

## *Карточка «Игры и забавы зимой для детей дошкольного возраста»*

### **1. Снежная королева**

*Цель:* воспитывать быстроту и ловкость

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

### **2. Мороз - Красный нос.**

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

На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки лицом к ним становится водящий - Мороз - Красный нос. Он произносит:

Я Мороз — Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

После этого они перебегают через площадку в другой дом, Мороз догоняет и старается их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят так до окончания перебежки. Мороз подсчитывает, скольких играющих удалось заморозить. При этом учитывается, что играющие, выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся в доме после него, тоже считаются замороженными. После нескольких перебежек выбирают нового Мороза. В конце игры подводятся итоги, сравнивают, какой Мороз заморозил больше играющих.

*Второй вариант:* Два Мороза

Выбираются два Мороза – водящие, а остальные ребята располагаются за линией дома в одну шеренгу. Посередине площадки – на улице – стоят два Мороза. Морозы обращаются к детям:

– Мы два брата молодые,

– Два Мороза удалые.

– Я Мороз-Красный Нос,

– Я Мороз-Синий Нос.

– Кто из вас решится

– В путь-дороженьку пуститься?

Дети (хором). Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!

После этих слов ребята бегут с одной стороны площадки на другую. Морозы касаются ребят.

### **3. Снежная карусель.**

*Цель:* упражнять в ориентировке на местности.

Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом все быстрее, в конце концов бегут. После того как играющие пробегут по кругу

несколько раз, взрослый предлагает им изменить направление движения, говоря: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении. Сперва они двигаются медленно, а потом все быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки. После небольшого отдыха игра возобновляется.

#### **4. Ловишки парами.**

*Цель:* научиться бегать в паре.

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

#### **5. Метелица.**

*Цель:* упражнять в ориентировке на местности.

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

#### **6. Капельки и льдинки**

*Цель:* воспитывать быстроту и ловкость

Кто-нибудь из взрослых выбирается водящим — Дедом Морозом. У него в руках должен быть волшебный посох (например, ветка или палка). Все остальные игроки — это капельки в реке. Задача водящего — заморозить все капельки. Для этого ему нужно дотронуться до игрока волшебным посохом, и замерзшая капелька должна застыть на месте. Но не все так просто: ведь «теплая» капелька может отогреть замороженного. Для этого капельке нужно дотронуться до льдинки, поэтому Деду Морозу придется изрядно потрудиться, чтоб превратить в лед всю речку.

#### **7. Льдинка**

*Цель:* упражнять в ориентировке на местности

Участники игры образуют круг и становятся на расстоянии одного-двух шагов друг от друга. В центре круга — водящий. Он кладет перед собой гладкий кусочек льда (или шайбу, деревянную чурку) и ударом ноги старается выбить льдинку за пределы круга. Играющие препятствуют этому и отбивают льдинку назад. Тот, кто пропустит льдинку с правой стороны от себя, сменяет водящего и становится внутрь круга.

Можно играть и по-другому. Играющие перебрасывают льдинку друг другу в самых разных направлениях. Водящий, находящийся внутри круга, старается перехватить ее. Если ему это удастся, он становится в круг, а тот, по чьей вине это произошло, становится водящим.

#### **8. Бездомный заяц**

*Цель:* воспитывать быстроту и ловкость

Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.

### **9. Двое на снегу**

*Цель:* воспитывать быстроту и ловкость

На снегу чертят круг диаметром 2 метра. Два соперника, заложив руки за спины, входят в круг и по сигналу ведущего пытаются вытолкнуть друг друга из круга. Если игрок заступил за круг или убрал руки из-за спины, он проигрывает. В этой игре нельзя допускать болевых приемов, судит игру ведущий. Игрок, не вышедший из круга, побеждает.

