

## Подвижные игры

### Два Мороза

На противоположных сторонах зала (площадки) на расстоянии 10–20 метров линиями отмечают дом и школу. Выбираются два водящих — «Морозы», остальные играющие — ребята, которые располагаются в одну шеренгу за линией дома, посередине площадки — на улице стоят два Мороза. Морозы обращаются к ребятам со словами:

«Мы два брата удалые,  
Два Мороза удалые».

Один из них, указывая на себя, говорит:

«Я мороз — красный нос».  
Другой: «Я мороз — синий нос».  
Оба: «Кто из вас решится  
В путь-дороженьку пуститься?»

Все ребята отвечают:

«Не боимся мы угроз,  
И не страшен нам мороз!»

После этих слов ребята бегут из дома в школу (за черту на другой стороне). Морозы ловят и замораживают перебегающих. Осаленные сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил Мороз. Затем Морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом, по дороге вырывая замороженных ребят: дотрагиваются до них рукой, и те присоединяются к остальным игрокам. Морозы снова салят перебегающих ребят и тем самым мешают им вырывать замороженных. Во второй раз Морозы не говорят

весь речитатив, а только последнюю фразу: «Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»

После двух перебежек выбирают новых Морозов из пойманых ребят, а пойманных подсчитывают и отпускают. Игра начинается сначала. Водящих меняют 3—4 раза.

В конце игры отмечают ребята, не попавшиеся Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

### **Космонавты**

В разных концах зала кладут 4—5 больших обручей или чертят круги. Это посадочные места ракет, готовых огриваться в полет. Эти кружки можно обвести контурами ракет. Главным условием является то, что в одной ракете может поместиться два или три космонавта. Всем мест в ракетах не хватает. Дети берутся за руки, идут по кругу и хором произносят:

«Ждут нас быстрые ракеты,

Для прогулок по планетам.

На какую захотим —

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!

С последним словом все разбегаются и стараются быстрее занять места (вбежать в кружок, обруч) в одной из ракет. Опоздавшие собираются в центре круга, а занявшие места объявляют свои маршруты (например, Земля—Луна—Земля, Земля—Марс—Земля и др.). Эти названия можно заранее написать на борту ракет сокращенно: ЗЛЗ, ЗМЗ и т.д. Затем все собираются в общий круг, берутся за руки, и игра повторяется. Выигрывают те, кому удалось три трехкратном повторении совершить больше полетов.

### **Нарисуй солнышко**

В этой эстафетной игре принимают участие команды, каждая из которых выстраивается в колонну «по одному». У старта перед каждой командой лежат гимнастические палки по количеству игроков. Впереди каждой команды, на расстоянии 5—7 метров, кладут обруч. Задача участников эстафеты — поочередно, по сигналу, выбежать с палками, разложить их лучами вокруг своего обруча — «нарисовать солнышко». Дед Мороз командует: на старт, внимание, марш! Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

### **Заморожу**

Дети образуют круг. В середине круга — Дед Мороз. Ребята вытягивают руки вперед. Дед Мороз бежит по кругу, стараясь посохом задеть вытянутые ладони детей. Кого осалил, тот считается замороженным и выбывает из игры. Побеждает самый ловкий и внимательный.

### **Веселые ребята**

На противоположных сторонах площадки (зала) отмечают линиями два дома на расстоянии 15—20 метров один от другого. Между домами посередине площадки становится водящий. Стоя лицом к ребятам, которые располагаются за чертой, водящий громко считает: «Раз, два, три!» Все играющие говорят хором:

«Мы — веселые ребята,

По названию зайчуга,

Любим бегать и играть,

Ну, попробуй нас догнать!».

После этих слов дети бегут на противоположную сторону, за линию другого дома. Водящий ловит перебегающих.

Пойманые отходят в сторону. После этого водящий снова считает до трех, зайчата повторяют речитатив и перебегают обратно. После трех — четырех перебежек пойманых подсчитывают и отпускают в общий строй. В таком же порядке игра ведется дальше. Правилами запрещается салить ребят за границей их дома. Побеждает игрок, кого не осалили.

### **Любимая цифра Деда Мороза**

Под музыку все двигаются по кругу. По команде Дед Мороз хлопает в ладоши и выкрикивает любую цифру. Музыка останавливается. Все должны встать такой группой, какую цифру назвал Дед Мороз. Последней называется цифру «2». Все встают парами и танцуют полечку.

### **Кто кого перестанует**

Участники делятся на две команды: команда Деда Мороза и команда Снегурочки.

Команда Снегурочки под русскую пляску «наступает» на команду Деда Мороза.

Задача команды Деда Мороза, как только кончится музыка — поймать как можно больше играющих из команды Снегурочки. Оказавшиеся пойманными переходят в команду Деда Мороза. Теперь под мелодию «Барыни» «наступают» игроки из команды Деда Мороза. Игра идет до тех пор, пока в одной из команд не останется 1–2 человека.

### **Бег Снеговиков**

В этой игре должно участвовать не меньше 8 человек. Сначала выбираются два водящих — Снеговика. Остальные делятся на 2 команды и расходятся в разные стороны по краям площадки (5–10 метров). По сигналу с каждой стороны бегут по одному человеку, чтобы поменяться мес-

тами, а задача Снеговиков — полаять снежком в своего бегуна. Один подстерегает тех, кто бежит слева направо, другой — тех, кто справа налево. Если снежок попал в бегуна, то он должен остановиться «замороженный». Как только бегущего заморозят (или как только он добежит до цели), начинает бег следующий (с той же стороны). Выигрывает тот Снеговик, который «заморозил» больше игроков. А на место проигравшего Снеговика выбирают другого, и все начинается сначала.

### **Книжкины**

Это забавное состязание на снегу. Участникам перевязывают ноги чуть выше колен цветными кулаками или шарфами так, чтобы нельзя было сделать свободного шага. Концы шарфа даются в обе руки. Состязаются могут двигаться, переваливаясь с ноги на ногу или делая прыжки на обеих ногах. Чтобы выйти победителем, надо, не потеряв равновесия, обогнать соперника. Дистанция — 50 метров.

