

И. М. КОРОТКОВ



Физические  
ИГРЫ  
ШКОЛЬНИКОВ



ПРОСВЕЩЕНИЕ

1964

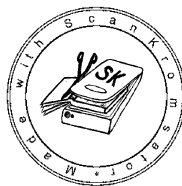
И. М. КОРОТКОВ

*Зимние*  
**ИГРЫ**  
**ШКОЛЬНИКОВ**

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
«ПРОСВЕЩЕНИЕ»  
Москва 1964

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение . . . . .	3
Место зимних игр в учебной и внеклассной работе . . . . .	5
Методика подбора и проведения игр зимой . . . . .	6
Метеорологические условия проведения игр и одежда детей . . . . .	10
Игры со снежками . . . . .	11
Игры с санками на горе . . . . .	21
Игры на снеговой площадке . . . . .	25
Игры на лыжах . . . . .	39
Игры на льду . . . . .	59
Организация соревнований . . . . .	83
Зимние сооружения и инвентарь . . . . .	85
Примерное распределение подвижных игр в соответствии с воз- растом детей . . . . .	94



Scan AAW

## ВВЕДЕНИЕ

Подвижные игры на свежем воздухе — любимое занятие детей, хорошее средство разностороннего физического воспитания. Связанные с бегом, прыжками, метанием и другими движениями, игры способствуют нормальному росту и развитию детей, оказывают оздоровительное воздействие на организм ребенка. Отметим также значение игры как коллективного вида деятельности, в процессе которой учащиеся должны соблюдать правила, выручать товарищей, стремиться к достижению поставленной цели, что в руках опытного педагога является прекрасным средством воспитания лучших нравственных качеств, необходимых человеку коммунистического общества.

Если в теплое время года игры находят широкое применение во дворах, пионерских лагерях, на школьных площадках и в парках, то зимой игровая жизнь детей нередко почти замирает. Это объясняется не только большей занятостью учащихся в школе, но подчас и предвзятым мнением взрослых о том, что в холодное время года можно найти для детей «более подходящее» занятие, в частности организовать в помещении малоподвижные игры, а также игры с карандашом и бумагой, настольные игры, фокусы и аттракционы. Вместе с тем подвижные игры с использованием разнообразного инвентаря, проводимые на чистом морозном воздухе, положительно влияют на организм, повышают его жизнедеятельность.

Задача настоящего пособия — помочь учителям, пионервожатым, инструкторам-общественникам подобрать

и провести с детьми немало интересных подвижных игр зимой на свежем воздухе, а также организовать соревнования на первенство школы, пионерской дружины, зимнего лагеря.

В конце книги приводится описание зимних спортивных сооружений и инвентаря. В этом разделе учителя и пионервожатые найдут полезные советы о том, как наиболее простым способом изготовить недостающий спортивный инвентарь.

В сводной таблице приведено примерное распределение подвижных игр в соответствии с возрастом детей.

## МЕСТО ЗИМНИХ ИГР В УЧЕБНОЙ И ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЕ

Подвижные игры могут занимать большое место на уроках физической культуры, проводимых зимой на пришкольной площадке. Это в основном игры командного типа с бегом, прыжками, осаливанием, метанием снежков или малых мячей на дальность и в цель. Игры, предназначенные для проведения на воздухе, должны быть знакомы детям из предшествующих занятий, новых и сложных игр на улице разучивать не следует.

Подвижные игры широко используются на секционных занятиях с лыжниками, конькобежцами и с юными любителями других видов спорта, тренирующимися зимой на воздухе. Это, как правило, игры для небольшой группы детей с перетягиванием, переноской живого груза, бегом, прыжками, с использованием горок, оценкой быстроты и техники передвижения на коньках и лыжах.

Широкое применение находят подвижные игры на открытом воздухе в зимних пионерских и туристских лагерях. Особенно популярны здесь «Белые Олимпиады». Это соревнования между классами и пионерскими отрядами по зимним видам спорта и подвижным играм. Но не только в дни зимних каникул, в течение всей зимы планом школьного совета физкультуры и пионерской дружины могут быть предусмотрены военизированные игры в лесу и в поле, зимние розыгрыши первенств по таким играм, как «Защита городков», «Борьба за флажки», «Кегельбол», «Эстафета с клюшкой» и другие. Само собой разумеется, что не стоит забывать и о хоккее, футболе на снегу, ручном мяче, настольном теннисе на воздухе. Эти игры, предназначенные в основном для детей среднего и старшего школьного возраста, проводятся обычно

по облегченным правилам, на площадках меньших размеров и в более короткое время.

Игры на воздухе с успехом могут быть проведены зимой во время «Дней здоровья», организуемых в школах. Игровой материал здесь разнообразен и подбирается в зависимости от того, на площадки, в парки или на стадион отправляются ребята. Местом проведения игр определяется и игровой инвентарь, который забирается с собой: это могут быть санки, лыжи, коньки, клюшки, мячи, флажки и пр.

Большое место зимние игры на воздухе могут занять в режиме школьников, находящихся на продленном дне. Это обычно учащиеся младших классов. На школьной площадке или в близлежащем парке с ними можно провести немало групповых игр с бегом, прыжками, осаливанием. Зимой во дворах, где ребята проводят большую часть свободного времени, полезно также организовать увлекательные игры со снежками, санями, коньками и т. д.

Пропагандистами и организаторами зимних игр должны быть не только учителя физической культуры, но и учителя начальных классов, студенты педагогических вузов и училищ, члены родительских комитетов школ, инструкторы-общественники жэков, вожатые и пионеры-инструкторы. Их труд, отданный организации досуга и укреплению здоровья детей, будет щедро оплачен ребячьей любовью и благодарностью.

## **МЕТОДИКА ПОДБОРА И ПРОВЕДЕНИЯ ИГР ЗИМОЙ**

Выбор игры зависит прежде всего от места, где она проводится (утоптанная снеговая площадка, каток, естественные горки или лесной участок), от того, какие педагогические задачи с ее помощью должны быть решены (закрепляются определенные умения и навыки, осваиваются элементы техники того или иного вида спорта и т. д.), и от возраста детей, их физической подготовки, умения держаться на коньках, ходить на лыжах.

Если игру намечено провести на уроке физической культуры, то ее задачи определяются программой, если же игра планируется на занятиях школьных спортивных

секций, то ее характер зависит от того, кто занимается: легкоатлеты или конькобежцы, гимнасты, игровики или лыжники. Ведь одни игры связаны преимущественно с бегом и прыжками (перебежки, эстафеты), другие — с метанием мячей, снежков, шишек, третьи — с перетягиванием и т. п. Выбор игры зависит также от формы организации занятий (урок, пионерский сбор, зимняя прогулка и пр.) и от времени, на которое занятие рассчитано (для игры в лесу или выхода на каток не хватит, например, получаса или даже часа, которые выдались у ребят свободными). Немалую роль играет и инвентарь. Нельзя провести веселую игру на горке, если нет санок или лыж. Для игр на катке нужны коньки, клюшки, веревки, шайбы. Не обойтись без флажков, отличительных повязок и мячей при проведении игр на площадках. Об этом также надо подумать заранее.

При подборе игр следует иметь в виду, что для проведения на свежем воздухе зимой непригодны игры малоподвижные (когда часть детей сравнительно долго простаивает), основная задача которых заключается в развитии сообразительности и внимания («Часовые и разведчики», «Класс, смирно!», «Отгадай, чей голосок?», «Кто подходил?» и др.).

Однако недостаточно удачно выбрать игру, надо умело провести ее с детьми. Для этого перед началом игры выбирают водящего или распределяют участников по командам. Если первое можно сделать быстро (назначением или по жребию), то составление равных по силе команд (если нет постоянных) требует больше времени, поэтому лучше это делать в помещении перед выходом на улицу. Можно и на площадке быстро составить команды, применив перестроение в движении (например, захождением из колонны по одному в колонну по два или по три, в зависимости от того, сколько нужно команд). Предварительно надо построить детей по росту, мальчиков и девочек на разных флангах, иначе силы в командах могут оказаться неравными.

Объяснять игру надо кратко, придерживаясь определенной схемы: название, расположение команд, ход игры, условия определения победителя и правила игры.

Следует иметь в виду, что есть ряд универсальных правил, свойственных многим играм. Например, в играх с мячом мяч, выпущенный за пределы площадки, всегда



вводится в игру участником другой команды; команде, проигравшей очко или пропустившей мяч, дается право снова ввести мяч в игру. В играх с метанием в подвижную цель игрок, сумевший поймать мяч с воздуха, из игры не выбывает и т. д. Есть ряд прочно утвердившихся правил и в эстафетах, которые проводятся на льду или на снегу. Во-первых, команда, даже явно проигрывающая, не должна прекращать борьбу. Иначе отдельные ребята не получат достаточной нагрузки, замерзнут, утратят волю к победе.

Следует условиться, что победа не всегда присуждается команде, первой закончившей эстафету. Это делается лишь в том случае, если игроки этой команды не допустили ошибок. Правила во многих эстафетах тоже стандартны. Например, ошибкой считается, если игрок раньше времени выбежит из-за черты, передавая эстафетную палочку, уронит или перекинет ее, заденет или сойдет с бегового препятствия и т. д. В последнем случае игрок должен поставить сбитый предмет на место и только после этого продолжать бег. Систему подсчета результатов в различных гонках и эстафетах нужно оговорить заранее и применять от игры к игре. Полезно, например, условиться, что команда, закончившая эстафету первой, получает 10 очков, второй — 8, третьей — 6 и т. д. Однако каждое нарушение правил влечет потерю очка. При таком подсчете команда, закончившая эстафету второй, может оказаться победительницей, если она не допустила нарушения правил.

Важно, чтобы при проведении игры руководитель правильно выбрал для себя место. Это позволит ему лучше наблюдать за действиями играющих. Обычно если организуются игры типа перебежек, эстафет, а также с метанием снежков и т. п., он располагается возле боковой линии площадки; в играх с активной борьбой (ловля парами, «неводом», перетягивание, борьба за мяч и т. п.) руководителю лучше двигаться по площадке вместе с играющими, но не мешая им. Это позволит ему правильно оценивать возникающие игровые ситуации и быстро принимать нужные решения.

Руководитель должен внимательно и объективно осуществлять судейство, не вступать в пререкания с играющими, пресекать неправильные и грубые действия, кратко и громко мотивировать свои решения.

Но не всегда руководитель один может справиться с судейством, особенно игр и эстафет, проводимых в лесу. В этом случае в помощь ему привлекаются либо взрослые (учителя, вожаки, родители, принимающие участие в организации прогулок, соревнований), либо сами дети, освобожденные врачом от занятий на уроках физической культуры, или участники игры, специально выделенные руководителем. Если составляются две или четыре равные команды, а количество игроков нечетное, то руководитель заранее выделяет одного из игроков для помощи в судействе. Сделать это лучше перед началом игры, до объяснений, чтобы судья внимательно прослушал правила и получил четкое представление о тех ошибках, которые могут встретиться в игре. Помощников судей надо чаще менять, чтобы они сами смогли участвовать в играх.

Для ряда игр, проводимых на местности, необходимы посредники. Это тоже своего рода судьи, основная задача которых — внимательно наблюдать за ходом игры, но не руководить и не давать никаких конкретных указаний командам. После игры посредники сообщают судье свои замечания, помогают ему определить победителя. Иногда посредники помогают руководителю готовить игру (делают разметку, карту местности, прячут письма и т. д.), а в ходе игры, хорошо зная местность и маршрут, следят за тем, чтобы команды не сбивались с пути и не нарушали правил игры.

При проведении игр на воздухе важно, чтобы все участники быстро включились в игру, действовали активно, проявляли инициативу и не простаивали в бездействии на морозе. Для этого руководитель должен чаще менять водящих, стараться исключить правила, по которым дети, осаленные мячом или рукой, выбывают из игры. Если же без выбывания не обойтись, то оно должно быть кратковременным. Выбывших можно отправить в помещение или предложить им какое-либо задание, например лепить снежки для следующей игры, скатать снежную «бабу» или просто покататься на санках. Если ребята, выбывшие из игры или еще не включившиеся в нее, на лыжах, полезно предложить им покататься с горок или потренироваться на круговой лыжне.

Важным условием правильного проведения игры является умение вовремя закончить ее (когда дети получи-

ли достаточную нагрузку, но не потеряли живого интереса к игре), кратко подвести итоги. Подробный разбор игры (например, в связи и календарем зимнего первенства в школе или зимнем лагере) лучше сделать в помещении.

Организуя подвижные игры на воздухе, руководитель должен правильно дозировать их (регулируя время, количество повторений, изменяя численность игроков в командах или правила) и разумно чередовать в игровом занятии. Желательно, чтобы последняя игра была менее подвижна и не давала большой физической нагрузки на организм занимающихся. Тогда дети придут в помещение менее возбужденными и быстрее перестроятся на другой вид деятельности. После игры, чтобы успокоить учащихся, целесообразно предложить им пройти один два круга по площадке, затем направить в помещение.

## МЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР И ОДЕЖДА ДЕТЕЙ

Мороз до 10° без ветра — наиболее благоприятная погода для проведения зимних игр на открытом воздухе. Лыжников не должен пугать падающий снежок или пороша — тем интереснее играть в лесу. Ведь следы замечает и требуется большое искусство, чтобы обнаружить «противника» или спрятанные флажки. В сильную метель от игр на площадке, да и в лесу на лыжах нужно отказаться: быстро намечает сугробы, холодно, легко потерять ориентировку и заблудиться. Мороз более 18° и резкий ветер могут послужить помехой для проведения игр на воздухе из-за опасности обморожения.

Следует обратить внимание на одежду участников зимних игр, проверить ее перед выходом на ледяную или снеговую площадку. Часто благодаря неудачному крою или подбору одежда сковывает движения детей, мешает им свободно передвигаться. Излишне теплая одежда также не годится для занятий на воздухе, так как создает условия для обильной потливости, что нередко приводит к простуде.

Куртка, надетая поверх теплого свитера, спортивные брюки, легкая шапочка, закрывающая уши, рукавицы, пара шерстяных носков с ботинками — вот экипировка участника зимних игр на воздухе.

## ИГРЫ СО СНЕЖКАМИ

В мягкий зимний день или во время оттепели снег становится пластичным, хорошо лепится. В такие дни на нем легко различить следы животных и птиц, во дворах и парках дети спешат соорудить причудливые фигуры зверей, снежные крепости, ледяные горки или незамысловатые снежные «бабы», разгораются жаркие схватки любителей снежных перестрелок. Метание в цель и на дальность — не только важный прикладной навык, но и отличное средство развития координации движений, силы и глазомера.

В погожий зимний день, когда лепится снег, самое время организовать с детьми интересные и полезные игры на свежем воздухе, развивающие ловкость, быстроту, закрепляющие навыки метания.

Ниже приводятся игры с метанием в неподвижную и подвижную (живую) цель. Во время их проведения руководитель показывает детям, какого размера должны быть снежки (не превышать обычное яблоко) и как сделать, чтобы они не покрывались ледяной коркой.

В морозный день, когда снег лепится плохо, можно вместо снежков пользоваться мягкими тряпичными мячами (размером не больше теннисных) или организовать такие игры, которые не требуют большого количества снежков (например, «Живые мишени», «Перебежки» и др.).

### Будь начеку

В игре может принять участие весь класс.

Для игры нужны 3 цветных флажка.

По сигналу руководителя участники игры разбегаются по площадке. Им предоставляется полная возможность

прыгать, ходить и бегать по площадке в любом направлении. Однако каждый из них знает, что в любой момент может последовать сигнал руководителя. Нужно быть начеку.

Проходит минута... и руководитель поднимает вверх один из флажков, например синий. Дети помнят, что по этому сигналу надо быстро присесть и в течение 10 секунд остаться неподвижным.

Внимательно наблюдает руководитель за играющими. Кто из ребят не сумеет выполнить условие: запоздает присесть или пошевелится, получает штрафное очко. Проходят 10 секунд. Руководитель опускает флажок, и ребята снова разбегаются по площадке.

Но вот вверх поднят зеленый флажок. Это новый сигнал, по которому дети должны быстро встать на одну ногу, сохраняя равновесие. Вторую ногу можно при этом отвести в сторону, назад или обхватить руками.

Не всегда удастся 10 секунд оставаться в таком положении. Тот, кто оступится и нарушит условие игры, также получает штрафное очко.

Снова флажок опускается вниз и ребята разбегаются по площадке.

Когда над головой руководителя заколышется флажок красного цвета, каждый из участников игры должен быстро слепить 2 снежка и, подбежав к руководителю, поднять их вверх.

Это задание также нужно выполнить как можно скорее. Ребята, подбежавшие к руководителю в числе трех последних, получают штрафное очко.

В заключение игры все, кто ошибался, выходят в круг. Под хлопки остальных играющих они должны пропрыгать на одной ноге 10—15 секунд, станцевать вприпрыжку или выполнить другое задание.

## Снежные «бабы»

В игре могут принять участие 2—3 команды по 4—5<sup>1</sup> человек.

Ребята делают из снега большие «бабы» и устанавливают их на одной линии в 3,5—7 м одну от другой. Го-

---

<sup>1</sup> Здесь и далее дается примерное (наиболее целесообразное) количество участников.

ловы «бабам» делают небольшие и к «туловищу» их ничем не прикрепляют (чтобы было легче сбить снежками). Параллельно «бабам» на расстоянии 7—10 м проводится черта метания. Каждая команда располагается шеренгой за чертой напротив своей «бабы» и заготавливает снежки.

По команде руководителя участники игры начинают метать снежки в свою «бабу», стараясь сбить ей голову. При этом игроки не должны заходить за линию метания.

Побеждает команда, которая быстрее сбила голову снежной «бабе».

## Поменяй флажки

Соревнуются 2 команды по 10 человек.

Для игры нужны 8—10 цветных флажков.

Вдоль длинных сторон площадки, покрытой свежим снежком, через каждые 4—6 м ставят флажки. Участники игры распределяются парами и занимают место возле флажков (одна команда слева, другая справа).

Игроки первой пары располагаются за стартовой чертой, делают небольшой снежный ком и катят его ко второй паре. Как только ком поравнялся с флажком, обозначающим начало второго этапа, к первой паре присоединяется вторая. На третьем этапе в игру включается третья пара и т. д. К финишу ком катят уже все 10 ребят. Выигрывает команда, скатавшая больший снежный ком.

Игру можно продолжить следующим образом. В скатанные комья участники игры втыкают по 2 флажка, а сами располагаются парами на расстоянии 10 м. По сигналу руководителя первые пары в колоннах (не разъединяя рук) бегут вперед. В свободных руках у них по флажку. Подбежав к снежному кому, ребята втыкают в него флажки и забирают те, которые там находились. Затем они возвращаются и передают флажки следующей паре. Те снова бегут менять флажки и т. д.

Игра заканчивается после того, как последняя пара поменяла флажки. Победительницей считается команда, закончившая игру первой. Нельзя присуждать команде победу, если игроки во время бега разъединяли руки или роняли флажки.

## Снежный тир

На глухом заборе или стене углем или мелом рисуется круг диаметром 0,5 м. Можно к столбам прибить щиты, на которых также нарисованы круги. В 7—10 м от мишеней чертится линия, за которой выстраиваются игроки каждой команды. По сигналу руководителя участники соревнований начинают лепить снежки и метать их в щиты. При этом игроки не должны заходить за контрольную линию (или отметку, сделанную флажком).

Выигрывает команда, игрокам которой удалось быстрее полностью залепить круг снегом.

## Живые мишени

Соревнуются 2 команды по 6—8 человек.

Играющие строятся в две шеренги лицом друг к другу. Дистанция между шеренгами 10 м, интервал между игроками 3 м. Каждый участник игры отмечает свое место кругом радиусом 0,5 м. Руководитель становится сбоку (справа от него команда 1, слева — команда 2). По сигналу руководителя «Первый, начинай!» первый игрок команды 1 делает снежок и бросает его в игрока, стоящего напротив. При этом бросающий не имеет права выходить из круга. Тот, в кого бросают, может увертываться любым способом (приседать, подпрыгивать), но также не выходит из круга.

Затем подается новая команда: «Первый, отвечай!» Первый игрок команды 2 бросает ответный снежок.

Когда все игроки бросят по одному разу снежки друг в друга, судья подсчитывает число попаданий. За каждое попадание команде засчитывается 1 очко.

После трех туров подсчитывается общее число очков, набранное каждой командой.

## Загон городков

Соревнуются 2 команды по 4—5 человек.

Для игры нужно 10 городков.

