

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Нижневартовска детский сад № 29 «Елочка»

*Карточка подвижных игр зимой для детей старшей  
группы*

Составил: инструктор  
по физической культуре:  
Сергеева М.А.

## **Снежная королева**

*Цель:* воспитывать быстроту и ловкость.

Игроки находятся на площадке, водящий – «Снежная королева» в стороне от игроков. По команде игроки разбегаются по площадке, а Снежная королева старается их догнать и запятнать. Тот, кого она коснулась, превращается в «льдинку» и остаётся стоять на месте.

## **Мороз - Красный нос.**

*Цель:* развитие ловкости, воспитание выдержки и терпения.

На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки лицом к ним становится водящий - Мороз - Красный нос. 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 перебегают через площадку в другой дом, Мороз догоняет и старается их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят так до окончания перебежки. Мороз подсчитывает, скольких играющих удалось заморозить. При этом учитывается, что играющие, выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся в доме после него, тоже считаются замороженными. После нескольких перебежек выбирают нового Мороза. В конце игры подводятся итоги, сравнивают, какой Мороз заморозил больше играющих.

Вариант. Игра протекает так же, как и предыдущая, но в ней два Мороза (Мороз - Красный нос и Мороз - Синий нос). Стоя посередине площадки лицом к детям, они произносят:

Мы два брата молодые,  
Два Мороза удалые,  
Я Мороз – Красный нос,  
Я Мороз – Синий нос.  
Кто из вас решится  
В путь-дороженьку пуститься?

После ответа:

Не боимся мы угроз,  
И не страшен нам мороз,— все играющие перебегают в другой дом, а оба Мороза стараются их заморозить. Они подсчитывают, сколько играющих удалось заморозить. В конце игры выясняется, какая пара Морозов заморозила больше играющих.

## **Снежная карусель.**

*Цель:* упражнять в ориентировке на местности.

Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом все 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 в противоположном направлении. Сперва они двигаются медленно, а потом все быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется,

дети останавливаются и отпускают руки. После небольшого отдыха игра возобновляется.

## **Мы - веселые ребята.**

*Цель:* Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи.

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 (его назначает взрослый или выбирают дети). Играющие хором произносят:

Мы — веселые ребята,  
Любим бегать и скакать.  
Ну, попробуй нас догнать,  
Раз, два, три — лови!

После этого все перебегают на другую сторону площадки и прячутся за сугроб. Ловишка догоняет бегущих, осаленные им отходят к сторону. Ловишка не может ловить тех играющих, которые успевают убежать за сугроб. Он подсчитывает пойманных после каждой перебежки. После 3-4 перебежек подсчитывают сколько всего играющих удалось поймать ловишке и выбирают нового. Один из играющих выбирается затейником, он становится в середину круга. Остальные дети идут по кругу, взявшись за руки. Они произносят:

Ровным кругом,  
Друг за другом,  
Мы идем за шагом шаг.  
Стой на месте,  
Дружно вместе

Сделаем ... вот так.

Опуская руки, играющие останавливаются. Затейник показывает какое-нибудь движение, имитирующее позу конькобежца, шаг лыжника, вращение фигуриста, удар клюшкой или действия вратаря в хоккее, а также любое другое действие, характерное для одного из зимних видов спорта. Все дети должны повторить это действие и назвать его. После нескольких повторений игры затейник выбирает на свое место кого-нибудь другого из играющих. Затейники должны стараться

### **Ловишки парами.**

*Цель:* научиться бегать в паре.

Дети становятся попарно один за другим на расстоянии 2-3 шагов на одной стороне площадки. По сигналу взрослого первые в парах быстро бегут на другую сторону площадки, стоящие сзади стараются поймать их (каждый свою пару). При повторении игры дети меняются ролями.

### **Метелица.**

Все дети встают друг за другом и берутся за руки. Первым стоит взрослый - он метелица. Метелица медленно пробегает между снежными постройками, валами, санками змейкой или обегает их, ведя за собой. Ребята стараются не разорвать цепочку и не наткнуться на предметы.

### **Чья пара скорей?**

Дети образуют два звена, в каждом из них распределяются на пары, становясь друг за другом. По сигналу взрослого две первые пары детей, взявшись за руки, быстро бегут в сторону

снеговика, стараясь обогнать одна другую. Пробежавшие пары возвращаются и становятся в конце колонны, бегут следующие пары.

## ***Эстафеты:***

### ***Воротца***

Команды выстраиваются в колонну, лицом к финишу. На дистанции 20–30 м установлены "воротца" (лыжные палки, связанные вверху). По сигналу первый участник должен пробежать в "воротца", добежать до конечной остановки и вернуться обратно в команду.

### ***Санний городок***

1. В команде участники делятся на две группы и строятся друг напротив друга (мальчики – девочки). Санки у мальчиков – поставить правое колено на санки и, отталкиваясь левой ногой, доехать до девочек, передать им санки. Задание повторяется. Прибывший игрок уходит в конец колонны.

2. Команды строятся колоннами лицом к финишу на расстоянии 15–20 м от него. В центре проводится линия. Напротив каждой команды находится по 2 кубика. Первый участник садится на санки, а второй участник везет его. Доехав до кубиков, участник на санках берет их в обе руки, едут до конечной остановки, где участники меняются. Когда участники возвращаются, кладут кубики обратно и т. д.