### **Валенки**

Для игры необходимы две команды по 10–15 человек. Каждой команде выдается пара валенок. Первый участник каждой команды обувает сначала один валенок, затем другой. Потом снимает валенок с левой ноги и отдает его своему соседу, тот его обувает на правую ногу. Когда в валенках окажутся ноги разных игроков, эта пара поднимает руки вверх и говорит: «С Новым годом!» Только после этого можно снять и отдать второй валенок. Та команда, которая быстрее поздравит всех с Новым годом, выигрывает. Игра проводится под песню «Валенки».

## **Старый и Новый год**

Выбирается ведущий, он становится в центр круга. Его руки вытянуты в разные стороны (одна рука символизирует старый, другая — Новый год). Все остальные играющие стоят в кругу, произносят слова, под которые ведущий поворачивается с закрытыми глазами. На кого в конце текста ведущий покажет руками, те меняются местами. Задача ведущего — занять свободное место.

Новый год уж наступает,

Старый год не уступает.

Мы заставить можем сами

Поменяться их местами.

Лишь до трех мы сосчитали —

Их местами поменяли.

Раз, два, три!

## **Прыжок в Новый год**

Перед игроками натягивается ленточка, символизирующая стык двух годов. Как только ведущий называет цифру «три», все делают прыжок «в Новый год», то есть перепрыгивают ленточку.

Новый год — любимый праздник,

Как красиво, посмотри.

В Новый год мы прыгнем вместе,

Как скажу я: раз — два — пять...

Новый год приходит в полночь,

На часы ты посмотри,

Как сойдутся стрелки вместе,

Дружно прыгнем: раз — два — раз!

Хороводы вокруг елки...

Ну-ка, елочка, гори!

Загорится наша елка,

Как услышит: раз — два — семь!

Мы устали долго ждать,

«Три» пора уже сказать.

Прыгнул кто, тот — молодец!

Кто не прыгнул — огурец!

## **Новое поздравление**

Каждой из двух команд вручают веревку, бельевые прищепки и наборы букв.

Задача игроков — необходимо как можно быстрее из букв составить новогоднее поздравление и развесить его на веревке. Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием и проявит фантазию и оригинальность в составлении поздравления.

## Сюжетно-ролевые игры

### Сказка

В этой игре количество участников должно быть не менее 10 человек.

Для игры возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще — тем лучше, идеально подходят — «Курочка Ряба», «Колобок», «Репка», «Теремок» и т.д.). Ведущий — Дед Мороз. Он будет читать. Из книжки на отдельные листочки выпишите всех героев сказки, включая, если позволяет количество человек, деревья, пеньки, речку, ведра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Дед Мороз начинает читать сказку, и все герои «оживают»...

### Угадай, чей голосок

Дети становятся в круг. Ведущий становится в круг и закрывает глаза. Ведущий указывает на одного из играющих, который должен будет произнести слова «скок, скок, скок». Все запоминают намеренного игрока. После этого играющие идут по кругу и поют: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг», — делают полный поворот и пропевают движение уже теперь в другую сторону, напевая «А как скажем «скок, скок, скок», — эти слова произносит заранее намеренный игрок, — угадай чей голосок!»

По команде ведущего «Можно!» ведущий открывает глаза и угадывает, кто сказал «скок, скок, скок», и указывает на него. Узнавший идет в середину, а ведущий на его место. Если ведущий не сумел угадать — игру повторяют заново.

### Белки, зайцы, мышки

В игре принимают участие 15–30 человек. Участники делятся на группы по 5 или по 10 игроков. Ведущий дает группам названия: белки, зайцы, мышки. Выбирается водящий. На расстоянии 5 метров друг от друга кладут 3 обруча. Это «домики» зверушек. Ведущий дает команду, например, «Белки — мышки!». Названные группы должны поместиться «домиками». Игрок, пойманный водящим, становится водящим, водящий присоединяется к той команде, из которой был пойманный. Ведущий может подать и такой сигнал: «Мышки, белки, зайцы!». Тогда все три команды должны покинуть свой «домик» и занять любой другой.

### Сова и звери

Выбирается водящий, который будет совой. Все остальные игроки изображают разных зверушек: мышей, птичек, лягушат, бабочек, зайчиков и белочек. Ведущий дает команду: «День!». Все звери бегают и прыгают. По второй команде: «Ночь!» все должны замереть и не шевелиться. Сова вылетает на охоту. Любой шелохнувшийся, засмеявшийся или сменивший позу игрок, замеченный совой, становится ее добычей. Побеждает игрок, оставшийся последним.

### Наряжаемся на бал

Все участники встают в круг и под музыку начинают передавать друг другу большую коробку, наполненную разнообразной одеждой. Чем неожиданнее будут предметы туалета (можно использовать детские панамки и челтики, пляжные шлепанцы, старые цветастые юбки, всевозможные платки и шали и т.д.), тем веселее будет игра. Музыка замолкает, и тот, у кого в руках оказалась коробка, должен не глядя достать одну вещь и надеть ее на себя. По оконча-

нии игра можно вручить призы за самый экстравагантный наряд, за новые тенденции в моде, за богатство расцветки, за сценический образ и т.д.

### **Птицы в клетке**

Ребята (мальчики) взяли за руки и сделали небольшой круг. Это клетка. А остальные (девочки) — птицы. Играет музыка. Клетка открывается и все птицы «влетают» и «вылетают». Как только музыка прекратилась, клетка закрывается (т.е. мальчики опускают руки и присаживаются). Кто попался в клетку, выбывает из игры (остается в кругу возле елки). И так до тех пор, пока не останется одна или две птицы.

Самая неуловимая получает приз от Деда Мороза.

## **Игры, развивающие координацию движений**

### **И внимание**

#### **Хохотунья**

Играет любое количество участников. Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг. В центре — водящий (Дед Мороз) с платочком в руках. Он кидает платочек вверх, пока он летит до земли все громко смеются, платочек на земле — все утихают. Только платочек коснулся земли, вот здесь — то и начинается смех, и с самых смешливых берется фант — это песня, танец, стих и т.д.

#### **Игра — шутка**

Все гости становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий (Дед Мороз) каждому на ухо говорит «утка» или «гусь» (в разброс, но слово «утка» надо сказать большему числу игроков). Затем он объясняет правила игры: «Если я сейчас скажу: «Гусь» — то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу. А если «Утка», то игроки, которых я назвал «Уткой», поджимают обе ноги». Куча — мала вам гарантирована.