На снеговой площадке проводят семь параллельных линий на расстоянии 1 м одна от другой. На средней линии ставят в ряд с интервалом в 30 см 10 (а если най-

дется, так и больше) городков. По обе стороны от средней линии на расстоянии 10—15 м проводят 2 черты, откуда играющие будут метать снежки в городки.

Каждая команда становится за своей чертой, переступать которую нельзя.

Чтобы игра прошла без задержки, нужно заготовить побольше снежков и заранее договориться о порядке метания (бросать поодиночке или всей команде одновременно). Каждая команда может делать по 3—5 залпов один за другим.

После каждого залпа сбитые городки ставят на следующую, более далекую от бьющей команды линию.

Так как команды бросают снежки поочередно, то большая часть городков будет передвигаться в обе стороны от средней линии, пока некоторые из них не окажутся на самых крайних линиях. Городок, сбитый с последней линии, снимается командой, которая его сбила.

Выигрывает команда, которая быстрее снимет с поля половину выставленных городков.

## **Салки со снежками**

В игре может принять участие весь класс.

Игра проводится на площадке, примерные размеры которой 30×15 м. Выбирается водящий, остальные игроки разбегаются по всей площадке. Задача водящего — осалить снежком одного из игроков, который становится его помощником и получает право салить других. Таким образом, все меньше становится игроков, свободно бегающих по площадке.

Игра заканчивается, когда останется один не осаленный снежком игрок. Он и становится водящим.

При проведении игры улавливаются, что салить игроков снежками можно только с места, в то время как остальные игроки увертываются от снежков, свободно бегая по площадке.

## **Летающая мишень**

Соревнуются 2 команды по 6—7 человек.

Для игры нужен баскетбольный или волейбольный мяч.

На площадке обозначаются 2 круга, расстояние между ними 10—12 м. Справа и слева от них за линиями





выстраиваются игроки. Каждый заготавливает для себя несколько снежков.

В кружки встают 2 «ловца», назначенные руководителем. Они должны хорошо владеть мячом.

По сигналу один ловец бросает мяч другому, тот ловит его и перебрасывает обратно. В это время игроки одной из команд метают в летящую мишень снежки. Руководитель определяет, было ли попадание при первом и втором бросках. За попадание в мяч во время каждого броска (одним или несколькими снежками) команда получает 1 очко. Таким образом, во время обмена бросками каждая команда может набрать только 2 очка.

Затем ловцы снова перебрасывают мяч. Теперь уже снежки в него метает вторая команда. Игра продолжается до тех пор, пока игроки не израсходуют все свои снежки. Побеждает команда, сумевшая набрать большее число очков.

## Снежные куличики

Соревнуются 2 команды по 8—10 человек.

Для игры нужны двое санок, пара лыж с носковыми ремнями, 4 лыжные палки, 2 пустых стакана и несколько флажков.

Перед началом игры санки с лыжными палками, воткнутыми в снег, стоят на линии старта, а лыжи и

стаканы — на расстоянии 20 м у финиша, возле флажков.

Играющие строятся в колонны по одному у линии старта. По сигналу руководителя первые номера садятся на санки, берут в руки палки и, отталкиваясь с их помощью, продвигаются вперед. Доехав до финиша, игрок соскакивает с санок, набивает снегом стакан и делает кулич. Поставив кулич возле флажка, игрок на одной лыже, отталкиваясь двумя палками, скользит к своей команде. Поравнявшись со вторым номером, он отдает ему палки и лыжу, а сам встает в конец колонны. Второй номер бежит на одной лыже к флажку. Там снимает лыжу, делает снежный кулич и возвращается на санях к третьему номеру и т. д.

Последний игрок, оказавшись у флажка, кладет на сани куличи, сделанные его командой, и везет их, подталкивая санки сзади руками, к своим игрокам.

Выигрывает команда, первой переправившая куличи за линию старта. Эта команда получает право «обстрелять» снежными куличами игроков «противника».



## Перебежки

В игре может принять участие весь класс.

На одном конце площадки чертится (или отмечается флажками) линия «города», на расстоянии 15—20 м от нее — линия кона. Между этими линиями проводится боковая черта.

Первая команда становится за линию «города», вторая — за боковую черту. Каждый игрок второй команды делает для себя по 2 снежка.

Игроки первой команды пытаются по одному перебраться из «города» за линию кона, а игроки второй команды, бросая каждый по одному снежку, стараются вывести из строя перебегающего.

Затем игроки, которым удалось перебраться за линию кона, по одному перебираются в «город», увертываясь от летящих в них снежков.

Судья устанавливает, сколько человек сумели благополучно вернуться в «город», после чего команды меняются местами. Выигрывает команда, в которой большему количеству игроков удалось вернуться за линию «города».

## Тяни в круг

В игре могут принять участие 10—12 человек.

Играющие образуют на площадке круг, внутри которого (на расстоянии 0,5 м от играющих) кладут 5—6 небольших снежных комков. После этого ребята берутся за руки и идут вправо или влево. По сигналу руководителя каждый старается затянуть одного из своих соседей в круг с тем, чтобы тот наступил на снежный ком.

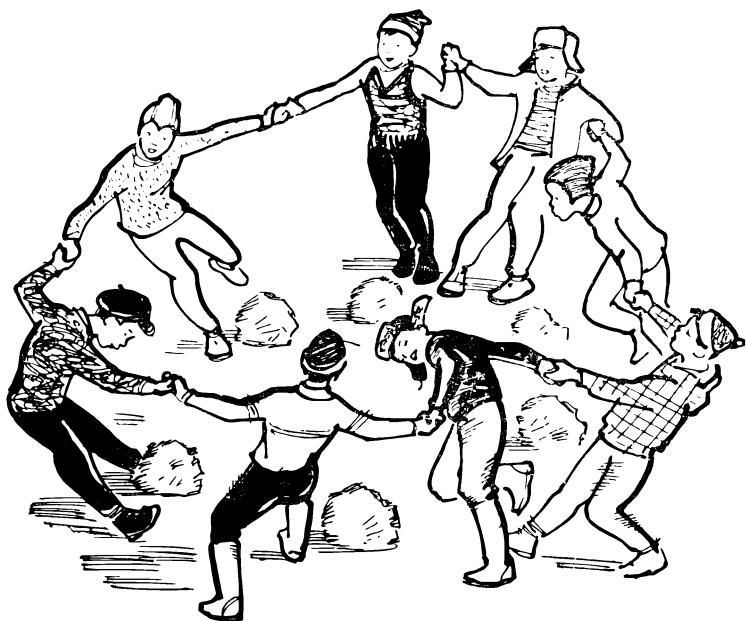
Кто не сумеет удержаться и наступит на ком, получает одно штрафное очко. Игроки, расцепившие руки, также получают по штрафному очку.

Игра заканчивается через 3—5 минут. Побеждают ребята, не получившие штрафных очков.

## Осада «крепости»

В игре может принять участие весь класс.

Для игры нужны 2—3 круглых деревянных щитка на палке (диаметр щитка 30 см), голубой флаг, веревка с небольшими колышками и цветные флажки.



Играющие скатывают снежные комья, из которых делают стены крепости. Их высота может достигать 1,5—2 м. С тыльной стороны крепости имеется вход. По углам сооружают 3—4 башни, в которые втыкают деревянные щитки. На одной из башен укрепляют голубой флаг. В стенах можно прорубить бойницы. Они помогут лучше видеть, что творится вокруг. Внутри крепости, возле стен, делают снежный вал. Встав на него, защитники смогут свободно бросать снежки.

Подступы к крепости опоясывают тремя рядами «колючей проволоки». Это веревка, привязанная к небольшим колышкам, или обычные флажки. Первое заграждение находится в 10 м от стен, второе — в 16—18 м, а третье — в 25—30 м.

Играющие делятся на две команды. Одна из них — «штурмующие» (15—20 человек), а другая — «обороняющиеся» (8—10 человек).

Перед началом «сражения» штурмующие и обороняющиеся готовят «боеприпасы», т. е. запас снежков.

По сигналу руководителя начинается игра. Штур-

мующие из-за дальнего заграждения обстреливают крепость снежками, стараясь хотя бы по одному разу попасть в каждый из трех щитков.

Когда успех достигнут, штурмующие переходят на второй «огневой рубеж». Тут обороняющиеся также открывают «огонь» по «противнику». Те из участников обеих сторон, в кого попали снежки, выбывают из игры.

Когда отмечено еще по одному попаданию в каждый щиток, штурмующие минуют последнюю полосу заграждений и подходят совсем близко к крепости. Отсюда им гораздо легче поражать мишени. Зато и обороняющиеся также получают возможность с близкого расстояния обрушить град снежков на живые цели. Если в крепости кончились снежки, обороняющиеся могут выбегать из укрытия, чтобы заготовить новые, но они рискуют быть «подстреленными».



На последнем рубеже штурмующие также должны по разу попасть в каждый щит. После этого они принимают атаку, чтобы завладеть крепостью. Их задача — захватить флаг, который защитники не имеют права убирать с башни. Во время последнего штурма осажденные в упор «расстреливают» подбегающих игроков противника, которые отвечают им тем же.

Игра заканчивается победой штурмующих, если им удалось завладеть флагом. Если же они все на пути к флагу поражены меткими бросками защитников, то побеждают последние.

Можно условиться проводить игру на время, например в течение 20 минут. Если в указанный срок крепость не взята — побеждают обороняющиеся. После этого можно поменять игроков ролями и провести штурм крепости еще раз.

Руководят игрой 2 судьи. Один из них внимательно следит за обороняющимися, другой — за штурмующими. По указанию судей игроки выбывают из состязания, переходят на новые «огневые» рубежи и атакуют крепость.

## ИГРЫ С САНКАМИ НА ГОРЕ

Редко пустуют снежные горки в парках, на окраинах городов, в селах и деревнях. И маленьких ребят и подростков привлекает возможность быстро и далеко проехаться, не затрачивая при этом особых усилий. Интересно для них испытать свою смелость, ловкость, померяться силами с товарищами. Множество увлекательных и полезных игр можно организовать с санками на горках. И тот, кто сначала был робок и неуверен, отважившись однажды спуститься вниз, преодолевает неуверенность, игры на горках становятся его любимым занятием.

Помимо воспитания смелости, воли и ловкости, эти игры имеют и большое оздоровительное значение. Проводимые на свежем воздухе, они способствуют усилению кровообращения и дыхания, укреплению мышц ног — ведь спустившись с горы, надо на нее снова взобраться.

Для игр и соревнований с санками следует выбрать достаточно отлогую, без пеньков и деревьев горку, определить пути спуска двух или нескольких санок (так, чтобы эти пути не пересекались), указать ребятам, где

подниматься, чтобы не мешать катающимся. Руководитель во время игр обычно занимает место у подножия горы: отсюда удобнее следить за игрой, делать замечания участникам, флажком давать отмашку тем, кто готов съехать вниз на санках.

Если горка разъезжена полозьями санок и ее скат превратился в твердый ледяной наст, вместо санок хорошо использовать санки-ледянки, различного размера фанерки, на которых можно спускаться по одному, парами и группами.

## Маятник

Соревнуются 2 команды по 6—8 человек.

Для игры нужны санки, деревянные ворота высотой 1,5—2 м, маленький мячик или шарик из тряпок и кусок тонкой бечевки.

На середине горы устанавливают ворота. В центре ворот на тонкой бечевке подвешивают мячик или шарик. Условливаются, каким образом (сидя или лежа на санках) участники будут спускаться.

Игроки обеих команд выстраиваются на верхушке горы и поочередно съезжают вниз. Руководитель стоит около ворот. Он раскачивает маятник вправо и влево, не давая ему остановиться. Задача каждого игрока, проезжая в ворота, — коснуться маятника рукой. За это судья засчитывает команде 1 очко. Если игрок дотронулся до маятника, но упал с санок или остановился в воротах, очко ему не засчитывается. Когда игроки обеих команд съедут вниз, подводятся итоги. Побеждает команда, набравшая больше очков.

## Меткий стрелок

Соревнуются 2—3 команды по 6—8 человек. Для игры нужны санки, 3 круглых деревянных щита диаметром 40, 30 и 20 см.

На горе в 4—5 м от трассы спуска устанавливаются 3 круглых щита. Игроки каждой команды поочередно съезжают вниз с тремя снежками в руках.

Их задача — попасть каждым снежком последовательно в 1, 2-й и 3-й щит. За попадание в большой щит дается 1 очко, в средний — 2 и малый — 3. Неудачный бросок не оценивается.

Игрок может попытаться бросить все три снежка в малый или средний щит, однако он рискует, если промахнется, не получить ни одного очка. Выигрывает команда, у которой больше «метких стрелков», т. е. команда, набравшая большее количество очков.

## Аркан

В игре могут принять участие 3—5 человек или 2 команды по 6—8 человек.

Для игры нужны санки, веревка длиной 4—5 м, несколько палок высотой 1—1,5 м и металлическое кольцо.

К концу веревки привязывают небольшое металлическое кольцо. Сквозь кольцо продевают свободный конец веревки. Получается аркан. На горе в 2,5—3 м от трассы спуска втыкают в снег несколько палок. Игрок, съезжая с горы на санках с арканом в руках, должен изловчиться и набросить его на палку. Петля затягивается, и палка скользит за санями по снегу. Выигрывает тот, кто за одинаковое количество спусков сумеет снять больше палок. Такое соревнование можно провести и между двумя командами.

В этой игре вместо аркана можно набрасывать на палки кольца.

## Джигит-жонглер

В игре могут принять участие 3—6 человек или 2 команды по 6—8 человек.

Для игры нужны сачки, несколько маленьких мячей и 3—5 флажков.

Игрок, спускающийся на санках, держит в руках маленький мяч. Во время движения в местах, где на горе расставлены флажки, он подбрасывает мяч (не ниже чем на метр) и ловит его. Потерявший мяч получает штрафное очко. Побеждает игрок (или команда), получивший меньше штрафных очков.

## Ловкий наездник

*Вариант первый.* Справа или слева от трассы спуска раскладывают еловые шишки или другие мелкие предметы, в 3—4 м один от другого.

Съезжая с горы, надо постараться собрать побольше этих предметов.



*Вариант второй.* К концу длинной палки привязывают крепкую бечевку. Заготавливают несколько мелких недорогих призов. Каждую вещь завертывают в бумагу и перевязывают ниткой. За нитку пакетик прикрепляется к бечевке.

Палку втыкают наклонно в снег на обочине горы, примерно на половине спуска. Тот, кто хочет завладеть призом, должен сорвать его, съезжая с горы. Это не легко: пакетик висит на такой высоте, что, сидя на санках, его не достанешь, нужно приподняться.

*Вариант третий.* У подножия горы ставят в виде ломаной линии 5 городков с промежутками в 4—5 м. Участники игры, взяв в руки 2 короткие заостренные с одного конца палки, должны съехать на санках с горы, огибая городки «змейкой». Управлять санками разрешается только с помощью палок.

## Кто дальше прокатится

В игре могут принять участие от 2 до 8 человек. Для игры требуются двое санок<sup>1</sup>, по возможности одинаковых, и по одному флажку на каждого игрока.

У основания горы проводят финишную черту. Для этого достаточно прорыть неглубокую борозду, через которую сани будут легко проходить.

Задача каждого участника игры заключается в том, чтобы, скатываясь на санках с горы, проехать возможно большее расстояние.

Разумеется, успех в этом состязании будет зависеть не только от качества санок, но и от ловкости, сноровки того, кто на них сидит. Ведь освоив наиболее удобную посадку на санках и слегка отклоняя в ту или иную сторону корпус, можно достигнуть более быстрого и более плавного скольжения. И уже в самом конце пути, когда движение того и гляди прекратится, можно тяжестью своего тела, толчками (но не спуская ног с полозьев) заставить санки проехать еще некоторое расстояние.

Когда санки остановятся, играющий, не слезая с них, ставит в снег впереди себя (насколько дотянется

---

<sup>1</sup> Можно обойтись и одними санками, но это значительно снизит темп игры, что не желательно.

рука) флажок. Флажок не снимается до тех пор, пока судья не измерит (с помощью рулетки или веревки) расстояние, пройденное игроком от финишной черты.

Затем с горки съезжает второй участник игры на других санках, а первые в это время поднимаются на гору.

Каждому играющему дается возможность скатиться по одному разу и на тех и на других санях, что ставит всех участников игры в равные условия. Результаты, достигнутые при первой и второй попытках, складываются.

Победителем в этой игре считается тот, кто за оба раза проедет на санках большее расстояние.

## ИГРЫ НА СНЕГОВОЙ ПЛОЩАДКЕ

Игры на утоптанной снеговой площадке наиболее многочисленны, разнообразны и широко распространены среди детей. Связанные с бегом, осаливанием, прыжками, метанием мяча и другими видами движений, они оказывают благоприятное воздействие на физическое состояние играющих.

Репертуар игр на снеговой площадке большой, поэтому не представляет труда подобрать их для любого возраста. Многие из игр носят командный характер и содействуют воспитанию коллективизма и взаимовыручки. Полезно напомнить, что следует избегать малоподвижных, статичных игр, во время которых участникам приходится подолгу стоять на месте, или игр чрезмерно подвижных, после которых может быстро наступить переохлаждение организма.

Для игр на площадке часто требуется разметка на снегу. Она делается разведенным в горячей воде и охлажденным на морозе раствором синьки или любого анилинового красителя (синего, оранжевого, бордового). Наносится краска при помощи шнура волосяной кистью и 15—20 минут охлаждается на морозе. Сверху цветную линию (шириной 4—6 см) поливают из лейки (или кружки) тонким слоем воды. Когда вода замерзнет, разметка остается под небольшим слоем льда и не стирается в течение длительного времени.

Инвентарь для игр на снеговой площадке разнообразен (мячи, флажки, отличительные повязки, клюшки, санки и пр.), хорошо, если он выкрашен в яркие цвета.

Инвентарь следует готовить заранее и следить за тем, чтобы он всегда находился в порядке.

Ниже приводятся игры с сопротивлением, бегом, прыжками, а также игры полуспортивные и спортивные, которые с успехом можно провести на заснеженном утоптанном поле.

### **Палочку в снег**

В игре участвуют 10—15 человек.

Для игры нужны заостренные с одного конца палочки (по числу играющих).

Участники игры становятся в круг и кидают по очереди вверх свою палочку. Падая, она должна воткнуться заостренным концом в снег. Тот, кому это удастся, выходит из круга. И так до тех пор, пока не останется один игрок, он и становится водящим. Его задача — осалить вышедших из круга детей. Осаленные игроки становятся его помощниками.

Игра прекращается, когда один игрок останется непойманным. Он и объявляется победителем.

### **Мяч в лунку**

В игре участвуют 6—10 человек.

Для игры требуются клюшки или палки (по количеству участников) и небольшой мячик.

На снеговой хорошо утоптанной площадке проводится круг диаметром 1,5—2 м. В центре круга роется лунка диаметром 15—20 см, глубиной 10 см. Вдоль границ круга делаются лунки меньшего размера. Лунок должно быть столько, сколько участников игры, исключая водящего. За пределами круга кладется небольшой мячик.

Выбрав водящего, играющие становятся возле своих лунок и опускают в них конец клюшки.

Водящий ходит за пределами круга. Он старается ударом клюшки загнать мяч в центральную лунку. Остальные игроки мешают ему сделать это, оберегая лунку своими клюшками и отгоняя мяч. Однако водящий может улучшить момент и занять своей клюшкой чью-либо освободившуюся лунку. Тогда игрок, чья лунка будет занята, идет водить.

Если же водящему удастся загнать мяч в центральную лунку, все должны быстро поменяться местами

с ближайшими соседями. В этом случае водящему также предоставляется возможность занять чью-нибудь лунку. Если же его попытка не увенчалась успехом, мяч извлекают из лунки и игра повторяется еще раз с прежним водящим.

### Пока не перекатаются все

Соревнуются 2—3 команды по 6—8 человек.

Для игры нужны санки и флажки (по числу команд).

Флажки втыкаются в снег на расстоянии 4—5 м друг от друга. В 10 м от флажков, напротив них, располагаются команды, построенные в колонны по одному. Первый номер каждой команды берет санки за веревочку, второй — садится на них, третий — подталкивает санки сзади. По сигналу руководителя «экипажи» должны как можно быстрее обежать флажок и вернуться к своей команде. После этого первый номер становится в конец колонны, второй — слезает с санок и берет их за веревочку, третий — садится, а четвертый — подталкивает санки сзади. В таком порядке тройки снова устремляются вперед и возвращаются обратно. Затем происходит новая смена игроков и так до тех пор, пока все не перекатаются. Победительницей считается команда, первой закончившая катание игроков.

