**Зимние игры**

**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 внутрь 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 засекать 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 быстрей***

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 сильней***

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 натоптанный 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 тронутом снегу остаются следы больших и маленьких птиц, белок или собак. Пусть малыш попробует угадать, чьи следы вы обнаружили. Предложите крохе полазить 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.

http://baragozik.ru

**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. Яблок 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.

**Бой в кругу**

Для игры понадобится обыкновенный гимнастический круг. Внутрь круга становятся два участника. Каждый из них поджимает одну ногу и заводит руки за спину.

Задача участника — вытолкнуть противника из круга, прыгая на одной ноге. Руки использовать запрещается. Если желающих поучаствовать много, играть можно по очереди.

**Маленький всадник**

Такая игра прекрасно подходит для компании, в которой собираются дети разных возрастов. Ребята постарше с помощью этой забавы смогут легко развлечь малышей. Суть игры заключается в следующем: ребенок постарше сажает малыша на спину и бежит в сторону финиша.

На финишной точке «всадник» слезает, а «конь» отправляется обратно за следующим наездником. В качестве «благородных скакунов» могут выступать и взрослые.

**Снежная галерея**

Это простое задание на воображение: нужно выложить на снегу любую фигурку или предмет, например, яблоко, домик и т.д. Для этого можно использовать любые подручные материалы: шишки, ветки, камни.

Фигуры можно создавать командами или индивидуально. Обязательно уделите внимание каждой работе и поощрите участников игры.

**На метле**

Для игры необходимы две метлы (можно веники). Перед каждой командой нужно создать ряд препятствий: точка старта (исходная позиция для команд), средняя точка (через 3-4 метра), точка финиша.

Между средней точкой и точкой финиша на небольшом расстоянии друг от друга устанавливаются 5-7 кеглей. Метла находится на средней точке.

Первый участник команды бежит к метле, затем скачет на ней до финиша, и обратно к средней точке, стараясь при этом не задеть кегли. Стоя на средней точке, игрок должен бросить метлу следующему участнику команды и отойти в сторону. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не выполнят условия. Побеждает та команда, которая справится с заданием быстрее.

**Катание снежков**

Для игры понадобятся две небольшие палки и два снежка. Для того чтобы снежки не сливались друг с другом, их можно подкрасить с помощью распылителя или акварельной краски. Для каждой команды можно подобрать свой цвет. Задача игроков — при помощи палки докатить снежок до финишной точки и обратно.

После этого палка передается следующему участнику и т.д. Выигрывает та команда, которая справится с заданием быстрее.

**Ветер северный, ветер южный**

Для игры выбирают двух ведущих. Одного назначают «северным ветром», другого — «южным ветром».

Остальные игроки разбегаются по площадке. «Северный ветер» должен ловить участников игры и «замораживать» их.

Пойманные игроки должны остановиться. Задача «южного ветра» — «разморозить» игроков, прикоснувшись к ним рукой и произнеся «Свободен!». «Северный ветер» также может поймать и заморозить «южный». Для того чтобы разнообразить игру, участники могут меняться ролями.

**Перебежки с ведерками**

Игроки делятся на две команды. Для игры нужны два пластмассовых ведерка. Команды выстраиваются на старте в параллельные колонны. На финишной линии необходимо соорудить большой сугроб. По сигналу ведущего первые игроки начинают движение к финишной прямой, там набирают снег в ведерки (не трамбуя его) и возвращаются к команде. После этого игроки высыпают снег из ведра и передают его следующему участнику. Снег, который приносят игроки, нужно высыпать в один сугроб.

Участник, вернувшийся к своей команде первым, зарабатывает очко. После того как все участники выполнили задание, ведущий сравнивает размеры сугроба каждой из команд. Та команда, у которой сугроб больше, получает дополнительно пять очков. Все очки суммируются, и объявляется победитель.

**Тренога**

Игроки разбиваются на пары и встают на стартовую линию. На финише нужно расположить кеглю или флажок, отдельный для каждой пары. Правая нога одного игрока привязывается к левой ноге другого. Задача пары — пробежать «на трех ногах» до финишной точки и обратно. Побеждают те, кто справится с заданием быстрее.

**Синицы и снегири**

Это один из вариантов игры в салочки. Дети делятся на две команды: одна команда — «синицы», другая — «снегири». Можно выбрать и другие названия, главное, чтобы их удобно было произносить.