#### **Цвета**

Игроки становятся в круг. Ведущий — Дед Мороз командует: «Коснитесь желтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел — выбывает из игры. Дед Мороз снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

### **Елочки бывают**

Украсили мы елочку разными игрушками, а в лесу елочки разные растут, и широкие, и низкие, высокие, тонкие.

Ведущий — Дед Мороз объясняет правила: «Вот если я скажу

«высокие» — поднимайте руки вверх,

«низкие» — приседайте и руки опускайте,

«широкие» — делайте круг шире,

«тонкие» — делайте круг уже.

А теперь поиграем!»

*(Дед Мороз играет, стараясь запутать детей).*  
Побеждает тот игрок, который ни разу не ошибся.

### **Удержи снежинку**

Реквизит: Ватные комочки, напоминающие снежинку.

Ведущий — Дед Мороз.

По сигналу ведущего участники начинают дуть снизу на комочек так, чтобы он летал как снежинка. Задача — не дать упасть «снежинке». Побеждает участник, удержавший «снежинку» в воздухе дольше всех.

### **Игра «Греемся»**

Ведущий обращается к ребятам:

«А на улице мороз —

Ну-ка все потерли нос!.. *(Трем носы)*

Ни к чему нам бить баклуши,

Быстро взялись все за уши!.. *(Беремся за уши)*

Покрутили, повертели,

Вот и уши отлетели!.. *(Вертим уши)*

У кого не отлетели,

С нами дальше полетели! *(Машем руками)*  
Головою покачали!.. *(Качаем головой)*

По коленкам постучали!.. *(Стучим по коленям)*

По плечам похлопали!.. *(Хлопаем по плечам)*

А теперь потопали!.. *(Топаем)*

Все танцуем просто класс

Русский танец ... *(Перепляс)*

### **Игра «Веселая разминка»**

Игра проводится под веселую подвижную музыку. Ведущий обращается к ребятам:

«Раз, два три, четыре, пять!

Начинаем мы играть,

Громче музыка играй,

Всем ребятам помогай!

В ладоши все похлопали... *(Хлопают)*

Ногами все потопали... *(Топают)*

Правой ножкой... *(Топают)*

Левой ножкой... *(Топают)*

И покружимся немножко... *(Кружатся)*

Друга за руки возьмем,

К нашей елочке пойдем... *(Идут к елочке)*

Улыбнулись, всем приятно,

А теперь пошли обратно... *(Идут обратно)*

Молодцы, ребята, браво!

Вы играете на славу!

От меня вам комплименты,

А от вас — аплодисменты!..

### **Под счастлиливой звездой**

На подвешенных к потолку звездах написаны числа.

Победителем этой игры станет тот, кто первый найдет сви-

сающую с потолка звезду с номером, объявленным ведущим. Игру можно проводить в течение всего вечера.

### **Зимняя картинка**

Ведущий вызывает две — три пары игроков. Игроки каждой пары усаживаются за стол рядом друг с другом. Одному завязывают глаза, кладут перед ним лист бумаги и дают ручку или карандаш в руку. Все остальные присутствуют задают каждой паре задание — нарисовать новогоднюю картинку, поздравительную открытку, портрет Деда Мороза и т.д. Игрок в каждой паре, у которого глаза не завязаны, внимательно следит за тем, что рисует его сосед, и говорит ему, куда вести ручкой, в какую сторону. Тот слушает и рисует то, что ему говорят. Побеждает пара, которая быстрее и лучше выполнит рисунок.

### **Игра «Снежинка»**

Дети передают снежинку по кругу и говорят:

«Ты лети, моя снежинка,  
Быстро, быстро по рукам.  
У кого моя снежинка,  
Тот сейчас станцует нам!»

После окончания слов, у кого из игроков осталась снежинка, тот танцует перед детьми.

В разнообразие игры можно добавить текст:

«Ты лети, моя снежинка,  
Быстро, быстро по рукам.  
У кого моя снежинка  
Тот сейчас слоет для нас!»

После окончания этих слов, игрок поет песню.

### **Новогодняя забава**

Раз-два — руки к пяткам! (*Руки к пяткам*)

Три-четыре — и к плечам! (*Руки к плечам*)

Раз-два! На колени! (*Руки на колени*)

Три-четыре! И к ушам! (*Руки к ушам*)

Хлоп-хлоп — в стороны! (*Руки в стороны*)

Шлеп-шлеп — вверх! (*Руки вверх*)

Топ-топ — «здорово!» (*Руки вперед*)

И веселый смех...

Все мальчишки — ха-ха-ха! (*Мальчишки: ха-ха-ха*)

А девчонки — хи-хи-хи! (*Девчонки: хи-хи-хи*)

Все мальчишки — хи-хи-хи! (*Мальчишки: хи-хи-хи*)

А девчонки — ха-ха-ха! (*Девчонки: ха-ха-ха*).

### **Повтори-ка**

В игре принимают участие 10—12 человек. Они становятся в одну линию. Первый участник выходит на середину и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т.д. Затем он встает на свое место, а на середину выходит второй игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое. Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры. Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу. Игрок, не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. Побеждает игрок, оставшийся последним.

### **Новогодний зоопарк**

Это игра-розыгрыш. Ведущий приглашает детей погулять в зоопарке и просит выполнять движения, которые он называет.



## Игры, развивающие речь и логическое мышление

### Телеграмма Деду Морозу

Ребяг просят назвать 13 прилагательных: «толстый», «рыжий», «горячий», «голодный», «вялый», «грязный» и т.д. Когда все прилагательные записаны, ведущий достает текст телеграммы, и вставляет в него недостающие прилагательные по списку.

Текст телеграммы:

«... Дедушка Мороз!

Все ... дети с нетерпением ожидают твоего ... прихода. Новый год это самый ... праздник в году.

Мы будем петь для тебя ... песни, танцевать ... танцы!

Наконец — то наступит ... Новый год!

Как не хочется говорить о ... учебе.

Мы обещаем, что будем получать только ... оценки.

Так что, открывай поскорее свой ... мешок и вручай нам ... подарки.

С уважением к тебе ... мальчишки и ... девчонки!»

### Елочные украшения

Мы с ребятами сыграем в интересную игру:

Тот, чем елку наряжаем, я детишкам назову.

Вы послушайте внимательно, и ответьте обязательно,

Если мы вам скажем верно, говорите «Да» в ответ.