### Езда на «перекладных»

В игре участвуют 2—3 команды по 6—8 человек.

Для игры нужны санки (по количеству команд) и несколько флажков или вешек.

Дистанция для игры может иметь вид петли или кольца. Ее протяженность (в зависимости от количества игроков) — 100—400 м.

Дистанция делится на этапы. Каждый этап отмечается флажком (или вешкой), возле которого стоит по одному игроку от каждой команды. Старт и финиш находятся в одном месте.

Перед началом эстафеты на старте находятся по два игрока от каждой команды (один из них садится на санки, а другой берется за веревочку). По сигналу «Марш!» игроки трогаются в путь. Возле первого флажка санки останавливаются. Игрок, который ехал, встает и берется за веревочку, а тот, кто ожидал у флажка, садится в сан-

ки, чтобы ехать ко второму этапу. Здесь также происходит смена игроков и санки направляются к третьему этапу, затем к четвертому и т. д.

Выигрывает команда, игроки которой, обойдя все этапы, первыми финишируют.

### Пятнашки маршем

Соревнуются 2 команды по 10—15 человек.

Для игры нужны 2 флажка — красный и синий.

Команды выстраиваются в шеренги лицом друг к другу на противоположных сторонах заснеженной площадки (за линиями «домов»). Руководитель занимает место сбоку (справа от него команда 1, слева — команда 2). По команде «Марш!» обе шеренги идут навстречу друг другу, стараясь соблюдать равнение. Когда расстояние между командами сократится до 2—3 м, руководитель поднимает вверх синий или красный флажок. Заранее обусловлено, если поднят синий флажок, убегает команда 1, а команда 2 догоняет, если поднят красный флажок — наоборот. Салить можно только до линии «домов». Осаленные игроки поднимают руку, подсчитываются руководителем и возвращаются в свою команду. Игра продолжается. Руководитель чередует сигналы произвольно, однако следит за тем, чтобы они повторялись в игре одинаковое количество раз. Итог подводится через 10—15 минут. Выигрывает команда, в которой осалено меньше игроков.

### Срочное донесение

Соревнуются 2 команды по 10 человек.

Для игры нужны двое санок и 10—15 флажков, которыми размечается дистанция.

Дистанция выбирается заранее. Она имеет форму кольца и разбита на 5 этапов, протяженностью 40 м каждый. Старт и финиш находятся в одном месте. Перед началом эстафеты по 2 представителя от каждой команды располагаются на этапах.

На старте двое санок с привязанными к передку веревками. Один игрок от каждой команды садится на санки, а второй — берется за веревку. Руководитель дает в руки сидящим эстафетную палочку-«донесение». Его нужно доставить на финиш, обойдя все этапы.

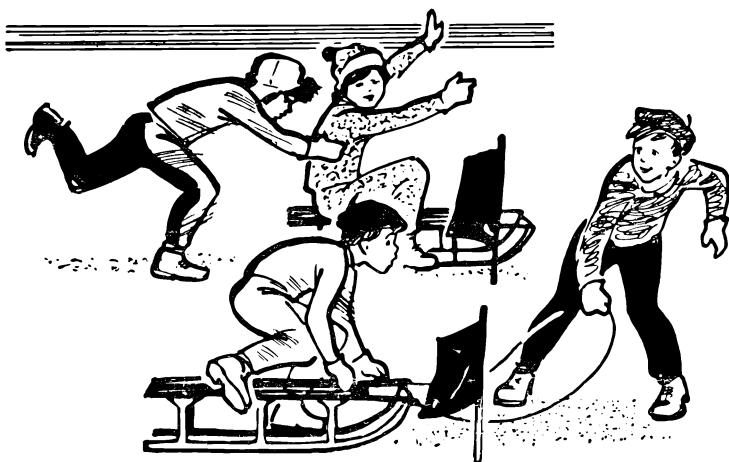
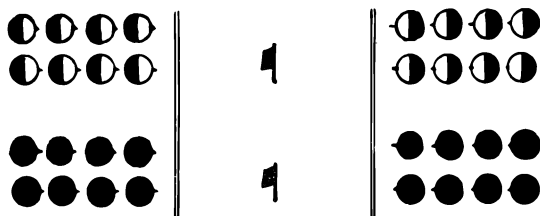
После взмаха флажка обе пары санок отправляются в путь (одни санки влево по кольцу, другие вправо, чтобы не мешать друг другу). Пробежав первый этап, везущий передает веревку игроку своей команды, ожидающему на этапе. Сидящего на санках также сменяет игрок, которому передается «донесение», и санки быстро следуют дальше. По пути ездоки где-то встречаются, а затем снова расходятся. Они приближаются к финишу с разных концов, пройдя одинаковый путь.

Победительницей считается команда, первой доставившая «донесение» руководителю, находящемуся на финише.

При повторении игры ее участники меняются ролями: тот, кто вез санки, становится седоком, и наоборот.

### Встречная эстафета с санками

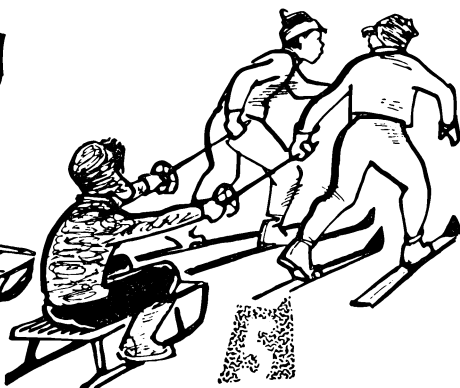
Соревнуются 2 команды по 12 или 16 человек.  
Для игры нужны двое санок и 2 флажка.



Игроки каждой команды строятся в колонну по два и располагаются таким образом, чтобы одна половина команды находилась на одной стороне площадки, а вторая — на противоположной. Расстояние между ними 20—40 м (в зависимости от размеров площадки).

В середине площадки против каждой из колонн втыкают по флажку.

По сигналу руководителя один игрок в каждой команде садится на санки, а другой — везет его (за веревку или сзади) на противоположную сторону площадки (объезжая флажок справа). Поравнявшись с флажком, игроки меняются ролями (везущий становится седоком) и продолжают движение. Достигнув противоположной стороны площадки, игроки отдают свои санки, а сами встают в конец колонны. Пара игроков, получившая санки, устремляется



с ними на другую сторону площадки, выполняя то же задание.

Игра заканчивается, когда игроки поменяются местами. Победительницей считается команда, которая быстрее это сделала. Игру следует провести 2—3 раза.

## Комбинированная эстафета

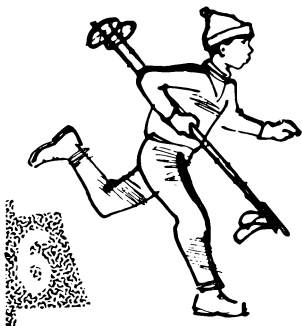
Соревнуются 2—3 команды по 7 человек.

Для игры нужны лыжи с палками, коньки и санки.

Эта игра хороша тем, что в ней могут принять участие лыжники, легкоатлеты, конькобежцы, любители санного спорта. Трасса эстафеты пролегает по пересеченной местности, на ней размечаются этапы и расставляются представители от каждой команды. Хорошо, если старт и финиш будут в одном месте.

Первыми вступают в борьбу легкоатлеты. Они бегут с лыжами под мышкой, преодолевая расстояние 50—80 м, а затем передают лыжи игрокам своей команды, ожидающим на втором этапе. Те становятся на лыжи и без палок устремляются к лагерному катку. Это третий этап, где их ожидают конькобежцы с лыжными палками в руках. Лыжник на втором этапе, поравнявшись с конькобежцем, касается его рукой, и тот бежит по катку, делая два полных круга. Затем передает палки игроку, сидящему возле катка на санках. Это четвертый этап. Игрок на санках берет палки и, отталкиваясь ими (не слезая с санок), продвигается к пятому этапу. Это расстояние должно быть невелико (20—30 м). На пятом этапе его ждут два лыжника без палок. Поравнявшись с ними, игрок на санях протягивает свои палки. Лыжники берутся каждый за палку и устремляются к последнему этапу, буксируя игрока на санках. Здесь игроков дожидается легкоатлет, который берет палки под мышки и с ними завершает эстафету.

В комбинированной эстафете могут принять участие мальчики и девочки. Важно лишь выбрать посильные для





них участки пути. В эстафету можно включить также метание снежков в цель или спуск с горы на санках или лыжах, если местность позволяет это сделать.

### Пробейся в город

Соревнуются 2 команды мальчиков по 8—12 человек.

Игроки выстраиваются в шеренги за линиями своих «городов» на противоположных сторонах площадки, длина которой 15—20 м, а ширина 8—10 м.



По сигналу руководителя игроки (оставив в городе капитана команды), прыгая на одной ноге, устремляются вперед. При этом они соблюдают равенство в шеренгах и держат руки сзади в замке. Задача команд — пробиться через живой заслон и перейти за линию города «противника». При встрече возникает борьба. Каждый пытается толчком

плеча заставить «противника» встать на обе ноги и тем самым вывести его из игры. Борьба возникает и у линии города, где капитан команды выталкивает плечом ребят, пытающихся проникнуть в город. Сам капитан также прекращает сопротивление, если он оступился или поменял ноги...

Выигрывает команда, в которой больше ребят сумели пробиться в город.

Правилами игры запрещается в ходе продвижения менять ноги и оступаться.

### Перетягивание с пленом и выручкой

Соревнуются 2 команды по 10—12 человек.

Прямоугольная снеговая площадка размером 20×10 м делится пополам. Каждой команде принадлежит половина поля.

Игроки выстраиваются в шеренги по обе стороны средней линии и берутся за руки (или за палочки длиной 40—50 см).

По сигналу руководителя они начинают перетягивать друг друга на свою сторону площадки. Игрок, которого перетянули, попадает в плен и остается там, пока его не выручат.

Пленный считается освобожденным, если до него дотронется игрок его команды, перебежавший на половину «противника». Однако чтобы заслужить право выручать товарища, этот игрок должен предварительно сам перетянуть игрока противоположной команды. Освобожденный возвращается к себе. По дороге его не могут схватить, равно как и он не имеет права помогать своим товарищам, которых стараются увлечь в плен. Однако как только игрок, вернувшийся из плена, ступил обеими ногами на свою половину поля, он снова получает право включаться в игру.

Игрок, пришедший на выручку товарищу, может быть схвачен «противником». Чтобы избежать плена, он может своевременно вернуться на свое поле, чтобы затем предпринять новые попытки освободить товарища.

В ходе игры одного игрока могут тянуть 2—3 «противника». Игрокам не разрешается выбегать за границы площадки. Сделавший это, считается пленным.

Игра заканчивается, когда все игроки какой-нибудь команды забраны в плен. Игра может продолжаться определенное время, тогда побеждает команда, которая за это время перетянула большее количество игроков.

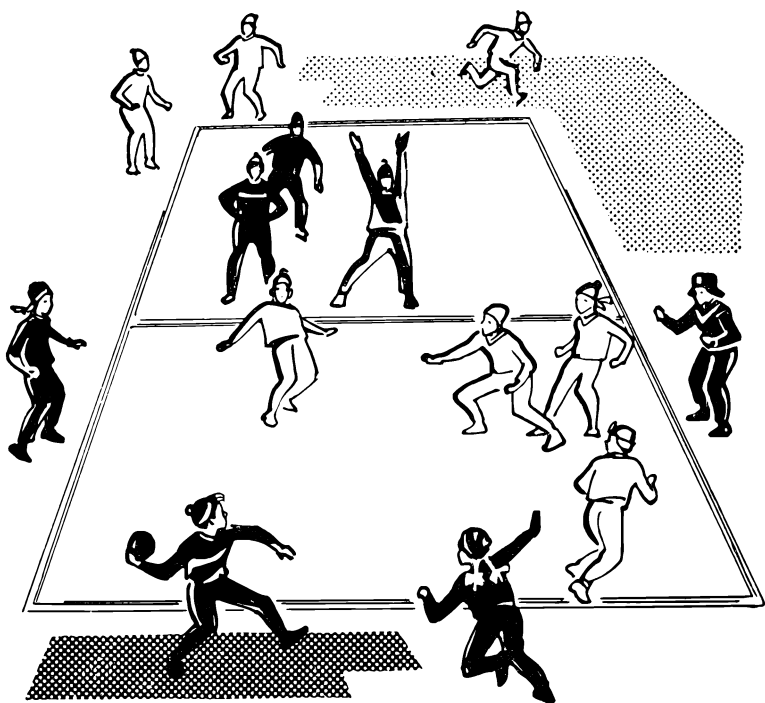
## Перестрелка

Соревнуются 2 команды по 10—12 человек.

Для игры нужен волейбольный мяч.

Игра проводится на прямоугольной площадке, разделенной поперек средней линией.

Каждая команда занимает один квадрат. Перед началом игры обе команды высылают по одному игроку в тыл «противника» (за черту, ограничивающую площадку) подбирать мячи, выкатившиеся за пределы площадки, и передавать их в свою команду. Мяч разыгрывается между двумя игроками в центре поля, как в баскетболе, и попадает к одной из команд. Ее игроки, не переступая среднюю линию, бросают мяч в игроков «противника», стараясь осалить кого-либо из них. Игрок не



считается осаленным, если он поймал мяч руками или мяч попал в него после отскока от земли. Когда мячом завладеют игроки противоположной команды, они пытаются сделать то же самое. Таким образом, идет перестрелка, в ходе которой выбитые игроки покидают свои квадраты и занимают место за любой чертой (кроме средней), окружающей квадрат «противника». Они получают право, подобрав мяч, выкатившийся за пределы площадки, либо метать его в «противника», либо передать в свой квадрат, чтобы «обстрел» продолжался оттуда.

Постепенно все меньше игроков остается в квадратах и все больше за их пределами. Заканчивается соревнование, когда в каком-либо из квадратов не останется ни одного игрока. Эта команда считается проигравшей.

Тот игрок, который первоначально был послан в тыл «противника», возвращается в свой квадрат, как только первый игрок его команды выбит из игры.

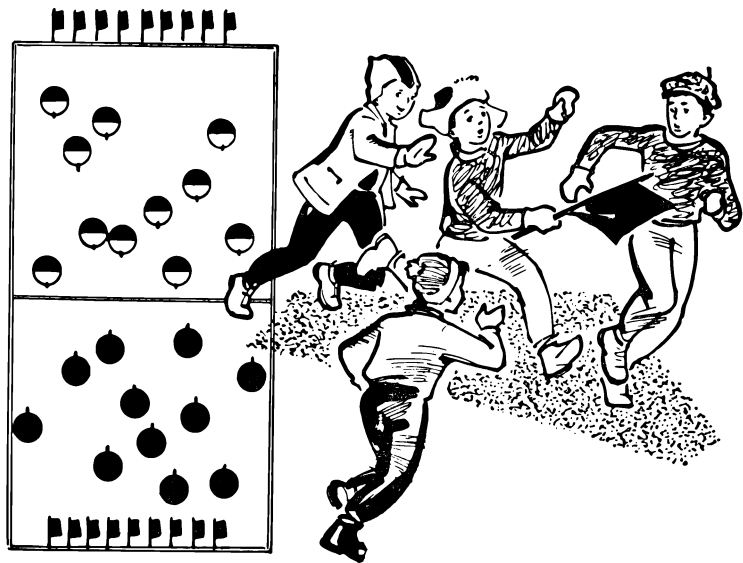
## Борьба за флажки

Соревнуются 2 команды по 10—12 человек.

Для игры нужны 16—20 флажков.

Игра проводится на снеговой площадке размером  $40 \times 20$  м, разделенной средней линией поперек. За лицевыми линиями на каждой стороне площадки ставят по 8—10 флажков. Команды располагаются на своих половинах поля.

По сигналу руководителя игроки каждой команды стараются проникнуть на половину «противника», взять флажок и скорее вернуться к себе. На пути к флажкам и обратно игроки могут быть осалены. Осаленный остается на том месте, где его коснулся игрок противоположной команды. Салить можно только на территории «противника» (если игроку удалось прорваться за лицевую линию, он осален быть не может). Командам дается право выручать своих игроков (для этого к ним надо лишь прикоснуться). Вырученный игрок либо возвра-



щается на свою половину поля, либо бежит за лицевую линию «противника» к флажкам. Если у осаленного игрока был флажок, его отбирают и ставят на прежнее место.

В случае опасности игроку разрешается передавать флажок партнерам по команде, чтобы они продолжали движение к своей половине площадки.

Игра длится 20 минут. Через каждые 10 минут игроки меняются сторонами. При этом сохраняется то положение, в котором команды застал свисток. Побеждает команда, сумевшая доставить на свою половину площадки больше флажков. Игра может окончиться и досрочно, если все флажки одной из команд будут перенесены на половину «противника».

Игру судят два судьи, каждый из которых наблюдает за борьбой на одной половине площадки. Руководитель следит за временем игры и подводит итоги.

## Обменяйся флажками

Соревнуются 2 команды с четным (не менее 10) числом игроков.

Для игры нужны флажки двух цветов (по количеству участников).

Игра проводится на площадке, имеющей форму квадрата. Каждый игрок одной из команд получает 2 флажка разного цвета. Разбившись на 2 группы, игроки этой команды располагаются у противоположных сторон площадки. Игроки другой команды, также разбившись на 2 группы, занимают другие стороны квадрата.

По сигналу руководителя обе команды устремляются вперед. Задача первой команды — обменяться флажками с таким расчетом, чтобы у каждого игрока оказалось 2 флажка одного цвета. Задача второй команды (без флажков) — помешать этому. Если игроку второй команды удалось осалить игрока первой команды, последний выходит из игры. В результате победительницей считается первая команда, если больше половины ее игроков сумели обменяться флажками. В противном случае побеждает вторая команда.

При повторении игры участники меняются ролями.

## Футбол на снегу

Поле для игры может быть несколько меньшим, чем летом, так как по снегу бегать труднее и ребята быстро устают (длина 50—70 м, ширина 30—40 м). Ворота размером не более 2 м 10 см в высоту и 6 м 30 см в ширину. Условно ворота можно изобразить стойками для прыжков или другими предметами. Снег на поле утаптывается, если покров его не превышает 20 см. В противном случае снег сгребается и укладывается по краям поля. Если есть возможность посыпать поле для игры золой или песком, это надо сделать. Поле следует разметить линиями. Особенно важно обозначить штрафную площадку и среднюю линию. Снежный вал, окружающий поле, может заменить боковые границы. Несмотря на это по углам следует поставить флажки, чтобы легче было ориентироваться судье и игрокам. Если нет черты, обозначающей середину, на продольных границах поля ставят флажки. Можно играть обычным футбольным или волейбольным мячом.

Если утоптанное снежное поле покроется ледяной коркой, его можно разрыхлить железными лопатами или граблями, а потом посыпать свежим снегом или песком.

Футбольная команда состоит, как обычно, из 11 человек. Играть можно и при наличии 8 человек, но не меньше.

Правила игры общепринятые. В помощь себе судья может выбрать одного или двух помощников, особенно в тех случаях, когда поле слабо размечено. Продолжительность игры для школьников 11—12 лет — 30 минут (с перерывом в 10 минут после первых 15 минут игры), для школьников старшего возраста — 50 минут (с перерывом в 10 минут после первых 25 минут игры).

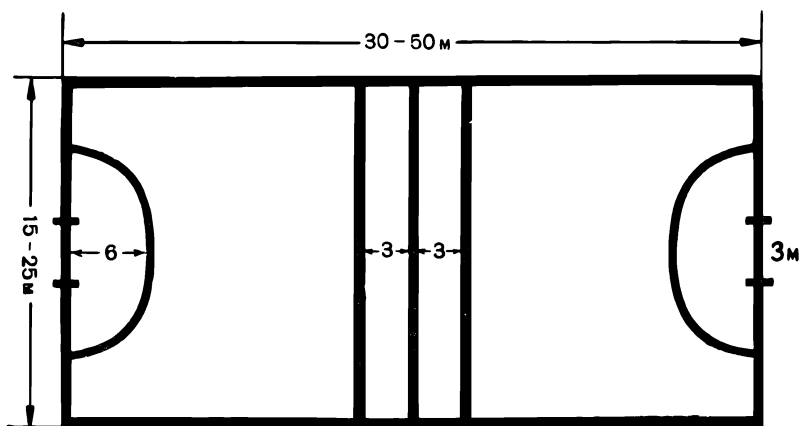
## Ручной мяч на снегу

Эту игру можно провести на заснеженном футбольном поле или подготовить площадку специально (см. игру «Футбол на снегу»).

