

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 25»

Зимние игры и забавы



Воспитатель:

Мурзина Алёна Анатольевна

г.Краснотурьинск

ИГРА 1 «МЕТЕЛИЦА»

Варианты игры

Для малышей: игроки стоят парами (взрослый и ребенок) лицом друг к другу, руки разведены в стороны, держась руками за ладони друг друга (поза рук «лодочкой»)

Для старших дошкольников и школьников: Игроки (взрослый и ребенок) встают парами боком друг другу, сцепившись под локоть.

Когда дети научились играть в игру в парах со взрослым, то они могут играть в парах друг с другом.

Как играть

Все начинают кружиться на месте, говоря слова:

Метелица, метелица,
Снег по полю стелется!
Кто кружится, вертится –
Тот заметелится!

После этих слов пары продолжают кружиться на месте. Задача – долго кружиться и не упасть.

Игроки кружатся до тех пор, пока не закружилась голова.

Игра развивает вестибулярный аппарат и чувство равновесия, учит прислушиваться к игроку в паре.

ИГРА 2 «ДЕД МОРОЗ»

Выбираем по считалке Деда Мороза. Дед Мороз встает в круг, нарисованный в центре хоровода. Его окружают другие участники игры и водят вокруг него хоровод под слова:

Дед Мороз, Дед Мороза,
Через дуб перерос,
Через дуб перерос,
Прикатил подарков воз:

Морозы трескучие,
Снега сыпучие,
Ветры завьюжные,
Метели дружные,
Холод – стужу напустил,
На реке мост напустил.

После этих слов игроки разбегаются, а Дед Мороз их ловит. Если Дед Мороз дотронулся до игрока, то он его «заморозил». «Замороженный» игрок идет в круг и встает там. Другие игроки могут ему помочь – «разморозить» его. Как разморозить: нужно сделать снежок и перебросить его в круг «замороженному»

игроку. Он этим снежком должен попасть в Деда Мороза. Дед Мороз старается увернуться от снежка.

Усложнение игры:

Если Дед Мороз поймал и «заморозил» трех игроков, то они готовят ему подарок – лепят снежную бабу.

Все встают вокруг снежной бабы и водят новогодний хоровод.

ИГРА 3 «САЛКИ СО СНЕЖКАМИ»

Чертим линиями большой квадрат – площадку для игры. За пределы площадки забегать нельзя (если забежишь – то станешь водящим в этой игре). Заранее заготавливаем все вместе много снежков для водящих.

Все игроки бегают в внутри площадки, два ведущих бегают вне площадки. Задача ведущих – бросать в игроков снежки, стараясь в них попасть. Если в игрока попали снежком – он выходит из игры. Игра заканчивается, когда внутри площадки остается два игрока. Они становятся водящими в новой игре.

ИГРА 4 «ВОРОТЦА»

Это игра на горке. Дети делают вместе со взрослыми «воротца» — из палочек без острых концов, гимнастических пластмассовых палок, еловых веток, лыжных палок, которые воткнуты в снег острым концом и стоят вертикально. Нужно стараться проехать с горки (на ледянке, санках или даже ... на венике!), попав в воротца и не задев их.

Если игроку удалось проехать через воротца – он получает фишку. В конце поздравляют самого ловкого игрока, который получил больше всего фишек.

Полезная идея: Фишками могут служить круги, вырезанные из упаковки. Для этой цели можно найти пакеты из-под молока или из-под сока, покрытые изнутри фольгой. У Вас получатся «серебряные фишки» и даже большая «серебряная медаль» самому ловкому!

ИГРА 5 «ЛЬДИНКА»

Все становятся в круг. В центре круга водящий прыгает на одно ноге и передвигает ей льдинку как битую. Этой льдинкой он старается попасть в ногу одному из стоящих в кругу ребят. Все игроки увертываются от льдинки. Если льдинка кого-то коснулась (коснулась подошвы его обуви), то он становится водящим в игре.

ИГРА 6 «СНЕЖНЫЙ КОМ»

Это игра – зимнее состязание в силе и ловкости для мальчишек. Все лепят огромный снежный ком. Двое мальчишек встают напротив друг друга так, чтобы ком был между ними.

Ребята берут друг друга за руки и тянут друг друга к себе так, чтобы противник повалился на ком. Задача каждого игрока – не коснуться кома грудью или животом. Если кто-то из игроков «лег на ком» т.е. коснулся его животом, грудью, то он уступает свое место другому участнику состязания. Победители награждаются серебряными медалями за силу и ловкость из фольги.

ИГРА 7- ДЛЯ МАЛЫШЕЙ «ЗАМОРОЖУ»

Дети встают в хоровод и вытягивают ручки в рукавичках вперед. Взрослый встает в центр круга и старается коснуться своей рукой ручек детишек. Дети должны быстро прятать руки за спину. Если кого-то коснулся взрослый – то его «заморозили».

