

№12 (156)  
декабрь 2018

ТЕЛЕКАНАЛ



ПРЕДСТАВЛЯЕТ

6+

ДЕТСКИЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

# ШИШКИН ЛЕС





# Забава на славу!

Зима — время радости и веселья! На Руси и взрослые, и дети всегда любили зимние забавы: катались на санках с ледяных гор, играли в снежки, а ещё строили ледяные крепости. Попробуй и ты поиграть в весёлые зимние игры. Зови друзей — и вперёд, на горку!



## СНЕЖНАЯ БАШНЯ

В эту игру лучше всего играть тогда, когда выпадает рыхлый мокрый снег. Сначала игроки должны построить из снега небольшую крепость, а потом разделить на две команды: защитников и захватчиков. Защитникам нужно встать возле крепости, а захватчикам — на расстоянии 5-6 шагов от неё. Захватчики держат в руках снежки и хором говорят:

Мороз Красный нос  
Холод-стужу принёс,  
На дороге начудил,  
Башню снежную слепил.  
Кто встал в кружок —  
Бросай снежок!

После этого захватчики бросают снежки в башню, а защитники их отбивают. Если башню не удалось разрушить, то команды меняются ролями.

## МОРОЗ

Перед началом игры дети выбирают водящего — Мороза. Потом встают вокруг Мороза в хоровод и поют:

Идёт Зимушка-зима,  
У ней белая коса.  
С нею дядька Мороз,  
Кого схватит — тот замёрз!

После этих слов игроки разбегаются, а Мороз старается их «заморозить». Игрок, до которого Мороз дотронулся, должен замереть на месте и развести руки в стороны. Остальные игроки могут его «разморозить» — попасть в него снежком. Когда остаётся «незамороженным» один самый ловкий игрок, его выбирают новым Морозом.



## КАБЛУЧОК

На снегу нужно начертить большой круг диаметром 2-3 метра. Водящий встаёт в центр круга. У него в руке небольшая льдинка. Остальные игроки прыгают на одной ноге за кругом, не заступая за черту. Водящий приговаривает:

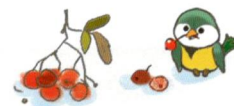
Против нашего двора  
Приукатана гора,  
Водой полита,  
Башмачком прибита.  
Я по льду скок-поскок,  
Отвалился каблучок,  
Отвалился каблучок  
И оставил свой следок!



После последнего слова песенки водящий должен бросить льдинку-каблучок за пределы круга. Ребятам нужно загнать ледышку обратно в круг, не прекращая прыгать на одной ноге. Если кому-то это удалось, то он становится водящим.

## ЦАРЬ ГОРЫ

Для этой игры нужно сделать снежную горку (или найти большой сугроб). Задача каждого игрока — забраться на «горную вершину» и не дать себя оттуда столкнуть. Тот, у кого получится продержаться дольше всех, — Царь снежной горы.



На вершину заберусь  
И покрепче в снег упрусь!  
До поры, до поры  
Я — царь горы!

