

ИГРЫ И ЗАБАВЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ НА УЛИЦЕ ЗИМОЙ

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ



Во что поиграть с ребенком зимой на улице? Я подобрали для вас интересные активные игры, которые понравятся вашему малышу. В этой коллекции некоторые игры современные, нацелены на воспитание и интересы детей современного поколения. Эти игры мы нашли на просторах нашей страны, а также в зарубежных странах. Некоторые игры взяты из нашего детства, но они настолько популярны, что в них с удовольствием играют дети на протяжении многих поколений. Подберите ту зимнюю игру, которая наиболее понравится вашим детям! Гуляйте чаще на улице зимой и играйте только в интересные игры!

Космонавты

Дети разбиваются на команды по 4-5 человек. Каждая команда выбирает капитана и находит место для своего «космодрома» где-нибудь в стороне. Затем все команды собираются в центре площадки, перемешиваются между собой и начинают водить хоровод. Ведущий говорит такие слова:

«Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим-на такую полетим». После этого ведущий считает до пяти. В это время каждая команда должна собраться за своим капитаном, выстроиться «паровозиком» и направиться к своему «космодрому». Выигрывает команда, которая прибыла на базу первой.

Сквозь ворота

Игроки делятся на две команды. Первая команда становится в шеренгу, взявшись за руки. Вторая располагается на расстоянии 5-8 метров так, чтобы каждый участник оказался напротив рук игроков из противоположной команды. Задача участников второй команды-

разбежаться и прорваться сквозь «ворота», проскользнув под руками или перепрыгнув через них. Задача игроков первой команды-не дать соперникам выполнить задание.

Снежные мишени

Набейте мешочки песком, но не очень плотно, они должны быть мягкими. Предложите детям слепить несколько пирамид из снежков. Разделите игроков на команды так, чтобы у каждой была своя пирамида и несколько «снарядов» - мешочков. Задача игроков-разрушить свою пирамиду быстрее соперников. Затем можно сделать снежки заново и продолжить игру.

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, штрафуются 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.

Золотоискатель

Для игры понадобится по ведерку и платку на каждого игрока и большое количество орехов, обернутых фольгой. Орехи в фольге будут выступать в роли золотых камней. Орехи рассыпаются по утрамбованной площадке. Каждый игрок завязывает глаза платком и берет в руки ведерко. По сигналу ведущего все превращаются в золотоискателей, которые на ощупь должны собрать больше орехов, чем соперники. Через минуту ведущий останавливает игру, и результаты подсчитываются. Побеждает тот, кто нашел больше золота.

Ничего не вижу

Для этой игры необходимы две команды, два ведра и снежки. Количество снежков должно соответствовать количеству играющих. Команды выстраиваются в две колонны. Каждый

участник команды держит в руках снежок. Ведра устанавливаются напротив команд на расстоянии 3-4 метра. Задача каждого игрока-забросить свой снежок в ведро с закрытыми глазами. Выигрывает та команда, которая таким образом забросила больше снежков.

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-извлекать 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, срывает эффект неожиданности, и игроки хохочут и веселятся.

Повар и котята

Дети выбирают ведущего- «повара» и очерчивают его кругом. «Повар» становится в центр этого круга, там же лежат подготовленные заранее цветные снежки, мячи, кубики, кегли или другие мелкие предметы на выбор. Все участники по сигналу ведущего ходят по кругу и приговаривают: «Плачут маленькие киски, повар взял у них сосиски. Сейчас мы повара найдем и сосиски отберем». После этих слов игроки пытаются стащить из круга какой-нибудь предмет, а «повар» их ловит. Пойманные игроки выбывают. Тот, кого «повар» так и не смог поймать, становится новым ведущим.

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.

Жмурки по-эскимосски

Среди участников выбирают ведущего и завязывают ему глаза. На руках у него должны быть рукавицы. Остальные игроки смешиваются и подходят к ведущему по очереди. Задача ведущего -на ощупь определить, кто перед ним, и назвать его по имени. Тот, кого угадали, выходит из игры. Если кого-то из игроков ведущий не распознал, тот возвращается в игру. Новым ведущим становится тот, кого ни разу не угадали.

Первоцвет

Если долгая зима изрядно всех утомила, можно предложить детям позвать весну с помощью этой игры. Приготовьте большое количество искусственных цветов, их можно сделать с детьми заранее. Закрепите цветы на площадке: на деревьях, столбах, скамейках и т.д. Желательно не класть цветы на землю, потому что их быстро затопчут. Поделите детей на команды. По сигналу ведущего дети должны начать собирать цветы. Та команда, которая принесет больше цветов, объявляется победившей.