В игре принимают участие 2 команды по 7<sup>1</sup> игроков. Поскольку игра проводится по упрощенным правилам, разметка поля чрезвычайно проста (см. чертеж). Раз-

---

<sup>1</sup> Команда может состоять из 11 человек, тогда игру проводят на обычном футбольном поле, используя футбольные ворота.



мер ворот  $2 \times 3$  м (можно использовать и обычные футбольные ворота). Если для игры нет специального мяча, можно играть футбольным.

Чтобы мяч на морозе не сделался очень твердым и упругим, его пропитывают специальной мазью для кожи, касторовым маслом или рыбьим жиром.

Игра начинается со средней линии. Участник команды, получившей по жребию право начать игру, бросает мяч своим партнерам, при этом игроки другой команды располагаются не ближе 3 м от средней линии. В ходе игры участники перебрасывают мяч друг другу любым способом. Их задача приблизиться к воротам «противника» и, не заходя за шестиметровую линию площадки вратаря, бросить мяч в ворота. Мяч, оказавшийся в воротах, не засчитывается, если во время броска были нарушены правила игры: бросающий заступил за линию вратарской площадки, мяч был подправлен ногой или головой, перед броском была совершена пробежка (т. е. игрок сделал с мячом более трех шагов, не ударив им ни разу о землю). За нарушение последнего правила в любой точке поля мяч передается «противнику» для введения в игру с места нарушения. Во время игры можно отнимать мяч у «противника», действуя только открытой ладонью одной руки. Не разрешается толкать «противника», ударять его мячом. За эти нарушения назначается семиметровый штрафной бросок в ворота, которые защищает вратарь.

Поскольку за линию вратарской площадки не имеют права заходить нападающие противоположной команды, вратарь не всегда должен ловить мяч, он может сильный удар сначала отбить, а затем взять мяч в руки. Вратарь вбрасывает мяч в игру только руками.

## Настольный теннис на воздухе

Игра в настольный теннис (описание которой мы не приводим) получила большое распространение среди детей. Ее можно проводить не только в помещении, но и на свежем воздухе в безветренную погоду. Активные движения, с которыми связана игра, не дают замерзнуть и оказывают полезное влияние на основные функции организма. Игрокам нужно лишь надеть лыжные костюмы и варежки. На ногах могут быть лыжные ботинки, а на голове шапочка. Стол для игры, сетка и ракетки выносятся на улицу перед началом игр, а в остальное время хранятся в помещении. Можно организовать первенство среди мальчиков и девочек по настольному теннису.

## ИГРЫ НА ЛЫЖАХ

Игры на лыжах проводятся на занятиях лыжной спортивной секции, на уроках физической культуры, во время лыжных прогулок.

Сюжетные игры охотничье-разведывательного характера требуют предварительной подготовки: заранее выбирается местность, назначаются посредники, готовится инвентарь.

Ниже приводится ряд игр на лыжах, рассчитанных в основном на детей среднего и старшего возраста.

## Завладей палкой

Состоятся 2 команды по 6—7 человек.

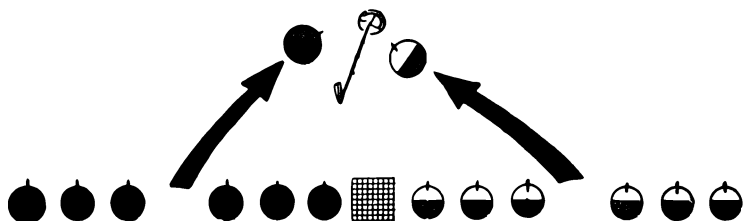
Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Игроки обеих команд рассчитываются по порядку, становятся на лыжи и строятся в одну общую шеренгу: одна команда располагается слева от руководителя, другая — справа. Лыжные палки все участники игры втыкают в снег позади себя.



Руководитель берет одну из палок и кидает ее, словно копьё, вперед. Палка, пролетев 15—20 м, падает или втыкается в снег. Руководитель в это время называет любой номер, например 5.

Игроки обеих команд, имеющие этот номер, стремительно бегут на лыжах к палке. Каждый старается обо-



гнуть своего партнера, чтобы первым схватить палку и поднять ее вверх. Тот, кому это удастся, получает для команды 1 очко. Игроки возвращаются на свои места стороной (слева и справа).

В это время руководитель берет вторую палку и снова бросает ее вперед, вызывая новый номер, и т. д.

После 5—7 минут игры подводятся итоги. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Руководитель может поручить метать палку одному из участников, а сам во время игры вызывает номера и подсчитывает очки.

### Быстро по местам

В игре могут принять участие 10—15 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Все играющие медленно передвигаются на лыжах по кругу, расстояние между ними 2—3 м.

Руководитель находится вне круга и передвигается на лыжах без палок. Подъезжая к любому из играющих, он говорит: «За мной!» — после чего приглашенный втыкает лыжные палки в снег и следует за руководителем.

Так руководитель постепенно собирает всех играющих, образуя из них длинную колонну. Затем он отводит колонну в сторону от круга, где остались лыжные палки, и неожиданно подает команду: «Быстро по местам!»

Играющие вместе с руководителем стремятся скорее вернуться в круг и занять место у любых палок.

Игрок, оставшийся без палок, становится водящим. Он выполняет ту же роль, что и руководитель.

## Гонка за волком

В игре участвуют 10—12 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Игра проводится в лесу. Дети собираются на поляне. Один из игроков прикрепляет к кольцам своих лыжных палок метки из фанерок, напоминающие по форме следы волка.

«Волк» уходит в лес. Он обязан двигаться с помощью палок, оставляя следы. Без палок ему разрешается пройти не более 20 м.

Волк старается петлять, идти там, где больше следов от лыж, т. е. где труднее обнаружить его след. Через 10 минут по сигналу руководителя «охотники» уходят в лес в погоню за волком. Они идут по следам, внимательно просматривая местность.

Волк между тем, пройдя 1—1,5 км, прячется в чащобе (кустарнике, густом ельнике, среди поваленных деревьев).

Задача охотников — в течение 20 минут после выхода в лес обнаружить волка. Если этого не случилось, волк подает сигнал и выходит из своего убежища.

Он считается победителем, и к нему подъезжают остальные участники игры.

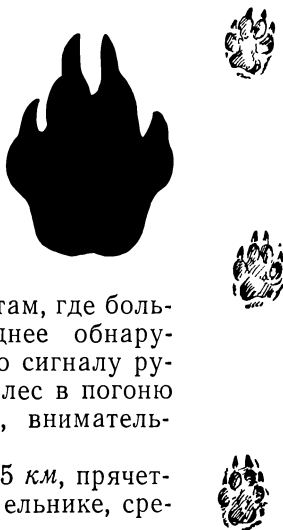
Если волка обнаружили, выигрывают охотники. Новым волком можно назначить учащегося, который умело читал следы и сумел первым обнаружить волка.

## Кто быстрее

В игре принимают участие 8 человек.

Для игры нужны 8 пар лыж и 13 флажков.

Перед игрой участники на лыжах без палок выстраиваются в одну шеренгу на старте. В 100 м от старта ставят на одной линии 6 флажков (расстояние между ними





1,5 м). Через 100 м таким же образом ставят еще 4 флажка, еще через 100 м — 2 флажка и, наконец, после последней стометровки — 1 флажок.

Вся дистанция может проходить по прямой или по кругу. Она составляет 400 м.

По команде руководителя участники соревнования бегут вперед. Задача каждого — суметь завладеть одним из флажков на первой линии. Кто не сумел этого сделать, выбывает из игры.

Игроки, захватившие флажки, не останавливаясь, бегут дальше. В конце второго этапа флажки достаются только четырем участникам из шести, на третьем этапе — только двум. Тот, кто захватит последний флажок, считается победителем.

### Следы на снегу

Соревнуются 3 команды по 8—10 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников) и вырезанные из фанеры следы животных.

Игра проводится в лесу. Первые 2 команды должны иметь вырезанные из фанеры и надевающиеся на палки следы таких жи-

вотных, как медведь, лось, волк, лиса, заяц.

Первая команда уходит в лес, остальные катаются с горок или тренируются на круговой лыжне.

Войдя в лес, игроки (2—3 человека, в зависимости от количества следов-меток) оставляют на снегу следы одного из зверей, например лисицы, через 100—200 м след лисицы сменяется следом лося, затем другого жи-

вотного и т. д. Сделав в лесу кольцо протяженностью в 2—3 км, ребята возвращаются.

Через 15 минут после первой команды выходит вторая. Ее задача — повторить тот же путь и вернуться назад, но не более чем на 30 минут позже первой. Однако игроки второй команды не просто идут по следам своих товарищей. Они тоже оставляют следы на снегу, но не произвольно, а в зависимости от того, чей след оставлен предшествующей группой. Если, например, оставлен след лисы, то ребята ставят сзади след волка или медведя. След зайца они ставить не могут, так как заяц преследовать лису не победит. Таким образом, за лосем не может бежать лиса, а за волком заяц и т. д.

Задача третьей команды, которая отправляется в лес через 15 минут после второй, — идти по следам ушедших в лес товарищей, проверяя, верно ли вторая команда оставляла свои следы, продвигаясь за первой. Третья команда также должна вернуться к месту сбора, но не позже, чем через 25 минут после второй.

Победитель в этой игре определяется следующим образом: первая команда выигрывает в том случае, если вторая и третья команды не уложились во время; вторая команда считается победительницей, если она опередила график. А если случится, что обе команды (вторая и третья) придут досрочно, то победительницей считается команда, показавшая лучшее время.

В ходе соревнования с игроками идут посредники, которые проверяют правильность оставляемых ими следов. По возвращении вторая команда докладывает, в каком порядке и какие следы оставляла первая команда, а ребята из третьей группы дают оценку действиям своих предшественников.

Если какая-либо команда перепутала следы, то она



считается проигравшей, независимо от времени, которое затратила на продвижение по лесу.

## На одной лыже

Соревнуются 10—15 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Участники игры выстраиваются в одну шеренгу у стартовой черты. Им нужно преодолеть дистанцию 50—100 м, скользя на одной лыже и отталкиваясь палками. Другая нога приподнята, и наступать ею нельзя ни на лыжу, ни на снег. Тот, кто оступится, выбывает из гонок.

Эту игру можно проводить, не снимая лыжи с другой ноги, а во время гонок только приподнимая ее. Если гонщик коснулся этой лыжей снега, он лишается права продолжать гонку. В обоих видах гонок выигрывает тот, кто первым достигнет финиша.

Эту игру, которую часто называют «Карельские гонки», можно провести и в виде эстафеты. За касание ногой снега игроку начисляются 2 секунды штрафного времени. Выигрывает команда, затратившая меньше времени на преодоление дистанции (50—100 м).

## Сумей догнать

Соревнуются 2 команды по 10—12 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Игроки каждой команды становятся на лыжи и строятся в колонну по одному (расстояние между командами 5—6 м).

По сигналу руководителя обе колонны начинают двигаться вперед, все время поддерживая равнение. Неожиданно руководитель подает команду: «Налево!» или «Направо!», по которой все игроки быстро поворачиваются в указанную сторону и продолжают движение. Через некоторое время раздается свисток руководителя. Та команда, которая оказалась впереди, убегает, а команда, оказавшаяся сзади, догоняет, стараясь коснуться лыжной палкой лыжи убегающего игрока.

Бег продолжается 50—60 м и заканчивается по свистку руководителя. Пойманные подсчитываются, и игра

продолжается. Каждая команда должна побывать одинаковое количество раз и в роли убегающих, и в роли догоняющих, после чего подводится общий итог. Побеждает команда, осалившая большее количество игроков.

## Наперегонки

Соревнуются 2 команды по 8—10 человек.

Для игры нужны лыжи с палками, отличительные повязки (по числу участников) и 2 флажка. Игроки надевают отличительные повязки и встают через одного в общую шеренгу на линии старта (дистанция между играющими 1,5—2 м). На расстоянии 100—150 м от линии старта двумя флажками отмечается линия финиша.

По сигналу руководителя все играющие устремляются вперед. При этом они не имеют права наступать друг другу на лыжи или задерживать один другого какими-либо способами, а также преграждать дорогу идущему сзади лыжнику.

Если игрок одной команды оказался сзади двух своих соседей, т. е. игроков «противника», он выбывает из игры, если же он обгоняет своего лыжника, то оба продолжают игру. Побеждает команда, которая, дойдя до финиша, сохранит больше игроков.

## Вызов номеров

Соревнуются 2 команды по 8—10 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Эта игра поможет ребятам после прогулки быстрее добраться до дома.

Лыжники строятся в две колонны и идут рядом. Дистанция между игроками — длина вытянутой палки. Каждая колонна является командой и рассчитывается по порядку номеров. Руководитель занимает место сбоку.

Игра проходит следующим образом: руководитель громко называет какой-либо номер. Два игрока с этим номером сейчас же выходят из колонн на внешнюю сторону лыжни. Остальные игроки с предельной скоростью устремляются вперед. Игрок, вышедший в сторону, пропускает свою команду и, как только последний лыжник поравняется с ним, быстро становится в конец колонны.



Очко присуждается той команде, игрок которой первым занял место в конце колонны.

Через минуту-две, когда лыжники выровняют дистанцию и немного успокоятся, руководитель продолжает вызов номеров. Команды повторяют описанный выше маневр.

Чтобы игра проходила интереснее, лучше вызывать игроков, идущих в передней части колонны. Номера за вызванными игроками сохраняются.

Игра прекращается, когда все номера по одному или два раза были вызваны руководителем. Победителем считается команда, набравшая больше очков.

## Займи место

Соревнуются 2 команды по 8—10 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Игроки выстраиваются в колонну по два, каждая колонна — отдельная команда.

Играющие начинают медленно двигаться вперед, все время поддерживая равнение в парах.

По сигналу руководителя игроки первой пары быстро огибают колонну (один слева, другой справа) и становятся в затылок последнему

игроку своей команды. После первой пары таким же образом (по сигналу) бежит вторая пара, за ней третья, четвертая и т. д.

Игрок, прибежавший первым, приносит своей команде 1 очко. В итоге выигрывает команда, набравшая больше очков.

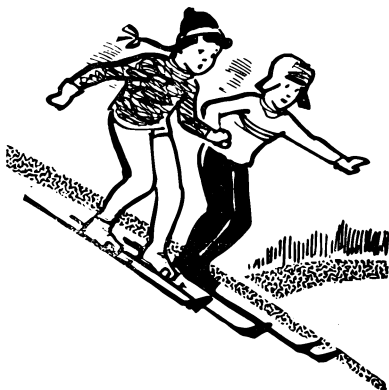
### Сумей устоять

Игра проводится в районе заснеженных холмов и горок и представляет собой соревнование между парами, тройками или отдельными игроками по спуску на лыжах. Варианты спусков могут быть разные, например: спускаться без палок со снежком (маленьким мячом, шишкой) в каждой руке, во время движения попасть в цель (дерево, пенек, щит и т. п.).

Во время спуска с горы без палок собрать флажки, расставленные вдоль трассы на расстоянии 7—8 м один от другого. Флажков может быть 3—5, в зависимости от длины горки.

Во время спуска пройти в ворота или несколько ворот из флажков или лыжных палок.

Спускаться вдвоем на одних лыжах. Второй номер является пассажиром. Он стоит за направляющим.





Спускаться вдвоем без палок, стоя рядом и взявшись за руки.

Можно организовать командную эстафету. Она заключается в следующем. У подножия горы возле финишной черты стоит руководитель с флажками разного цвета. Спускаются одновременно по одному игроку от каждой команды. Как только игрок пересечет финишную линию, судья поднимает соответствующий флажок (например, красный). Он служит сигналом для начала спуска второго игрока этой команды. Если игрок упал, он должен встать и продолжить путь. К концу игры участники каждой команды, стоявшие наверху, должны спуститься вниз. Победителем считается та команда, которая сделала это первой.

## На горку и с горки

Соревнуются 2—3 команды по 5—8 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по числу участников) и несколько флажков. Лыжники выстраиваются в колонны по одному у подножия горы на одной общей линии. Каждая колонна — отдельная команда.

По сигналу руководителя все участники бегут на лыжах вперед, стараясь как можно скорее взобраться на гору. Отстающим разрешается помогать: протягивать палку, поднимать упавших и т. д. Это важно, так как команда выигрывает только в том случае, если она в полном составе скорее других окажется на горе.

После этого можно провести состязание по спуску с горы на лыжах с командным зачетом. Для этого в 50—60 м от подножия флажками отмечается линия финиша. Спуск начинают одновременно первые игроки каждой команды. За ними следуют остальные, причем очередному игроку разрешается (отмашкой) начинать спуск после того, как предшествующий игрок этой команды пересечет линию финиша. Выигрывает команда, которая затратит на спуск меньше времени.

Способы подъема и спуска могут быть произвольными (с палками, без палок, елочкой, лесенкой, плугом и пр.) или заранее устанавливаются руководителем.

Эту игру следует использовать и для проведения индивидуального соревнования на быстроту подъема и спуска с горы.

## Встречная эстафета

Соревнуются 2 команды по 8—10 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Эстафета проводится на ровной полянке. Игроки каждой команды рассчитываются на первый, второй и строятся в колонны по одному. При этом первые номера располагаются по одну сторону площадки, а вторые — по другую (напротив). Расстояние между ними 30—40 м.

Перед игрой дети оставляют палки в стороне. Их имеют только игроки, начинающие эстафету. По сигналу руководителя первые номера, стоящие в начале колонны, бегут на лыжах вперед. Задача каждого из них — как можно быстрее пройти путь до противоположной колонны и передать палки второму номеру своей команды.

Как только палки переданы, второй номер устремляется вперед, затем в эстафету вступает третий, четвертый игрок команды и т. д.

Игроки, передавшие палки своим партнерам, сами встают в конец колонны. В ходе игры первые и вторые номера должны поменяться местами.

Выигрывает команда, первой закончившая перебежку.

Продолжительность игры можно увеличить. В этом случае игрок, оказавшись на противоположной стороне площадки, снова вступает в игру, как только ему принесут лыжные палки. Эстафета заканчивается, когда игроки окажутся в исходном положении.

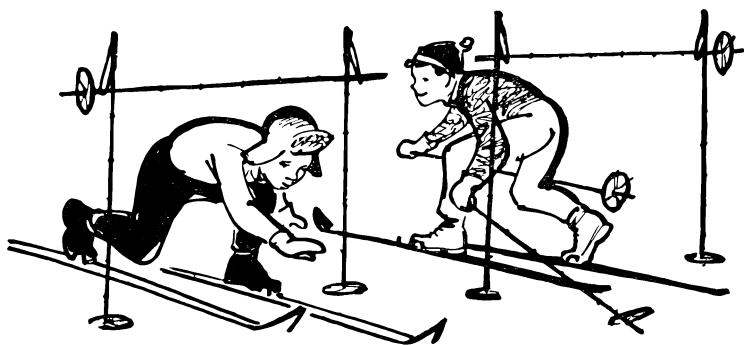
Встречную эстафету можно провести и таким образом. Одновременно навстречу друг другу устремляются лыжники одной команды. Встретившись, они меняются лыжами и палками, после чего продолжают бег. Следующий игрок устремляется вперед только тогда, когда он обменяется палками с подъехавшим к колонне.

Победитель определяется по времени, затраченному на эстафету.

## Эстафета с препятствиями

Соревнуются 2 команды по 8—10 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников) и несколько флажков.



Команды выстраиваются в колонны по одному у линии старта-финиша (расстояние между командами 4—6 м). В 50—60 м от этой линии ставятся два флажка.

Против каждой команды (между стартом и флажками) в снег втыкаются две лыжные палки, на петли которых вешается горизонтально третья полка, — получают небольшие воротца. Участники в колоннах не имеют в руках лыжных палок, за исключением первых номеров.

По сигналу руководителя первые номера устремляются вперед, нагибаясь, проезжают в воротца, а добежав до флажков, втыкают возле них свои палки. Затем они возвращаются, по пути снова проезжая в воротца.

Когда первый игрок на обратном пути пересечет линию старта-финиша, вперед устремляется второй игрок. Его задача, — проехав воротца, взять палки и вернуться с ними к третьему игроку.

Таким образом, то отдавая, то снова забирая палки, лыжники поочередно совершают перебежки. Вернувшись, каждый из них становится в конце колонны.

Если игрок уронит воротца, он должен поставить их на место и только после этого продолжать бег.

Выигрывает команда, последний лыжник которой раньше других пересечет линию старта-финиша.

