**Игры зимой на прогулке.**

**Предлагаю несколько игр для зимней прогулки, которые нравятся нашим детям**

**Воспитатель: Сергеева Ирина Алексеевна**

**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.

**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.

**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.

**А мы — пингвинчики, а нам не холодно!**

Участники делятся на две команды и выстраиваются в колонны на старте. Игроки обеих команд, которые стоят первыми, держат в руках мяч. По сигналу ведущего они помещают мяч между ног и направляются к финишу со словами; «А мы — пингвинчики, а нам не холодно, а мы на севере живем!». Дойдя до финишной черты, игроки перебрасывают мяч своей команде.

Та команда, чей игрок пришел первым, получает очко. После этого ведущий дает сигнал следующим игрокам, и так далее.

Команда, чей игрок забывает приговаривать по пути, штрафуется на одно очко. В конце игры очки подсчитываются и объявляется победитель.

**Переправа**

Для этой игры понадобится четыре одинаковых обруча. В игре участвуют две команды с равным количеством игроков. Каждая команда делится на две части: первая часть становится в колонну на линии старта, вторая выстраивается таким же образом на финише.

Минимальное расстояние между командами должно быть равно четырем диаметрам обруча. Перед первым игроком колонны лежит один обруч, другой обруч участник держит в руках. По сигналу ведущего команды начинают переправу через реку.

Для этого им необходимо двигаться по льдинкам, то есть становиться в центр первого обруча, второй класть перед собой, поднимать первый, класть его впереди и т.д.

Когда участник доходит до финиша, он передает эстафету первому игроку из финишной колонны, а сам отправляется в конец. Игра заканчивается тогда, когда все части команды поменяются местами. Выигрывают те, кто сделал это быстрее.

**Ловцы снега**

Все участники игры делятся на команды. От каждой команды выбирается ловец снега. Ловец берет ведерко и становится на противоположной линии от метателей, выстроенных в колонны. По сигналу ведущего игроки, стоящие первыми, должны забросить снежок в ведерко ловца. Ловец может помогать

своей команде, но ему нельзя двигаться с места. Команда, забросившая снежок, получает очко. Затем ведущий дает сигнал следующему игроку, и так, пока все игроки не поучаствуют в процессе.

Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

**Пришла зима**

Задача участников этой игры — быстро и четко показывать то, что говорит ведущий. Все игроки выстраиваются в большой круг. Ведущий говорит: «Пришла зима» — все прыгают на месте. По команде «Пошел снег» все должны встать на месте и покружиться вокруг себя, подняв руки вверх. Команда «Завыла вьюга» — все бегут по кругу.

По сигналу ведущего «Началась метель» игроки стараются идти на полусогнутых ногах. «Намела метель сугробов» — все должны присесть, наклонить голову и обхватить ноги руками. Сначала ведущий произносит команды медленно, затем все быстрее и быстрее. Участник, который замешкался или выполнил другое действие, выбывает из игры.

**Капельки и льдинки**

Кто-нибудь из взрослых выбирается водящим — Дедом Морозом. У него в руках должен быть волшебный посох (например, ветка или палка). Все остальные игроки — это капельки в реке. Задача водящего — заморозить все капельки. Для этого ему нужно дотронуться до игрока волшебным посохом, и замерзшая капелька должна застыть на месте. Но не все так просто: ведь «теплая» капелька может отогреть замороженного. Для этого капельке нужно дотронуться до льдинки, поэтому Деду Морозу придется изрядно потрудиться, чтоб превратить в лед всю речку.

**Вижу, вдалеке медведь!**

Дети любят поваляться в снегу, и из этого можно сделать прекрасную игру. Цель

игры — извалять участников в снегу. Ведущий строит всех в шеренгу близко друг к другу, сам становится перед колонной. Задача каждого игрока — повторять его действия.

Сначала ведущий выставляет вперед правую ногу и вытягивает левую руку, говоря при этом: «Вижу, вдалеке медведь!». Затем он приседает на корточки, приставляет козырьком руку к глазам и повторяет: «Вижу, вдалеке медведь!». После этого ведущий снова повторяет ту же фразу, только на этот раз, приседая, вытягивает вперед одну ногу.

В этот момент игроки, повторяя действия ведущего, балансируют на одной ноге, а ведущий легко толкает ближайшего к нему участника.

Вся шеренга заваливается в снег как домино, срабатывает эффект неожиданности, и игроки хохочут и веселятся.

**Маленькие помощники**

Все мы знаем, что Дед Мороз, приходя к нам в гости, несет с собой снег, но в одиночку он не может усыпать им все веточки, скамейки и качели. Поэтому Деду Морозу нужны помощники — дети. По правилам этой игры они должны постараться осыпать снегом все кустики, качели и ветки, до которых смогут дотянуться, а затем показать Деду Морозу свою работу. Всех помощников дедушка должен поощрить конфетками или мандаринами.

**Футбол в снегу**

Детом детвора часто играет во дворе в футбол, но не стоит отказываться от него зимой, ведь дети так любят возиться в снегу. Предложите им сыграть в особенный зимний футбол. Желательно, чтобы снег на площадке был достаточно рыхлый, это сделает игру еще интереснее. Если бегать по сугробам трудно, можно играть в гандбол, то есть руками.

**Катаем снежный ком**

В игре участвуют две команды с равным количеством игроков. Задача каждой из команд сделать большой снежный ком за определенное время — 5 минут. Цель — превзойти команду- противника. Играя на время, шары можно катать в хаотичном порядке, то есть по всей площадке. Другой вариант: прочертить условную линию от команд до руководителя — примерно 10 метров И тогда игра происходит не на время, а на расстояние. После этого сделанные комья можно использовать для коллективного создания снежной бабы или для следующей игры.

**Кто дальше бросит снежок**

Дети лепят снежки. Чертим линию, вдоль которой встают все игроки. По команде взрослого «Бросаем снежки!», дети метают снежки на дальность. Для ориентира дальности ставим флажки или цветные кубики. Чей снежок улетел дальше всех? До какого кубика (флажка) он долетел? Попробуем бросить еще дальше – до синего кубика?

**Гонки снежных комков**

Лепим все вместе большие снежные комки. Чертим линию старта. Перед каждым игроком – его большой снежный ком. По сигналу ведущего игры игроки начинают катить свой ком от старта к финишу (на расстояние от 3 до 5 метров). Побеждает тот, кто первым прикатит свой ком к финишу, и ком останется при этом целым и невредимым.