

Зимние подвижные игры

Составила: Шабалина Светлана
Якубовна



ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»

Количество игроков не ограничено, как можно больше. Все встают в круг лицом, попарно - один человек, а за спиной другой. Одна пара становится ведущей - один из пары бежит, другой догоняет. Бегают по внешнему кругу. Тот, кто убегает, может спастись от погони, встав к любой паре третьим. Вставать нужно перед первым игроком пары, тогда стоящий у него за спиной игрок становится третьим, третьим лишним и должен убегать от погони. Тот, кого догонит и коснётся «ляпа» сам становится «ляпой» и теперь должен догонять. Игруют, пока не надоест.



ДРАКО

Н

Дети берутся за руки или становятся паровозиком друг за другом (положив руки на плечи друг другу или на талию). Впереди стоящий — голова дракона. Последний в шеренге — драконов хвост. Теперь голова дракона должна поймать свой хвост, при этом сам дракон должен «не развалиться». На месте головы и хвоста должен побывать каждый.



Снежинки и ветерок

Дети делятся на 2 команды «снежинки» и «ветерок». Снежинки кружатся, бегают на носочках; «ветерок» в это время отдыхает. После слов «ветер проснулся», дети на выдохе произносят «ш-ш-ш» и снежинки прячутся от ветра, оседают. Игра продолжается 4-5 раз; после чего дети в командах меняются ролями.



Затейник

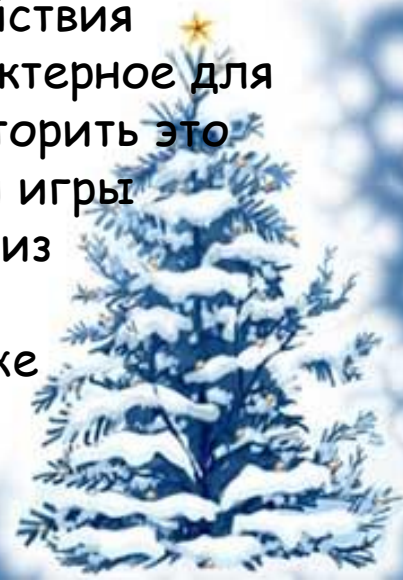
Один из играющих **и** выбирается затейником, он становится в середину круга. Остальные дети идут по кругу, взявшись за руки.

Они произносят:

*Ровным кругом,
Друг за другом,
Мы идем за шагом шаг.
Стой на месте,
Дружно вместе
Сделаем ... вот так.*



Опуская руки, играющие останавливаются. Затейник показывает какое-нибудь движение, имитирующее позу конькобежца, шаг лыжника, вращение фигуриста, удар клюшкой или действия вратаря в хоккее, а также любое другое действие, характерное для одного из зимних видов спорта. Все дети должны повторить это действие и назвать его. После нескольких повторений игры затейник выбирает на свое место кого-нибудь другого из играющих. Затейники должны стараться вспоминать разнообразные движения спортсменов, не повторять уже показанных.



МЕТЕЛИЦ

Все дети встают друг за другом и берутся за руки. Первым стоит взрослый - он метелица. Метелица медленно пробегает между снежными постройками, валами, санками змейкой или обегает их, ведя за собой. Ребята стараются не разорвать цепочку и не наталкиваясь на предметы.

ТРОЙК

Дети по трое берутся за руки скрестно и бегут по площадке, высоко поднимая колени. Какая тройка лучше?



Два

мороза

Игра проходит на двух площадках.

На противоположных сторонах площадки отмечены "школа" и "дом". Выбираются два Мороза - водящие, а остальные ребята располагаются за линией дома в одну шеренгу. Посередине площадки - на улице - стоят два Мороза. Морозы обращаются к детям:

- Мы два брата молодые,
 - Два Мороза удалые.
 - Я Мороз-Красный Нос,
 - Я Мороз-Синий Нос.
 - Кто из вас решится
 - В путь-дороженьку пуститься?
- Дети (хором). Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!

После этих слов ребята бегут из дома в школу.

Морозы осаливают-замораживают ребят.



СНЕЖНАЯ КАРУСЕЛЬ

Взявшись за руки, дети оббегут круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом все быстрее, в конце концов бегут. После того как играющие пробегут по кругу несколько раз, взрослый предлагает им изменить направление движения, говоря:

«Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону».

Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении. Сперва они двигаются медленно, а потом все быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю».

Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки.

После небольшого отдыха игра возобновляется.