Ведущий называет одну из команд, и та должна ловить участников другой команды.

Например, сначала «синицы» ловят «снегирей», затем наоборот.

**12 палочек**

Для игры понадобится деревянная дощечка, камень или деревянный брусок и 12 небольших палочек. Дощечку нужно положить на брусок, так, чтобы один ее конец был приподнят, а другой лежал на земле. На ту сторону, которая лежит на земле, кладут 12 палочек.

Ведущий резко наступает на свободный край дощечки, после чего все палочки разлетаются в разные стороны. В то время, пока ведущий собирает палочки, игроки разбегаются и прячутся.

После того, как ведущий соберет все палочки и положит их обратно на край дощечки, он должен начать поиски игроков. Найдя кого-нибудь из них, он должен назвать игрока по имени. Если имя названо правильно, игрок выходит из укрытия. Если же нет, игрок остается на месте, пока ведущий не угадает его имя.

В это время один из участников может выбежать из укрытия, подбежать к дощечке и ударить по ней ногой со словами: «12 палочек летят!». В таком случае ведущий должен вернуться и собрать их, а все, кого он уже нашел, могут спрятаться заново. Ведущий должен найти всех игроков, после этого на роль ведущего выбирается другой участник.

**Рыбак и рыбка**

Еще одна игра, которая понравится активным непоседам. Для игры нужна скакалка. Участники располагаются по кругу, диаметр которого должен быть равен длине скакалки.

Выбирается ведущий — «рыбак», который становится в центр этого круга со скакалкой в руках. «Рыбак» вращает скакалку так, чтобы она скользила по земле и описывала круги под ногами игроков.

Участники-«рыбки», чтобы не быть пойманными, должны перепрыгивать через скакалку.

«Попавшаяся на крючок» «рыбка» становится новым «рыбаком». Ведущий может усложнять игру, приподнимая скакалку и заставляя игроков подпрыгивать выше.

**Игры зимой с детьми в помещении**

**Когда на улице слишком холодно. Чем занять детей дома**

*Бывают зимние дни, когда прогулки — не лучшее времяпровождение, и тогда вы с малышом остаетесь дома.*

*Конечно, есть мультфильмы, которые любой ребенок смотрит с удовольствием. Но маленькие непоседы, привыкшие к активным занятиям, вряд ли согласятся целый день сидеть у телевизора. Такой досуг нужно чем-то разбавить. Вот только чем именно?*

**Прыжки на ледяной горке**

Такая забава наверняка не оставит вашего малыша равнодушным. Для игры понадобится множество подушек и одеял, из которых будет построена «ледяная горка». Для большей правдоподобности накройте сооружение белой простыней. Прыгать на такой горке — одно удовольствие, особенно, если на ваше активное чадо будет «наложено магическое заклинание», которое превратит его в снежного медведя или барса. Материалом для строительства горки может также служить обычная гладильная доска. Один конец помещается на диван, другой — на пол.

Для большей безопасности ребенка, конец доски, упирающийся в пол, лучше придерживать. Конечно, прыгать на такой горке не стоит, а походить или покатать по ней игрушки — запросто.

**Снежная хижина**

Наверное, каждый из нас в детстве строил дома шалаш или избу: на середине комнаты собирались стулья, накрывались пледом или одеялом. Потом в таких сооружениях происходили самые таинственные заговоры и раскрывались страшные секреты. Предложите ребенку построить такой шалаш, а лучше всего, присоединитесь к процессу.

После этого, в избушке можно будет поиграть или устроить кукольное чаепитие.

**Варежка — подружка**

После активных игр самое время заняться чем-нибудь более спокойным. Например, по- рукодельничать.

Наверняка, ваш малыш периодически теряет одну перчатку или варежку, оставляя другую одинокой. Этой сиротке можно подарить новую жизнь, если сделать из нее игрушку.

Пришейте к варежке пуговицы вместо глаз, украсьте вышивкой или бисером — и ваш ребенок обретет нового друга, а если заняться декорированием перчатки, сделав из каждого пальца человечка, у вашего чада окажется целых 5 друзей, которые никогда не дадут ему скучать. Обязательно приобщите к этому процессу ребенка.