## Путь открыт

Соревнуются 4—5 команд<sup>1</sup> по 5—6 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству

---

<sup>1</sup> Если народу мало, можно ограничиться тремя или даже двумя командами.

участников), 3 небольших переносных щитка (размером  $50 \times 50$  см, длина стойки 1,5 м) и несколько флажков.

Выбрав подходящий для игры участок, прокладывают вдоль него лыжню длиной приблизительно в 600 м и отмечают на ее концах старт и финиш.

Всю дистанцию делят на 3 одинаковых этапа. На каждом этапе в 7—10 м от лыжни устанавливают переносный щиток, возле которого выставляют по одному линейному судье с сигнальным флажком (линейный судья находится также и на финише).

Хорошо приколоть к спине каждого лыжника крупно написанный номер его команды. Это позволит судьям сразу опознавать участников игры и придаст ей более спортивный вид.

Игра начинается по сигналу руководителя. Первые номера в командах одновременно берут старт. Достигнув конца первого этапа, они делают остановку, лепят снежки и бросают их в мишень (переносный щиток). Тот, кому удалось попасть в мишень, продолжает путь к следующему этапу, а второй номер его команды получает право покинуть старт. Если же игроку в мишень попасть не удалось, он кидает снежок снова.

То же самое происходит и на других промежуточных этапах. Всюду дальнейший путь для лыжника открывается лишь после того, как ему удастся поразить снежком мишень.

Каждый раз, когда выполнивший задание лыжник уходит с этапа, линейный судья взмахами флажка (одним, двумя, тремя) сигнализирует, какой команде открыт путь.

Выигрывает команда, которая раньше других соберется на финише.

Если при сыпучем снеге снежки лепить трудно, можно метать в цель заранее подготовленные тряпочные мячи, дротики, шишки или стрелять из лука в цель.



## Лыжники-невидимки

Соревнуются 3 команды по 10—12 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Выбирают участок дороги, проходящей через лес, протяженностью 400—500 м. Ее охраняет команда патрулей, расположившаяся вдоль дороги (в 3—5 м от нее). Эту зону можно отметить флажками или хвойными ветками. Патрули заготавливают снежки. Они маскируются и выжидают, когда на дороге появится «противник». Их задача — попаданием снежка вывести игрока из строя.

Наступающие должны суметь приблизиться и быстро пересечь дорогу, избежав обстрела или умело увернувшись от снежков. Они идут с разных сторон небольшими группами (по 4—5 человек), маскируясь и используя повороты дороги. Одна команда идет с одной стороны, другая — с другой.

Игра продолжается 20—30 минут. Выигрывает команда, где больше игроков сумело переправиться через дорогу. Лыжники-невидимки побеждают в том случае, если они вывели из игры более половины игроков каждой команды.

## Эстафета в лесу

Соревнуются 2—3 команды по 10—12 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников) и ленточки-эстафеты (по количеству команд).

Перед началом игры руководитель вместе с капитанами команд выбирает в лесу два пункта, отстоящих друг от друга на 2—3 км (дистанция может иметь форму кольца или петли).

Для того чтобы из одного пункта добраться до другого, нужно преодолеть на лыжах ряд естественных препятствий (например, пройти небольшой лесок, перебраться через овраг, миновать густой ельник и т. д.).

Капитаны команд по своему усмотрению расставляют игроков по всей дистанции с таким расчетом, чтобы каждый из них проходил не более 200—300 м.

Наиболее трудные участки дистанции (густой ельник, подъем в гору и пр.) следует сокращать до 120—150 м. На них нужно ставить наиболее крепких и хорошо вла-

деющих лыжами ребят. Если в игре участвуют девочки, для них нужно выбирать участки пути, соответствующие их силам.

Через 15 минут после того как капитаны ушли расставлять игроков, судья дает сигнал, и лыжники, которым предстоит пройти первый этап, устремляются вперед. Через голову у каждого надета связанная кольцом эстафета-ленточка.

Каждый лыжник старается быстро и умело пройти свой участок и поскорее передать эстафету-ленточку товарищу, находящемуся на следующем этапе.

Выигрывает команда, которая сумела в наиболее короткий срок переправить эстафету от старта к финишу. Победа в этой эстафете будет зависеть не только от того, насколько хорошо члены той или иной команды умеют ходить на лыжах и преодолевать препятствия, но также и от того, правильно ли капитаны расставили игроков на дистанции, умеют ли ребята распределять свои силы во время игры.

Следует условиться, что сразу же после игры все участники собираются в одном месте.

## По следам

В игре участвуют 10—15 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников) и цветной флажок.

Из числа играющих руководитель отбирает двух-трех лучших лыжников и дает им задание углубиться в лес на 300—500 м и, запутав свои следы, спрятать (в кустах или на дереве) цветной флажок, однако не зарывая его в снег.

Через 10—15 минут в лес отправляются вместе с руководителем остальные участники игры. Они внимательно осматривают следы и местность вокруг, стараясь найти спрятанный флажок.

В это время тройка лыжников, выполнявшая задание руководителя, окольным путем возвращается к остальным участникам игры, которые продолжают поиски.

Если флажок найден, то обнаруживший его первым выбирает себе двух помощников и вместе с ними снова уходит в лес прятать флажок. В противном случае выигрывают ребята, сумевшие хорошо его замаскировать.

По истечении определенного времени (30—40 минут) они показывают, где спрятан флажок, после чего прячут его в другом месте леса.

Если игра проводится на местности, где ходит много лыжников, то улавливаются делать отметки следов цветной бумагой или цветными стружками.

## Охота на лисиц

В игре участвуют 10—15 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников).

Из общего числа играющих выделяют двух-трех лучших лыжников — «лисиц», остальные — «охотники». Руководитель указывает ребятам зону, в которой будет происходить игра и за пределы которой выходить не разрешается.

После этого лисицам дают возможность углубиться в лес на 400—500 м, а через 10 минут на их поиски выходят охотники.

Задача лисиц — не попасться в руки охотников, а охотников — быстрее поймать лисиц. Лисицы имеют право не только убегать, но и прятаться, используя деревья, кусты, овраги и другие местные предметы.

Охотники, чтобы поймать лисиц, могут действовать любым способом: разбиваться на группы, устраивать засады и т. д.

Игра продолжается 40—50 минут, если по истечении этого времени лисицы не будут пойманы, то по общему сигналу (свистку) все участники собираются в заранее условленном месте, с тем чтобы выбрать новых лисиц и повторить игру.

## Найди флажки

Соревнуются 2 команды по 10—12 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников) и флажки (10 синих и 10 красных).

Игра проводится в лесу. Руководитель заранее делает топографическую карту лесного участка в 1,5—2 кв. км. Копии этой карты даются двум командам лыжников.

В намеченный для игры день одна из команд вместе с посредником отправляется в лес на лыжах. Ее задача—

расставить в лесу 10 флажков, нанести место расположения флажков на карту, а затем как можно лучше запутать свои следы.

После этого команда, расставлявшая флажки, возвращается в лагерь и сдает карту руководителю. В лес направляется вторая команда. Ее задача — разыскать флажки, отметить места расположения флажков на своей карте и, не теряя времени, вернуться в лагерь.

На поиски флажков дается 1 час. Руководитель игры принимает флажки и сверяет принесенную карту с картой первой команды.

Затем команды меняются ролями. Вторая команда также с посредником идет в лес и прячет флажки другого цвета, а первый отряд разыскивает их и наносит места расстановки флажков на свою карту. На это также дается 1 час. Когда первая команда вернется в лагерь, подводятся итоги игры. Побеждает команда, которая найдет больше флажков и точнее отметит их расположение на карте.

### **«Секретный» пакет**

Соревнуются 2 команды по 15—20 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (для одной команды).

Игра проводится в лесу. Одна группа ребят охраняет дорогу или тропинку протяженностью 150—200 м и прилегающий к ней участок. Эти ребята без лыж. Они разбиваются на пары, каждая из которых патрулирует свой участок. Другая группа ребят (разведчики) проводит игру на лыжах. Одному из лучших лыжников разведчики вручают «секретный» пакет, который тот прячет в свою шапку. Ему дается задание скрытно перебраться через охраняемую тропинку и доставить пакет в штаб, о месте нахождения которого знают лишь разведчики. Это место находится в тылу охраняющей группы примерно в 200—300 м от тропинки.

Во время игры остальные разведчики, передвигаясь на лыжах, различными маневрами стараются отвлечь внимание дозорных, охраняющих тропу, чтобы дать возможность игроку своей команды пробраться к штабу.

Если двое игроков из команды охраны заметят разведчика и дотронутся до него рукой, он обязан показать



ребятам свою шапку и отдать лыжи. Этот разведчик выбывает из игры.

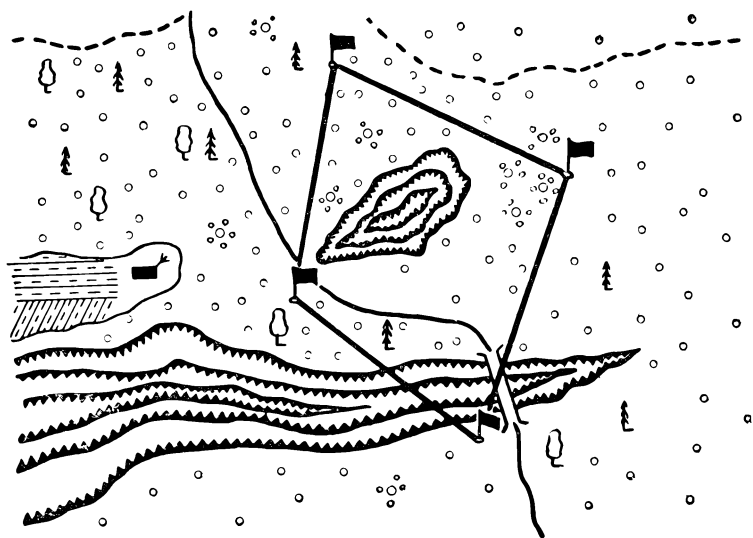
Охраняющая группа выигрывает, если ей удастся перехватить разведчика с «секретным» пакетом. Команда разведчиков считается победительницей, если в течение часа сумеет доставить «секретный» пакет в штаб. Игра начинается и заканчивается по сигналу.

### За высоту

Соревнуются 2 команды по 15—20 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по числу участников), 8 разноцветных флажков и 1 флаг на длинном древке, 2 топографические карты. Для игры выбирают лесистый пересеченный участок. Две группы лыжников собираются в условленном месте. Каждому из них дается название, например: одной «Следопыт», а другой «Ракета». В ходе игры им предстоит выполнить равные по трудности задания.

После жеребьевки определяются направления движения. Например: «следопыты» устремляются на северо-восток, а «ракетовцы» — на юго-восток. Каждой команде сообщается расстояние и ориентиры до места, где спрятана карта.



Первая задача, стоящая перед командами, — найти топографическую карту, спрятанную в лесу. Только после этого можно попытаться разыскать 4 разноцветных флажка. Флажки не должны быть закопаны в снег. Один из флажков обертывают белой плотной бумагой, на которой

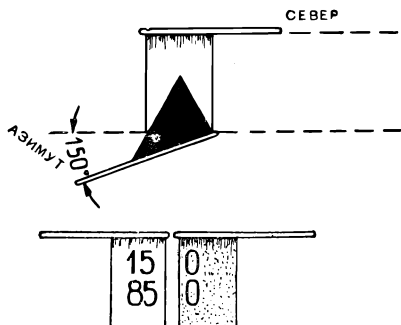
написано руководство к дальнейшим действиям. Вот примерное содержание записки.

«Положите красный флажок на место, где найден синий выпел, так, чтобы свободный конец палочки показывал точно на север. Затем приложите к полотнищу красного флажка полотнище синего выпела так, чтобы они составляли единое целое (см. рис.). Тогда свободный конец палки синего флажка покажет направление, где находится высота, которую вы должны взять. Не обойтись и без второй пары флажков. Сложите их так, чтобы палочки флажков служили продолжением одна другой, а полотнища флажков были вместе (см. рис.). Тогда прочтете две цифры. Одна укажет расстояние до высоты в метрах, вторая — величину азимута (проверьте по этой цифре направление палочки синего выпела). Не теряйте времени: «противник» может вас опередить».

Ознакомившись с заданием, участники игры стараются быстро определить направление (в данном случае азимут  $150^\circ$ , расстояние 850 м) и устремляются туда, куда указывает палочка синего выпела.

Высота — это небольшой холмик под снегом, на котором водружен флаг на длинном древке. Он виден за несколько десятков шагов. Вот к этому флагу-мачте и устремляются лыжники.

Выигрывает команда, которой удалось первой воткнуть возле мачты найденные в лесу флажки. Игру эту можно усложнить следующим образом. Команда, подоспевшая к высоте и убедившаяся, что «противник» уже расположился на ней, рассыпается цепью. Ее задача — пробиться к высоте и также воткнуть возле мачты свои



флажки. Сделать это нелегко, так как противник отстреливается снежками. Но и осаждающие используют те же «огневые средства». Игрок, в которого попали снежком, выбывает. За соблюдением этого правила следят посредники, которые сопровождают обе команды.

Если ребятам, осаждающим высоту, все же удалось воткнуть свои флажки рядом с флагом-мачтой, то руководитель игры может определить ничью. Это также зависит от того, какие «потери» понесли в ходе сражения «следопыты» и «ракетовцы».

Понятно, что при подготовке игры флажки и карты прячут в лесу заранее, т. е. накануне или за несколько часов до игры.

## В поисках города

Соревнуются 2 команды по 15—20 человек.

Для игры нужны лыжи с палками (по количеству участников), 12—14 фанерных щитков размером 40×40 см, прикрепленных к колышкам<sup>1</sup>.

Участок для игры делится условной границей (дорогой, просекой) пополам. За час до начала игры руководитель (судья) и 2 посредника выходят на лыжах в лес и на каждой стороне участка расставляют по равному числу щитков (например, по шесть). Буквы, написанные на них, составляют название города, например для одной команды *Калуга* и для другой *Рязань*.

Располагают щитки на расстоянии 80—100 м один от другого в шахматном порядке, не придерживаясь очередности букв. Щиток может стоять возле куста или пня, торчать из дупла дерева или быть воткнутым просто на полянке. Маскировать щиток нельзя.

Расставляя щитки, судья и посредники умышленно путают свои следы, разводя и смыкая их в различных направлениях. Если через час ветер и снег не заметут следы, то разобраться в них и найти по ним щитки все равно будет трудно.

Расставив щитки, посредники определяют место сбора команд и знакомят игроков с границами участков.

По сигналу руководителя начинается игра. Команды

---

<sup>1</sup> На каждом щитке написана буква. Если сложить каждые 6—7 щитков в определенном порядке, получится название города.



отправляются в лес. Их задача — найти и принести все щитки к месту сбора, сложить из них название города и сообщить его руководителю. Выигрывает команда, игроки которой первыми справились с поставленной задачей.

Во время игры посредники (из числа взрослых) находятся на разных половинах участка. Руководитель находится у места сбора команд.

## ИГРЫ НА ЛЬДУ

Каток или ледяная площадка при школе или во дворе могут служить хорошим местом для организации интересных состязаний, игр и эстафет. Естественно, в них могут принять участие лишь дети, умеющие кататься на коньках.

Нельзя проводить игры на катке, где одновременно происходит массовое катание: возможны столкновения, опасные падения на лед. На небольшом катке или площадке во время проведения игр лучше прекратить общее

катание, а на большом катке следует отгородить для игр специальное место.

Разметка ледяной площадки линиями проводится точно так же, как и на снегу (см. стр. 25). Можно использовать для разметки обычные флажки на крестовидных подставках.

Целый ряд зимних игр, описываемых ниже, может быть использован для организации первенства между несколькими командами (кегельбол, хоккей и др.). В этом случае заранее составляется календарь, где предусматриваются встречи команд по круговой или олимпийской системе.

### Конкурс ловких

В конкурсе участвуют 9—15 человек.

Для игры нужны коньки (по числу играющих) и несколько цветных флажков.

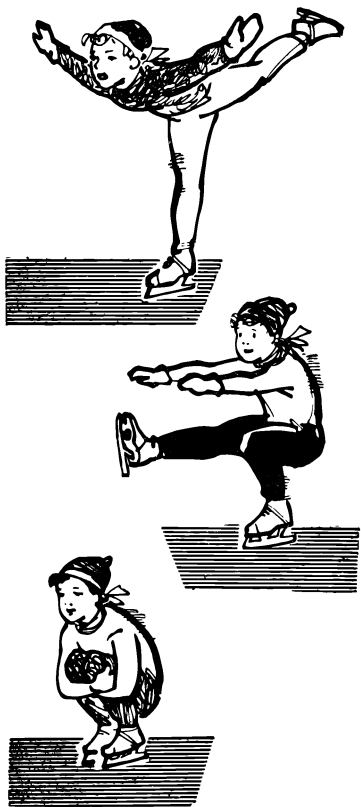
На ледяной площадке флажками отмечают линию старта, а в нескольких метрах от нее еще одну линию.

Одновременно берут старт 3 конькобежца. Добежав до второй линии, они выполняют те или иные заранее включенные в программу состязания упражнения.

После того как несколько троек примет участие в этих состязаниях, победители оспаривают первенство во втором круге, который проводится вслед за первым.

Примерные упражнения на коньках, которые могут быть включены в программу состязаний:

1. Проехать на одном коньке дальше всех. Свободную ногу оттянуть назад-вверх, руки развести в стороны («ласточка»).



2. Выполнить то же задание, присев на одной ноге, а другую вытянув вперед («пистолетик»).

3. В движении сделать поворот на  $360^\circ$  и дальше всех проехать.

4. Выполнить то же задание, присев после поворота на корточки и обхватив колени руками.

5. Разбежавшись на коньках, собрать на ходу лежащие на льду ленточки, не уронив и не пропустив ни одной из них. (Если это упражнение окажется трудным, ленточки можно заменить флажками.)

## Парные гонки

Соревнуются 12—18 человек.

Для игры нужны коньки (по количеству участников) и несколько флажков.

Участники игры становятся в шеренги, по 2—3 пары в каждой (если дорожка широкая, то можно поставить 5 и более пар). Дистанция пробега должна быть не менее 80—100 м, без поворотов.

Игроки в парах берутся за руки скрестно. По сигналу руководителя шеренга начинает бег. Выигрывает пара, пробежавшая дистанцию в наименьшее время и не расцепившая рук. Затем можно устроить гонку победителей.

## Вперед-назад

Соревнуются 10—12 человек.

Для игры нужны коньки (по числу участников) и несколько флажков.

Участники игры становятся парами друг против друга. Каждый упирается руками в плечи своему напарнику. Дистанция пробега от 30 до 100 м. Старт и финиш находятся в одном месте.

По сигналу руководителя пары начинают бег, один скользит задним ходом, а другой — передним. Как только соревнующиеся достигнут линии, отмеченной флажками (середины дистанции), они должны, не меняясь местами, скользить обратно. При этом тот, кто первую половину пути шел передним ходом, обратно идет уже задним. Выигрывает пара, которая первой пересечет линию финиша.



### След-«цепочка»

Стоя на льду, надо раздвинуть носки коньков и согнуть ноги в коленях — коньки разъедутся в разные стороны. Затем выпрямляют ноги и сдвигают носки вместе. След, оставленный на льду от такого упражнения, представляет собой цепочку (см. рис.).

Этим способом, не отрывая ног от льда, можно двигаться довольно быстро, и не только вперед, но и назад. Игра заключается в том, что несколько игроков соревнуются в езде вперед и назад таким способом.

Если кто-либо из участников во время гонки оторвет ногу от льда, след цепочки прервется. В этом случае играющий выбывает из состязания. Побеждает тот, кто, точно выполняя условия игры, быстрее других пройдет дистанцию в 20 или 50 м.

### Карусель-мельница

В игре участвуют 12—16 игроков.

Для игры нужны коньки (по количеству игроков).

