

Весёлые зимние игры

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 — саливать 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.