### **10. Зимушка-зима**

*Цель:* воспитывать внимание

По команде дети выполняют следующие задания: «Мороз» - стоять, «Вьюга» - бег на месте, «Метель» - присесть, «Снег» - кружиться на месте. Воспитатель при этом может показывать другие движения, например, говорит «Снег», а сам приседает. Выигрывает тот, кто не сделает ни одной ошибки.

### **11. Зайцы и волк**

*Цель:* воспитывать быстроту и ловкость

Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. Зайцы располагаются на одной стороне площадки, волк на противоположной.

«Зайцы скачут «Скок-скок-скок»

На заснеженный лужок.

Кору щиплют, кушают,

Осторожно слушают –

Не идет ли волк.

Зайцы разбегаются по площадке. Прыгают на двух ногах, присаживаются, оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», и волк выходит из укрытия и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Присевшего зайца волк не может коснуться. Пойманных зайцев он отводит в сторону. После того как были пойманы 2-3 зайца, выбирается другой волк

### **12. Снежиночки – пушиночки (игра малой подвижности)**

Дети движутся гурьбой вокруг снеговика, поворачиваясь одновременно и вокруг себя. Через некоторое время направление движения меняется, хоровод кружится в другую сторону. Взрослый говорит: «Снежиночки - пушиночки устали на лету, кружиться перестали, присели отдохнуть».

Играющие останавливаются, приседают. Отдохнув немного, возобновляют игру.

### **13. Белые медведи**

*Цель:* воспитывать быстроту и ловкость

На игровой площадке отмечается участок, изображающий льдину. На льдине – два «белых медведя» – водящие. Они могут произносить следующие слова:

«Мы плывем на льдине,  
Как на бригантине,  
По седым суровым морям.  
Кто не бережется,  
Не остережется,  
Тот, наверняка уж, попадется нам.  
Раз-два-три – беги!»

С последними словами остальные играющие разбегаются по площадке. Медведи выходят на охоту, держась за руки. Настигнув кого-нибудь, они стараются обхватить ребенка обеими свободными руками. Если медведям это удастся, то пойманный сам становится медвежонком и присоединяется к водящим. Теперь медведи продолжают «охоту» втроем. Выигравшими считаются те дети, которым удастся дольше всех не попасться в лапы медвежьей семейки.

#### **14. «Не задень!»**

*Цель:* развитие ловкости

На площадке раскладывают снежные комки в шахматном порядке. Дети стоят у одной линии по одну сторону площадки. По сигналу дети бегут из одного конца площадки в другой, обходя комки.

#### **15. «Остановись возле снежка»**

*Цель:* развитие внимания

На площадке раскладывают снежки. Их должно быть на один меньше чем детей. Дети бегают врассыпную. По сигналу каждый должен остановиться возле снежка. У каждого снежка должен стоять только один ребёнок. Тот, кто не нашёл себе места, выбывает из игры. Игра повторяется до тех пор, пока не выявится победитель.

#### **16. «Баба Снежная»**

*Цель:* развитие ловкости, внимания, ориентировки в пространстве.

Описание игры:

Выбирают «Бабу Снежную». В руках у «Снежной Бабы» - султанчик. Дети становятся на одной стороне площадки, а «Баба Снежная» на противоположной. Дети хором произносят слова, и подходят к «Снежной Бабе». После слов: «Раз, два, три. Ну – ка, баба, догони!» дети бегут на свою сторону площадки. «Баба Снежная» догоняет их, дотрагиваясь султанчиком. Тех, кого «Баба Снежная» осалила, отходят в сторону. Подсчитывается количество пойманных детей. Игра возобновляется с новой «Снежной Бабой».

Дети:Очень гордая на вид  
Баба Снежная стоит.  
На ребят она глядит,  
Всем метлой своей грозит.  
Глазки чёрные горят,

Отойди – ка – говорят.

Раз, два, три

Ну – ка, баба, догони!

### **17. Снег, лед, кутерьма (игра малой подвижности).**

*Цель:* развитие внимания

Дети передвигаются по площадке. Ведущий говорит слова:

Снег, лед, кутерьма,

Здравствуй, Зимушка – Зима,

Парами вставайте,

... (носами, ушами и т. д.) примерзайте.