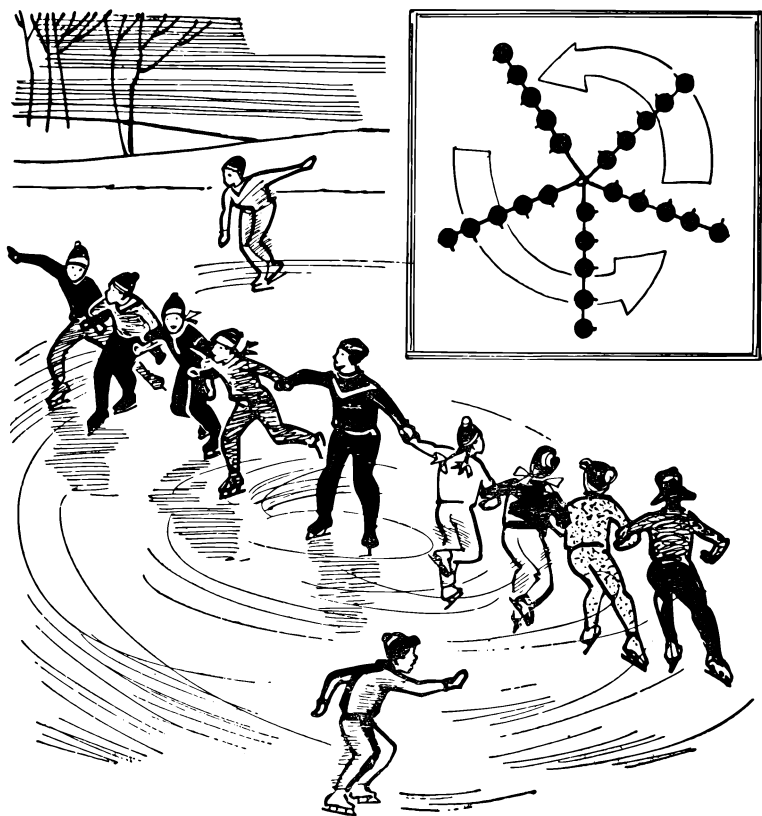
В центре катка становится руководитель. Справа и слева от него, взявшись под руки, выстраиваются в шеренгу игроки на коньках. Причем игроки справа стоят лицом в одну сторону, а игроки слева — в противоположную.

Руководитель берет за руки стоящих рядом с ним детей и начинает сначала медленно, а потом все бы-

стрее поворачиваться на месте против часовой стрелки. Обе шеренги, не расцепляя рук, следуют за ними. При этом игрокам, стоящим дальше от руководителя, приходится бежать все быстрее и быстрее. Скорость движения крыльев мельницы все увеличивается. Когда она будет достаточно большой, руководитель подает сигнал. От каждой шеренги отделяются крайние игроки и продолжают свободно катиться в разные стороны. По второму сигналу то же самое проделывают два других крайних игрока.

Эта интересная карусель-мельница продолжается до тех пор, пока руководитель не останется один.

Карусель можно устроить с помощью каната, толстой веревки. Тогда играющие не берутся под руки или за ру-







ки, а держатся за канат. Причем игроки не отделяются от каната. Они начинают и заканчивают игру все вместе, по общему сигналу.

Если пять концов прочных веревок соединить в центре кольцом, как показано на рисунке, то можно устроить звезду-карусель. Если длина каждой

из 5 веревок будет 4—5 м, то покружиться на такой карусели смогут одновременно 50—60 человек.

Проводя эти игры, руководитель должен правильно расставить участников. Ребятам, которые слабо катаются на коньках, надо размещать ближе к центру, а хороших конькобежцев — по краям.

### Эстафета парами

Соревнуются 2 команды по 10—12 человек.

Для игры нужны коньки (по количеству участников) и 2 флажка.

Играющие каждой команды становятся в пары и берутся за руки. На расстоянии 15 м от команд ставятся флажки.

По сигналу руководителя первые пары, не расцепляя рук, бегут на коньках вперед, огибают флажок и возвращаются назад, проезжая в воротца, образованные соединенными руками игроков.

Вернувшаяся пара встает в конце своей колонны. Как только пара проскользнула под руками первых игроков, к флажкам устремляется вторая пара.

Выигрывает команда, игроки которой первыми закончат перебежки на ледяной площадке.

### Догони колокольчик

В игре участвуют 10—15 человек.

Для игры нужны коньки (по количеству участников) и колокольчик.

Из числа играющих выбирают две пары водящих. Одному из игроков дают в руки колокольчик. Игрок с колокольчиком убегает от водящих, а они стараются окружить его, сомкнув руки. Это может сделать одна или обе пары водящих.

Игрок с колокольчиком в момент опасности может передавать (но не бросать) колокольчик кому-либо из участников игры. Колокольчик переходит из рук в руки, и его веселый звон раздается по всему катку. Однако, если водящие изловчатся, оттеснят убегающего на край катка, где передать колокольчик кому-либо трудно (а выходить за пределы катка не разрешается), они сумеют завладеть колокольчиком.

Пойманный игрок и тот, от которого он перед этим принял колокольчик, заменяют одну из пар водящих (по указанию руководителя). Колокольчик вручают наиболее ловкому конькобежцу, и игра продолжается.

## Ногой из круга

В игре участвуют 6—10 человек (без коньков).

На льду чертятся 2 концентрических круга: один диаметром 3 м, другой диаметром 0,5 м. В меньший круг кладут 6—8 льдинок. Играющие располагаются за пределами большого круга.

Водящий находится в большом круге и охраняет льдинки. Остальные игроки стараются проникнуть в малый круг и выбить ногами льдинки за пределы большого круга. Сделать это нелегко, так как водящий пятнает рукой каждого, кто вбежал в большой круг. Запятнанные игроки выбывают из игры. Если нападающие сумели выбить все льдинки, то водит прежний игрок. Если водящий запятнал всех игроков или продержался 5—8 минут, он считается победителем и водит тот, кто был осален первым.

Разрешается салить игроков в малом и большом кругах. Если льдинка не выкатилась за пределы большого круга, водящий снова может вернуть ее в малый круг.

## Охотник, два волка и зайцы

В игре участвуют 15—20 человек.

Для игры нужны коньки (по количеству участников) и цветные ленточки или нарукавные повязки.

Из числа хороших конькобежцев выбираются один «охотник» и два «волка». Остальные — «зайцы» (они имеют на головных уборах отличительные ленточки, которые можно заменить повязками на рукавах).

В этой игре волки ловят зайцев, а охотник преследует волков. Удалось волку поймать зайца (коснуться его рукой), — тот становится волком. Конечно, при этом он снимает отличительную ленточку или повязку. Чем больше становится волков, тем труднее непойманным зайцам — всюду их подстерегает опасность.

Но зайцев выручает охотник. Он, в свою очередь, преследует волков по пятам. Дотронется до волка — и тот выходит из игры.

Игра заканчивается победой волков, если им удастся переловить всех зайцев. Охотник и зайцы побеждают в том случае, если все волки окажутся выведенными из игры.

Зайцы и волки не имеют права выбегать за пределы катка. На охотника это правило не распространяется, так как ему спастись не от кого.

## Рыбки и невод

В игре участвуют 15—20 человек.

Для игры нужны коньки (по количеству участников).

Из числа играющих выбирают двух «рыбаков», остальные — «рыбки». Взявшись за руки, рыбаки преследуют играющих, стараясь сомкнуть вокруг кого-либо руки. Пойманный присоединяется к рыбакам (встает в середину). Таким образом, вместо двух водящих, образуется «невод» из цепочки игроков, которая все увеличивается. Спастись от невода очень трудно, однако и поймать длинным неводом рыбку тоже не легко, так как если от невода оторвался кто-либо из игроков, ловля прекращается, пока этот игрок не встанет на место.

Если невод окружит рыбку, то она не имеет права вырываться из кольца и пытаться проскользнуть под сцепленными руками. Никому не разрешается также выбегать за пределы установленного ледяного поля.

Игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останутся двое игроков. Они объявляются победителями в игре и как самые ловкие выбираются новыми рыбаками. Игру можно провести несколько раз.



## Эстафеты-поезда

Соревнуются 2—3 команды по 6—10 человек.

Для игры нужны коньки (по числу участников) и несколько флажков.

Игроки каждой команды становятся у старта в колонну по одному и берут друг друга за талию (образуют «поезд»). На расстоянии 20—30 м от линии старта устанавливаются флажки (по числу команд). По сигналу руководителя каждая команда устремляется вперед. Задача игроков, не разрывая цепочки, — добежать до флажка, обогнуть его и вернуться на прежнее место. Выигрывает «поезд», «вагоны» которого первыми пересекли линию старта-финиша (считается по последнему вагону) и не расцеплялись в пути. Для этой игры хорошо использовать толстую веревку или шест, за которые берутся игроки.

Можно провести на катке и бег с шестом. В этом случае несколько пятерок соревнуются в беге, держась за шест длиной 2 м. Игроки должны пробежать 400—500 м, не потеряв шест и не отстав от своей команды.

## Гонки на лопатках

В игре участвуют 2—4 человека.

Для игры нужны коньки и 2—4 деревянные лопатки (их можно заменить метлами).

Участники соревнования садятся верхом на лопатки и стараются как можно быстрее пройти дистанцию 50—80 м (в зависимости от условий катка). Развить скорость на таком «коне» не так уж просто: надо умело скользить на коньках, равномерно перенося тяжесть тела с одной ноги на другую.

Можно организовать командные соревнования, предложив играющим эстафету с бегом по прямой или с объездом препятствий в виде флажков или кеглей на льду.

## Навстречу парами

Соревнуются 2 команды по 8—10 человек.

Для игры нужны коньки (по количеству участников) и 2 веревки длиной 2 м.

Каждая команда делится пополам. Ее игроки располагаются парами на противоположных сторонах площадки.

Игроки первой пары, стоящие на одной из сторон площадки, держат за оба конца веревку (скакалку).

По сигналу руководителя игроки с веревкой бегут вперед. Навстречу им устремляются первые пары игроков, стоящие напротив. Эти игроки передвигаются, взявшись за руки. Когда обе пары встретятся, игро-



ки без веревки, не расцепляя рук, перепрыгивают или перешагивают через веревку, которую встречная пара опускает как можно ниже. Затем обе пары продолжают движение к противоположным сторонам площадки. Там они встают в конец своих колонн. При этом игроки, у которых была веревка, передают ее стоящей впереди паре. Следующие пары устремляются навстречу друг другу и т. д.

В ходе игры пары, вставшие в конец, снова оказываются первыми и перебегают теперь на ту сторону площадки, где они стояли вначале. Однако роли у игроков меняются: те, которые раньше были с веревкой, теперь сами будут перепрыгивать через нее.

Игра заканчивается, когда каждая пара, сделав по две перебежки (с веревкой и без нее), снова окажется на своем месте.

Эстафету выигрывает команда, выполнившая это задание первой.

### Эстафета с клюшкой

Соревнуются 2—3 команды по 5—6 человек.

Для игры нужны коньки по числу участников, 12—18 стоек, клюшки и шайбы (по количеству команд).

Игроки выстраиваются в колонны за линией старта. Каждая колонна — отдельная команда. Перед колоннами на расстоянии 2—2,5 м одна от другой расставлены стойки (5—6 штук). У первых игроков клюшки и шайбы.

По сигналу руководителя игроки с клюшками бегут вперед, обводя по пути слева и справа (змейкой) каждую стойку. Дойдя до конца, игроки таким же образом гонят шайбу обратно. Приблизившись к своей команде, они отдают клюшки и шайбы следующему игроку, который устремляется вперед, а сами встают в конец колонны.

Правилами запрещается сдвигать стойки с места, пропускать (т. е. не обходить) какую-либо из них, а также выбегать из-за линии до получения клюшки. Игроки, нарушившие правила, получают штрафные очки.

Выигрывает команда, игроки которой быстрее выполнили задание и сделали меньше ошибок.

При проведении эстафеты вместо шайбы можно использовать хоккейный мяч. Можно организовать встреч-

ную эстафету с обводкой (расположив игроков друг против друга), если позволяют размеры площадки.

Вместо стоек можно использовать снежные комья или льдинки, положенные рядами.

## Викторина на коньках

Соревнуются 2 команды по 10 человек.

Для игры нужны коньки (по количеству участников), 10 красных и 10 белых бумажных талонов.

Перед игрой надо подготовить 10 вопросов из области спорта, естествознания, географии и т. д., доступных школьникам данного возраста, написать каждый вопрос на двух бумажках и свернуть их в виде фантов (вопросы для игроков обеих команд одни и те же).

Игроки каждой команды выстраиваются в колонну по одному и располагаются за стартовой чертой. Дистанция между колоннами 3—5 м. Против каждой команды на расстоянии 15—20 м стоит судья. В руках у него шапка (ящик или пакет) с бумажками-вопросами.

По сигналу руководителя первые номера устремляются к своим судьям. Подъехав, игрок берет из шапки любую бумажку, быстро разворачивает ее и читает. Затем он говорит судье ответ, отдает бумажку и получает взамен талон красного или белого цвета (красные талоны — правильные ответы, белые — неправильные).

После этого игрок быстро возвращается и встает в конец своей колонны. Как только вернувшийся пересек линию старта, второй игрок устремляется вперед и т. д.

Игра заканчивается, когда последний игрок команды, ответив на последний вопрос, вернется обратно. Все сдают талоны руководителю на старте, и он объявляет результаты викторины.

Команда, закончившая соревнование первой, получает 20 очков, закончившая второй, — 15 очков. За каждый правильный ответ команда дополнительно получает 3 очка.

Примерные вопросы.

1. Какова численность населения нашей страны?
2. Кто чемпион мира по конькам среди мужчин?
3. Кто чемпион мира по конькам среди женщин?
4. Какие птицы остаются зимовать в наших лесах?
5. Назови самую южную точку СССР.

6. Что такое азимут?

7. Назови советского спортсмена — чемпиона мира по лыжам.

8. Какие четыре обязательные нормы входят в комплекс БГТО?

9. Назови три признака, по которым можно ориентироваться в лесу.

10. Какова длина и высота футбольных ворот.

В заключение руководитель сообщает ребятам правильные ответы, так как игра, помимо спортивного, имеет и образовательное значение.

## Гонка с выбыванием

Состязаются 6—8 человек.

Для игры нужны коньки (по количеству участников), 8 флажков на подставках или 8 кеглей.

На катке устраивают беговую дорожку, имеющую вид замкнутого круга или овала. Для этого ставят по кругу на лед 8 флажков на подставках или 8 кеглей (городков, гранат). Диаметр круга 20—30 м. Участники со-





стызания выстраиваются на внешней стороне круга в одну шеренгу и по сигналу руководителя одновременно начинают бег. Задача каждого из них — не оказаться последним в тот момент, когда все участники, оббежав круг, пересекут линию старта-финиша. Последний игрок выбывает из соревнований. И так после каждого круга. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один конькобежец, он и объявляется победителем.

Может случиться, что во время забегов два или три игрока одновременно пересекут контрольную линию. В этом случае никто не выбывает и все продолжают соревнование.

## Защита городков

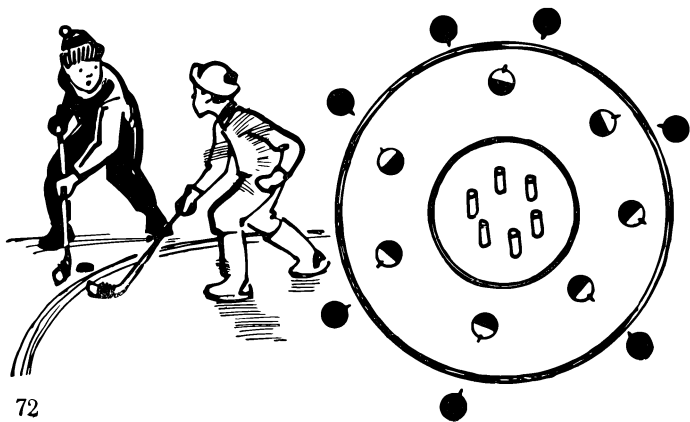
Соревнуются 2 команды по 6—10 человек.

Для игры нужны клюшки (по количеству участников), 6 городков и хоккейная шайба.

На льду чертят 2 concentric circles диаметром 1,5 и 4,5 м (круги проводят разведенной в воде синькой или темной меловой краской). В малый круг ставят шесть городков на равном расстоянии один от другого.

Одна команда — защитники городков, ее игроки равномерно располагаются в зоне большого круга, другая команда — нападающие, ее игроки находятся за пределами большого круга.

Игра проходит следующим образом. Судья вбрасывает шайбу в любом месте на линии большого круга



между двумя игроками (нападающим и защитником). Игроки каждой команды стараются завладеть шайбой. Если она оказалась у нападающих, они разыгрывают ее за кругом (т. е. передают друг другу) и, улучив момент, мечут во внутренний круг, стараясь сбить городки. Защитники препятствуют этому, подставляя клюшки или ноги (ногой можно только останавливать шайбу, но не передавать ее от игрока к игроку). Если защитникам удалось перехватить шайбу, они стараются задержать ее у себя и перебрасывают друг другу внутри своей зоны. Нападающие, не переходя линии большого круга, могут отнимать шайбу клюшками, чтобы затем снова метать ее в городки.

За каждый сбитый городок команда нападающих получает 1 очко. Затем городки ставятся на место, и судья снова вбрасывает шайбу.

Если защитник случайно свалит городок ногой, клюшкой или шайбой, его команда проигрывает 1 очко. После 10 минут состязания команды меняются ролями, и игра продолжается еще 10 минут.

Выигрывает команда, набравшая за 20 минут больше очков.

Эта игра может проводиться и на коньках, тогда нужно несколько увеличить размеры обоих кругов.

## Кегельбол

Состязаются 2 команды по 5—7 человек.

Для игры нужны коньки (по количеству участников), цветные повязки, 10 кеглей (булав) и баскетбольный мяч.

Место, предназначенное для игры, должно иметь форму прямоугольника и по размерам соответствовать баскетбольной площадке (может быть и немного больше  $30 \times 20$  м). Из середины коротких сторон проводят полукруги радиусом 1,5 м, которые так же, как и границы площадки, очерчиваются цветной краской. Следует также отметить и центр площадки. В очерченные полукруги на одной линии, в 50 см друг от друга, ставят по 5 кеглей или булав.

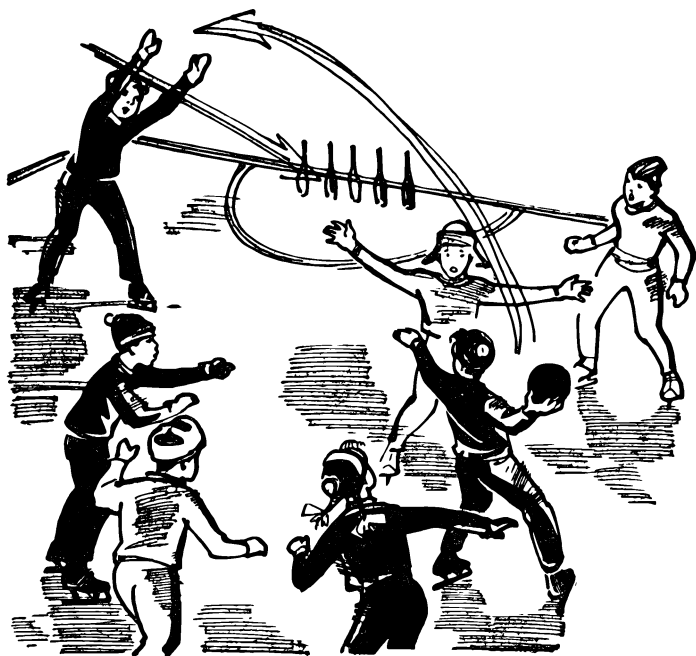
В начале игры руководитель подбрасывает мяч в центре площадки, а 2 игрока (по одному от каждой команды) стараются перехватить его. Игра заключается

в том, чтобы, перебрасывая мяч друг другу, приблизиться к кеглям «противника» и метким ударом сбить одну или несколько из них. За каждую сбитую кеглю команда получает 1 очко. После этого мяч вбрасывается в игру пострадавшей командой из-за лицевой линии. Игра продолжается 2 тайма по 10 минут с перерывом в 5 минут между двумя половинами.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

В игре существует правило, запрещающее входить в «нейтральную зону» (т. е. полукруг, где расставлены кегли) игрокам нападающей и защищающей команды. Если это правило нарушено, мяч вводится в игру броском из-за лицевой линии игроком противоположной команды.

Мяч, вышедший за пределы площадки от одного из игроков, вбрасывается игроком противоположной команды из-за боковой линии в месте нарушения. За грубую игру мяч передается «противнику», который производит бросывание в месте нарушения.



## Четыре шайбы

Соревнуются 2 команды по 8—10 человек.

Для игры нужны коньки и клюшки (по количеству участников) и 4 хоккейные шайбы.

Место, предназначенное для игры, имеет форму прямоугольника, разделенного пополам, и по размерам соответствует волейбольной или баскетбольной площадке.

Каждая команда располагается на своей половине поля, все игроки с клюшками.