ИГРА 8- ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ «МЕДВЕДЬ»

Возьмите на прогулку игрушку – мишку. Положите мишку на скамеечку как будто мишка спит. Идите с ребенком (с детьми) к мишке и говорите:

Как-то мы в лесу гуляли
И медведя повстречали.
Он под елкою лежит,
Растянулся и храпит.
Мы вокруг него ходили,
Косолапого будили:
«Ну-ка, Мишенька, вставай,
И быстрее нас догоняй»

Взрослый берет в руки игрушечного медведя, и мишка догоняет детишек, который убегают от него в условленное место («в домик»).

ИГРА 9 «ВАРЕЖКА»

Для игры нужно большое количество участников – приглашайте всех, кто гуляет с детьми рядом с вами! Если Вы собираетесь играть в холодную погоду – то возьмите с собой дополнительную варежку, с которой мы и будем играть. Если погода теплая и игроки могут снять свои варежки с рук – пусть играют своими рукавичками.

Выбираем двое водящих. Первый водящий встает в центр круга, второй водящий – за ним на расстоянии. Все остальные участники игры встают вокруг них в большой хоровод, взявшись за руки. Все встают так, что первый водящий находится в кругу, а второй – за кругом.

Первый водящий должен бросить варежку и попасть ей («запятнать») второго водящего. Игроки в кругу мешают ему это сделать, поднимая руки и отбивая ими варежку обратно в круг, их задача – защищать второго водящего.

Если второго игрока выбили, то он становится в центр круга и становится первым водящим. Чтобы найти ему пару – второго водящего – бывший первый водящий

приглашает из круга кого-то на свой выбор. Он бросает свою варежку вверх – кто ее поймает – тот и будет играть в роли второго водящего. И игра повторяется снова.

Если второго игрока не выбили варежкой, то первый водящий продолжает играть свою роль.

ИГРА 10 «ДВА МОРОЗА»

Чертим две линии, между ними должно быть большое расстояние. Выбираются два Мороза. Они встают между этими линиями.

Все другие игроки встают вдоль одной из нарисованных линий лицом к Морозам.

Первый Мороз говорит: «Я Мороз Красный Нос!»

Второй Мороз говорит: «Я Мороз Синий Нос!»

Два Мороза вместе говорят: «Ну-ка кто из вас решится в путь – дороженьку пуститься?»

Все игроки дружно хором им отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз»

Два Мороза хором командуют: «Раз, два, три – беги!»

Задача игроков после этой команды перебежать поле до следующей линии, забежав за нее. Задача Морозов – запятнать бегущих игроков. Кого запятнали – тот «замерз» и должен стоять на месте.

Снова Морозы кричат детям: «Раз, два, три – беги!» Все бегут обратно. Бегущие игроки могут «разморозить» своих друзей, задев их во время бега. А Морозы в это время стараются «заморозить» новых игроков.

Так бегают, пока Морозы не заморозят большинство детей.

Если играет одновременно большая группа детей (25-30 человек), то тогда выбираются не два, а три или четыре мороза.

Ребенок обязательно должен перебежать через поле до противоположной линии, даже если боится. Так как кто по городу – не ходит, из игры тотчас выходит!

ИГРА 11 С САНКАМИ «ПО МЕСТАМ»

Санки ставим по кругу. Их должно быть на один меньше чем количество играющих детей. Дети разбегаются по площадке, кружатся. По команде взрослого «По местам» дети быстро бегут к санкам и должны успеть занять место на них как можно быстрее.

Кому места не хватило – тот становится водящим в следующей игре и подает сигнал «По местам».

ИГРА 12 «КОЛОКОЛЬЧИК»

Подвесьте на ветку дерева, на турник во дворе колокольчик на яркой ленте. Задача игроков – метать в колокольчик снежки так, чтобы попасть в него и он зазвенел. Если это удалось – выкладываем этому игроку на «счетном поле» палочку или шишку. Потом считаем, кому удалось большее количество раз попасть в колокольчик.

ИГРА 13 «ПЯТНАШКИ НА САНКАХ» (ЗИМНЯЯ КАРЕЛЬСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА)

Начертите на земле большой квадрат – площадку для игры. Играют несколько пар. В каждой паре один игрок везет другого на санках. Выбирается пара водящих (в ней также один игрок везет второго игрока на санках).

Звучит сигнал, и начинается игра. Водящие стараются догнать любую из пар и запятнать одного из игроков. Пятнает в паре водящих только игрок, сидящий на санках. Он делает это прикосновением своей руки.

Если паре водящих удалось кого-то осалить, то эта пара начинает водить в игре, и игра продолжается.

Играют только в пределах очерченной площадки. Если пара нарушила это правило и заехала за пределы площадки – то она тут же становится водящей (пусть дети громко объявят: «Мы водим!» и начинает догонять других игроков). Нельзя салить игроков той пары, которая только что была ведущей.

ИГРА 14 «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?

ИГРА 15 «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.