Выбывает из игры та пара, кто не правильно выполнит задание или дети, которые не нашли пару.

### **18. «Снегурочка или Снегурок» (придумали с детьми сами)**

*Цель:* упражнять в прыжках

В центре площадки делается небольшой холм из снега. Дети бегут по очереди от черты, расположенной на расстоянии 2-3 м, и перепрыгивают через холм (как через костер в сказке «Снегурочка»). Выбывает тот, кто не перепрыгнул или задел (наступил) холм.

## **Зимние забавы для самых маленьких**

### • *Делаем ангела*

Маленькие детки безумно любят валяться в снегу. Покажите крохе, как можно сделать на снежном покрове ангела или птичку. Для этого малыш должен лечь на спинку в чистый, не натоптанный снег, развести в сторону ручки и ножки. Постепенно передвигая руки вверх к голове и вниз к туловищу, оставлять на снегу отпечатки. То же самое нужно проделать ножками, только не разводить их слишком широко. После этого нужно помочь малышу встать, оставив как можно меньше следов рядом с отпечатком. Полученный на снегу контур будет очень похож на маленького ангела.

### • *Играем в следопыта*

Отправляясь на прогулку с малышом в лес или парк, предложите ему увлекательную и познавательную игру. На чистом, не тронutom снегу остаются следы больших и маленьких птиц, белок или собак. Пусть малыш попробует угадать, чьи следы вы обнаружили. Предложите крохе полазить по чистому снежку и оставить на нем узор из своих следов. Это будет его посланием обитателям леса или парка.

### • *Протаптываем дорожки*

Покажите малышу, как можно прокладывать дорожки в снегу, если ставить ноги в разных положениях – елочкой, поперек движения или сделать тропинку, похожую на лыжню. Пусть малыш попробует пройти строго по вашим следам. Для его маленьких ножек это будет довольно сложное задание.

***Зимняя пора – прекрасное время для катания на лыжах, санках или коньках.*** А сколько удовольствия получит малыш, барахтаясь в только что выпавшем белоснежном снегу, прокладывая лабиринт, выкапывая укрытие в сугробе или скатываясь вместе с мамой или папой с огромной горки в парке. Кроме описанных выше игр, можно придумать еще много интересных развлечений.

<http://baragozik.ru>

### **Зимние игры и забавы для детей дошкольного и младшего школьного возраста**

*Наверное, каждый из нас с детства хранит в душе теплые воспоминания о зиме. Мама доставала шубу и сапоги с антресолей, папа заклеивал окна, бабушка варила какао, которое зимой казалось слаще, чем обычно, — будничные дела приобретали какой-то сказочный оттенок. И каждый с трепетом в душе ждал первого снега, чтобы, укутавшись теплее, выбежать во двор.*

*Точно так же наши дети сегодня ожидают прихода зимы, а мы, уже родители, должны помочь своим чадам испытать все радости этого прекрасного сезона и разнообразить их досуг активными играми на свежем воздухе.*

*Без классической снежной бабы не обходится ни одна зима. Эта народная забава переходит из поколения в поколение и по-прежнему остается любимым занятием всей детворы в зимнюю пору.*

*Казалось бы, что может быть проще — большой снежный ком, на него ком поменьше, потом еще меньше, и так далее. Но ведь здесь нет никаких ограничений — значит, можно заняться творчеством, пустить фантазию в полет!*

### **Игра для знакомства**

Эта игра идеально подойдет для детей на площадке. Дети становятся в круг. Ведущий (один из родителей) первым называет свое имя. Следующий игрок называет имя ведущего и свое имя. Третий называет два предыдущих имени и свое, и так далее по кругу.

Труднее всего, естественно, последнему игроку, которому предстоит запомнить и назвать имена всех стоящих перед ним игроков. Задача сложная, но вполне осуществимая.

