Зимние игры на улице для школьников

В зимних играх необходимо учитывать состояние погоды (снегопад, ветер) и температуру воздуха. Наиболее благоприятная погода — 10—13° и отсутствие ветра.

Необходимо также одеваться не очень тепло, так как игры рассчитаны на активную физическую нагрузку, а в теплой одежде легко можно вспотеть и простудиться.

Играть следует не более полутора часов, иначе возможны, помимо простуды, переутомления и обморожения.

Игры на санках, лыжах, коньках надо проводить осторожно, учитывая возможность травм.

Предложенные игры рассчитаны на средний и старший школьный возраст.

#### Зимние игры на снеговой площадке. Игры со снежками

**«Снежки».** Играют от 3 до 10 человек.

В снежки можно играть, когда снег делается рыхлым и из него получаются снежные комки.

При помощи считалочки выбирается водящий. Он заготавливает снежки. Определяется игровая площадка, за пределы которой нельзя выходить. Водящий старается попасть снежками в играющих, которые бегают по площадке в разных направлениях. Тот, в кого попали, становится помощником водящего и помогает ему стрелять снежками. Игра заканчивается, когда осалены все участники, находящиеся на площадке.

**«Попади снежком».** Участвуют две команды по 6 человек. Они выстраиваются друг против друга на расстоянии 10 метров. По команде ведущего игроки обеих команд одновременно бросают снежками друг в друга. Каждый имеет право бросить 5 снежков. Разрешается приседать и увертываться. В кого попадут снежком, тот считается убитым и выходит из игры, даже если у него остались «снаряды».

Побеждает команда, в которой осталось «в живых» больше игроков.

**«Снайперы».** Играют 5—6 человек. На листе фанеры рисуют тигра с раскрытой пастью. Это мишень. Ее закрепляют, прислоняя к стене или забору на расстоянии 8—10 шагов. Каждый игрок имеет право на 3 «выстрела». Побеждает тот, кто больше других попал в раскрытую пасть тигра.

**«Скатай снежный ком»**. Играют 8 человек. Участники делятся по парам. В течение 5 минут им предстоит скатать снежный ком.

Побеждает пара, у которой будет самый большой ком.

**«Снеговик»**. Участвуют трое играющих. Лепится из снежных комов снеговик, на голову надевается ведро. Определяется расстояние — 8 метров.

По сигналу ведущего игроки пытаются сбить снежками ведро с головы снеговика. Участники «стреляют» по очереди, делая каждый по 5 «выстрелов».

Побеждает тот, кто больше раз собьет ведро с головы снеговика.

**«Засада».** В игре принимают участие две команды по 6 человек.

Игроки одной команды размещаются по разным сторонам площадки, между ними проход. Игроки другой команды по сигналу ведущего должны перебежать под огнем на другую сторону. Команда, сидящая в засаде, стреляет снежками в пробегающих. В кого попали, тот считается убитым и падает на снег. Перебегающим разрешается отстреливаться, но их выстрелы не засчитываются, они холостые, даже если попали в сидящих в засаде. Потом команды меняются ролями. Ведущий подсчитывает число «убитых» с той и другой сторон и объявляет команду-победительницу, у которой наименьшее число «убитых».

**«Снежками по мячу».** Две команды по 5 человек выстраиваются друг против друга на расстоянии 10 метров. На середине между ними — большой мяч.

По сигналу ведущего команды кидают по мячу снежками. В чью сторону мяч скатится больше, та и выиграла.

**«Гонки снежных комков».** В этой игре участвуют 2—3 человека.

На старте перед игроками лежит по большому снежному кому. По сигналу ведущего участники начинают катить снежный ком к финишу и обратно. Побеждает тот участник, кто придет первым.

**«Льдинка».** Играют 6—8 человек. Игроки становятся в круг, в центре — водящий. Передним — льдинка (или мячик), ударом ноги надо выбить ее из круга. Играющие отбивают льдинку, мешая водящему. Если водящий выбивает льдинку из круга, то вместо него встает тот игрок, который пропустил бросок. Играть можно до тех пор, пока ребятам это интересно.

#### Зимние игры на санках

**«Гонка на санях».** Играют 3—4 пары. Участники выстраиваются на старте. Один из участников каждой пары садится на санки, другой берется за веревку. По сигналу ведущего пары мчатся к финишу.

