***Два города***

На снежной площадке отметьте линиями два «города» — на расстоя­нии 30—35 шагов один от другого. Разбейтесь на две команды. Игроки од­ной команды будут бежать, игроки другой — салить их снежками. «Бегуны» занимают город, капитан по очереди отправляет их в другой город, а «салки», стоя по бокам площадки, стараются поразить снежками бегущих. Каждое по­падание — очко. Когда все перебегут, посчитайте очки. Потом команды ме­няются ролями. У вас получится своеобразное двоеборье, состязание и в лов­кости, и в меткости.

Итак, город «взят». А теперь вспомните, как во времена Пушкина и Лер­монтова сражались на дуэли. К счастью, времена дуэлянтства прошли, нам же в наследство досталась игра, которая так и называется — «Дуэль».

***Дуэль***

Два соперника встают друг против друга на расстоянии около 10 метров. Каждый из них пусть очертит вокруг себя круг диаметром в метр. Выбранный «секундант» бросает жребий — кому начинать. По его же сигналу начинаю­щий игру наклоняется, лепит снежок и бросает его в соперника. Затем «стре­ляет» второй. Если вы оба промахнулись или же оба попали друг в друга, про­должайте бросать снежки по очереди. Но если один попал, а другой промазал, то проигравший уступает свое место следующему сопернику. Можно увертываться любым способом (приседать, подпрыгивать и т. п.), но только не выхо­дя из круга. Предупреждение: постарайтесь объяснить ребятам, что бросать­ся можно именно снежками, но никак не кусками смерзшегося, с острыми краями снега. В голову никогда не целиться!

А теперь — следующая игра. Для нее все игроки каждой команды делят­ся на пары.

***Мой ком* — *больше***

Итак, засекается время (для определенности дается пять минут). Пара дол­жна скатать снежный ком. Выигрывают те игроки, чей ком окажется больше.

***Снежные обгонялки***

Итак, перед участниками соревнования стоят снежные комья. По сигна­лу игроки начинают катить ком по направлению к финишу. Выигрывает тот, кто первым доберется до финиша.

А как вы думаете, что можно сделать из таких огромных комков снега? Правильно, снеговика! Да не одного, а нескольких! Итак, следующее сорев­нование.

***Чей снеговик выше?***

Название игры говорит само за себя. То есть игроки по команде должны построить из имеющихся снежных комков снеговика, при этом не разбив комья. Со снеговиком можно придумать и другую игру.

***Веселый снеговик***

На голову только что вылепленного снеговика надевается ведро. По команде игроки по очереди подходят и сбивают снежками ведро. Каждому участнику дается три попытки. Если он сбил ведро с первой попытки, то по­лучает 30 очков, со второй — 20, с третьей — 10 очков. В конце состязания суммируется количество заработанных командой баллов.

Интересные состязания можно устроить и на санках, которые наверняка есть у многих ребят. Начинаем с веселой игры.

***Тяни-толкай***

На санки садятся два игрока одной команды. Но садятся они... спиной друг к другу. Задача: как можно быстрее добраться до финиша, отталкиваясь толь­ко ногами (один игрок едет лицом к финишу, второй — спиной).

Санная тема продолжается и в следующем соревновании.

***И опять тяни-толкай!***

Теперь на одни сани садятся игроки разных команд. Задача игрока, сидя­щего по ходу полозьев, — пересечь финишную черту. Задача его соперника — не дать ему этого сделать. На выполнение дается три минуты. Команда полу­чает по 10 баллов за каждую победу.

***Ну-ка берегись!***

Пара саней ставится на расстоянии 3—4 метров. Два игрока садятся на них лицом друг к другу и берут в руки веревки саней соперника. Между са­нями чертится линия. По сигналу игроки начинают тянуть веревку на себя, подняв ноги на санки (как вариант — можно помогать себе ногами). Выиг­рывает участник, который перетянул соперника через черту на «свою» тер­риторию.

Саночные состязания подошли к концу. А теперь опять запаситесь снеж­ными комьями.

***Поразим мишень***

На заборе или на стене дома нужно начертить 2 мишени для каждой коман­ды. Можно вылепить круги, используя снежки. Соперники начинают забра­сывать мишени снежками. Баллы начисляются по количеству попавших в цель снежков.