В этой игре стоит обратить внимание на то, что дети иногда стараются просто запомнить имена и их порядок, забывая самого человека. Старайтесь акцентировать внимание в первую очередь на характерных особенностях того или иного игрока, например: «Маша в красной шапочке», «Веселый и улыбочивый Ваня». Игру можно разнообразить, упростив тем самым запоминание. Представьте, что участники игры собираются на необитаемый остров.

Каждый игрок должен не только назвать свое имя, но и указать, чем именно он будет там заниматься. Например: «Юля будет готовить еду», «Андрей будет колоть дрова» и т.д.

### **Метание копья**

Для игры понадобится большой сугроб несколько палок примерно одинаковой длины.

Необходимо победить в нескольких состязаниях: метнуть свое «копье» дальше всех, вонзить его в сугроб как можно глубже, а самые меткие должны попасть «копьем» в то отверстие, которое проделало предыдущее «копье».

### **Чур, мое!**

Для игры выбирается один водящий, остальные игроки должны встать в круг. Водящий медленно обходит круг с внешней стороны. Выбрав одного из игроков, он хлопает его по спине и начинает обегать круг по часовой стрелке. Тот игрок, которого выбрали, должен бежать в противоположную сторону, то есть против часовой стрелки. Задача бегущих — быстрее противника занять свободное место в кругу и закрепить свое право на него фразой «Чур, мое!».

### **Снеговик-мишень**

Для игры понадобится снеговик. После того как дети слепят из снега фигуру, на голову снеговика надевается пластмассовое ведро — оно и будет служить мишенью.

Игроки разбиваются на две команды. Каждому участнику команды дается три попытки сбить ведро с головы снеговика. Если игрок сбивает цель с первой попытки, он получает 30 очков, со второй — 20, с третьей, соответственно, 10.

В конце игры количество баллов суммируется. Команда, которая зарабатывает больше баллов, побеждает в игре.

### **На лыжах**

Для этой игры необходимы четыре картонных листа такого размера, чтобы на лист помещалась детская нога.

Дети разбиваются на две команды и выстраиваются в колонны друг за другом. Перед каждой командой кладут по два листа.

Задание: нужно встать ногами на картон и пройти таким образом до финишной точки и обратно. Задание должны выполнить все участники команды по очереди. Нельзя отрывать ноги от «лыж» и наступать на землю. Выигрывает та команда, которая справится быстрее.

### **Кто на гору?**

Для игры понадобится большой снежный ком, из которого сооружается подобие горки. Вокруг этой горки, взявшись за руки, встают дети. По команде ведущего (один из взрослых) дети должны тянуть друг друга на горку. Задача каждого игрока — сопротивляться действиям товарищей и не упасть на горку. Те игроки, которым это не удалось, выходят из игры. Количество участников уменьшается до тех пор, пока оставшиеся игроки не смогут соединить руки вокруг горки.

### **Вышибалы**

Команды участников выстраиваются в две шеренги друг против друга на расстоянии 8–10 метров. Интервал между игроками в шеренге должен быть 3–4 шага. Ведущий дает сигнал: «Первый!». Первые участники обеих команд должны отозваться: «Я!». Затем, по сигналу ведущего «Пли!», эти участники должны слепить по снежку и бросить друг в друга. Выбывает тот, в кого попали снежком. Уклоняться от снаряда можно только приседая или нагибаясь. Делать шаг в сторону запрещается. Тот, кто нарушил правила, выбывает из игры. Ведущий должен подавать сигналы быстро, для того чтобы игра не замедлялась. Участник игры имеет право целиться снежком в любого игрока из команды соперника, если его очередной противник уже выбыл. Побеждает та команда, которая полностью вывела соперников из боя.

### **После боя**

Игроки разбиваются на две команды: «стрелки» и «мишени». Команда «мишеней» выстраивается в две равные шеренги друг против друга на расстоянии примерно 10 метров.