Побеждает пара, которая пришла к финишу первой.

**«Наперегонки».** В соревновании участвуют 5—6 пар. Один из участников каждой пары становится ногами на санки, другой везет. Главное, не потерять равновесие и не упасть с санок. По сигналу ведущего «Марш!» — пары бегут к финишу и возвращаются обратно.

Побеждает пара, прибывшая к старту первой и не уронившая игрока.

**«На санках с лыжными палками»**. В игре принимают участие 4 человека. Играющие выстраиваются на линии старта, садятся на санки и получают 2 лыжные палки. Надо, отталкиваясь палками, двигаться к финишу.

Побеждает игрок, пришедший к финишу раньше других.

**«Тяни-толкай».** Участвуют 3—4 пары. Пары выстраиваются за линией старта. Каждая пара садится на санки спиной друг к другу, первый игрок сидит лицом к финишу, другой — спиной. По сигналу ведущего игроки начинают двигаться к финишу. Передвигаться можно, только отталкиваясь от земли ногами.

Выигрывает пара, пришедшая первой.

**«Кто дальше?»**. Одновременно играют 3—4 человека. Соревнующиеся съезжают на санках с горки вниз. Побеждает тот, кто проехал дальше, чем другие игроки.

**«Рыцарский турнир»**. Играют 2 пары. Один игрок садится на санки, в руках у него мягкая подушка, другой берется за веревку. С противоположной стороны, им навстречу, движется такая же пара. Задача сидящих игроков — за 2 минуты сбить подушкой соперника Кому это удается — считается победителем.

**«Кто кого перетянет?»**. Двое играющих садятся на сани лицом друг к другу. Расстояние между ними 3 метра. В руках у игроков веревка. По сигналу ведущего соперники тянут веревку на себя. Кому удается притянуть противника к своим санкам, тот и победил.

**«Санный поезд».**Участвуют две команды по 8—10 человек. Количество игроков в каждой команде должно быть одинаково. Связываются вместе трое санок. Шесть человек сидят на санях, четверо других тянут поезд к финишу.

Побеждает команда, прибывшая первой и никого не потерявшая по дороге.

[кт](http://direct.yandex.ru/?partner)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

#### Зимние игры на лыжах

**«На одной лыже»**. Одновременно играют 3 человека. Игроки выстраиваются на линии старта. У каждого на ноге по одной лыже. По сигналу ведущего все устремляются к финишу. Победителем считается тот, кто пришел быстрее других.

**«С двумя палками».** Стартуют 3 команды по 2 человека. Первый участник не имеет лыжных палок, второй игрок протягивает свои палки первому, тот берет их руками. По сигналу ведущего первые игроки, отталкиваясь ногами, везут вторых к финишу, держась с двух сторон за концы палок.

Выигрывает пара, пришедшая первой.

**«Успей поднять».**Трое играющих на лыжах съезжают с горы.

По дороге они должны успеть поднять с земли на полном ходу положенный кубик или цветной платок. Кому это удается, тот и выиграл.

**«Веер».** Соревнуются парами: стоя на лыжах, без палок, по сигналу ведущего игроки начинают переставлять лыжи, поворачиваясь вокруг себя по часовой стрелке. Тот, кто сделает это быстрее, став в первоначальную позицию, считается победителем.

**«Кто первый?».** На противоположных сторонах на расстоянии 50 метров стоят команды по 5—6 человек. По сигналу ведущего они бегут навстречу друг другу, им необходимо занять место, где стояла команда соперников.

Побеждает команда, пришедшая раньше другой.

**«Кто дальше?».** Соревнуются парами. Играющие на линии старта сильно отталкиваются палками и скользят до полной остановки лыж.

Побеждает тот, кто проедет дальше других.

**«Биатлон»**. Соревнуются команды по 10 человек. Первые игроки команд пробегают на лыжах расстояние 50 метров до линии. В 10 метрах от нее воткнуты в снег лыжные палки, к которым привязаны надувные шары. Участники «стреляют» в них снежками, разрешается сделать три «выстрела». Затем игроки возвращаются к старту и касанием руки передают эстафету следующему члену команды.

