Картотека зимних подвижных игр

Следопыт Отправляясь на прогулку, прочитайте сказку про Винни-Пуха, который выслеживал неведомого зверя, а в итоге оказалось, что он ходил по своим собственным следам. Предложите детям самим на время стать следопытами. Для начала научите дошколят оставлять четкие следы ножек на снегу, затем предложите отгадать, кто из ребят какой след оставил. Для детей ясельной группы подойдут совсем незамысловатые зимние игры в детском саду. Например, оставьте на снегу отпечатки кубиков разных размеров и предложите ребятам разложить кубики по отпечаткам. На следующей прогулке в детском саду научите детей определять следы птиц. Попросите их пофантазировать и, возможно, придумать неведомого доселе науке зверя со следами, присущими только ему. Эту игру можно перенести и на занятия в детском саду — совместно вырежьте трафареты из бумаги в виде следов и придумайте различные задания: нарисовать следы через трафарет вокруг домика и так далее.	**Прятки** Возьмите из группы различные предметы белого цвета и разложите их на площадке. Назовите детям предметы, которые замаскировались среди снега, и попросите их найти. **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? <u>Дети</u> (хором): - Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз! После этих слов ребята бегут из дома в школу. Морозы осаливают-замораживают ребят.
Тропинка В зимние игры в детском саду можно добавить обучение счету и немного… авантюризма. Потренируйтесь с детьми шагать по подсказкам: два шага направо, три шага налево, 5 шагов к дереву. Как только дети освоят эти упражнения, предложите им игру наподобие «острова сокровищ».	**Остров сокровищ** Перед прогулкой спрячьте на площадке клад и подготовьте карту с описанием маршрута до клада. Во время поисков предложите детям выполнить подвижные упражнения: например, только сбив все кегли, участники допускаются до следующего пункта на карте.

Умные снежинки Проявите фантазию в обычной, казалось бы, игре: предложите детям помочь мышке перебраться через овраг. Для этого нужно с определенного расстояния кидать снежки и заполнить ими ведерко или ямку в снегу. Дети постарше могут угадывать слова, которые загадала воспитательница. При этом каждое удачное попадание снежком в цель позволяет узнать одну букву из загаданного слова.	**Лабиринт** Проложите в снегу извилистую тропинку и предложите детям пройти по ней, не заступая за ее пределы. За успешное прохождение лабиринта положена награда. Для детей постарше можно сделать настоящий лабиринт и предложить самостоятельно найти дорогу в его центр, где дошколят будет ждать заслуженный приз.
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. Играют, пока не надоест.	**Дракон** 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.

Затейники. Один из играющих 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.	**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 4-5раз; после чего дети в командах меняются ролями. **Загони льдинку** В центре площадки обозначен краской круг. На расстоянии нескольких метров от него стоят игроки, у их ног льдинки. Прыгая на одной ноге, игрок подбивает льдинку, загоняя её в центральный круг. Отмечается игрок, который первым загнал льдинку в центр круга и стал на черту круга на одной ноге.
Метелица 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. **Мы - веселые ребята** 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!	**Тройки** Дети по трое берутся за руки скрестно и бегут по площадке, высоко поднимая колени. Какая тройка лучше? **Снежная карусель** Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом все быстрее и переходят на бег. 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

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.	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.
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. **Воротца** Команды выстраиваются в колонну, лицом к финишу. На дистанции 20–30 м установлены "воротца" (лыжные палки, связанные вверху). По сигналу первый участник должен пробежать в "воротца", добежать до конечной остановки и вернуться обратно в команду. **Черепашки** Участники игры 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.	**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.