Команда «стрелков» строится точно так же и располагается перпендикулярно команде соперников. Таким образом, шеренги должны образовать квадрат, очерчивающий «поле боя».

По сигналу ведущего игрок из команды «мишеней» перебегает через поле боя к противоположной шеренге, а оттуда бежит навстречу другой участник. В это время «стрелки», не сходя с места, должны попасть в бегущих по полю соперников.

Задача «стрелков» — поразить как можно больше «мишеней», а те, в свою очередь, должны увернуться от снежков. После игры команды могут поменяться местами и продолжить забаву.

### **За покупками**

Для игры нужны две команды, несколько яблок и снежков. Яблоко должно быть значительно меньше, чем снежков. Яблоки и снежки нужно перемешать и поместить в одну кучу на финишной точке. Это «магазин». Игроки каждой команды по очереди бегут в «магазин», берут «покупку» и возвращаются в команду. В качестве «покупки» можно брать или одно яблоко, или два снежка. Игра заканчивается, когда «в магазине» побывают все участники. Выигрывает та команда, у которой яблок будет больше.

Затем можно предложить командам обменяться своими «покупками», чтобы никто не ушел обиженным.

### **Чехарда**

Один из игроков, выбранный ведущим, приседает на корточки.

Задача остальных участников — перепрыгнуть через него. В течение игры ведущий постепенно выпрямляется, и участникам становится сложнее перескочить препятствие. Тот, кто ошибся в прыжке — выбывает из игры. Побеждает игрок, который смог одолеть наибольшую высоту.

### **Выбей шайбу**

Для игры понадобится шайба или небольшой деревянный брусок. Выбирается ведущий, он будет выбивать шайбу. Остальные игроки становятся в круг.

Задача ведущего — выбить шайбу за пределы круга, задача игроков — помешать ему сделать это. Тот, кто пропустит шайбу справа от себя, становится внутрь круга на место ведущего.

### **Бой в кругу**

Для игры понадобится обыкновенный гимнастический круг. Внутри круга становятся два участника. Каждый из них поджимает одну ногу и заводит руки за спину.

Задача участника — вытолкнуть противника из круга, прыгая на одной ноге. Руки использовать запрещается. Если желающих поучаствовать много, играть можно по очереди.

### **Маленький всадник**

Такая игра прекрасно подходит для компании, в которой собираются дети разных возрастов. Ребята постарше с помощью этой забавы смогут легко развлечь малышей. Суть игры заключается в следующем: ребенок постарше сажает малыша на спину и бежит в сторону финиша.

На финишной точке «всадник» слезает, а «конь» отправляется обратно за следующим наездником. В качестве «благородных скакунов» могут выступать и взрослые.

### **Снежная галерея**

Это простое задание на воображение: нужно выложить на снегу любую фигурку или предмет, например, яблоко, домик и т.д. Для этого можно использовать любые подручные материалы: шишки, ветки, камни.

Фигуры можно создавать командами или индивидуально. Обязательно уделите внимание каждой работе и поощрите участников игры.

### **На метле**

Для игры необходимы две метлы (можно веники). Перед каждой командой нужно создать ряд препятствий: точка старта (исходная позиция для команд), средняя точка (через 3–4 метра), точка финиша.

Между средней точкой и точкой финиша на небольшом расстоянии друг от друга устанавливаются 5–7 кеглей. Метла находится на средней точке.

Первый участник команды бежит к метле, затем скачет на ней до финиша, и обратно к средней точке, стараясь при этом не задеть кегли. Стоя на средней точке, игрок должен бросить метлу следующему участнику команды и отойти в сторону. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не выполнят условия. Побеждает та команда, которая справится с заданием быстрее.

### **Катание снежков**

Для игры понадобятся две небольшие палки и два снежка. Для того чтобы снежки не сливались друг с другом, их можно подкрасить с помощью распылителя или акварельной краски. Для каждой команды можно подобрать свой цвет. Задача игроков — при помощи палки докатить снежок до финишной точки и обратно.

