

Консультация

"Зимние забавы для больших и маленьких".

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. Яблоку 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. Внутри 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 «благодарных скакунов» могут выступить 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 трюбя 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.