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету и сделавшая больше попаданий по шару.

**«Все по местам»**. Играют 11 человек. По большому кругу воткнуты 10 лыжных палок. При помощи считалочки выбирается водящий, он без палок. Лыжные палки рассчитаны только на 10 игроков. Водящий ведет участников за собой в сторону от круга, в любой момент он может подать команду: «Все по местам!» По этому сигналу все лыжники стремятся быстрее вернуться в круг и взяться за любые воткнутые в снег палки. Водящий также занимает место у любых палок. Оставшийся без палок становится водящим.

#### Зимние игры на коньках

**«Поймай змею за хвост».** Восемь игроков выстраиваются в колонну друг за другом и берут в руки канат так, чтобы конец его волочился по льду, как хвост.

По сигналу ведущего колонна-змея начинает двигаться. Первый играющий в колонне — водящий. Его задача — за 3 попытки поймать «хвост змеи». Как только водящий поймал «хвост», он встает в конец колонны, участник под номером два становится водящим. Задача игроков: не отпустить «хвост» из рук и не дать поймать его водящему. Игра продолжается, пока первый играющий не вернется на свое место.

**«Ласточка»**. Играют 4 человека. Отмечается линия разгона и линия старта. Игроки (по одному) делают разбег, затем от линии старта нужно проехать как можно дальше на одном коньке, подняв ногу назад-вверх, руки разведены в стороны.

Кто проедет в таком положении дольше других, считается победителем.

**«Карусель»**. Участвуют не менее 8 человек. Играющие делятся на две команды, берутся обеими руками за канат так, чтобы он оказался спереди. При этом команды должны смотреть в противоположные стороны. Все двигаются по кругу, образуя карусель. Крайнему участнику каждой команды надо догнать игрока впереди бегущей команды. Если ему это удается, то его команда объявляется победительницей.

**«Тройки».**В игре принимают участие 2—3 команды по 4 человека. Трое участников становятся рядом, опоясав себя веревкой, четвертый встает сзади и держится за край веревки. По сигналу ведущего тройки скользят вперед, а «возницы» приседают, держась за «вожжи».

Побеждает тройка, финишировавшая первой.

**«Догони колокольчик»**. Участвуют 5—10 человек. Выбирается водящий, одному из игроков дается колокольчик. Он имеет право передавать его любому из участников игры.

Задача водящего: поймать конькобежца с колокольчиком. Тот, у кого отобрали колокольчик, становится водящим.

Можно усложнить условия игры, если водящему завязать глаза.

**«Поймай шайбу»**. Играют от 2 до 4 человек. Играющие стоят на старте. Ведущий кидает шайбу вперед. Участники должны добежать до шайбы и взять ее в руки.

Кто первый возьмет шайбу, тот объявляется победителем.

**«Воробьи-вороны».** Многие летние игры можно проводить на льду, например: «Кошки-мышки», «Жмурки», «Салки» и т. д. Принцип игры остается тот же, учитываются только особенности игровой площадки. В качестве более подробного примера описываем игру «Воробьи-вороны».

Игроки делятся на две равные команды — «воробьев» и «ворон», поворачиваются спиной друг к другу в центре игровой площадки. Заранее определяются «домики» двух команд. По сигналу ведущего: «Воробьи!» или «Вороны!» — названная команда бежит в свой «домик», а другая старается догнать и запятнать. Ведущий подсчитывает число пойманных игроков той и другой стороны и объявляет победителей.

### Зимние подвижные игры для школьников

#### Игры в снежки

**Меткий стрелок**

Все, что нужно для игры, — доска (или стена) с нарисованными на ней мишенями и сугроб под рукой.

Мишеней может быть сколько угодно — по количеству участников. Каждый участник лепит снежки и с определенного расстояния забрасывает ими свою мишень, стараясь как можно быстрее залепить ее снегом. В целях усложнения игры мишени можно делать меньше (вплоть до совсем крошечных, лишь бы видно было) и отходить от них дальше.

**Живая мишень**

Для игры нужна ровная площадка и заранее заготовленные снежки. Кроме того, требуется достаточное количество игроков — чтобы их можно было поделить на две команды. Суть игры в том, чтобы перебежать площадку под снежковым обстрелом противника и при этом не попасть под удары.