Мы- веселые

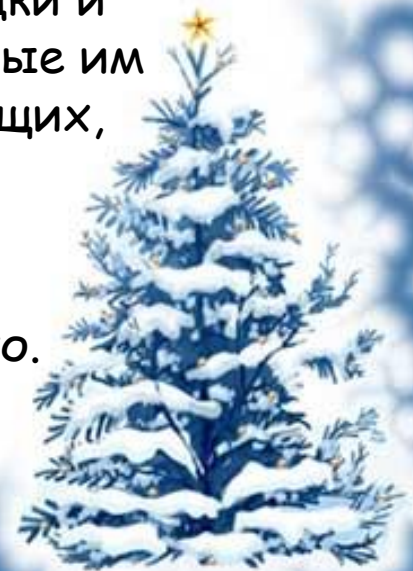
Дети становятся на одной стороне площадки за воображаемой чертой. На противоположной стороне площадки сугроб или снежный вал. Немного в стороне, сбоку от играющих, располагается ловишка (его назначает взрослый или выбирают дети). Играющие хором произносят:

*Мы — веселые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас догнать,
Раз, два, три — лови!*



После этого все перебегают на другую сторону площадки и прячутся за сугроб. Ловишка догоняет бегущих, осаленные им отходят к сторону. Ловишка не может ловить тех играющих, которые успевают убежать за сугроб. Он подсчитывает пойманных после каждой перебежки.

После 3-4 перебежек подсчитывают сколько всего играющих удалось поймать ловишке и выбирают нового.



На

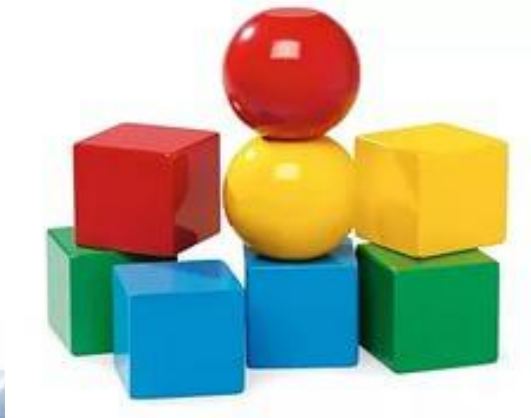
помеле

Метла в каждой команде - словно эстафета - они передают ее друг другу. Пробежать верхом на помеле и не сбить кегли (кубики, мячи и др.). Если сбивает - ему нужно вернуться и поставить на место предмет, после этого продолжать задание

Воротц

Команды выстраиваются в колонну, лицом к финиш. На дистанции 20-30 м установлены "воротца" (лыжные палки, связанные сверху).

По сигналу первый участник должен пробежать в "воротца", добежать до конечной остановки и вернуться обратно в команду.



Лыжный

городок
Команды стоят в колонне лицом к финишу. По команде первый участник стартует на одной лыже до конечной остановки и таким же образом возвращается обратно.

Гонка с

шайбой

Участники **игры** стоят в таком порядке: мальчики против девочек. Каждая команда получает шайбу и клюшку.

По сигналу первый ученик - мальчик - обводит поставленные предметы, стараясь не сбить, доводит шайбу до девочек, передает ей шайбу и клюшку; остается в этой команде, а девочка бежит с шайбой и клюшкой до команды мальчиков, передает шайбу и клюшку мальчикам, а сама уходит в конец колонны. Игра продолжается.



САННЫЙ ГОРОДОК

1. В команде участники делятся на две группы и строятся друг напротив друга (мальчики - девочки). Санки у мальчиков - поставить правое колено на санки и, отталкиваясь левой ногой, доехать до девочек, передать им санки. Задание повторяется. Прибывший игрок уходит в конец колонны.

2. Команды строятся колоннами лицом к финишу на расстоянии 15-20 м от него. В центре проводится линия. Напротив каждой команды находится по 2 кубика. Первый участник садится на санки, а второй участник везет его. Доехав до кубиков, участник на санках берет их в обе руки, едут до конечной остановки, где участники меняются. Когда участники возвращаются, кладут кубики обратно и т. д.



ЧЕРЕПАШ

Участники **КИ** строятся попарно.

По команде участники садятся на санки спиной друг к другу. Передвигаясь ногами, надо докатиться до конечной остановки (18-20 м), а обратно вернуться к команде бегом, катя санки.

СИНИЕ И ЖЁЛТЫЕ

На снежном холмике **ПАЛОЧКИ** синие и желтые палочки по числу игроков. По команде "Марш!" все выбегают из-за общей черты. Каждый старается взять палочку цвета своей команды и вернуться обратно. Побеждает команда, игроки которой прибегают с палочками за черту дальше.



Почему же так важны подвижные игры для дошкольников? Потому, у ребенка происходит усложнение моторики и координации движений. Этот процесс происходит в результате повседневного выполнения таких движений, как ходьба, бег, подпрыгивание, перепрыгивание, ползание. Однако повторение движений в ходе подвижной игры позволяет значительно ускорить формирование двигательных навыков, способствуя раннему развитию ребенка, как в физическом, так и в психическом плане. Во время подвижных игр дошкольник учится слушать, выполнять четкие правила, быть внимательным, согласовывать свои движения с движениями других играющих, и, конечно же, дружить и находить взаимопонимание со сверстниками. Условно подвижные игры для дошкольников можно разделить на сюжетные, бессюжетные и игры-забавы.

Друзей не выбирают наугад. Они приходят сами в ту минуту, когда вам кажется: где рай, там ад. И нужно лишь довериться кому-то. Дружья не исчезают насовсем. Они всегда останутся с тобою. И если грянет буря перемен. Поделятся всегда своей душою.

