

### [Картотека подвижных игр с детьми на тему: «Зима».](#)

Подборка игр на зимнюю тематику для проведения как в помещении, так и на прогулке.

#### [Игра «Снеговик»](#)

Давай, дружок, смелей, дружок, Идут по кругу, изображая, будто катят

Кати по снегу свой снежок. перед собой снежный ком,

Он превратится в снежный ком, «Рисуют» руками большой круг.

И станет ком снеговиком. «Рисуют» снеговика из трех комков.

Его улыбка так светла! Широко улыбаются.

Два глаза, шляпа, нос, метла. Показывают глаза. Прикрывают голову

Ладонью, дотрагиваются до носа.

Но солнце припечет слегка – Медленно приседают.

Увы! – и нет снеговика. Разводят руками, пожимают плечами.

#### [Игра: «Снежки».](#)

Цель: Развитие общей и мелкой моторики.

Педагог предлагает детям поиграть в снежки: «Смять большой лист бумаги получился снежок, а теперь попади в цель (на ковре лежит обруч)».

#### [Игра «Замороженные».](#)

Дети выбирают Деда Мороза со считалкой.

Кто в шубе?

Кто в шапке?

У кого красный нос?

Это ты — Дед Мороз!

После слов: - Дед Мороз, Дед Мороз!

Бабу снежную принес!

Баба, баба-снеговуха,

разбегаются, а до кого Дед Мороз дотронется, тот «заморожен» (садится на стульчик).

### Игра «Льдинки, ветер и мороз».

Дети стоят парами лицом друг к другу, стучат ладошками и говорят:

Холодные льдинки,  
Прозрачные льдинки.  
Искрятся и звенят:  
Динь! Динь! Динь!

На слова педагога «ветер» дети разбегаются под музыку. На слово «мороз» — строят льдинки.

### «Не будите медведя»

Цель: учить бегать легко, обегая предметы, меняя направление и темп движения, увертываясь от водящего, с сохранением равновесия после внезапной остановки; формировать волевые качества личности детей (смелость, решительность, уверенность в своих силах); способствовать совершенствованию деятельности сердечно-сосудистой и дыхательной систем организма ребенка; способствовать тренировке артикуляционного аппарата.

Ход игры: Из числа играющих выбирается медведь. На одном краю площадки обозначается дом медведя – берлога, в которой он спит. На другом – встают дети. Играющие хором читают стихотворение И. Токмаковой

- Как на горке - снег, снег,  
И под горкой - снег, снег,  
И на елке - снег, снег.  
А под снегом спит медведь.  
Тише, тише... Не шуметь.

Во время произнесения текста игроки идут к «берлоге», имитируя скольжение на лыжах. По сигналу взрослого: раз-два-три – лови! Ребята стараются убежать от «проснувшегося» медведя и вернуться на линию старта. Выигрывают те дети, кому удастся большее количество раз остаться непойманными.

### "Снег кружится".

Цель - научить соотносить собственные действия с действиями товарищей в соответствии с текстом. Ход игры.

Снег, снег кружится, Дети кружатся, затем приседают.  
Белая вся улица. Дуют, изображая, как дует ветер.

Собрались мы в кружок, Разлетелись "снежинки" в разные стороны.  
Завертелись, как снежок.

(Игра проводится 3—4 раза.)

### "Дед Мороз"

Цель - привить умение выполнять характерные движения.

Ход игры:

Я — Мороз Красный Нос, Дети прыгают навстречу воспитателю, как зайчики.

Бородою зарос.

Я ищу в лесу зверей.

Выходите поскорей!

Выходите, зайчики!

Заморожу! Заморожу! Воспитатель пытается поймать ребят.

Игра повторяется. Каждый раз Дед Мороз приглашает выходить из леса новых зверей (мишек, лисичек...).

### "Два Мороза"

Цель - научить бегать врассыпную, развить навыки пространственной ориентации, быстроту и ловкость.

Ход игры: Дети делятся на две группы, располагаясь в противоположных сторонах помещения. В середине братья Морозы:

"Мы — два брата молодые,

Два Мороза удалые:

Я — Мороз Красный Нос,

Я — Мороз Синий Нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?"

Дети:

"Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!"

Дети перебегают из одного конца помещения в другой. Морозы их ловят.

### "Зимние забавы"

Цель - развить координацию речи с движением, общие речевые навыки.

Ход игры:

Мы бежим с тобой на лыжах, Дети изображают ходьбу на лыжах.

Снег холодный лыжи лижет.

А потом — на коньках, Дети изображают бег на коньках.

Но упали мы. Ах! "Падают".

А потом снежки лепили, Стоят, сжимают воображаемый снежок ладонями.

А потом снежки катали, Катят воображаемый комок.  
А потом без сил упали. "Падают".  
И домой мы побежали. Бегут по кругу.  
Н. Нищева.

### [«Не заморозь руки».](#)

Цель: развить ловкость, волю.

Оборудование: волшебная палочка Снегурочки.

Дети стоят в кругу. Ребенок должен быстро убрать руки до того, как Снегурочка дотронется до них палочкой.

### [«Белые медведи»](#)

Цель игры: укрепление опорно-двигательного аппарата, развитие ловкости и координации движения. Перед началом игры дети под руководством воспитателя сносят снег с игровой площадки в одно место и строят снежную горку (высота этой горки и крутизна склона зависит от возраста играющих). Воспитатель объясняет, что дети на время игры стали «белыми медведями». Они поднимаются по склону на снежную горку на четвереньках, переваливаясь (подобно медведям) с бока на бок. Достигнув вершины, дети встают на ноги и сбегают вниз. Игра может проводиться без правил, а воспитатель оценивает качество подъема и спуска «белых медведей».