По снегу на площадке вычерчивается большой прямоугольник длиной 20 метров. Одна команда, которой предстоит бегать, становится у линии старта (перед поперечной стороной прямоугольника), а другая, которая будет обстреливать — вдоль площадки.

Первый игрок перебежчиков трогается с места и несется по площадке к ее противоположной границе.

В это время игроки второй команды должны закидывать его снежками, стараясь попасть. Бегущий игрок может вилять, петлять и уворачиваться (но не теряя траектории). Если он добежит невредимым, его команде засчитывается 1 очко. А если в него попадут снежком, он выбывает из игры.

Как только первый игрок добегает, срывается с места второй и так далее. Когда дистанцию пройдет вся команда, подсчитываются очки и бегуны становятся нападающими. Побеждает та команда, которая за кон наберет больше очков.

#### Веселая лыжня

**Лыжная игра № 1**

Играют на ровной площадке. Арбитр отмечает линию старта и параллельно ей на расстоянии 30 метров линию финиша. Играющие должны остаться на одной лыже и выстроиться на линии старта.

По свистку участники должны двигаться к финишу на одной лыже, отталкиваясь свободной ногой. Тот, кто доковыляет до финиша раньше всех, считается победителем.

Можно устраивать парные гонки. В этом случае игроки снимают по одной лыже и становятся так, чтобы их свободные ноги, согнутые в колене, оказались прижатыми друг к другу.

Игроки крепко держат друг друга за талию, в свободную руку берут лыжную палку и двигаются в одной связке наперегонки с другими парами. Это не так-то просто, потому что координировать движения и подстраиваться друг под друга получается не у всех.

**Лыжная игра № 2**

Играют на ровной снеговой площадке. Нужны (само собой) лыжи, цветные флажки и пара арбитров. Играющие делятся на две (или больше) команды. Каждая команда готовит себе участок пробега длиной 100 метров и чертит линию старта.

Игроки по цепочке выстраиваются у линии старта и по судейскому сигналу начинают игру. Первые игроки команд делают несколько больших шагов без помощи палок и катятся по инерции, сколько получится. Как только игрок останавливается, к нему подбегает арбитр и втыкает в место парковки флажок. Первые игроки сходят с дистанции, а вторые продолжают с того места, где поставлен флажок.

Такими мелкими перебежками команды передвигаются к финишу. Побеждает та команда, которая приехала к финишу раньше.

**Лыжная игра №3**

Играют опять же на ровной площадке и опять же, стоя на лыжах.

Игроки становятся в большой круг по цепочке, выбирают водящего и выставляют его из круга. Затем они начинают движение по кругу, ожидая, когда водящий коснется кого-либо из игроков лыжной палкой. Тот, кого коснулись, должен выйти из круга, воткнув перед этим в снег свою палку. Остальные игроки должны продолжать движение, объезжая эту палку.

Через пару минут водящий снова касается кого-то из игроков, и тот тоже выбывает из круга, оставляя палку. Так постепенно количество игроков уменьшается, а количество палок прибавляется. Объезжать их становится все труднее, но в этом вся суть.

Игра заканчивается, когда все игроки выходят из круга, и при желании повторяется со сменой водящего.

**Зимние каникулы** – отличное время для развлечений на свежем воздухе. Так устройте себе и детям **подвижные игры зимой на улице**! Тогда в садике или школе ваши дети с гордостью расскажут, как здорово они провели с родителями [**новогодние** **каникулы**](http://preobrazhenie2007.ru/nowij-god/kak-provesti-novogodnie-kanikulyi).

**Веселая змейка**. Для детей от 7 лет и их родителей. Дети строятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего – получается змея. Чем она длиннее, тем лучше. В ходе игры «голова» змеи пытается поймать свой «хвост». При этом цепь не должна разрываться. Если удалось поймать, то «хвост» становится «головой», и игра продолжается по тому же сценарию. Игра дает хорошую эмоциональную разрядку, т. к. играть в нее очень смешно.

**Береги голову.** На склоне горы нужно поставить воротца, смастерив их из двух рогулек и поперечины. Высота рогулек определяет трудность преодоления ворот: чем они ниже, тем труднее их проехать. Кто проедет на лыжах под самыми низкими воротцами, тот победитель.