Совушка — мудрая головушка

Игроки выбирают «совушку». Он отходит в сторону и «засыпает». Пока «совушка» спит, ведущий командует: «День наступает - все оживает!». В это время игроки разбегаются по площадке. Затем ведущий говорит: «Ночь наступает- все замирает!». После этих слов участники должны замереть в той позе, в которой они остановились. «Совушка» выходит на охоту: он присматривается к игрокам, и если кто-то из них шевельнулся или засмеялся, то уводит его в свою норку. Пока «совушка» присматривается, игроки могут быстро поменять положение. Игра на маленькой площадке при небольшом количестве участников может происходить иначе. Все участники выстраиваются в круг, «совушка» становится в центр круга. После слов «День наступает — все оживает!» «совушка» делает вид, что спит, а игроки принимают разные позы или просто строят смешные рожицы. Когда ведущий объявляет: «Ночь наступает — все замирает!», игроки застывают в тех позах, в которых их застали слова ведущего. В этом случае обнаружить смеющихся будет проще. Тот человек, которого «совушка» забирает, становится его помощником.

Таратайка

В игре принимают участие несколько пар игроков. Каждая пара получает по два валенка. Если играющих много, их можно разбить на команды с равным количеством участников, а затем построить в колонны по парам. Определяется линия старта и финиша. По сигналу ведущего один игрок из пары должен надеть на руки валенки и принять упор лежа, другой же-взять его за ноги. В таком положении (один на руках, другой на ногах) «таратайка» должна добраться до линии финиша и вернуться обратно. Если в игре участвует команда, то первая пара игроков должна быстро передать валенки следующей и т.д. Выигрывает та пара или команда, которая справится с заданием быстрее соперников

Мыльные пузыри

Эта забава удивит любого ребенка. Дело в том, что мыльные пузыри на холоде ведут себя совсем иначе, чем при теплой погоде. При минусовой температуре они замерзают и превращаются в стеклянные шарики. Такие шарики легко бьются. Когда температура плюсовая, от 0 до 5 градусов, пузыри становятся очень эластичными и упругими. В любом случае, зимой пузыри гораздо дольше сохраняют целостность, и лопаются иначе. Ребенку наверняка понравится создавать такие пузырьки и наблюдать за процессом их короткого, но яркого существования.

Футбол в снегу

Летом 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.

Каждый в свою сторону

Для игры понадобится снежная площадка, длинная веревка (5-10 метров) и несколько флажков по количеству участников игры. Концы веревки нужно связать. Три игрока становятся рядом внутри веревки, образуя треугольник, и натягивают веревку своими телами. В полутора метрах от каждого игрока устанавливается флажок. По сигналу ведущего участники должны дотянуться до своего флажка, налегая на веревку. Таким образом, каждый игрок будет тянуть веревку в свою сторону, увлекая соперников за собой и отдаляя от цели. Побеждает тот, кто сумеет завладеть флажком

Осада башни

Для этой игры необходимо многое подготовить. Во-первых, нужно смастерить каркас для башни: к концу длинной прочной палки привязывается веревка так, чтобы оба конца ниспадали. К концам веревки нужно привязать ручки — небольшие палочки. Затем строите башню. Каркас закрепляете в земле так, чтобы конец с веревкой был вверху. Саму палку нужно облепить большим количеством снега, оставив веревку свободной. Башня готова, можно переходить к игре. Игроки делятся на две команды с равным количеством участников. Постарайтесь разделить детей так, чтобы силы команды были примерно равны. По сигналу ведущего капитаны команд хватают свою веревку, а остальные участники — за капитана и друг за друга. Команды стараются перетянуть башню на свою сторону, кому это удалось, тот объявляется победителем.

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. Играть 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.

Чудовище

На снежной площадке нарисуйте или слепите голову чудовища с открытой пастью. В пасти должно быть углубление, чтобы в него мог поместиться небольшой мяч. На расстоянии нескольких метров от чудовища нарисуйте черту. Каждый участник должен постараться забросить мяч прямо в пасть этого снежного монстра. В этой игре побеждает самый меткий участник. Когда все дети справятся с заданием, расстояние до чудовища можно увеличить.

Море волнуется раз

Дети всегда любили эту игру. Количество играющих не ограничено. Ведущий отворачивается от игроков и говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри!». Пока «море волнуется», участники игры бродят вокруг, придумывая положение, в котором они застынут. После слова «замри» игроки замирают на месте. В одной из версий игры ведущий должен угадать, какую именно фигуру изображает участник. Если компания решала, что фигура изображена неудачно, этот игрок становился ведущим. В другой версии ведущий должен заметить того, кто шевелится или смеется, или же рассмешить кого-нибудь и сдвинуть с места, не касаясь его руками. Если ведущему это удалось, игра начиналась заново уже с другим ведущим.