**Снежные пирожные**

Если малыш тоскливо смотрит на белую улицу, устройте ему снежный праздник дома. Не поленитесь сходить во двор и принести небольшое ведерко снега. Наденьте перчатки и делайте вместе снежные пирожные, украшая их красками. Затем поместите свои поделки на поднос и заморозьте в морозилке. Через некоторое время, когда малыш забудет о них, морозилку можно будет освободить.

**Снежинки на окнах**

Если зима не балует снегом, очень легко создать его искусственно, разукрасив снежинками окна. Можно наклеить на окно снежинки, вырезанные из бумаги, или нарисовать их зубной пастой прямо на стекле. Для этого вам понадобится трафарет, стаканчик с водой и старая зубная щетка. Сделайте трафарет из бумаги или плотного картона и приклейте его скотчем к стеклу. Затем намочите щетку, окуните ее в зубной порошок или пасту и проведите по ней пальцем так, чтобы на стекле остались брызги.

Для создания таких снежинок можно использовать белую акварельную или гуашевую краску, но паста ровнее ложится на стекло и гораздо легче смывается.

**Снеговики из теста**

Для поделки понадобится соленое тесто, кисти и краски. Сначала сделайте материал для поделки. Для этого вам понадобится мелкая соль, пшеничная мука, растительное масло и вода. Рецепт очень прост: смешайте стакан соли и стакан муки, влейте в полученную смесь столовую ложку растительного масла и полстакана воды. Вымесите тесто до состояния однородной массы. Для того чтобы тесто было более пластичным, замените воду киселем из крахмала.

**«Мороз – красный нос»**

**Цель:** учить детей перебегать врассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлёстом голени, боковой галоп.

**Ход игры:**

На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз- красный нос, он говорит:

«Я мороз – красный нос.

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Дети отвечают хором:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

2 вариант.

Игра протекает так же, как и предыдущая, но в ней два мороза (Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос). Стоя посередине площадки лицом к детям, они произносят:

Мы два брата молодые,

Два мороза удалые,

Я Мороз-Синий нос.

Я Мороз-Красный нос,

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

После ответа:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

все дети перебегают в другой дом, а оба мороза стараются их заморозить.

**Игры-эстафеты на санках:**

* «Кто быстрее» - игра проводится парами. Один участник садится на санки, второй берется за веревку, везет до отметки и обратно.
* «Наперегонки» - игра проводится также, только один участник не сидит, а стоит на коленях и старается сохранить равновесие.
* «На санках с лыжными палками». Играющие выстраиваются на линии старта, садятся на санки и получают две лыжные палки. Отталкиваясь палками, двигаться к финишу и обратно. Побеждает тот, кто пришел первый.

**Игры-эстафеты на лыжах**

* «Кто быстрее»- участники на двух лыжах бегут до отметки и обратно к финишу
* «На одной лыже»- участники стоя на одной лыже бегут по очереди до отметки и обратно
* «С двумя палками»- стартуют две команды по 2 человека. Первый не имеет лыжных палок, второй протягивает свои палки первому. По сигналу участники двигаются к финишу, держась с двух сторон за концы палок.
* «Не сбей палку»- участник стоя на лыжах и объезжая несколько воткнутых в снег палок двигается до отметки и обратно.
* «Неразлучные»- участник стоит на 2 лыжах и держится за палки. Второй участник стоит сзади первого тоже на этих же лыжах, но ноги не закреплены. Вдвоем идут до финиша.
* Подвижная игра «Все по местам». По большому кругу воткнуты лыжные палки на 1 меньше, чем количество играющих. Водящий ведет за собой участников в сторону от круга, в любой момент он может дать команду «Все по местам». Все должны быстро вернуться и взяться за любую палку. Оставшийся без палки становится водящим.

**На снеговой площадке.**

* «Скатай снежный ком»- каждая команда в течение 5 минут должна скатать снежный ком. Выигрывает та команда, чей ком больше.
* «Сбей ведро»- на снежный ком ставится перевернутое ведро. Готовится по 1 снежку для каждого участника. Кто большее количество раз собьет ведро, тот выигрывает.
* «Ледовый слалом на помеле»- дети из каждой команды по очереди верхом садятся на метлу и галопом обходят снежный ком до финиша.
* «Не урони снежок»- дети каждой команды по очереди на теннисной ракетке несут снежок до отметки и обратно.
* «Вытолкни из круга»- игрок из каждой команды забегает в круг и старается загнать мяч в дырку, другая не дает этого сделать. Выигрывают более ловкие и организованные.

