



Подготовил
Вячеслав Букатов

«КОМАНДНЫЕ ВЫШИБАЛЫ»

Две команды располагаются на расстоянии около 10 м одна против другой. В каждой шеренге игроки размыкаются так, чтобы между ними было по 3 шага, и обводят вокруг себя круг радиусом в 0,5 м.

Водящий становится сбоку. По его сигналу: «Первый!» – первые номера одной и другой команды откликаются: «Я!». Тогда звучит новый сигнал: «Начинай-отвечай!» Откликнувшиеся лепят по снежку и бросают им в друг друга. Тот, в кого попал снежок, выбывает (он присоединяется к водящему и помогает ему следить за соблюдением игровых правил).

Выходить из круга бросающие не имеют права. Можно увёртываться любым способом (присесть, подпрыгнуть), но ни в коем случае не выходить за пределы круга. Даже одной ногой! Нарушитель выбывает.

Сигналы следует подавать как можно быстрее (пулемётной очередью) и вразбивку. Например: «Третий! Начинай-отвечай! ... Восьмой! Начинай-отвечай! ... Пятый! Начинай-отвечай!» и т.д.

Если у названного номера «противник» уже выбыл, то он может целиться в любой номер из оставшихся, используя фактор внезапности. А потом принимать от этого номера ответный удар.

Если водящий по ошибке назвал номер, под которым в одной и другой команде игроки уже выбыли, то выбывает он сам (его роль переходит к одному из игроков или же кон заканчивается и начинается новый).

Обычно кон продолжается до тех пор, пока одна из команд не будет выведена полностью.

«ШАПКУ ДОЛОЙ!»

В игре могут принять участие несколько команд. На одной общей линии каждая лепит свою «снежную бабу». Затем участники венчают своих «баб» небольшими снежными «шапками» (которые особо прочно прикреплять не нужно, чтобы легче сбивать снежками).



«ЗИМНИЕ»

ПАМЯТКА ПО «ТЕХНИКЕ ЗИМНЕЙ БЕЗОПАСНОСТИ»

- ✓ Проводить игры лучше в мягкий зимний день, когда снег хорошо лепится.
- ✓ Считается, что при температуре ниже 16 градусов проводить игры на открытом воздухе не рекомендуется. Что ж, может быть. А вот при резком ветре или сильном снегопаде играть уж точно не стоит.
- ✓ Зимние игры следует проводить так, чтобы в них участвовали все одновременно. Иначе дети, которым придётся долго быть в роли зрителей, начнут мерзнуть. Но и перегревания детей на морозе нужно избе-

Затевать подвижные игры можно и на прогулке в детском саду, и на уроке физкультуры, и на школьном дворе, и в выходные – на даче или во время блиц-похода с классом в соседний лес. Да мало ли! Главное – сумеют ли взрослые затеять подлинную игру? Если да, то для его подопечных это станет настоящей школой жизни.

Отсчитав 10–12 шагов, обозначают черту метания, возле которой игроки каждой команды заготавливают себе снежки (около 5 мин.).

По сигналу каждая команда начинает метать снежки в свою «бабу», стараясь сбить шапку. 1–2–3 место получают соответственно те, кто сумел этого добиться.

Метая снежки, игроки не должны заступать за черту.

«СНАЙПЕРЫ», ИЛИ «ШТУКАТУРЫ»

Несколько команд (по 3–4 игрока в каждой) на заборе или глухой стене чертят углём по кругу (диаметром около 50 сантиметров).

На расстоянии 3–6 шагов заготавливают по несколько десятков снежков.

Задача каждой команды – метая снежки (от установленной отметки), залепить (заштукатурить) снежками всю свою мишень. Выигрывает команда, которая сумеет сделать это быстрее.

Один из секретов победы – в правильном замахе рукой (особенно у девочек). Он делается из-за спины.

Усложнения для «асов»: снежки можно метать только левой рукой.



БАТАЛИИ»

гать. Поэтому двигательная активность должна чередоваться с коротким отдыхом.

✓ Помните, что ребята, разгорячённые игрой, любят пить холодную воду, глотать снег или сосать льдинки. Следите, чтобы они этого не делали.

✓ Иногда важно заранее подготовить инвентарь для игр и разметить площадку, чтобы не заниматься этим, когда дети уже вышли на мороз. Содержание и правила игры объяснять нужно как можно короче. Но совсем не обязательно эти объяснения делать предварительно, собрав играющих в помещении.

«МЕЖДУ ДВУХ ОГНЕЙ»

Вешками размечают площадку длиной шагов в 20–30, а шириной в 10–12 (можно и больше). Играющие делятся на две равные команды. Одна располагается вдоль двух длинных сторон площадки-коридора. Другая команда занимает два «города», то есть уходит за две короткие стороны.

Задача одних игроков – перебраться из одного города в другой (за противоположную черту) и вернуться обратно. А других – попасть снежками в перебегающих. Осаленный снежком выходит из игры.

Чтобы нести меньше «потерь», игрокам лучше перебегать не всем сразу, а по одному или по два человека.

После того как игроки, увёртываясь от летящих в них снежков, сбегают туда и обратно, команды меняются местами и ролями. Перед началом нового кона следует дать время, чтобы команды заготовили себе побольше снежков.

Можно установить в игре такое правило: если игрок отбил снежок рукой, он не считается «осален-

ным». Но если в него попали второй раз, то он выходит из игры.

Можно также условиться, что игроки, метая снежки, не могут сходить с места.

«ПЕРЕБЕЖЧИКИ»

Эта игра отличается от «Между двух огней» тем, что снежки будет метать один игрок. Он делает большой запас снежков. Остальные уходят за короткие стороны площадки-коридора, то есть в «города».

По сигналу игроки бегут навстречу друг другу, стремясь попасть в противоположный город. Водящий метает в перебегающих снежками. Каждый, в кого попали снежком, покидает коридор. Он становится помощником водящего и в новом коне вместе с ним «салит» снежками обратно перебегающих игроков.

Цепочку конов можно заканчивать или когда израсходованы все заготовленные заранее снежки (в этом случае игроки, которые умело увёртывались и не были «осалены», считаются победителями), или пока все участники не будут «осалены».

«МАРАФОН НА САНКАХ»

Все участники делятся на две или три команды. В свою очередь, играющие в командах распределяются по тройкам.

Для каждой команды нужно подготовить одни санки.

Команды тройками выстраиваются в колонну. Перед первой тройкой проводится черта, а в 20–30 шагах для каждой команды в снег втыкается по цветному флажку (вешке).

Перед началом игры один из каждой тройки садится на санки, другой берёт их за верёвку, а третий становится сзади для подталкивания.

По сигналу тройки объезжают свои флажки и возвращаются обратно к линии старта. Там они передают санки следующей тройке своей команды, а сами встают в конец колонны.

Эстафету можно продолжать до тех пор, пока все тройки не пробегут дистанцию три раза. Тогда каждый игрок в тройке побывает и в роли *везущего* (спереди), и в роли *толкача* (сзади), и один раз в роли *седока*. Выигрывает команда, заканчивающая эстафету первой.

Можно распределять участников не по тройкам, а по парам. Тогда один игрок везёт партнера до флажка, а тот везёт его от флажка обратно.

«ТЯНИ-ТОЛКАЙ»

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).

Второй вариант. Теперь на одни сани садятся игроки разных команд. Задача игрока, сидящего по ходу полозьев, – пересечь финишную черту. Задача его соперника – не дать ему это сделать.

На выполнение отводится 1–2 минуты.