Ну, а если вдруг — неверно говорите смело «Нет!»

— Разноцветные хлопучки?

— Одежда и полупки?

— Раскладушки и кроватки?

Поднимите руки вверх, перекрестите их, растопырьте пальцы, сделайте удивленные глаза. Замечательно! Эта картина называется «Одени первый раз увидели новогоднюю елку».

Сядьте на пол, возьмите себя за уши и оттяните их в стороны, громко похлопайте ступнями ног. Сцена называется «Мартышки встречают Деда Мороза».

Встаньте, отряхнитесь, выгните вперед правую руку, не убирая руки, уткнитесь в нее носом, левую руку спрячьте за спину и раскройте ее ладошкой вверх, повернитесь направо, наклонившись, возьмите своей правой рукой левую руку соседа. Картина называется «Слоникки водят хоровод».

### Идет, идет к нам Дед Мороз

Ведущий предлагает ребятам выучить слова и исполнить песню на мотив «В лесу родилась елочка». Постепенно все слова заменяются жестами. В конце получается песня без слов, состоящая из жестов.

Идет, идет к нам Дед Мороз,

К нам Дед Мороз идет.

И знаем мы, что Дед Мороз

Подарки нам несет.

Слова заменяются постепенно, в следующем порядке. Вместо слова «идет» необходимо топтать ногами, «Дед Мороз» — показывать длинную бороду, «мы», «нам» — показывать на себя, «подарки» — делать руками большой круг, «знаем» — подносить указательный палец ко лбу, «несет» — выставлять ладони вперед.

- Мармеладки, шоколадки?
- Шарикн стекляннне?
- Стулья деревянные?
- Плюшевые мишки?
- Буквари и книжки?
- Бусы разноцветные?
- А гирлянды светлые?
- Снег из ваты белой?
- Ранцы и портфели?
- Туфли и сапожки?
- Чашки, вилки, ложки?
- Конфеты блестящие?
- Тигры настоящие?
- Шинки золотистые?
- Звездочки лучистые?

### Игра «И я»

Ведущий читает стихи, а участники игры должны произносить «и я» после тех четверостиший, где это уместно.

Я люблю ходить по снегу,  
И люблю играть в снежки.  
Я люблю на лыжах бегать,  
А еще люблю коньки.  
Я люблю зимой и летом,  
Петь, играть и танцевать.  
А еще люблю конфеты  
Прямо с фантиком жевать.  
Я люблю лететь на санках,  
Так, чтоб ветер засвистел!  
Я сегодня наизнанку  
Шубу теплую надел.  
Я отгадывал загадки,

И подарки получал,  
Скушал много яблоч сладких,  
Ни минуты не скучал!  
И девчонки, и мальчишки  
В хоровод скорей бегут,  
А пушистые зайчишки  
Спят под елочкой в снегу.  
Так плясали наши ноги,  
Даже начал пол скрипеть,  
А в лесу в своей берлоге  
До весны заснул медведь.  
Наша елка вся в игрушках.  
Ах, какая красота!  
Громко хлопнула хлопущка,  
А внутри она пуста.  
Этот праздник новогодний  
Не забуду никогда.  
Сочинял весь день сегодня ---  
Получилась ерунда!

### Игра «Забавное знакомство»

Ведущий обращается к ребятам:

«Ой, ребята, извините,  
Меня, пожалуйста, простите.  
Всегда вежливым я был,  
А представиться забыл.  
Я любимец всех детей  
Добрый доктор... (Возможно: «Бармалей!»)  
Звать меня совсем не так! Как?  
Ну, а это не вопрос,  
Я хитроуший, рыжий... (Возможно: «Пес!»)  
Пес? Меня не обижайте

И быстрее сообразайте!  
Я бегу, дрожу от страха,  
Я — большая... *(Возможно: «Черепашка»)*  
Эх, меня вы удивили,  
И попались на подвох,  
Потому что называюсь  
Я — веселый... *(Возможно: «Скоморох!»)*

### **Игра «Новогодний калейдоскоп»**

Ведущий обращается к ребятам:

Есть одна игра для вас.  
Буду я читать стихи сейчас.  
Я начну — вы продолжайте  
Дружно хором отвечайте.  
На дворе снежок метет,  
Нынче праздник... *(Новый год)*.  
Мягко светятся иголки,  
Хвойный дух идет от... *(елки)*.  
Ветви слабо шелестят,  
Бусы яркие... *(блестят)*.  
Зимой в часы веселья  
Вишу на яркой ели я,  
Стреляю, точно пушка,  
Зовут меня... *(хлопушка)*  
Снег мы в шарики скатали,  
Вокруг елки поскакали.  
В эти зимние деньки  
Поняем мы в... *(снежки)*.  
Он и добрый, он и строгий.  
Бородой седой зарос.  
Красноносый, краснощекий  
Наш любимый... *(Дед Мороз)*.

С кем Мороз играет в прятки?  
В белой шубке, в белой шапке —  
Знают все его дочурку!  
Как зовут ее? *(Снегурка)*  
Закрутил на Новый год  
Молчаливый хоровод.  
Словно легкие пушинки,  
Вьются белые... *(снежинки)*.  
В новогодние деньки  
Было бы не скверно  
Встать на лыжи и — *(коньки)*  
Совершенно верно!  
Два березовых коня  
По снегу несут меня.  
Кони эти рыжи,  
А зовут их — *(лыжи)*.  
Пусть за домом вихри мчатся,  
Пусть летит в окешко снег.  
С Новым голом!  
С новым... счастьем!  
Мы спешим поздравить всех!

### **Игра «Это праздник — Новый год!»**

Ведущий обращается к детям: Сейчас я вам расскажу о праздновании Нового года. Если то, о чем я буду рассказывать, бывает на новогоднем празднике, все вместе сначала хлопаем в ладоши, и потом дружно кричим: «Это праздник — Новый год!». Но если то, о чем я буду рассказывать, не может быть на празднике Нового года, то вы все вместе сначала топаете, а потом дружно кричите: «Этого не может быть!». Итак, внимание!