Синие и желтые палочки На снежном холмике лежат 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 прибегут с палочками за черту дальше.	**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.
Конкурсы 1. Кто быстрее повернется на лыжах на 180°, 360°. 2. "Попрыгунчики" – повороты на лыжах прыжком. 3. "Проскользи дальше" – на одной лыже после разгона или отталкиваясь палками, на санках, лежа на животе. 4. "Перетягушки" – на снегу обозначается круг диаметром 2 м. Соперники садятся в санки, связанные веревкой, длиной 4 метра. Задание: упираясь ногами в снег, затянуть соперника в круг. 5. "Гонка за флажками" – игроки выстраиваются в одну линию. Флажки располагаются на расстоянии 10–15 метров. На первой линии выставляются флажки по количеству игроков (на 2 меньше). На второй линии выставляются флажки по количеству (на 2 меньше), чем на первой линии и т. д., пока не останется 1 флажок. Участники бегут до 1-й линии, берут флажки (по 1), кому достался флажок, продолжает соревнование; те участники, которым не достались флажки, возвращаются на линию старта. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто возьмёт последний флажок.	**Эстафета с санками** Команды строятся колоннами лицом к финишу, находящемуся на расстоянии 40–50 см. По сигналу 3 игрока от каждой команды: один в санках, другой – в упряжке, третий – подталкивает сани сзади, бегут до финиша и обратно. Затем тот, кто вёз сани, становится в конец колонны. Его сменяет тот, кто подталкивал сани, кто сидел в санях – подталкивает сани сзади. В сани садится следующий игрок из команды. <u>Вариант</u>: можно занять сани двум игрокам: один везет, другой в санях. На повороте участники меняются местами.

Льдинка В игре принимают участие все дети. Дети стоят по кругу. В середине круга находится водящий с льдинкой. Он старается ногой отбить льдинку так, чтобы попасть в ноги кому-нибудь из детей. Дети должны подпрыгнуть, чтобы льдинка не коснулась их ног. Ребенок, которого коснулась льдинка, показывает любое движение. Выигрывают те дети, которых льдинка не коснулась ни разу, из них выбирается новый ведущий.	**Сани-тачки** Один игрок лежит на санках на животе, свесив ноги. Другой, взявшись за его ноги, толкает санки вперед. На повороте участники меняются местами.
Попадаем в цель Бросаться снежками друг в друга – это, конечно же, весело, однако такие детские игры очень часто заканчиваются для одного из игроков слезами, потому как кто-то попадет в глаз или же в голову. Предлагаю вам те же снежки, только в качестве мишени уже не дети, а определенная цель. Её можно представлять визуально (выбрать какую-нибудь веточку или же планочку на уличной качели), а можно дома заготовить мишень (что-то наподобие дартса). Эта игра подойдет как для малыша, так и для ребенка постарше. Она помогает развить меткость и глазомер у детей.	**Снежные перегонки** Для этого развлечения понадобится две компании детей. Каждая команда выстраивается в одну колону, при этом участники стоят на расстоянии 10-12 шагов друг от друга. Предварительно нужно скатать снежный ком (примерно до 50 см). Малыш, который стоит в самом конце берет себе этот ком и по сигналу начинает катить его к следующему человеку. Когда происходит передача снежного кома, бегущий человек останавливается, а следующий начинает катить его дальше. И так, пока ком не окажется у самого первого человечка, который, в свою очередь, будет катить его до обозначенного финиша. Побеждает та команда, которая самой первой прикатит снежный ком к финишу. Они помогаю развить в ребенке чувство соперничества и избавить от комплексов. Ведь командные развлечения всегда объединяют детей.

Эстафета «Сбей кеглю»	«Ледяная карусель»
Инвентарь: клюшки по количеству игроков, шайбы 2 шт., кегли 2 шт. Содержание: участвуют две команды, построение детей в колонну за стартовой линией. Напротив каждой команды на расстоянии 2м поставить кеглю. У каждого игрока в руках клюшка. У капитанов в руках клюшка и шайба. По свистку капитаны выполняют бросок, стараясь сбить кеглю шайбой. Бегом бегут за шайбой, возвращаются назад и отдают её следующему игроку. Выигрывает команда, больше раз сбившая кеглю. Методические указания**:** выполнять бросок шайбы, а не удар. Игрок, сбивший кеглю должен её поставить.	Инвентарь: клюшки по количеству детей, один пластмассовый шарик. Содержание: дети бегут друг за другом по кругу с клюшками в руках. Водящий выполняет ведение шарика клюшкой любым способом, двигаясь к середине круга навстречу детям. По сигналу водящий выполняет удар клюшкой по шарику. Кто остановит шарик своей клюшкой, тот становится водящим. Методические указания: во время бега клюшку держать одной рукой, выше колена клюшку не поднимать.