### ***Эстафета на санках***

Команды строятся лицом к финишу на расстоянии 15–20 м от него. Участник каждой команды имеет свой цветной флажок. Один участник садится в санки на колени, держа флажок в руке, а

второй участник везет его до конечной остановки, где они меняются местами.

### ***Черепашки***

Участники игры строятся попарно.

По команде участники садятся на санки спиной друг к другу.

Передвигаясь ногами, надо докатиться до конечной остановки (18–20 м), а обратно вернуться к команде бегом, катя санки.

### ***Санные перетягушки***

Санки ставят носами в противоположные стороны, сидящие на них игроки держат в руках канат. Каждый участник старается перетянуть соперника и уехать дальше вперед.

### ***Обменяйся флажками***

Для игры нужны флажки 2 цветов (палочки, кубики) по количеству участников и площадка квадратной формы. Каждый игрок одной команды получает 2 флажка разного цвета.

Разделившись на 2 группы, игроки этой команды располагаются у противоположных сторон площадки.

Игроки другой команды, также разделившись на 2 группы, занимают другие стороны квадрата.

По сигналу обе команды устремляются вперед. Задача первой команды – обменяться флажками с таким расчетом, чтобы у каждого игрока оказалось два флажка одного цвета.

Задача второй команды, которая без флажков, помешать этому.

Если игроку второй команды удалось осалить игрока первой команды, последний выходит из игры.

Первая команда считается победительницей в том случае, если больше половины игроков успели обменяться флажками. В

противном случае – побеждает вторая команда.

При повторении игры участники меняются местами.

### ***Синие и желтые палочки***

На снежном холмике лежат синие и желтые палочки по числу игроков. По команде "Марш!" все выбегают из-за общей черты.

Каждый старается взять палочку цвета своей команды и вернуться обратно. Побеждает команда, игроки которой прибегают с палочками за черту дальше.

### ***"Котел" или "Мяч из круга"***

На утрамбованной площадке чертится большой круг диаметром 5–10 м. В центре круга – еще один диаметром 1 м. Этот маленький круг называется "Котел".

Чертятся 2–3 круга по количеству команд.

В центре круга – игрок противоположной команды. За кругом игроки одной команды. Все с клюшками.

Задача: команда забивает мяч в "котел".

Водящий: старается не пропустить мяч в "котел".

Игра идет на время.

Выигрывает та команда, которая забьет больше голов.

### ***Мячом по булаве***

Команды выстраиваются в колонну и поочередно бросают мяч клюшкой, стараясь сбить булаву, расположенную на расстоянии 8–10 метров от линии.

Для игры иметь несколько комплектов мячей или булав, быстро передавать следующему игроку. При наличии инвентаря задание могут выполнять все игроки сразу, постепенно меняясь с теми, кто подает инвентарь.

### ***Эстафета с санками.***

Команды строятся колоннами лицом к финишу, находящемуся на расстоянии 40–50 см. По сигналу 3 игрока от каждой команды: один в санках, другой – в упряжке, третий – подталкивает сани сзади, бегут до финиша и обратно. Затем тот, кто вез сани становится в конец колонны. Его сменяет тот, кто подталкивал сани, кто сидел в санях – подталкивает сани сзади. В сани садится следующий игрок из команды. Вариант: можно занять сани двум игрокам: один везет, другой в санях. На повороте участники меняются местами.

### ***Сани-тачки***

Один игрок лежит на санках на животе, свесив ноги. Другой, взявшись за его ноги, толкает санки вперед. На повороте участники меняются местами.

### ***На одной лыже***

Команды выстраиваются во встречные шеренги. По сигналу игроки движутся вперед на одной лыже, отталкиваясь ногой. Выигрывает команда, которая быстрее поменялась местами.

### ***Лыжная упряжка***

Построение команд во встречные колонны по 3. Один участник едет на лыжах, два других тянут его в упряжке за веревку до флажка и обратно.

### ***Встречная эстафета с лыжной палкой "Кто быстрее".***

Участники строятся так же, как и во 2-й эстафете – попарно. Один участник садится на санки, второй – берет в руки один конец лыжной палки, а другой конец палки держит участник на санках. По сигналу судьи пары начинают движение. Вторым играющим везёт партнера за лыжную палку. Закончив задание, передают санки и лыжную палку

другой паре играющих. Эстафета заканчивается, когда команда вернется на то место, откуда начинала старт.

### **Конкурсы**

1. Кто быстрее повернется на лыжах на  $180^\circ$ ,  $360^\circ$ .
2. "Попрыгунчики" – повороты на лыжах прыжком.
3. "Проскользи дальше" – на одной лыже после разгона или отталкиваясь палками, на санках, лежа на животе.
4. "Перетягушки" – на снегу обозначается круг диаметром 2 м. Соперники садятся в санки, связанные веревкой, длиной 4 метра. Задание: упиравшись ногами в снег, затянуть соперника в круг.
5. "Гонка за флажками" – игроки выстраиваются в одну линию. Флажки располагаются на расстоянии 10–15 метров. На первой линии выставляются флажки по количеству игроков (на 2 меньше). На второй линии выставляются флажки по количеству (на 2 меньше), чем на первой линии и т. д., пока не останется 1 флажок. Участники бегут до 1-й линии, берут флажки (по 1), кому достался флажок, продолжает соревнование; те участники, которым не достались флажки, возвращаются на линию старта. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто возьмет последний флажок.