На дворе снежок идет,  
 Это праздник — Новый год!  
 Дети: (Хлоп-хлоп-хлоп) Это праздник — Новый год!  
 К нам на елку ой-ой-ой,  
 Дед Мороз придет живой.  
 Дети: (Хлоп-хлоп-хлоп) Это праздник — Новый год!  
 А у дедушки есть внучка,  
 Она жадина и злючка.  
 Дети: (Топ-топ-топ) Этого не может быть!  
 Вместе мы под Новый год  
 Дружно водим хоровод!  
 Дети: (Хлоп-хлоп-хлоп) Это праздник — Новый год!  
 Наша елка всем на диво  
 Так нарядна и красива!  
 Дети: (Хлоп-хлоп-хлоп) Это праздник — Новый год!  
 На ней яркие игрушки,  
 Бусы, звездочки, хлопушки.  
 Дети: (Хлоп-хлоп-хлоп) Это праздник — Новый год!  
 На макушке, как всегда,  
 Сидит рыжая лиса.  
 Дети: (Топ-топ-топ) Этого не может быть!  
 Любит маленький народ  
 Зимний праздник — Новый год!  
 Дети: (Хлоп-хлоп-хлоп) Это праздник — Новый год!

## Народные игры

### И мы! (народная игра)

Ведущий объясняет правила игры: «Я буду рассказывать вам, что со мной произошло. Когда я сделаю паузу во время рассказа, вы должны сказать «и мы». Слушайте внимательно и думайте, где надо говорить «и мы», а где «нет».

Ведущий:

- «Пошел я однажды в лес...
- Все: «И мы!»
- Смогрю в кустах медведь ест малину...
- ...?
- Я как закричу...
- И мы!
- Медведь, как зарычит...
- ...?
- Да как побегит...
- ...?
- И я дальше пошел...
- И мы!
- Смогрю дятел на сосне головой об нее стучит...
- ...?
- Я, как свистну...
- И мы!
- Дятел испугался и улетел...
- ...?
- А я дальше пошел...
- И мы!

Поняв правила игры, участники сами могут придумать рассказы и выполнять роль ведущего.

## **Арина**

Играющие встают в круг, в середине волящий — Арина. Ей завязывают глаза. Играющие говорят хором:

Долгая Арина, встань выше овина,  
Рученьки сложи, чье имя укажи!  
Арина ходит, приговаривая:  
Хожу, гуляю вдоль караваю,  
Вдоль по караваю, кого найду, узнаю!

Затем, коснувшись одного из играющих, старается отгадать его имя. Чье имя отгадает, тот будет Ариной.

## **Баба Яга**

Волящий — Баба яга — находится с завязанными глазами в центре начерченного круга. Играющие ходят по кругу, не заходя в него. Один из играющих произносит:

В темном лесу избушка  
Стоит задом — наперед.  
В той избушке есть старушка,  
Бабушка Яга живет.  
У нее глаза большие,  
Дыбом волосы стоят.  
Ух и страшная какая,  
Наша Бабушка Яга!

На последнем слове играющие входят в круг и прикасаются к Бабе яге. Она старается кого-либо поймать. Пойманный становится Бабей Ягой.

## **Башмачник**

Играющие становятся в круг и берутся за руки. В середине круга садится на скамеечку «башмачник» и делает вид, будто шьет сапоги, приговаривая:

— Хорошенькие ножки, хорошенькие ножки, примерьте сапожки!

В это время играющие быстро ходят по кругу, произнося следующие слова:

— Примеривай, примеривай!

После этого «башмачник» должен, не вставая со своего места и не передвигая скамейки, протянув руку, поймать кого-нибудь из участников игры. Пойманный и «башмачник» меняются местами.

## **В углы**

Четверо играющих стоят по углам, а один — в центре. По сигналу: «Угол на угол! Ку-ка-ре-ку!» все перебегают из угла в угол, а центральный играющий старается занять любой из углов. Тот, кто остался в центре, — проигравший. Выбрав себе замену — любого из играющих — он выбывает из игры.

## **Жмурки**

Выбирается «жмурка». Ему завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и «жмуркой» происходит диалог.

— Кот, Кот, на чем стоишь?

— На квашне.

— Что в квашне?

— Квас.

— Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал — тот становится «жмуркой».

### **Скакалка**

Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство. Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,

Чтобы вырос лен высок,

Прыгайте как можно выше.

Можно прыгать выше крыши.

### **Масло**

Один из играющих — «масло» — садится на салазки, а другой — возит его. Остальные стремятся «отведать масла» и с этой целью стараются дотронуться до него. Возница зашицает «масло», причем если он до кого —нибудь дотронется, то последний становится «маслом», а бывший «маслом» — возит.

### **Орешек**

Играющие делятся на две равные партии. Одна из них занимает возвышенность — «крепость», другая нападает и старается выгнать играющих из нее. Если нападающие занимают «крепость», кричат:

— Наш город Орешек!

Вытесненные же из «крепости» сами начинают ее осаживать, и так далее.

### **С города долой!**

Из снега делается возвышенное место. На нем должно поместиться двое играющих. Один из играющих взбегает наверх. Это — «царь». Другие стараются стащить его оттуда с криком: «Шиш с города долой!». «Царь» защищается. Если кто-нибудь взобрался на кучу, он кричит: «Шиш с города долой — я сам городской!» — и сталкивает «царя». Игра продолжается.

### **Бабка**

Играющие загадывают друг другу загадки, причем загадка произносится вслух, но отгадать ее должен только рядом стоящий, который в свою очередь загадывает загадку своему соседу и так далее. Не отгадавший трех, пяти или десяти загадок штрафуется. Ему назначают выполнить какое-либо задание (слететь, сплясать, подмести пол и т. п.).

### **Гуськи**

Играющие становятся в круг. В середине круга — «дедка». В руках у него бумажка или платок. «Дедка» машет платком, остальные приговаривают:

Сошлись гуси-гусаки

Вокруг дедки у реки.

Стали гоготать,

Дедке кричать:

— Дедка, дедка, пощади,

Нас, гусятков, не щипли.

Дай нам платочек,

Денег мешочек.

«Дедка» дает одному из играющих бумажку и говорит:

На, сумочку поддержи,  
Денежки не оброни.

Другому он дает платочек и говорит:

На, платочек поддержи,  
Мне головку завяжи,

Раз пятнадцать поверни.

Получивший платок завязывает «дедке» глаза, подталкивает его, чтобы «дедка» вертелся. В это время дети передают друг другу бумажку. Верчение «дедки» и передача бумажки прекращаются одновременно. Дети кричат «дедке»:

Дедка, дедка!  
Бумажка пропала.  
Кому попала?