**Мышеловка**. Для дошколят и их родителей. Папа и мама берутся за руки, поднимают их вверх и ходят по кругу, приговаривая: «Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели!» В это время дети бегают вокруг взрослых. На последнем слове взрослые опускают руки – мышеловка захлопывается. Тот, кто попался, присоединяется к родителям, и круг расширяется. Эта игра развивает реакцию и внимание.

**Дружная команда.** Для школьников средних и старших классов. Участники разбиваются на пары. Каждая двойка садится на санки спиной друг к другу. По команде «марш» игроки начинают продвигаться к финишу, отталкиваясь одновременно ногами. Побеждает пара, которая первой доберется до финиша.

**Гости-господа**! Для детей школьного возраста. Выбирается ведущий, а остальные игроки отходят в сторону и договариваются, что будут ему показывать. Ведущий спрашивает: «Гости-господа, где были, что видели?» Ответ: «Где мы были, мы не скажем, а что видели – покажем!» Дети изображают какое-то действие, а ведущему нужно отгадать, что ему показывают, и поймать кого-нибудь из участников – он и становится следующим ведущим.

**Самый меткий**. Для детей от пяти лет. На стене рисуются крупные мишени для каждого игрока, а дети должны закидать свою мишень снежками. Кто сделает это раньше всех, а главное, аккуратно, тот победил.

**А, Б, В**. Для дошколят. Взрослый про себя читает алфавит, пока кто-то из детей не скажет «стоп». Взрослый называет букву, а дети рисуют ее на снегу или лепят из снега предмет на эту букву. Игра развивает художественные способности, помогает запомнить алфавит.

## Запрещенное движение

Дети, идя по кругу, повторяют все движения за воспитателем, кроме одного, например: "Руки вверх!". Тот, кто выполняет "запрещенное" движение, становится в конец колонны. Таким образом более внимательные дети окажутся в начале колонны, и они считаются победителямиСани

Данную игру нужно проводить с детьми зимой. Съехать на санках и сбить снежком нос снеговика, подобрать флажок, забросить палочки в корзину. Задания можно придумать на ваше усмотрение.

Белки, орехи, шишки

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто -шишкой. Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: белки, шишки, орехи. Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

## Подскоки

Ведущий стоит в кругу, а остальные за пределами круга. Они то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Водящий может ловить только тех, кто в кругу, коснувшись их рукой.

## Совушка

Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек. Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями. "Совушка" сидит в дупле (обозначенное на площадке место). Когда руководитель произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бегает по площадке, зорко следя за птичками. Птички по сигналу "Ночь" должны остановится на месте и не двигаться. Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку. Когда руководитель скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а птички, кроме уведенных совушкой, начинают летать. Игра прерывается, когда совушка уведет к себе 3-х птичек. Тогда выбирают новую совушку и игра возобновляется.

## Ловушка

Все играющие встают в три круга, взявшись за руки. Крайние идут вправо, средний круг идет влево, хлопая в ладоши. Поют песню. По сигналу (хлопок, свисток) игроки крайних кругов подают друг другу руки, стараясь захватить в капкан среднего. Захваченный встает в один из крайних кругов.

Вьюны

Играющие встают в круг и приподнимают руки кверху, образуя «воротца». Ведущий объявляет двух рядом стоящих игроков вьюнами. Один вьюн встает в круг и называется «убегающий», другой - за кругом - «догоняющий». Дистанция пробега невелика - нужно один раз обежать круг и встать на свое место, но бежать придется не по прямой, а по извилистой линии, проскальзывая в «воротца» то с одной, то с другой стороны.

По сигналу ведущего оба вьюна срываются с места. Если победил, то есть добежал раньше до своего места убегающий, то назначается вместо него вьюн, а догоняющий остается прежний. Если догоняющий осалил убегающего, то догоняющий выбирает себе замену, а убегающий вьюн остается старый.

Можно игру проводить с разделением на две команды, рассчитав всех стоящих на первые и вторые номера, тогда убегающий и догоняющий вьюны выбираются из разных команд, а успех того или другого приносит одно очко его команде.

