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 — 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».

«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 ПРОМАХНУЛСЯ, 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.