«Дедка» старается угадать. Если он угадывает, то «дедкой» становится тот, у кого в руках была бумажка, если нет, то он опять выполняет роль «дедки». А имеющий бумажку подходит к «дедке», дотрагивается до него три раза и говорит:

Меня дедка не узнал,  
Старым делом снова стал.

«Дедка» еще раз вертится, а играющие поют:

Гуси-гусаки летели  
Над дедкиной головой,  
Золото теряли,  
Дедке кричали:  
--- У меня, у меня,  
Погляди, дед, на меня.

При последних словах «дедка» срывает повязку и с открытыми глазами должен угадать, у кого бумажка. Все делают вид, что передают бумажку, стараясь ввести «дедку» в заблуждение. «Дедка» просит показать руки. Попавшего с бумажкой в руках приветствуют:

Здорово, дед,  
Ты не гусак, а дед.

Он становится «дедкой», игра начинается снова.

### Дедушка-рожок

Один из играющих — «дедушка-рожок» (водящий). Ему отводится дом. Затем все остальные играющие делятся на две равные партии, расходятся на две противоположные стороны, по бокам «дома» водящего. При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем самым свой «дом». Свободное пространство между домами называется полем. Когда для игры все готово, «дедушка-рожок» из своего «дома» спрашивает:

— Кто меня боится?

— Никто, — отвечают играющие и перебегают из одного своего «дома» в другой через поле, подпрыгивая при этом водящего:

--- Дедушка-рожок на печи дыру прожег.

Водящий ловит перебегающих и пойманных отводит в свой «дом». Перебегающие могут выручать пойманных: пока водящий занят ловлей кого-либо из бегущих, один из играющих подбегает к «дому» водящего и дотрагивается рукой до пойманного, который после этого считается вырванным и может снова присоединиться к своей группе. Когда водящий переловит всех, тогда водить в следующей игре начинает пойманный прежде других. Иногда же

пойманные водящим становятся его помощниками и вместе с ним ловят остальных играющих.

### **Прялица**

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. В середине круга стоит «жених». Играющие ходят по кругу, приговаривая:

Прялица, корюцца моя.

С горя выброшу на улицу тебя;

Стану прясть да попрядывать,

На беседушку поглядывать.

После этих слов «жених» выбирает себе «невесту». Игра продолжается (другой «жених» выбирает себе «невесту»).

### **Слепая курица и чулок**

Выбирают «слепую курицу» и «чулок». Остальные играющие изображают «краски» и сообщают свои названия «чулку». «Краски» становятся в ряд, а «чулок» и «слепая курица» перед ними. Затем «чулок» закрывает руками глаза «слепой курице» и вызывает какую-нибудь «краску». Вызванная «краска» тихо подкрадывается к «слепой курице» и, слегка щелкнув ее по лбу, становится так же тихо опять на свое место. После того «чулок», повернув лицом к себе «слепую курицу», открывает ей глаза и спрашивает, кто ее щелкнул. Если «слепая курица» угадает, то щелкнувший заменяет ее. Затем «краски» меняют свои названия, которые снова сообщают «чулку». Если же «слепая курица» ошибется, то продолжает водить, пока не угадает.

### **Слепой козел**

Играющие выбирают считалкой «слепого козла». Ему завязывают глаза и подводят к двери. Он начинает в нее стучать. Играющие спрашивают:

— Кто здесь?

Он отвечает:

— Слепой козел.

Тогда один из играющих подходит к «козлу» и говорит:

Слепой козел

Не ходи к нам на двор.

Поди в кут,

Где холсты ткут.

Там тебе холстик дадут.

«Козел» начинает бить в дверь ногами. Играющие снова спрашивают:

— Кто здесь?

«Козел» отвечает:

— Афанас.

Тогда все играющие говорят:

Афанас,

Не бей нас!

Афанас,

Ходи по нас! (*Т.е. догоняй нас*).

С последними словами один из играющих слегка ударяет ладонью «козла» по спине и бежит прочь. «Козел» начинает искать ударившего. Всякий пойманный «козлом» считается виноватым и должен стать «слепым козлом».



## **Интеллектуальные игры**

### **Снежное лакомство**

Самое любимое лакомство Снегурочки — мороженое. Дети называют по очереди сорта мороженого. Кто задумается больше, чем на 5 секунд, проигрывает.

### **На приз Нового года**

Приз Нового года лежит на столе. Все, кто хочет получить приз, выстраиваются в одну шеренгу. Дед Мороз их просит заложить руки за спину и по его команде начать отсчитывать про себя секунды. Ровно через 2 минуты, т.е. через 120 секунд, каждый отсчитывающий это время поднимает руку. У деда Мороза заведены сигнальные часы и секундомер для этого контроля. Приз достается тому, кто наиболее точно отсчитал 120 секунд. Эта задача только кажется легкой. Побеждает тот игрок, кто наиболее точно отсчитал 2 минуты.

### **Игра — сюрприз «Песни в шляпе»**

Выходит ведущий со шляпой в руках.. Обращается к игрокам: «В этой шляпе находятся разные словечки. Вы по очереди их достаете, читаете, вспоминаете и посте строчки из песен, где встречаются эти слова. Но песни должны быть о зиме, новогоднем празднике.

В шляпе находятся слова: елочка, хоровод, мороз, иней, конь, потолок и другие. Начинает Дед Мороз. Побеждает тот игрок, кто споет больше песен.

### **Корзина подарков**

Игрок, поворачиваясь к соседу справа, соединив руки и изображая корзину, спрашивает: «Вот моя корзина, в ней лежит...» Игрок заканчивает фразу существительным, рифмующимся со словом «корзина». Например: «Вот моя корзина, в ней лежит картина!» Далее игра продолжается с заданием, в принципе эстафеты. Кто не может справиться с заданием, выбывает из игры.

## Спортивные игры, соревнования, эстафеты

### Эстафета «Снежная забава»

Реквизит: 18 поролоновых мячей (имитация снежков), 2 корзины, 18 обручей.

Перед каждой командой лежит по 9 обручей, в метре от последнего стоит капитан с корзиной. Первые участники с мячом в руках добегают до 1-го обруча, встают в него, бросают мяч в корзину капитана, забирают обруч, возвращаются к команде. Следующие игроки бросают мяч уже из 2-го обруча и т.д. Вместе с последним участником возвращается и капитан. Учитываются время прохождения дистанции и количество попаданий мячом в корзину.