## Успей подобрать

В круг, диаметром 1 метр, становится участник с волейбольным мячом в руках. Сзади игрока лежат 8 тенисных (резиновых) мячей.
По сигналу участник подбрасывает мяч вверх, и пока он находится в воздухе, старается подобрать как можно больше мячей и, не выходя из круга, поймать мяч. Побеждает участник, которому удалось подобрать больше мячей.

## Верхом на клюшке

Все участники образуют пары. Один держит клюшку за рукоятку, а другой садится на нее верхом, но не всей тяжестью, а лишь слегка, опираясь коньками о лед. Первый везет своего товарища до линии финиша, который находится в 20 —30 метрах от линии старта, там они меняются ролями. Тот, кто сидел на клюшке, теперь должен «буксировать» партнера обратно до линии старта. Побеждает та пара, которая раньше доберется до цели.Обезьяньи салки

Обезьяньи салки – разновидность пятнашек. Водящий догоняет убегающего, который меняет способы передвижения, водящий обязан менять свой способ передвижения вслед за убегающим.

## Ловля цепью

Ловля цепью – разновидность пятнашек. Начало – как игре ловля парами, только водящие остаются одной цепью. Эта игра проходит интересно в лесу или среди столбов.

## Замри на месте

Для проведения игры назначается один или несколько участников, которые играют роль колдунов. Тот, кого коснется колдун, должен остановится на месте, расставить ноги врозь. Игрок может продолжить игру если один из бегающих пролезет у него между ступнями ног.

## Летучий голландец

В эту игру лучше всего играть в лесу, особенно, если все замерзли. Согреются очень быстро.
Игроки (10-30 человек) становятся в круг и берутся за руки. Одна пара человек бегает за кругом. Внезапно кто-то из них ударяет по сцепленным рукам кого-нибудь из круга. Пара, которую ударили по рукам, должна выскочить из круга и оббежать его вокруг, то же самое делает пара, которая ударила, только бежит в противоположную сторону. Те двое, которые быстрее оббегут круг, занимают пустое место. Другие же остаются бегать за кругом. История повторяется.

## Падающая палка

Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером 1 берет гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв ее ладонью сверху, он громко называет какой - либо номер, например 3, а сам отбегает на свое место. Тот, кто назван, выбегает вперед, стараясь подхватить падающую палку. Если он успевает это сделать, то участник игры под номером 1 снова берет палку и, поставив ее вертикально, называет какой - либо номер и т. д. Если же палка упала на землю, то водящим становится тот, кто не сумел ее подхватить. Игра длится 5 - 7 мин. Побеждает тот, кто меньше других был в роли ведущего.

## Бездомный заяц

Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.Палочка-выручалочка

Дети выбирают водящего считалочкой:
- Я куплю себе дуду
И на улицу пойду!
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!
Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку – выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50 – 60 см, диаметром 2 –3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве. Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит:
Палочка, пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет. После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит:
Палочка-выручалочка нашла … (имя игрока). Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами:
Палочка-выручалочка, выручи меня – и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки – выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

## Неслышно за мячом

Эту игру можно проводить только при полной тишине. Играющие располагаются по кругу. В центре водящий, вокруг него на полу несколько больших и малых мячей (булав, городков). Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-либо из них (по одному каждый) и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: “Стой!” - и показывает рукой в направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы.

## Мушкетры на льду

В хоккее игра начинается со вбрасывания шайбы. Обе команды стремятся первыми овладеть ею. В игре "Мушкетеры" "хоккеисты" образуют пары, кладут на лед рядом два пластмассовых обруча или рисуют два круга диаметром 0,5 — 0,7 м, в центре которых кладут по шайбе. Затем по сигналу игроки, скрестив клюшки, стараются выбить шайбу из круга соперника. Выбитая шайба — одно очко. Играют до пяти очков. Если оба соперника наберут по четыре очка, побеждает тот, кто обгонит на два очка.

## Перестрелка

Площадку для игры делят на 4 равные части. 2 средние - нейтральная зона, туда заходить нельзя. Команды располагаются в противоположных крайних частях. По свистку начинается перестрелка. Игрок, в которого попал мяч, выходит из игры. Побеждает та команда, которая быстрее выведет из строя всех соперников.

## Меткий футболист

С завязанными глазами отойти от мяча на 10 м, потом разбежаться и попробовать ударить по нему.