По сигналу руководителя 2 игрока задней линии каждой команды посылают 2 свои шайбы на сторону «противника». Задача игроков — как можно быстрее перебросить шайбы за среднюю линию с таким расчетом, чтобы на половине «противника» оказались одновременно 4 шайбы. Команда, которой удалось этого добиться, выигрывает очко. Первая партия заканчивается, когда одна из команд наберет 10 очков. Игра состоит из трех партий и прекращается, если две партии подряд выиграны одной командой. После каждой партии игроки меняются сторонами площадки (в последней партии делают это после 5 очков).

В начале игры шайбы на сторону «противника» посылают игроки, которых назначают капитаны. В ходе игры бьют те, к кому шайба окажется ближе.

Если шайба перелетит через борт (или снежный вал), ограничивающий площадку, команда, бросившая ее, наказывается штрафным очком.

Игру можно проводить и с хоккейными мячами.

## Путешествие в Москву

Игра проводится в один из праздничных дней, когда на катке много народу. С помощью радио или рупора объясняется задача игры, ее условия (условия следует также вывесить в виде отдельного плаката). Напоминается также о 10 поощрительных призах, которыми будут отмечены победители викторины.

Игра требует значительной подготовки, которую проводит актив катка.

Вдоль катка устанавливают (втыкают в снег) деревянные шесты высотой 1,5—2 м с прибитыми к ним дощечками (20×30 см). На каждой дощечке написано

название города — столицы одной из союзных республик и стоит номер. Шесты устанавливаются в следующем порядке.

Таллин № 1, Рига № 2, Вильнюс № 3, Минск № 4, Киев № 5, Кишинев № 6, Тбилиси № 7, Ереван № 8, Баку № 9, Ашхабад № 10, Душанбе № 11, Ташкент № 12, Фрунзе № 13, Алма-Ата № 14, Москва № 15.

У каждого игрового пункта находится «диспетчер», а неподалеку от первого города расположены старт и консультационный пункт. Они также обозначены фанерными щитами.

Заранее изготавливаются «проездные билеты», в виде продолговатых карточек с номерами городов.

Участники игры собираются на старте. Каждый из первых четырех игроков получает билет с назначением в один из городов (1, 2, 3, 4) и направляется в указанный пункт.

Здесь диспетчер отбирает полученные на старте билеты и дает каждому играющему право вытащить из коробочки билет в один из следующих четырех городов (5, 6, 7, 8).

Играющие разъезжаются по указанным пунктам. Там участникам задают каждому по три вопроса. Правильный ответ хотя бы на один из них дает право продвинуться вперед к одному из следующих четырех городов (9, 10, 11, 12).

Тем, кто не смог правильно ответить, диспетчер предлагает тянуть из коробочки «обратный билет» (в этой коробочке билеты помечены только обратными номерами). Возвратившись в указанный пункт, игрок снова продолжает движение к Москве.

В городах Баку, Ашхабаде, Душанбе и Ташкенте игрокам задается по 4 вопроса. Здесь уже два правильных ответа дают возможность продвинуться в один из следующих городов (13, 14).

В городах Фрунзе и Алма-Ате задаются по 3 вопроса, и только три правильных ответа дают право ехать в Москву.

Игра заканчивается после прибытия в столицу первых десяти путешественников, которые и премируются.

Примечание.

1. Задача игры состоит не только в том, чтобы проверить, но и пополнить знания учащихся. Поэтому каждый

играющий, если он не уверен в правильности своих ответов, имеет право проехать в консультационный пункт и проконсультироваться у находящегося там руководителя. После этого он может дать ответ диспетчеру.

2. Не ответивший на вопросы получает обратный билет. Поскольку в обратном направлении ехать по катку не разрешается, игрок направляется в указанный город, оббегая каток.

3. Примерный круг вопросов, на которые предлагается ответить школьникам, может быть следующим:

В столицу какой республики ты приехал?

С какими республиками граничит та республика, в которую ты приехал?

Какая самая большая река протекает на территории этой республики? И др.

Школьникам младших классов задаются более простые вопросы:

Что такое полуостров?

Как отличить правый берег реки от левого? И т. п.

Для составления вопросов полезно привлечь учителей, вожатых, хорошо знакомых с географией.

## Шайба в кругу

В игре участвуют 12—14 человек.

Для игры нужны коньки, клюшки (по количеству участников) и 1 хоккейная шайба.

Участники игры с клюшками в руках располагаются по кругу. Расстояние между ними 1—1,5 м. Выбирают двух водящих, которые становятся в круг. Ударом клюшки играющие посылают шайбу в круг, стараясь задеть одного из водящих. Те, свободно двигаясь, увертываются от шайбы. Чтобы было легче осалить водящих, шайбу перепасовывают клюшками по кругу, ожидая удобного момента для броска. Игрок, которому удастся осалить водящего, идет в круг на его место, а водящий берет клюшку и занимает место игрока в кругу.

Можно провести и другой вариант игры. В этом случае в центре круга находится один игрок, который старается ударом клюшки вывести шайбу за пределы круга, так чтобы она пролетела под ногами у играющих или сбоку от них. Те подставляют ногу или клюшку, чтобы задержать шайбу.

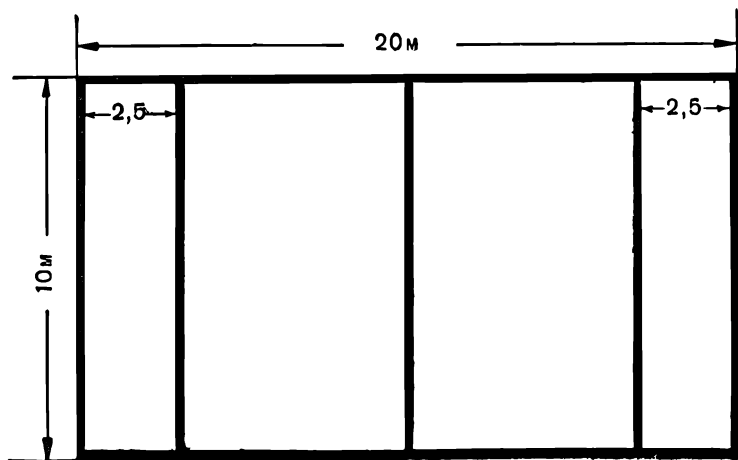
Если шайбу удалось задержать, игроки передают ее по кругу, не давая центральному, который старается ее отнять. Завладев шайбой, он снова выбивает ее из круга. Игрок, который пропустил шайбу с правой от себя стороны или между ног, идет водить.

Следует условиться, что поднимать шайбу в воздух во время игры нельзя, такой удар является опасным и не засчитывается.

В описанных выше играх вместо хоккейной шайбы можно использовать хоккейный или теннисный мяч.

## Хоккей

Для игры в хоккей нужно залить площадку размером  $20 \times 10$  м (можно использовать также баскетбольную или волейбольную площадку). Хоккейное поле окружается снежным валом высотой 15—20 см. Внутренний край вала срезается вертикально и заливается водой. Получается ледяной бортик, от которого хорошо отскакивает шайба. Если есть возможность, вместо ледяного можно соорудить деревянный бортик, однако его высота не должна превышать 30—50 см. Разметка хоккейного поля для игры по облегченным правилам очень проста: проводят среднюю линию, затем параллельно воротам в 2,5 м от торцовых бортов намечают так называемые «линии ворот». Все эти линии наносятся цветной краской и имеют ширину 4—5 см.



Для детского хоккея ворота могут быть высотой 1 м и шириной 1,5 м. Ворота можно заменить двумя стойками, деревянными кубиками или какими-либо другими предметами. Однако их нельзя вмораживать (так же, как и ворота) в лед, иначе, наткнувшись на них, игроки могут получить травму. Шайба для игры в детский хоккей должна быть несколько легче шайбы, употребляемой взрослыми. Для этого у обычной шайбы вырезают внутри кольцо — это уменьшит ее вес до 100—120 г. Поскольку шайба сравнительно легкая, а удар у ребят несильный, нет необходимости в специальном снаряжении. Можно рекомендовать игрокам надеть лишь обычные футбольные щитки. Играть можно в лыжных костюмах, варежках или перчатках, в обычной лыжной шапочке. Чтобы отличить команды, поверх костюма рекомендуется надеть трикотажные майки разного цвета или ограничиться цветными повязками или цветными наколками на шапочках. Если нет готовых детских клюшек, их можно сделать самим.

Игра проводится по следующим правилам.

Состав команды может быть 4, 5 и 6 человек, в зависимости от размеров площадки. Продолжительность игры три периода, каждый из которых длится 15 минут<sup>1</sup> (включая остановки на штрафные броски, замену игроков и т. д.). Перерыв между периодами 5 минут. Игру судит один судья, который перемещается по площадке на коньках. В отдельных случаях судья может проводить игру без коньков, находясь за пределами поля.

Игра начинается вбрасыванием шайбы в центре площадки (на средней линии). Судья бросает шайбу на лед между двумя игроками, которые стоят лицом друг к другу приблизительно на расстоянии одной клюшки. Остальные игроки находятся от них не ближе двух метров. До тех пор, пока шайба не коснется льда, играть ею не разрешается. При вбрасывании свисток судья не дает.

Игроки, ведя шайбу клюшкой и передавая ее своим партнерам по команде, устремляются к воротам «противника», стараясь забросить в них шайбу. Если им удастся это сделать, игра начинается вбрасыванием в центре поля.

---

<sup>1</sup> Для детей 10—12 лет продолжительность периодов не должна превышать 10 минут.



Команда, забросившая в течение трех периодов большее количество шайб в ворота «противника», считается выигравшей.

Бросок не засчитывается, если он произведен рукой, ногой, головой или туловищем, а также если шайба влетела в ворота от судьи. Если один из игроков нарушит правила (толкнет, задержит «противника» клюшкой или руками, прижмет шайбу к борту, упадет на шайбу корпусом, возьмет шайбу со льда руками и пр.), судья назначает вбрасывание вблизи ворот той команды, игрок которой допустил нарушения (но не ближе 4 м).

За неоднократные грубые нарушения правил одним и тем же игроком он удаляется с поля на все время игры с правом немедленной замены другим игроком. Если кто-либо из игроков допустил грубость вблизи своих ворот, судья назначает штрафной бросок без защиты с 4—5 м в ворота провинившейся команды.

При выходе шайбы за пределы поля от игрока нападающей команды игру возобновляют вбрасыванием шайбы в центре поля. Если же шайба выходит от игрока защищающей команды, то она вбрасывается там, где была совершена ошибка, но не ближе 4 м от ворот.

Замену игроков разрешается производить лишь тогда, когда шайба временно вышла из игры.

При организации соревнований для детей можно условиться вести игру до определенного количества заброшенных шайб. Например, выигрывает команда, первой забросившая 5 шайб в ворота «противника».

## Бильярд на льду

В игре участвуют 2—4 человека.

Для игры нужны 16 крокетных шаров (или шайб) и крокетные молотки.

В эту игру, проводимую на льду, лучше играть без коньков. Ровная ледяная площадка для бильярда может быть любого размера, например 6×10 м или 4×6 м. По краям площадки вмораживаются доски-борта толщиной 4 см. В середине продольных сторон бортов и по углам делаются ворота-лузы. Их ширина 25—30 см.

Вместо шаров можно использовать шайбы для хоккея или напилить из круглого полена чурки (диаметром 18—20 см, толщиной 2—2,5 см). Края чурок

хорошо обтянуть резиной от старой волейбольной или велосипедной камеры.

Правила игры в бильярд на льду те же, что и в обычном бильярде. Выигрывают те, кто сумеет раньше загнать в лузы 8 шаров.

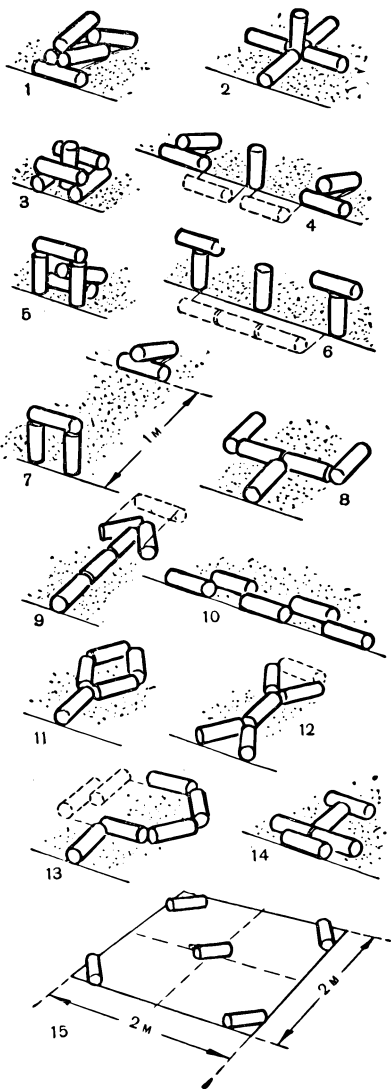
## Городки на льду

Соревнуются 2 команды по 4—5 игроков.

Для игры нужны 10 городков и 8 бит.

Зимой играть в городки не менее интересно, чем летом. Соревнования проходят на ледяной площадке размером не менее  $10 \times 5$  м. Вдоль длинных сторон площадки делают два снежных вала высотой до 0,5 м, обливают их водой и замораживают. В конце площадки по такому же принципу сооружают барьер высотой 1,5—2 м. На площадке чертят два квадрата — «города» (каждая сторона равна 1 м), а также линии полукона и кона. Линия полукона (ближняя) отстоит от городков на 4 м, а линия кона — на 8 м.

Играют на льду так же, как и на летней площадке. Игроки каждой команды поочередно выбивают такие фигуры, как «пушка» (1), «звезда» (2), «колодец» (3), «артилле-



рия» (4), «пулеметное гнездо» (5), «колбаса» (6), «рак» (12), «серп» (13), «самолет» (14), «закрытое письмо» (15) и др.<sup>1</sup>. Выбивать каждую фигуру начинают с линии кона. Если игроку удалось первым ударом хотя бы один городок выбить из квадрата — он переходит на линию полукона (с линии полукона продолжают выбивать эту фигуру игроки его команды). Исключение составляет фигура «закрытое письмо», которая целиком выбивается с линии кона.

Выигрывает команда, затратившая на все фигуры меньшее количество бит. Игра состоит из трех партий, во время которых участники меняются городками. В конечном итоге победа остается на стороне команды, выигравшей 2 партии из трех.

Городки для игры можно применять самодельные, напилев их из чурок или квадратного бруска сечением  $5 \times 5$  см.

На площадке для игры в городки можно провести и «Кегельбан». Игра заключается в том, что игроки сбивают выстроенные в ряд на расстоянии 10—15 м друг от друга кегли. Каждая сбитая кегля приносит команде 1 очко. Кегли можно заменить обычными городками.

---

<sup>1</sup> В зимних условиях можно ограничиться десятью указанными фигурами.

## ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

В зимнюю пору, как и летом, можно организовать соревнования по подвижным играм. Они могут проходить в виде первенств, разыгрываемых в школе, пионерской дружине, зимнем лагере. Можно разыграть приз на лучшую команду двора или улицы. К соревнованиям надо подготовиться заранее — подобрать подходящие игры, разметить места для их проведения, разучить игры с будущими участниками соревнований.

Из игр на снегу для ребят среднего и старшего возраста лучше других подойдут такие, как «Борьба за флажки», «Перестрелка», «Комбинированная эстафета», «Футбол» или «Ручной мяч на снегу». Интересны и командные соревнования по спуску с гор на управляемых санках или на лыжах с объездом расставленных по склону или у подножия флажков. С успехом может быть разыграно первенство и по играм на льду таким, как «Кегельбол», «Защита городков», «Эстафета с клюшкой», «Гонка с выбыванием», «Городки» или «Хоккей».

Важно заранее определить систему розыгрыша, разработать календарь соревнований. Если соревнования проходят по круговой системе, то команды встречаются друг с другом по одному или по два раза. Количество игр, которые нужно провести, определяется по формуле:  $x = \frac{N(N-1)}{2}$ ,

где  $N$  — число команд, участвующих в соревновании. Если, например, V—VI классы выставили 6 команд, то, чтобы они встретились друг с другом, придется провести 15 игр  $\left(\frac{6(6-1)}{2} = 15\right)$ . Зная общее число встреч, нетрудно составить и график соревнований:

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1—6	6—4	2—6	6—5	3—6
2—5	5—3	3—1	1—4	4—2
3—4	1—2	4—5	2—3	5—1

Более короткий турнир по подвижным играм разыгрывается по олимпийской системе, где каждая команда выбывает после одного поражения. Здесь для шести команд придется провести лишь пять игр. Обычно игры проводятся после уроков. Лучше всего организовать первенство в дни зимних каникул.

Не следует подключать к какой-нибудь игре слишком много команд. При наличии одной площадки соревнования могут затянуться. Подбор игр для соревнования зависит от возраста учащихся, от наличия площадок, катка и инвентаря. Для детей 7—9 лет не следует намечать командных соревнований на катке или на горках, лучше использовать снеговую площадку. Выбор игр для школьников 10—12 и 13—15 лет более разнообразен: в программу соревнований можно включать игры на льду, всевозможные спуски с гор, гонки и эстафеты. Комплектовать команды желательно из детей одного возраста, если это невозможно, то разница должна быть не более одного года. По составу команды могут быть отдельные и смешанные (т. е. состоять из мальчиков и девочек). Это относится ко всем играм, кроме эстафет с клюшками, хоккея и футбола на снегу, где принимают участие лишь мальчики.

Соревнования имеют не только оздоровительное, но и большое воспитательное значение. Вот почему их нужно хорошо организовать. Расписание игр вычерчивается на большом листе и заранее вывешивается на видном месте. Судейская коллегия, состоящая из вожатых, учителей, пионеров-инструкторов, родительского актива, заботится о подготовке площадок, согласовывает правила, готовит протоколы, куда будут заноситься списки команд, результат игры и замечания судьи. В случае непогоды соревнования переносятся на другой день.

## ЗИМНИЕ СООРУЖЕНИЯ И ИНВЕНТАРЬ

Городок подвижных и спортивных игр может быть устроен в просторном дворе, на пустыре, на заснеженном футбольном поле, часть которого заливается под каток.

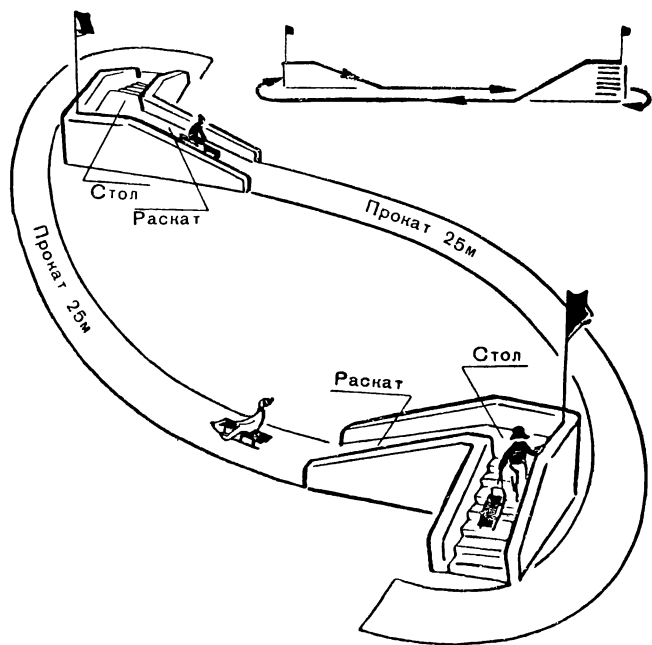
С площадки сгребают лишний снег, поверхность утаптывают лыжами, трамбовками или просто ногами. Снежный вал определит границы игрового городка, в нем можно расположить несколько прямоугольных площадок размером  $20 \times 10$  м. На этих площадках проводятся самые разнообразные игры, которые описаны выше. При организации таких игр, как «Хоккей», «Ручной мяч» и «Футбол на снегу», площадка используется целиком. Хорошо устроить в ледяном городке такие стационарные сооружения, как горка с двумя скатами, ледяная карусель, снежный тир. О том, как их сделать, рассказывается ниже.

### Снежная горка

При сооружении снежной горки надо знать, что на каждый метр ее высоты горизонтальный прокат должен иметь 25 м. Уклон горки (раскат) должен быть в три-четыре раза больше ее высоты. Ширина стола (место, где ребята готовятся к спуску) и дорожки для раската — не менее 1 м, а ширина проката — 1,5 м.