Другой вариант: побеждает тот, кто первым полностью залепит мишень снежками.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА "ЗМЕЙКА"**

|  |
| --- |
|  |
| http://detsadmickeymouse.ru/94/150.gifИгра под названием «Змейка» будет интересна не только малышам, но и деткам, достигшим младшего школьного возраста. В эту подвижную игру можно играть как на улице, так и в просторном помещении.  **Правили игры очень простые:** выбирается один ведущий, который будет «головой» змейки. Он стает в начале, остальные участники игры берут предыдущего игрока за талию и становятся сзади него. Таким образом, получается змейка. Под веселую музыку первый (ведущий) игрок начинает движение. Остальные – следуют за ним. **Цель** – как можно быстрее сократить «туловище» змейки, т.е. водящий, бежит по какой-то причудливой траектории, делает резкие смены направления движения. При этом своими резкими поворотами он как бы «закручивает» змейку. Задача - заставить участников игры как можно быстрее расцепить руки (тем самым разорвав змейку). «Оторванная» часть туловища змейки выбывает из игры. Остальные продолжают все так же играть. Выиграет тот, кто сможет дольше всех продержаться. | |

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА С МЯЧОМ "ЛИСЫ И ОХОТНИКИ"**

|  |
| --- |
|  |
| http://detsadmickeymouse.ru/90/121.jpgПлощадка, размеры которой можно приравнять к баскетбольной (26х14 метров), ограничивается со всех сторон линиями. Из играющих выбирают водящего — "охотника". Ему дают в руки маленький мяч. Все остальные играющие — "лисицы".  Охотник выходит на середину площадки, а лисы собираются вокруг него. Охотник три раза подбрасывает мяч вверх и ловит его. После третьего броска лисицы разбегаются в разные стороны. Охотник, поймав мяч, бросает его в одну из лисиц, стараясь ее запятнать. Осаленная лисица становится помощником охотника. Она получает право поднимать с земли мяч и передавать его охотнику, облегчая ему задачу.  Таким образом, в ходе игры у охотника становится все больше помощников, а количество лисиц сокращается.  Когда у охотника появится первый помощник, в игре начинает действовать такое правило. Лисицы могут поднимать брошенный в них мяч и перебрасывать его между собой так, чтобы охотник с помощниками не смогли им завладеть. Теперь уже водящие стараются перехватить мяч, чтобы продолжать салить играющих.  Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все лисицы, кроме одной. Эта лисица, проявившая себя самой ловкой, становится новым охотником. Игра проводится еще раз.  В ходе игры нужно следить за тем, чтобы лисицы не забегали за границы площадки. Иначе каждая из них считается осаленной и становится помощником охотника.  Перед началом игры можно условиться, что салить мячом можно куда угодно, кроме головы. | |

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА С МЯЧОМ "СКОРЕЕ В КРУГ!"**

|  |
| --- |
|  |
| http://detsadmickeymouse.ru/90/124.jpgВ середине площадки чертят круг диаметром 1—2 метра (в зависимости от числа играющих). Выбирают водящего, который становится в круг. Остальные игроки располагаются за кругом. Они становятся на равном расстоянии друг от друга и чертят вокруг себя небольшие кружки диаметром в 0,5 метра. Перед началом игры все участники входят в большой круг. Один из них подкидывает мяч вверх (и немного в сторону), а остальные, кроме водящего, разбегаются по своим кружкам  Водящий, как только мяч коснулся земли, старается ударом руки закатить мяч в центральный круг. Однако стоящие в кругах мешают ему сделать это, также отгоняя мяч руками. При этом они имеют право выбегать из своих кругов и отбегать от них. Но вместе с тем игроки зорко следят за тем, чтобы водящий не занял их место в кружке В противном случае игрок, оставшийся без круга, становится новым водящим  Если водящему удалось закатить мяч в круг или прокатить его через круг, игра начинается снова. При этом учитель назначает нового водящего.  Можно усложнить игру и условиться о том, что водящий может занимать не только свободный круг (когда из него выбежал игрок), но и прокатывать через этот круг мяч. Если это ему удастся сделать, то игрок, занимавший ранее этот круг, сменяет водящего.  Участникам игры надо объяснить, что катить мяч по земле следует, поддерживая его руками. Нельзя ударять по мячу так, чтобы он подпрыгивал выше 30 сантиметров, а также дотрагиваться до мяча ногой. Нарушивший эти правила становится водящим. | |

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ С ВОДЯЩИМ "ПЯТНАШКИ"**

|  |
| --- |
|  |
| Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают двух водящих. Один из них — пятнашка, другой — убегающий. Перед началом игры они становятся за кругом с разных сторон.  По знаку ведущего пятнашка обегает круг и старается осалить убегающего.  Последний, когда его начинают настигать, становится в круг между остальными игроками на любое место. В этот же момент сосед, оказавшийся с правой стороны, становится новым убегающим, и пятнашка продолжает его преследовать.  Если пятнашке удалось догнать и осалить убегающего, они меняются ролями.  Чтобы усложнить игру, можно ввести такое правило:  если убегающий встал в круг, то сосед, находящийся справа, делается пятнашкой, а прежний пятнашка в тот же момент становится убегающим. Участникам игры не разрешается перебегать через круг.  http://detsadmickeymouse.ru/90/129.jpg | |