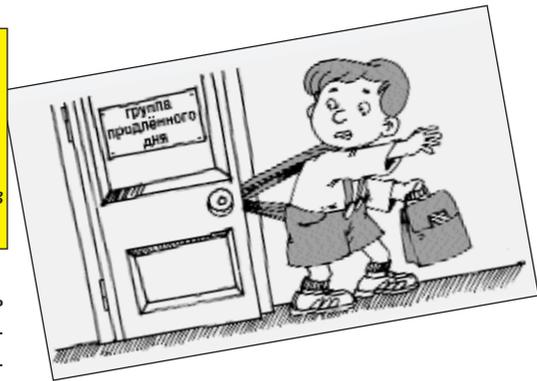


Игры на льду и на снегу (Памятка по «технике игровой безопасности»)

В.М. Букатов



Зимой на воздухе можно проводить многие из тех игр, которые проводились летом. Однако существует немало и **специальных зимних игр**, для проведения которых необходим снег. Проводить их можно в мягкий зимний день, когда снег хорошо лепится. В ясные морозные дни лучше организовать другие игры – на санях, лыжах или коньках. Главное, не переохладиться и не повредить здоровью ребят.

Зимние игры следует проводить так, чтобы в них участвовали одновременно все. Иначе дети, которым придется долго быть в роли зрителей, начнут зябнуть. Но в равной степени нужно избегать и перегревания детей на морозе. Поэтому двигательная активность должна чередоваться с коротким отдыхом.

Также важно заранее подготовить инвентарь для игр и разметить площадку, чтобы не заниматься этим, когда дети вышли на мороз. Содержание и правила игры нужно объяснять как можно короче. Однако совсем не обязательно эти объяснения делать предварительно, собрав играющих в помещении.

Помните, что ребята, разгоряченные игрой, любят пить холодную воду, глотать снег или сосать льдинки. Не следует им этого разрешать.

Считается, что при температуре ниже 16 градусов не стоит проводить игры на открытом воздухе. Что ж, может быть. А вот при резком ветре или сильном снегопаде играть точно не следует.

Игры со снежками

1. В зевачу, или Командные вышибалы

Две команды располагаются на расстоянии 10 метров одна про-

тив другой. В каждой шеренге игроки размыкаются так, чтобы между ними было по 3 шага, и обводят вокруг себя круг (радиусом в 0,5 метра).

Руководитель становится сбоку. По его сигналу: «Первый!» – первые номера одной и другой команды откликаются: «Я!» Тогда звучит новый сигнал: «Начинай-отвечай!» Откликнувшиеся лепят по снежку и бросают им в друг друга. Тот, в кого попал снежок, выбывает (он присоединяется к водящему-руководителю).

Выходить из круга бросающие не имеют права. Можно увертываться любым способом (приседать, подпрыгивать), но ни в коем случае не переступать пределы круга. Даже одной ногой! Нарушитель выбывает (он тоже присоединяется к водящему-руководителю и помогает ему следить за соблюдением игровых правил).

Сигналы следует подавать как можно быстрее («пулеметом») и в разбивку. Например: «Третий!.. Начинай-отвечай! Восьмой!.. Начинай-отвечай! Пятый!.. Начинай-отвечай!» и т.д.

Если у названного номера «противник» уже выбыл, то он может целиться в любой номер из оставшихся, используя фактор внезапности. А потом ждать от этого номера ответного удара.

Если руководитель по ошибке назвал номер, под которым в одной и другой команде игроки уже выбыли, то выбывает он сам (его роль переходит к одному из помощников или же кон заканчивается и начинается новый).

Каждый кон продолжается до тех пор, пока одна из команд не будет выведена из игры полностью.

2. Шапку долой

В игре могут принять участие несколько команд. На одной общей линии каждая команда лепит свою «снежную бабу». Затем участники венчают своих «баб» небольшими снежными шапками. Особо прочно прикреплять их не нужно, чтобы легче было сбивать снежками.

Отсчитав 10–12 шагов, обозначают черту метания, возле которой игроки каждой команды заготавливают себе снежки (на это отводится около 5 минут).

По сигналу руководителя каждая команда начинает метать снежки в свою «бабу», стараясь сбить с нее шапку. 1, 2, 3 места получают соответственно те, кто сумел этого добиться.

Метая снежки, игроки не должны заступать за черту.

3. Штукатуры

Несколько команд (по 3–4 игрока в каждой) на заборе или глухой стене чертят углем круглые мишени (диаметром около 50 сантиметров) – по одной на каждую команду.

На расстоянии 3–6 шагов от стены заготавливают по несколько десятков снежков.