Чтобы сделать горку, надо во время оттепели скатать снежные комья и сложить их в кучу, по форме напоминающую сооружаемую горку. Затем снег утрамбовывают, срезают излишки и делают барьер или лесенку. Чтобы закончить работу, надо полить горку водой.

Во время мороза, когда снег сыпучий, для устройства горки его сгребают лопатами в кучу или подвозят в ящиках на санях. Снег уминают ногами и лопатами и придают ему форму горки. Дорожку проката такой горки заливают водой. Вода наносится постепенно, слоями.



В конце проката следует насыпать золу или песок, чтобы санки вовремя останавливались.

Для того чтобы ребятам не приходилось проделывать с санками обратный путь пешком, лучше построить две встречные горки (как показано на рисунке). Их устраивают друг против друга, но не на одной линии, а так, чтобы между прокатами было значительное расстояние или снежный вал шириной 1,5—2 м и высотой 50—70 см. Расстояния оснований горок надо рассчитать так, чтобы санки, скатывающиеся с одной горки, останавливались возле основания другой.

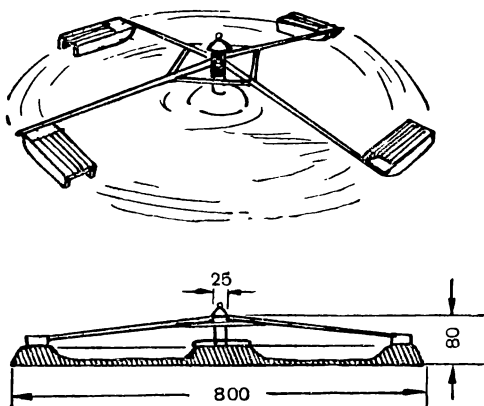
### Снежный тир

Удобны постоянные мишени для метания снежков, тряпичных мячей или шишек. Лучше всего, если это будут деревянные щиты размером 1×1 м с начерченными на них кругами диаметром 30, 60 и 90 см. Круги можно закрасить яркой краской, а внутри проставить цифры: единицу в самом большом, а наибольшее число в самом маленьком. Щиты можно установить на врытых в землю

столбах, повесить на глухую стену или забор. Мишенью может служить голова снежной «бабы». Для этого на снежном основании «бабы» укрепляют щит в виде круга.

## Ледяная карусель

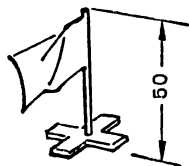
Возле ледяной карусели могут весело проводить время десятки школьников. Сделать карусель нетрудно. Для этого столб, в верхний конец которого вгоняется металлический стержень (например, лом, металлическая труба), вкапывается в землю или вмораживается в лед с та-



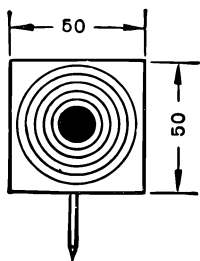
ким расчетом, чтобы он возвышался на 70—80 см. Затем на ось насаживают старое (или специально сделанное) колесо, а к нему прикручивают проволокой или прибивают гвоздями длинные шесты. К этим шестам подвешивают обычные санки. Вокруг столба снег посыпается золой или песком. По этой круглой площадке будут ходить ребята, раскручивая карусель. Дорожку, по которой катятся сани, очищают от снега и заливают водой.

## Стойки, флажки

Флажки или стойки на крестовине служат для разметки снеговой и ледяной площадок, а при проведении эстафет они используются как игровой ин-







вентарь. Размеры их могут быть произвольными. На рисунке показана наиболее целесообразная высота стоек.

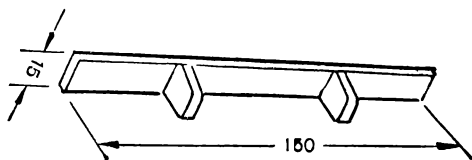
### Переносные щитки

Переносные щитки круглой или квадратной формы часто используются как игровой инвентарь в различных эстафетах, во время спусков с гор и т. д.

Сделать их очень просто. К куску фанеры, вырезанному в форме квадрата или круга, прибивают палку-стойку. Нижний конец палки заостряют, чтобы она легче втыкалась в снег.

### Хоккейные бортики

Хоккейные бортики применяются для облицовки ледяной площадки при проведении на ней игр с шайбой или малым мячом. Изготовление их несложно. К строганым доскам любого размера для устойчивости прибивают тре-



угольные деревянные подпорки. Чтобы при уборке катка (или снеговой утоптанной площадки) бортики легко было убрать, а затем вновь расставить, они не должны быть очень длинными. Наиболее целесообразные размеры бортиков показаны на рисунке.

### Хоккейный мяч, шайба

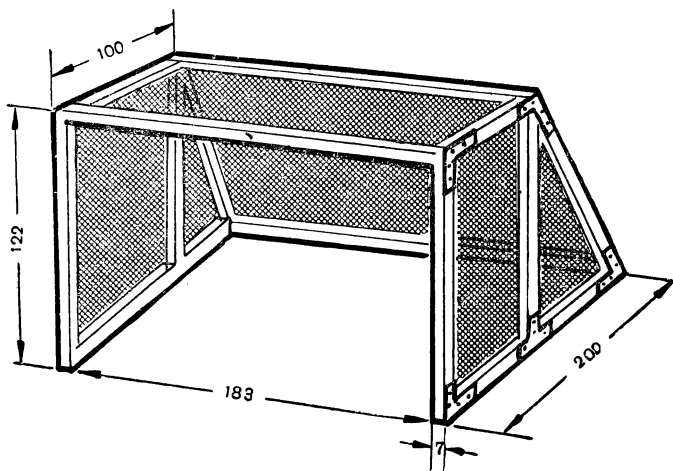
Мяч для хоккея можно сделать из плотного клубка льна или мочала, обмотав его в несколько слоев толстыми просмоленными нитками.

Шайба делается из монолитной резины толщиной 25 мм. Можно использовать старую покрышку от автомашины, вырезав из нее круглый диск диаметром 76 мм.

Шайба, тщательно склеенная из двух-трех слоев резины (по 7—8 мм толщиной), также может оказаться прочной и вполне пригодной для игры. Вес шайбы не должен превышать 120 г.

## Хоккейные ворота

Ворота для хоккея можно сделать из брусков или толстых реек. Внизу они крепятся к специальной раме, чтобы сохранить устойчивость на льду. Хорошо покрасить их темной краской, а посередине прикрепить либо метал-

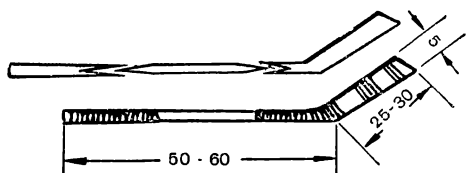


лическую, либо простую рыболовную сетку. Тогда шайбу или мяч, заброшенные в ворота, легко будет вынуть, да и судья не сделает ошибки, определяя, прошла шайба в ворота или рядом с ними.

## Хоккейная клюшка

Клюшку, т. е. палку с загнутым концом, можно сделать из корневища молодой сосны или ели. Подойдет и палка с сучком на конце, обмотанном веревкой. Более же совершенная и, конечно, более удобная для игры клюшка состоит из трех частей.

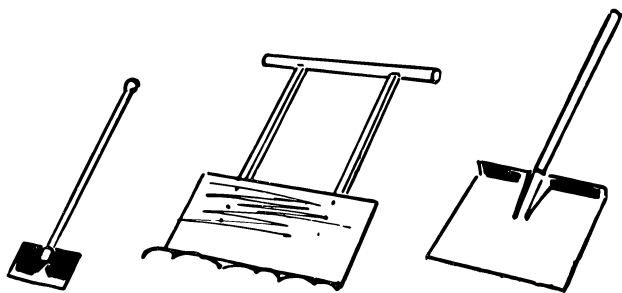
Нижнюю часть («крючок») и верхнюю часть («ручку») выпиливают из доски, оставляя в них прорезы для клиньев средней части клюшки. На рисунке показано, как



скрепляются три части хоккейной клюшки. Это делается с помощью столярного клея. В качестве обмотки могут быть использованы изоляционная лента, лейкопластырь, обычная тесьма или веревка.

## Скребки, движки

Скребки служат для срезания неровностей и шлифовки льда. Их делают из небольшого листа железа или стали толщиной 2—3 мм. К нему приклепывают железную манжетку, в которую вставляется палка. Со свободной стороны скребок заостряют напильником или на точильном камне.

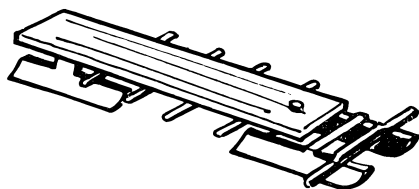
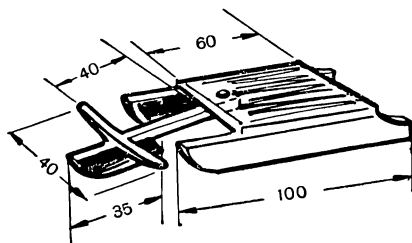


Таким же образом делается и движок, которым сгребают снег. Он также делается из железа, дюралюминиевого листа или другого твердого сплава. Его размеры зависят от величины используемого материала. Верхний край движка загибается, как показано на рисунке.

Можно сделать движок из фанеры, оторочив его сверху обычной доской. Он будет также надежен, хотя и менее прочен.

## Управляемые сани «бобслей»

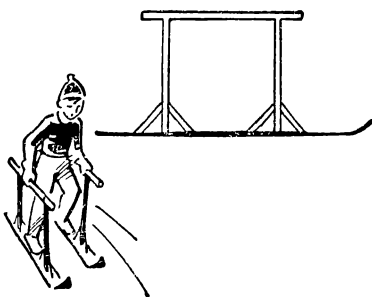
Управляемые сани значительно лучше маневрируют, чем простые. Они позволяют устраивать состязания на быстроту и ловкость спуска. Делаются сани из двух деревянных полозов, которые скрепляются брусками. Сверху набивается «пассажирская» доска. К ее передней части прикрепляется брусок, соединенный с третьим полозом, заменяющим руль. Спускаться на таких санях можно сидя и лежа. Если к рулю прикрепить веревки, то с их помощью удобно управлять санями.



По этому же типу можно сделать и многоместный бобслей. Чтобы сани были устойчивее, целесообразно сделать передние салазки вращающимися (см. рисунок). К салазкам при желании можно прикрепить руль.

## Кавказские сани

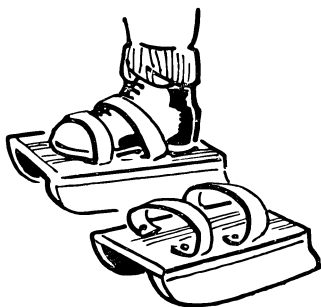
Если сломана лыжа, не стоит выбрасывать ее вторую половину. Из двух (пусть немного разных) лыж можно смастерить кавказские сани. К лыжам прикрепляются по две стойки с перилами (как показано на рисунке). Обе части между собой не скрепляются. Спу-



скаясь, надо сохранять равновесие, а также немного управлять санями, перенося тяжесть тела с одной ноги на другую и действуя руками.

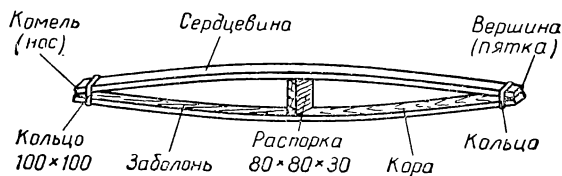
## Коньки-санки

Эти несложные приспособления надеваются на ноги с помощью одного или двух ремешков (они могут быть резиновыми или кожаными). На коньках-санках хорошо спускаться с горы стоя или присев на корточки. Делаются они из двух небольших деревянных полозов, скрепленных внутри рамками, а сверху доской. Ширина этой «грузовой» площадки должна быть в полтора раза больше поперечника подошвы.



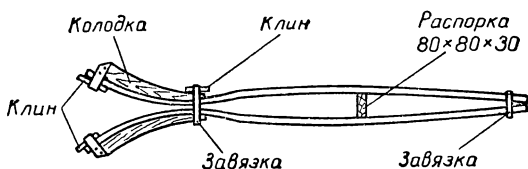
## Самодельные лыжи

Лыжи — это не что иное, как обычная отшлифованная доска с загнутым и заостренным концом. Владея пилой и рубанком, имея топор, полукруглую стамеску и острый нож, нетрудно сделать лыжи самому. На самодельных лыжах можно не только ходить в лес, но и участвовать в играх, лихо кататься с гор.

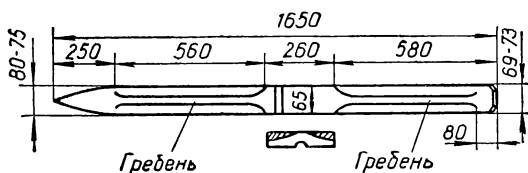


Выбирают две сосновые, березовые или еловые доски без больших сучков (ширина доски 10 см, толщина 2,5—3 см). Длина лыж зависит от роста ученика (если один конец лыжи поставить на землю у ноги, другой должен касаться кончиков пальцев вытянутой вверх руки).

Между досками вставляют распорку, а концы их крепко связывают веревкой или проволокой. В таком виде будущие лыжи хранят в теплом месте 8—10 дней. Когда дерево подсохнет, доски сохраняют приданный им прогиб. После этого осторожно топором надо затесать носок бу-



дущей лыжи, а затем опустить оба заостренных конца в ведро с кипятком на 30—50 минут. К этому времени должны быть готовы две колодки, которые вытесываются из кругляков полена. Сначала колодку прикрепляют к доске у основания будущего носка с помощью железного хомутка, а затем, не давая остыть распаренному дереву, привязывают конец лыжи к колодке. После этого надо связать лыжи, вставить распорку и снова положить на 8—10 дней на просушку.



Теперь останется только отделать лыжи рубанком, ножом и полукруглой стамеской, предварительно нанеся карандашом нужные контуры. Сначала обрабатывают боковые стороны лыж, а затем скользящую поверхность. Сверху снимают лишнее дерево, чтобы образовалась площадка для ног и «гребень», как показано на рисунке. Вдоль скользящей поверхности осторожно выбирают стамеской или выжигают направляющий желобок глубиной не более 2—3 мм. Он идет от пятки и сходит на нет на расстоянии 30—35 см от носка.

Теперь остается прорезать в лыжах отверстия для носковых ремней размерами 35×5 мм. Их делают ста-

меской или выжигают ближе к переднему концу опорных площадок. Определить место отверстий нетрудно: надо положить лыжу поперек пальца руки так, чтобы носок слегка перетягивал. В этом месте и делается вырез для ремня.

Если лыжа пружинит и носок у нее гибкий, значит, лыжа сделана хорошо.

Еще проще сделать лыжи без прогиба и без отверстий. В этом случае деревянная часть обычного решета делится (распиливается) на четыре части, две из которых и будут загнутыми концами будущих лыж. Их заостряют и заделывают шурупами на подлицо к гладко выструганной доске лыжи, сделав на доске надрез. Ремешок крепят с помощью дощечки, привинчиваемой шурупами к лыже в том месте, где будет находиться нога. Конечно, такие лыжи менее эластичны, чем лыжи с прогибом, но на них также можно участвовать в играх, не проваливаясь в снег, и даже кататься с горы.

#### ПРИМЕРНОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОДВИЖНЫХ ИГР В СООТВЕТСТВИИ С ВОЗРАСТОМ ДЕТЕЙ

Название игр	7—9 лет	10—12 лет	13—15 лет
<b>Игры со снежками</b>			
Будь начеку . . . . .	+	—	—
Снежные «бабы» . . . . .	+	+	—
Поменяй флажки . . . . .	+	+	—
Снежный тир . . . . .	+	+	+
Живые мишени . . . . .	—	+	+
Загон городков . . . . .	—	+	+
Салки со снежками . . . . .	—	+	—
Летающая мишень . . . . .	+	+	+
Снежные куличики . . . . .	+	+	—
Перебежки . . . . .	+	+	+
Тяни в круг . . . . .	—	+	+
Осада «крепости» . . . . .	—	+	+
<b>Игры с санками на горе</b>			
Маятник . . . . .	+	+	—
Меткий стрелок . . . . .	+	+	+
Аркан . . . . .	+	+	+

Название игр	7—9 лет	10—12 лет	13—15 лет
Джигит-жонглер . . . . .	+	+	—
Ловкий наездник . . . . .	+	+	+
Кто дальше прокатится . . . . .	+	+	—
<b>Игры на снеговой площадке</b>			
Палочку в снег . . . . .	+	+	—
Мяч в лунку . . . . .	—	+	+
Пока не перекатаются все . . . . .	+	+	—
Езда на «перекладных» . . . . .	+	+	+
Пятнашки маршем . . . . .	+	+	—
Срочное донесение . . . . .	+	+	+
Встречная эстафета с санками . . . . .	+	+	—
Комбинированная эстафета . . . . .	+	+	+
Пробейся в город . . . . .	—	+	+
Перетягивание с пленом и выручкой	—	+	+
Перестрелка . . . . .	—	+	+
Борьба за флажки . . . . .	—	+	+
Обменяйся флажками . . . . .	—	+	+
Футбол на снегу . . . . .	—	+	+
Ручной мяч на снегу . . . . .	—	+	+
Настольный теннис на воздухе . . . . .	—	+	+
<b>Игры на лыжах</b>			
Завладей палкой . . . . .	+	+	—
Быстро по местам . . . . .	+	+	—
Гонка за волком . . . . .	—	+	+
Кто быстрее . . . . .	—	+	+
Следы на снегу . . . . .	—	+	+
На одной лыже . . . . .	—	+	+
Сумей догнать . . . . .	—	+	+
Наперегонки . . . . .	—	+	+
Вызов номеров . . . . .	—	+	+
Займи место . . . . .	—	+	+
Сумей устоять . . . . .	—	+	+
На горку и с горки . . . . .	—	+	+
Встречная эстафета . . . . .	+	+	+
Эстафета с препятствиями . . . . .	+	+	+
Путь открыт . . . . .	—	+	+
Лыжники-невидимки . . . . .	—	+	+
Эстафета в лесу . . . . .	—	+	+
По следам . . . . .	—	+	+
Охота на лисиц . . . . .	—	+	+
Найди флажки . . . . .	—	—	+
«Секретный» пакет . . . . .	—	+	+
За высоту . . . . .	—	+	+
В поисках города . . . . .	—	+	+



Название игр	7—9 лет	10—12 лет	13—15 лет
<b>Игры на льду</b>			
Конкурс ловких . . . . .	+	+	+
Парные гонки . . . . .	—	+	+
Вперед-назад . . . . .	—	+	+
След-«цепочка» . . . . .	+	+	—
Карусель-мельница . . . . .	—	+	+
Эстафета парами . . . . .	+	+	—
Догони колокольчик . . . . .	—	+	+
Ногой из круга . . . . .	+	+	—
Охотник, два волка и заяц . . . . .	+	+	+
Рыбки и невод . . . . .	—	+	+
Эстафеты-поезда . . . . .	—	+	+
Гонки на лопатках . . . . .	+	+	—
Навстречу парами . . . . .	—	+	+
Эстафета с клюшкой . . . . .	—	+	+
Викторина на коньках . . . . .	—	+	+
Гонка с выбыванием . . . . .	—	+	+
Защита городков . . . . .	—	+	+
Кегельбол . . . . .	—	+	+
Четыре шайбы . . . . .	—	+	+
«Путешествие» в Москву . . . . .	—	+	+
Шайба в кругу . . . . .	—	+	+
Хоккей . . . . .	—	+	+
Бильярд на льду . . . . .	+	+	+
Городки на льду . . . . .	+	+	+

*Игорь Михайлович Коротков*

**ЗИМНИЕ ИГРЫ ШКОЛЬНИКОВ**

Редактор *И. И. Бурджелян*

Обложка художника *Е. М. Батыря*.

Художественный редактор *Н. М. Ременникова*.

Технический редактор *М. И. Смирнова*. Корректор *Н. Н. Петровская*

Сдано в набор 16/XII-63 г. Подписано к печати 26/III-64 г. 84×108<sup>1/32</sup> Печ. л. 6 (4,92). Уч.-изд. л. 4,70. Тираж 31 тыс. экз. Тем. план 1964 г. № 523,265 А 00121

Издательство «Просвещение» Государственного комитета Совета Министров РСФСР по печати, Москва, 3-й проезд Марьиной рощи, 41.

Саратовский полиграфический комбинат Государственного комитета Совета Министров РСФСР по печати, г. Саратов, ул. Чернышевского, 59. Заказ № 478  
Цена 13 коп.



Цена 13 коп.