**Не ходи на гору**

До начала игры из снега лепят большой ком (гору). Дети становятся вокруг него, взявшись за руки. По команде руководителя они тянут друг друга на гору. Тот, кто столкнет ком или станет на него ногой, выходит из игры.

Если играющих много, можно в середине круга поместить несколько снежных комов.

**«Перебежки со снежками»**

Инвентарь бутылочка с окрашенной водой.

Описание игры.

На противоположных сторонах площадки «цветной» водой обозначаются две линии длиной 2—3 м, расстояние между которыми 6—7 м. За одной из линий становится ребенок. Примерно посередине между линиями, немного в стороне от них, встает взрослый — водящий. Он лепит 5—7 снежков и кладет их на землю рядом с собой. По команде «Раз, два, три — беги!» ребенок начинает перебегать с одной стороны площадки на другую.

Водящий, стоящий сбоку от игрового поля, старается попасть снежками в перебегающего ребенка.

Примечания. 1. После двух-трех перебежек с одной стороны площадки на другую игроки меняются ролями. 2. Целиться снежками в голову запрещается. 3. Водящий может двигаться параллельно перебегающему.

Игра «Замороженные». Дети выбирают Деда Мороза со считалкой. Кто в шубе? Кто в шапке? У кого красный нос? Это ты — Дед Мороз!  После слов: - Дед Мороз, Дед Мороз! Бабу снежную принес! Баба, баба-снеговуха, разбегаются, а до кого Дед Мороз дотронется, тот «заморожен» (садится на стульчик).

Игра «Льдинки, ветер и мороз». Дети стоят парами лицом друг к другу, стучат ладошками и говорят: Холодные льдинки, Прозрачные льдинки. Искрятся и звенят: Динь! Динь! Динь! На слова педагога «ветер» дети разбегаются под музыку. На слово «мороз» — строят льдинки.

«Не будите медведя» Цель: учить бегать легко, обегая предметы, меняя направление и темп движения, увертываясь от водящего, с сохранением равновесия после внезапной остановки; формировать волевые качества личности детей (смелость, решительность, уверенность в своих силах); способствовать совершенствование деятельности сердечно-сосудистой и дыхательной систем организма ребенка; способствовать тренировке артикуляционного аппарата. Ход игры: Из числа играющих выбирается медведь. На одном краю площадки обозначается дом медведя – берлога, в которой он спит. На другом – встают дети. Играющие хором читают стихотворение И. Токмаковой

- Как на горке - снег, снег,

И под горкой - снег, снег,

И на елке - снег, снег.

А под снегом спит медведь.

Тише, тише... Не шуметь.

Во время произнесения текста игроки идут к «берлоге», имитируя скольжение на лыжах.  По сигналу взрослого: раз-два-три – лови! Ребята стараются убежать от «проснувшегося» медведя и вернуться на линию старта. Выигрывают те дети, кому удастся большее количество раз остаться непойманными.  
  
«Не упади на льду!..»

Цель игры: обучение передвижению по гладкой поверхности льда, развитие ловкости и координаций движений. На игровой площадке воспитатель выбирает уже готовую очищенную от льда небольшую гладкую ледяную поверхность. Воспитатель предлагает детям: 1. Пройти по гладкой поверхности ледяной дорожки 1—1,5 м скользящим шагом, не отрывая подошвы от поверхности, и постараться не упасть. 2. Ребенок после разбега (2—3 шага) старается проскользить немного на подошве по ледяной дорожке. Во время выполнения упражнений воспитатель обязательно должен страховать детей от падения. «СНЕЖНАЯ КАРУСЕЛЬ»  
  
НАЙДИ СНЕГУРОЧКУ!»

Цель: развитие внимания, памяти. Материал: кукла «Снегурочка» Ход игры: взрослый наряжает куклу Снегурочкой и прячет её на участке так, чтобы никто из детей не знал об этом. Во время прогулки взрослый говорит о том, что сегодня к ним в гости обещала прийти Снегурочка, она хочет поиграть и поплясать с детьми. Наверное, она уже пришла и спряталась, чтобы её поискали. Когда ребёнок найдёт Снегурочку, он играет и танцует с ней.