### Эстафета «Хоккей»

Реквизит: 2 клюшки, 2 шайбы, 2 ворот, 8 кеглей.

Участник ведет клюшкой шайбу, «змейкой» огибая 4 кегли; дойдя до линии (немного дальше последней кегли), бьет по воротам (расстояние 3 м) и по прямой возвращается к команде, передает клюшку следующему игроку, который и продолжает эстафету. Оцениваются время прохождения дистанции и количество попаданий в ворота.

### Соревнование «Мужички-снеговички»

Реквизит: 2 обруча, 6 белых картонных коробок (фрагменты снеговиков), 2 морковки (можно взять настоящие, можно смастерить из картона), 2 ведра (или 2 шляпы), 2 шарфа, 2 метлы, 2 подставки для метел, 2 фломастера.

Перечисленные предметы лежат возле старта, разложенные на 2 кучки. По сигналу ведущего участники обеих ко-

манд начинают собирать снеговиков (оживлять слуг зимы);

— первые игроки несут обручи к месту сборки снеговика;  
— вторые игроки ставят в обручи 1-ю коробку (1 фрагмент снеговика);

— третьи игроки ставят 2-ю коробку (2-й фрагмент);

— четвертые игроки ставят 3-ю коробку (3-й фрагмент);

— пятые игроки рисуют картонному снеговика глаза, брови, рот;

— шестые игроки укрепляют нос-морковку (во фрагменте головы картонного снеговика заранее прорезается отверстие, но не до конца, а так, чтобы его легко было продавить во время соревнования);

— седьмые игроки подвязывают шарф;

— восьмые игроки надевают на снеговика ведро (или шляпу);

— девятые игроки несут подставку под метлу;

— десятые игроки укрепляют метлу.

Та команда, которая заканчивает соревнование первой, получает очко.

### Прокатись на мяче

Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека. Каждая «тройка» игроков получает тугой волейбольный мяч. Ведущий — Дед Мороз. По его сигналу один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Группа, первая дошедшая до финиша, побеждает.

### **Зимний мни — биатлон**

Проводится это соревнование там, где есть небольшая горка и достаточно места для штрафного круга, который надо проложить заранее. Участники по очереди должны: съехать на лыжах с горки (упал — штрафное очко); сбить не более чем 3 снежками городок, поставленный на расстоянии 3 метров от размеченной линии (если не сбил — пробегает штрафной круг); пройти на лыжах «змейкой» между 5 флажками и добраться до финиша.

Побеждает тот, кто быстрее одолеет дистанцию и наберет меньше штрафных очков.

### **Тройки**

По кругу прокладывается три параллельные лыжни. Участники игры делятся на две команды, а каждая команда — на тройки. Команды занимают исходные позиции на противоположных сторонах круга. На старт становятся первые тройки. Лыжники оставляют палки и берутся за руки. По сигналу они начинают идти по кругу. Пройдя круг, передают эстафету следующим тройкам. Выигрывает команда, которая через несколько кругов сзади приблизится к команде соперника.

### **Змейка**

Две команды выстраиваются в колонны за стартовой линией. Перед каждой из них на дистанции 50 метров стоят пять стоек или флажков, которые нужно обежать «змейкой» туда и обратно. По сигналу руководителя первые игроки каждой команды пускаются в путь, стараясь пройти дистанцию как можно быстрее и не сбить флажки. Возвращаясь к линии старта, они касанием руки передают эстафе-

ту следующему участнику. Выигрывает та команда, которая финиширует первой.

### **С горки — на горку**

Наверху достаточно просторной горки выстраиваются две команды поодаль друг от друга. По сигналу руководителя игроки съезжают вниз, а затем взбегают на вершину горки и касаются рукой следующего игрока, и тот начинает спуск. Побеждает команда, первой закончившая соревнование и не имеющая падений.

### **Зимний футбол**

Площадка делится на две части, ворота можно сделать из ящиков или коробок, заранее готовятся снежки. Две команды (до 5 человек) стараются забросить снежки в ворота противника. При этом черту переходить нельзя. Если площадку не делить на две части, то условия игры можно изменить: игрок покидает площадку, если в него попали снежком, но цель остается та же — поразить ворота противника.

### **Снежный дартс**

Вертикально устанавливают щит, расчерченный на квадраты с написанными цифрами. Игрок берет битую (клошку), кладет в заранее отмеченное место снежок и старается попасть снежком в щит, набирая баллы. Если нет снежков, то можно воспользоваться шайбой, однако тогда расстояние до щита должно быть больше.

## **Зимние забавы**

### **Снежные узоры**

Для игры понадобится большая стена, в которую можно кидать снежки. Нужно снежками «нарисовать» какую-нибудь несложную картинку, например, елочку или домик. У кого это получится быстрее и лучше, тот и выиграл.

### **Снежки**

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.

### **Снайперы**

На листе фанеры рисуют тигра с раскрытой пастью. Определяют расстояние, с которого будут кидать снежками. Закрепляют мишень, прислоняя ее к стене или забору. Каждый игрок имеет право на три выстрела. Надо попасть в пасть тигра. Побеждает игрок, попавший в цель три раза.

### **Скатай снежный ком**

Игроки делятся по парам. Задача — в течение 5 минут скатать самый большой снежный ком. Побеждает пара, первая выполнившая задание.

### **Снеговик**

Из снежных комов лепится снеговик, на голову одевается ведро. Определяется расстояние — 8 метров. По сигналу ведущего игроки пытаются сбить снежками ведро с головы снеговика. Участники стреляют по очереди, делая по 5 выстрелов.

Побеждает игрок, сбивший ведро.

### **Засада**

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, считается убитым и падает на снег. Пробегающим разрешается отстреливаться, но их выстрелы не зачитываются, они холостые, даже если попали в сидящих в засаде. Потом команды меняются ролями. Ведущий подсчитывает число «убитых» с той и другой стороны и объявляет победителей.

### **Снежками по мячу**

Две команды выстраиваются друг против друга на расстоянии 10 метров. На середине, между ними большой мяч. По сигналу ведущего, команды кидают по мячу снежками. Побеждает команда, в чью сторону мяч скатится больше.