Задача каждой команды состоит в том, чтобы, метая снежки (от установленной отметки), залепить («заштукатурить») снежками всю свою мишень. Выигрывает команда, которая сумеет сделать это быстрее всех.

Один из секретов победы – в правильном замахе рукой (особенно у девочек). Он делается из-за спины.

Усложнение для «асов»: снежки можно метать только левой рукой.

4. Между двух огней

Вешками размечают площадку длиной в 20–30 шагов, а шириной – в 10–12 шагов. Играющие делятся на две равные команды. Одна располагается вдоль двух длинных сторон площадки-коридора. Другая команда – два «города», т.е. уходит за две короткие стороны.

Задача одних игроков – пере-

браться из одного «города» в другой (за противоположную черту) и вернуться обратно. Задача других – попасть снежками в перебегающих. Осаленный снежком выходит из игры.

Чтобы нести меньше потерь, игрокам лучше перебегать не всем сразу, а по одному или по два человека.

После того как игроки, увертываясь от летящих в них снежков, перебегут туда и обратно, команды меняются местами и ролями. Перед началом нового кона следует дать время, чтобы команды заготовили себе побольше снежков.

Можно установить в игре такое правило: если игрок отбил снежок рукой, он не считается осаленным. Но если в него попали второй раз, то он выходит из игры.

Можно также условиться, что игроки, метая снежки, не должны сходить с места.

5. Простые перебежки, или В снайпера

Эта игра отличается от «Между двух огней» тем, что снежки будет метать один игрок. Предварительно он делает большой запас снежков. Остальные уходят за короткие стороны площадки-коридора, т.е. в «города».



По сигналу игроки бегут навстречу друг другу, стремясь попасть в противоположный «город». Водящий метает в перебегающих снежками. Каждый, в кого попали снежком, покидает коридор. Он становится помощником водящего и в новом коне вместе с ним салит снежками перебегающих обратно игроков.

Цепочку конов можно заканчивать, или когда израсходованы все заготовленные снежки (в этом случае игроки, которые умело увертывались и не были осалены, считаются победителями), или пока все участники не будут осалены.

На лыжах и санках

Игры на лыжах достаточно редки, так как они обычно являются лишь частью лыжной прогулки или особого занятия, где ребята обучаются технике лыжного хода, готовясь, например, к соревнованиям.

Игры же на санках более просты и распространены, особенно среди подростков младшего и среднего возраста.

1. В змейку

Лыжники, встав в большой круг, втыкают лыжные палки в снег. После этого они колонной, один за другим, медленно движутся на лыжах вслед за водящим. А тот ведет колонну за собой, все время меняя направление.

Когда лыжники уходят от круга далеко в сторону, водящий подает сигнал: «По местам!» – и все стремятся скорее вернуться в круг и схватить любую пару лыжных палок.

Кто делает это последним (или первым – по договоренности), становится новым водящим. Начинается новый кон игры.

2. Обгонялки

Лыжники делятся на две команды. Каждая из них становится в две колонны (парами), но так, чтобы в парах находились игроки разных команд и стояли бы они через одного (т.е. каждый игрок в паре смотрит в затылок своему «противнику»).

Перед командами в 20–30 метрах ставятся два флажка, обозначающих финиш (условной границей может быть дерево, куст и пр.).

По сигналу все бегут на лыжах, стараясь обогнать один другого (справа или слева). Равнение в парах нарушается. Если игроку одной команды удастся обогнать игрока из другой команды, то последний выбывает из игры (становится помощником судьи, но обязательно отходит в сторону, чтобы не мешать остальным). Если же игрока обошел лыжник из своей команды, то оба остаются в игре.

Побеждает команда, в которой большее число игроков дойдет до финиша.

Для подготовленных лыжников расстояние от старта и до финиша может достигать 500 метров.

Участников игры нужно предупредить, чтобы они были готовы к умышленным каверзам со стороны игроков противоположной команды и вовремя принимали бы неожиданные решения, обеспечивающие победу.

3. Эстафета с лыжными палками

Для эстафеты лыжники выстраиваются двумя шеренгами друг против друга. Расстояние между командами 20–40 шагов. Перед каждой командой ставится вешка (флажок).

Все игроки на лыжах, но без палок. Палки имеют только первые номера, которые начинают игру. По сигналу они устремляются к вешке противника, огибают ее и как можно скорее возвращаются в свою команду, чтобы передать палки второму номеру. Тот в свою очередь, схватив палки в руки, устремляется к противоположной вешке. И так далее...

Выигрывает команда, последний участник которой первым придет к своей команде, обогнув чужую вешку.

(Продолжение следует)

Вячеслав Михайлович Букатов – доктор пед. наук, Институт художественного образования РАО, г. Москва.