После этого палка передается следующему участнику и т.д. Выигрывает та команда, которая справится с заданием быстрее.

### **Ветер северный, ветер южный**

Для игры выбирают двух ведущих. Одного назначают «северным ветром», другого — «южным ветром».

Остальные игроки разбегаются по площадке. «Северный ветер» должен ловить участников игры и «замораживать» их.

Пойманные игроки должны остановиться. Задача «южного ветра» — «разморозить» игроков, прикоснувшись к ним рукой и произнеся «Свободен!». «Северный ветер» также может поймать и заморозить «южный». Для того чтобы разнообразить игру, участники могут меняться ролями.

### **Перебежки с ведерками**

Игроки делятся на две команды. Для игры нужны два пластмассовых ведерка. Команды выстраиваются на старте в параллельные колонны. На финишной линии необходимо соорудить большой сугроб. По сигналу ведущего первые игроки начинают движение к финишной прямой, там набирают снег в ведерки (не трамбуя его) и возвращаются к команде. После этого игроки высыпают снег из ведра и передают его следующему участнику. Снег, который приносят игроки, нужно высыпать в один сугроб.

Участник, вернувшийся к своей команде первым, зарабатывает очко. После того как все участники выполнили задание, ведущий сравнивает размеры сугроба каждой из команд. Та команда, у которой сугроб больше, получает дополнительно пять очков. Все очки суммируются, и объявляется победитель.

### **Тренога**

Игроки разбиваются на пары и встают на стартовую линию. На финише нужно расположить кеглю или флажок, отдельный для каждой пары. Правая нога одного игрока привязывается к левой ноге другого. Задача пары — пробежать «на трех ногах» до финишной точки и обратно. Побеждают те, кто справится с заданием быстрее.

## **Синицы и снегири**

Это один из вариантов игры в салочки. Дети делятся на две команды: одна команда — «синицы», другая — «снегири». Можно выбрать и другие названия, главное, чтобы их удобно было произносить.

Ведущий называет одну из команд, и та должна ловить участников другой команды.

Например, сначала «синицы» ловят «снегирей», затем наоборот.

## **12 палочек**

Для игры понадобится деревянная дощечка, камень или деревянный брусок и 12 небольших палочек. Дощечку нужно положить на брусок, так, чтобы один ее конец был приподнят, а другой лежал на земле. На ту сторону, которая лежит на земле, кладут 12 палочек.

Ведущий резко наступает на свободный край дощечки, после чего все палочки разлетаются в разные стороны. В то время, пока ведущий собирает палочки, игроки разбегаются и прячутся.

После того, как ведущий соберет все палочки и положит их обратно на край дощечки, он должен начать поиски игроков. Найдя кого-нибудь из них, он должен назвать игрока по имени. Если имя названо правильно, игрок выходит из укрытия. Если же нет, игрок остается на месте, пока ведущий не угадает его имя.

В это время один из участников может выбежать из укрытия, подбежать к дощечке и ударить по ней ногой со словами: «12 палочек летят!». В таком случае ведущий должен вернуться и собрать их, а все, кого он уже нашел, могут спрятаться заново. Ведущий должен найти всех игроков, после этого на роль ведущего выбирается другой участник.

## **Рыбак и рыбка**

Еще одна игра, которая понравится активным непоседам. Для игры нужна скакалка. Участники располагаются по кругу, диаметр которого должен быть равен длине скакалки.

Выбирается ведущий — «рыбак», который становится в центр этого круга со скакалкой в руках. «Рыбак» вращает скакалку так, чтобы она скользила по земле и описывала круги под ногами игроков.

Участники-«рыбки», чтобы не быть пойманными, должны перепрыгивать через скакалку.

«Попавшаяся на крючок» «рыбка» становится новым «рыбаком». Ведущий может усложнять игру, приподнимая скакалку и заставляя игроков подпрыгивать выше.