясь. Делать шаг в сторону запрещается. Тот, кто нарушил правила, выбывает из игры. Ведущий должен подавать сигналы быстро, для того чтобы игра не замедлялась. Участник игры имеет право целиться снежком в любого игрока из команды соперника, если его очередной противник уже выбыл. Побеждает та команда, которая полностью вывела соперников из боя.

После боя

Игроки разбиваются на две команды: «стрелки» и «мишени». Команда «мишеней» выстраивается в две равные шеренги друг против друга на расстоянии примерно 10 метров.

Команда «стрелков» строится точно так же и располагается перпендикулярно команде соперников. Таким образом, шеренги должны образовать квадрат, очерчивающий «поле боя».

По сигналу ведущего игрок из команды «мишеней» перебегает через поле боя к противоположной шеренге, а оттуда бежит навстречу другой участник. В это время «стрелки», не сходя с места, должны попасть в бегущих по полю соперников.

Задача «стрелков» — поразить как можно больше «мишеней», а те, в свою очередь, должны увернуться от снежков. После игры команды могут поменяться местами и продолжить забаву.

За покупками

Для игры нужны две команды, несколько яблок и снежков. Яблоко должно быть значительно меньше, чем снежков. Яблоки и снежки нужно перемешать и поместить в одну кучу на финишной точке. Это «магазин». Игроки каждой команды по очереди бегут в «магазин», берут «покупку» и возвращаются в команду. В качестве «покупки» можно брать или одно яблоко, или два снежка. Игра заканчивается, когда «в магазине» побывают все участники. Выигрывает та команда, у которой яблок будет больше.

Затем можно предложить командам обменяться своими «покупками», чтобы никто не ушел обиженным.

Чехарда

Один из игроков, выбранный ведущим, приседает на корточки.

Задача остальных участников — перепрыгнуть через него. В течение игры ведущий постепенно выпрямляется, и участникам становится сложнее перескочить препятствие. Тот, кто ошибся в прыжке — выбывает из игры. Побеждает игрок, который смог одолеть наибольшую высоту.

Выбей шайбу

Для игры понадобится шайба или небольшой деревянный брусок. Выбирается ведущий, он будет выбивать шайбу. Остальные игроки становятся в круг.

Задача ведущего — выбить шайбу за пределы круга, задача игроков — помешать ему сделать это. Тот, кто пропустит шайбу справа от себя, становится внутрь круга на место ведущего.