ИГРА 16 «ЛЬДИНКИ, ВЕТЕР И МОРОЗ» (ЗИМНЯЯ ИГРА НАРОДОВ СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА)

Ведет игру взрослый.

Игроки встают парами лицом друг к другу, хлопают в ладошки и говорят:

Холодные льдинки,
Прозрачные льдинки,

Сверкают, звенят,
Дзинь, дзинь.

Один хлопок делается в свои ладошки, другой – в ладошки игрока в своей паре и так чередуются хлопки.

Ведущий игры подает сигнал: «Ветер!». Дети – льдинки разбегаются в разные стороны и тихо договариваются, кто с кем построит большую льдину. На сигнал ведущего «Мороз» все выстраиваются в круг и берутся за руки (берутся за руки так, как договорились).

Льдинки после сигнала «ветер» могут не только бегать или кружиться, но и прыгать или делать подскоки.

ИГРА 17 «ЛЕСНЫЕ ОРИЕНТИРЫ»

В эту игру можно поиграть в лесу или в парке.

Начинаем играть на поляне. Все игроки делятся на пары. В каждой паре есть номер один и номер два. Ведущий игры – взрослый – вручает первым номерам какие-то предметы (шишка, палочка, кусочек коры дерева, мячик, маленькая резиновая игрушка и т.д.). Ведущий уводит первого номера далеко в сторону (на 200- 300 метров). Там они прячут вместе с ведущим свои предметы в тайники. А вторые номера остаются в это время на поляне под присмотром другого взрослого. Первые номера возвращаются на поляну.

В каждой паре первый номер рассказывает второму номеру о том, как дойти до условного места и обнаружить в нем тайник. Можно нарисовать план, можно объяснить словами. Как только все пары готовы, то дается общий сигнал: «Раз, два, три – ищи!», и тут же вторые номера бегут на поиск тайников. Вторым номерам нужно добежать до условленного места, найти тайник, взять сюрприз и вернуться обратно на поляну.

Затем игра повторяется со сменой ролей в каждой паре.

Первый раз удобно провести игру в парах «взрослый и ребенок», когда дети научатся понятно объяснять дорогу, то они смогут играть и в парах друг с другом.

ИГРА 18 «ФЛАЖКИ НА ЛЕДЯНОЙ ДОРОЖКЕ»

На утрамбованной снежной дорожке заливается водой отрезок длиной 4—6 м, шириной 40—50 см. Вдоль дорожки ставятся ориентиры — цветные флажки или игрушки, по которым мы сможем показать ребенку, насколько далеко он проехал по ледяной дорожке.

Дети энергично разбегаются и скользят по ледяной дорожке, стараясь прокатиться по ней как можно дальше. По ориентирам отмечаем, кто дальше проскользил по дорожке – например, «Оля проскользила до красного флажка, а кто попробует до зеленого?» Для малышей вариант игры другой: «Вова попал в домик к волку, приехал к нему по дорожке. Давай зайдем в домик. Тук-тук, кто здесь живет. Это я, серый волк. А ты кто? А я мальчик Вова!» Давайте попробуем до лисички проскользить по дорожке. Кто до ее домика доедет?

Аналогично можно играть и на скате горки, поставив вдоль ската разноцветные флажки или игрушки.

ИГРА 19 «ПЯТНАШКИ СО СНЕЖКАМИ»

Чертим на земле линиями большой квадрат –это площадка для игры, за которую нельзя забегать. Все вместе заготавливаем снежки. Выбираем водящего считалкой.

Водящий старается попасть снежками в играющих, который увертываются от снежков и бегают по площадке в разных направлениях. Тот, в кого попал снежком водящий, становится его помощником и помогает ему пятнать игроков снежками. Выигрывают те игроки, кого дольше всех не запятнали снежком.

ИГРА 20. «ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»: ИГРА НА САНКАХ

Начертите большой круг. В четырех точках этого круга сделайте воротца (их ширина примерно 70см).

Между воротцами положите еще кубики.

Получится полоса препятствий из кубиков, который нужно объехать, и воротцев, в которые нужно проехать.

Играют парами. В каждой паре один ребенок везет другого на санках, объезжая кубики и попадая в воротца. Задача – не сбить кубики и попасть в ворота. Потом игроки меняются местам.

Варианты игры:

Идея 1: Такие же воротца можно делать из палок при ходьбе на лыжах (ширина ворот -30 см), Ребенок старается пройти через воротца, не задев их.

Идея 2: Можно поставить кубики так, чтобы между ними нужно было проехать змейкой.

Идея 3: Можно усложнить задание, дополнительно поставив между воротцами резиновые игрушки, которые собирает «по дороге» игрок, сидящий на санках.

ИГРА 21 СО СНЕЖКАМИ «СНАЙПЕРЫ»

На снежном валу ставим несколько предметов (например, можно использовать кегли).

На расстоянии 3-4 метра от вала чертим линию. Дети встают на линии и стараются сбить предметы на снежном валу. Игра заканчивается, когда все предметы сбиты.