### **Гонка снежных комов**

На старте выстраиваются игроки. Перед каждым большой снежный ком. По сигналу ведущего участники начинают катить снежный ком к финишу. Побеждает игрок, пришедший первым.

## **Снежная баба**

Из снега лепится снежная баба, в ней палочкой протыкают дырку и пропускают веревку.

Команды с одинаковым числом участников, по сигналу ведущего, начинают тянуть веревку, каждый в свою сторону. Побеждает команда, на чью сторону упадет большая часть снежной бабы.

## **Льдинка**

Игроки становятся в круг, в центре — водящий. Перед ним кусок льдины или большая сосулька, ударом ноги надо выбить ее из круга. Играющие стбивают льдинку, мешая водящему. Побеждает водящий, если продержится одну минуту.

## **Штурм крепости**

Из снега строится крепость или снежная стена. Играющие одной команды — защитники крепости, другой — нападающие. Участники запасаются снежками. Начинается штурм. В кого попали снежком, считается убитым и выбывает из игры. Побеждают штурмующие, если они ворвутся в крепость и перестреляют защитников, если же защитники перебьют нападающих, то побеждают они.

## **Игры на лыжах**

### **Проложи железную дорогу**

Участники игры выстраиваются в шеренгу на расстоянии 1 метра друг от друга и по сигналу руководителя ступающим шагом проходят отмеченное расстояние (по вашему усмотрению), прокладывая «железную дорогу», т. е. лыжно. Выигрывает тот, у кого она будет ровнее и чище.

### **Синие и желтые**

Участники игры делятся на две команды: «синие» и «желтые». Все выстраиваются в шеренгу вдоль одной линии. На расстоянии 50 метров от нее (или как позволяет местность) на снежном холмике кладут синие и желтые палочки (флажки) — по числу игроков. По сигналу руководителя все бегут к холмику, берут палочку цвета своей команды и возвращаются обратно. Выигрывает та команда, все игроки которой первыми соберутся с палочками на линии старта.

### **Веселые лыжники**

Игра проводится на невысокой пологой горке. Участники спускаются на лыжах без палок парами (или тройками), взявшись за руки. Те, кто проехал дальше всех, побеждают.

## Игры на коньках

### Ласточки

Участники выстраиваются в шеренгу, по сигналу руководителя разбегаются и от размеченной линии скользят «ласточкой»: на одной ноге, туловище наклонено вперед, руки в стороны. Побеждает тот, кто сумеет в этой позиции проехать дальше других.

### Вперед — назад

Участники игры становятся на старте парами (лицом друг к другу). Задача — преодолеть влвом дистанцию 30—50 метров до флажка, а потом обратно таким образом, когда один движется спиной вперед, а другой лицом вперед, толкая первого. Достигнув флажка, они меняются ролями. Выигрывает пара, которая первая вернется к исходной линии.

### Карусель

Играющие на коньках делятся на две команды, берутся руками за канат. Одни стоят — лицом в одну сторону, другие — в противоположную. Все двигаются, образуя карусель. Крайнему участнику одной из шеренг надо догнать игрока впереди бегущей команды. Побеждает шеренга, участник которой догнал соперника.

### Догони колокольчик

В игре участвуют 5—10 человек. Выбирается водящий, одному из игроков дается колокольчик. Он имеет право передавать его любому из участников игры. Задача водящего: поймать колокольчик с колокольчиком. Тот, у кого отобразили колокольчик, становится водящим. Побеждает игрок, который ни разу не был водящим.

## Игры на санках

### Кто дальше?

Участники игры по одному съезжают на санках с небольшой пологой горы в любом положении — сидя или лежа. Можно во время спуска помогать толчками (но не ставить ноги на снег). Побеждает тот, кто дальше всех прокатится до полной остановки саней.

### Меткий стрелок

На горке в 4—5 метрах от трассы внизу спуска устанавливают щит с нарисованной мишенью из трех концентрических кругов. Соревнующиеся поочередно спускаются на санках, стараясь попасть снежками в мишень. За попадание в большой круг — 1 очко, в средний — 2 очка, в малый — 3 очка. Каждый имеет по 3 попытки. Выигрывает тот, кто наберет больше очков за 3 спуска.

### Кто быстрее?

Размечается дистанция (50—100 метров). Играют 2 команды. Каждая из них делится на пары, в которых один должен везти на санках другого. По сигналу руководителя первые пары обеих команд проходят дистанцию; у флажка они меняются: тот, кто вез сани, занимает место сидящего — и возвращаются к старту. Сани передаются следующей паре. Побеждает команда, первой прошедшая всю дистанцию.

### Тяни-толкай

На санки спиной друг к другу садятся два игрока одной команды.

Задача: как можно быстрее добраться до финиша, отталкиваясь только ногами (один игрок едет лицом к финишу, второй — спиной).

## Список использованной литературы

1. Г.Болонов, Н.Болонова «Сценарии спортивно-театрализованных праздников» книга 2 Москва «Школьная Пресса» 2004 г.
2. В.Володченко «Игры нашего двора» Москва «Дом» Информационно-издательский концерн «Российская газета» 1998 г.
3. «Знакомство детей с русским народным творчеством» Санкт-Петербург «Детство-Пресс» 2004 г.
4. «Игры наших детей» Москва «Культура и спорт» Издательское объединение «ЮНИТИ» 1996 г.
5. «Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки» № 10 2005 г.
6. «Когда приходит Новый год» г. Минск ИООО «Красико-Принт» 2003г.
7. Материалы из Интернет
8. «Сценарий и репертуар» выпуск 18 (35)
9. «Сценарий и репертуар» выпуск 19 (36)
10. «Сценарий и репертуар» выпуск 19 (36) 2005 г.
11. «Чем развлечь гостей» 1(26) 2003 г.
12. «Чем развлечь гостей» 5(36) 2004 г.
13. «Чем развлечь гостей» 5(42) 2005 г.

## Содержание

Подвижные игры .....	3
Сюжетно-ролевые игры .....	10
Игры, развивающие координацию движений и внимание .....	13
Игры, развивающие речь и логическое мышление .....	19
Народные игры .....	25
Интеллектуальные игры .....	34
Спортивные игры, соревнования, эстафеты .....	36
Зимние забавы .....	40
Игры на лыжах .....	43
Игры на коньках .....	44
Игры на санках .....	45
Список использованной литературы .....	46