Вариант игры: подъем на горку и спуск может проводиться с учетом скорости.

### [«Снежинки и ветер»](#)

Цель игры: развитие воображения ребенка, внимательности, умения играть в коллективе.

Игру хорошо проводить по первому выпавшему снегу, предварительно показав детям в окно, как падает снег, обратить их внимание на полет снежинок. Именно «снежинками» становятся дети, выходя на игровую площадку. Они берутся за руки, образуя круг, который может двигаться в разные стороны. Воспитатель говорит: «Ветер сильный подул!.. Разлетайтесь, снежинки!..» По этому сигналу воспитателя начинается собственно игра: дети разбегаются в разные стороны по игровой площадке, как снежинки, уносимые ветром, расставляют в стороны руки, бегают, крутятся подобно снежинкам. Через некоторое время воспитатель говорит: «Ветер стих!.. Возвращайтесь, снежинки!..» По этому сигналу дети спешат вернуться, снова взяться за руки, образовав круг. Вариант игры: каждый ребенок должен хорошо запомнить свое место в круге, место своего соседа, а после второго сигнала воспитателя занять именно свое место.

### [«Не упади на льду!..»](#)

Цель игры: обучение передвижению по гладкой поверхности льда, развитие ловкости и координаций движений.

На игровой площадке воспитатель выбирает уже готовую очищенную от льда небольшую гладкую ледяную поверхность. Воспитатель предлагает детям:

1. Пройти по гладкой поверхности ледяной дорожки 1—1,5 м скользящим шагом, не отрывая подошвы от поверхности, и постараться не упасть.
2. Ребенок после разбега (2—3 шага) старается проскользнуть немного на подошве по ледяной дорожке.

Во время выполнения упражнений воспитатель обязательно должен страховать детей от падения.

### «СНЕЖНАЯ КАРУСЕЛЬ»

Цель: развитие чувства ритма, умения ориентироваться в пространстве.

Ход игры: взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом всё быстрее, в конце концов — бегут. После того как играющие пробегут по кругу несколько раз, взрослый предлагает им изменить направление движения, говоря: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться медленно, а потом всё быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и опускают руки. После небольшого отдыха игра возобновляется.

### «ЗИМА ПРИШЛА!»

Цель: развитие ловкости, находчивости, умения действовать по команде.

Ход игры: дети разбегаются по площадке и прячутся, присаживаясь на корточки за снежными валами, горкой, снеговиком и т.д. Взрослый говорит: «Сегодня тепло, солнышко светит, идите гулять!» Дети выбегают из укрытий и разбегаются по площадке. На сигнал: «Зима пришла, холодно! Скорее домой!» — все бегут на свои места и снова прячутся.

### «БЕРЕГИСЬ, ЗАМОРОЖУ!»

Цель: развитие быстроты, умения ориентироваться в пространстве.

Ход игры: все играющие собираются на одной стороне площадки, и взрослый с ними. «Убегайте, берегитесь, догоню и заморожу!» — говорит он. Дети быстро бегут к противоположной стороне площадки, чтобы спрятаться в доме.

### «НАЙДИ СНЕГУРОЧКУ!»

Цель: развитие внимания, памяти.

Материал: кукла «Снегурочка»

Ход игры: взрослый наряжает куклу Снегурочкой и прячет её на участке так, чтобы никто из детей не знал об этом. Во время прогулки взрослый говорит о том, что сегодня к ним в гости обещала прийти Снегурочка, она хочет поиграть и поплясать с детьми. Наверное, она уже пришла и спряталась, чтобы её поискали. Когда ребёнок найдёт Снегурочку, он играет и танцует с ней.

### «МОРОЗ-КРАСНЫЙ НОС»

Цель: развитие ловкости, быстроты, воспитание выдержки, терпения.

Ход игры: на противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, и в одном из них располагаются играющие. На середине площадки лицом к ним становится водящий — Мороз-Красный нос (взрослый). Он произносит;

Я Мороз-Красный нос!

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам Мороз!» После этого они бегут через площадку в другой дом, а Мороз догоняет и старается их заморозить (коснуться рукой). «Замороженные» останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят так до окончания перебежки. Игра повторяется несколько раз.

### «СНАЙПЕРЫ»

Цель: формирование точных движений, обучение метанию, развитие мышц рук.

Материал: снежный вал, яркая игрушка.

Ход игры: на верхний край снежного вала или стенки кладут яркий кубик, кеглю или другой предмет. Можно поставить для сбивания несколько одинаковых или разных предметов. Дети должны сбить предметы снежками.

### «РАЗ, ДВА, ТРИ — ЛОВИ!»

Цель: развитие ловкости, быстроты, укрепление дыхательной системы.

Материал: снежный вал или сугроб.

Ход игры: дети становятся на одной стороне площадки за воображаемой чертой. На противоположной стороне площадки сугроб или снежный вал.

Немного в стороне, сбоку от играющих, располагается «ловишка». Играющие хором произносят: «Раз, два, три — лови!» После этого все перебегают на другую сторону площадки и прячутся за сугроб. «Ловишка» догоняет бегущих, и осаленные им отходят в сторону. «Ловишка» не может ловить тех играющих, которые успевают убежать за сугроб. После 3—4 перебежек выбирают нового «ловишку».