Издательство «Давай играть!»

Наши новые игры

сборник подвижных игр

Составлен участниками
сетевого внеучебного проекта
«Выходи! Давай играть!»

2 - 3 классы

сентябрь - октябрь 2017

	Название игры	Команда	Страница
1	Лягушки и цапля	Дольки, г.Санкт Петербург	3
2	Зайцы и охотник	Дружба,г. Муром	4
3	Страусы и крокодилы	Лучики, г.Москва	5
4	Золотая рыбка	Непоседы, г.Борзя-3 Забайкальского края	6
5	Верх-низ	Умники и умницы, г.Пермь	7
6	Не знаешь - беги!	Барбарики, г.Уфа	8
7	Паучки и воробьишки	Почемучки,г.Ливны	9
8	Теремок	Непоседы, г. Ливны	10
9	Краски	Пчелки, г .Верхняя Тура	11
10	Скрепка,скрепка, попади	Космос, г.Новокузнецк	12
11	Фиксики	Лучики, г.Первомайск	13
12	Арбузы	Дружба, г.Верхняя Тура	14
13	Колобок	Maximum, г. Саров	15
14	Богатыри	Почемучки”, г.Тольятти	16
15	Рыбки	Веснушки-Ирбит, г. Ирбит	17
16	Косички	Лучики, г. Чебаркуль	18
17	Пауки и мухи	Созвездие, г. Минск	19
18	Девять камешков	Игроскоп, г.Полевской	20
19	Горные ручейки	Звёздочки Эльбруса, г.Нальчик	21
20	12 палочек	Капельки,г.Новокузнецк	22
21	Фиксики	Регион 46,г. Обоянь	23
22	Ёжик и листики	Дружные ребята г.Красный Сулин	24
23	Поймай мышат	Знайки,г. Верхняя Тура	25

24	Найти и отгадать	Игринки, г. Сургут	26
25	Солнечные цепочки	Резиночки,Нижний Мордок	27
26	Зоопарк	Тигрули,г.Усолье-Сибирское	28
27	Ладошки	Атлантида, г. Чехов - 3	29
28	Чижики-пыжики	Дружные ребята, Санкт-Петербург	30
29	Мышкина норка	Игрята, г. Минск	31
30	Пастух и овечки	Ребятишки-Шалунишки, г.Новокубанск	32
31	Сядем парочкой	Фантазёры, с. Знаменское	33
32	Светофор	Неугомоны, г.Борзя	34
33	Игра в слова	Фантазеры, г.Рассказово	35
34	Красная карточка	Непоседы, г.Обоянь	36
35	Волна	Радуга, г.Москва	37
36	Экипаж	Солнышко, г. Альметьевск	38
37	Ловишки - шалунишки	Веснушки-Обоянь,г. Обоянь	39
38	Радуга	Молния-Судай, село Судай	40
39	Детектив	Затейники, г.Москва	41
40	Угадай	Игроки, г.Первомайск	42
41	Молчаливые бои	Умники и умницы, г.Краснодар	43
42	Кошки - собаки	Почемучки, г.Великие Луки	44
43	Отметка	Школьный класс под буквой Д, г. Первомайск	45
44	Морская звезда	Рыжий кот, г.Первомайск	46

Команда *“Дольки”*
Санкт-Петербург

Лягушки и Цапля

В этой игре понадобится три обруча. Кладем на пол три обруча за кругом с игроками.

Все игроки становятся в круг, и по считалочке выбирается водящий-цапля.

Ходит цапля по болоту,
Не найдет себе работу.
На пенёчек она села,
Сразу пять лягушек съела.
Раз, два, три, четыре, пять.
Выходи, тебе играть.

Водящий становится в середину круга, а все остальные игроки-лягушки разбегаются. Лягушкам разрешается только прыгать. Цапля ходит и пытается запятнать лягушат.

Кто успевает спрятаться в обруч, тот не выходит из игры и сидит там 5 секунд. Тот, кого запятнала цапля, выходит из игры и садится на скамейку. Кто последний остался из лягушек, тот становится цаплей.

Автор (соавторы): *Кристина Д., Ульяна А.*

Автор рисунка: *Милана М*

Команда *“Дружба”*
Муром

Зайцы и охотник

До начала игры надо выбрать одного ведущего, можно использовать считалку. Он будет охотник, а остальные - зайцы. Зайцы занимают площадку (площадку можно начертить мелом). Они могут прыгать только внутри площадки, вставать и выбегать за пределы нельзя. У охотника мяч. Он должен попасть мячом в зайца. Зайцы могут перепрыгивать через мяч, отпрыгивать от него. Тот, в кого попал охотник мячом, выбывает из игры. Первый “выбитый” заяц становится помощником охотника: он подаёт ему мяч с другой стороны площадки, перебрасывая через зайцев. Побеждает тот заяц, который остался последним на площадке. Он становится охотником и игра начинается вновь.
Игра начинается словами:

- Зайцы, зайцы берегитесь - на охоту я пришёл!
- Раз, два - не зевай, от мяча удирай!

Автор (соавторы): *Яна С., Марк М., Кирилл Н.*

Автор фотографии: Марк М.

Команда *“Лучики”*
Москва

Страусы и крокодилы

Из числа играющих выбираются 3-4 пары игроков. Они становятся крокодилами, остальные игроки - страусами. Крокодилы встают в одну линию лицом друг к другу парами, берутся за руки поднимают их вверх. Страусы встают друг за другом и поднимают одну ногу. Крокодилы начинают говорить слова:
“Крокодил спит-спит,
Страус весело бежит,
Прячьте голову в песок,
Крокодил зубами щелк!”
Пока крокодилы читают эти слова, страусы пропрыгивают под их руками.На слове “Щелк!” крокодилы опускают руки вниз. Кто попался в кольцо рук, становится крокодилом. У страусов есть возможность спастись: если на слово “Щелк!” страус успел присесть, то он не считается пойманным. Игра продолжается до последнего непойманного страуса, который считается выигравшим.

Автор (соавторы): *Маша С., Аня А., Марина Н.*

Автор фотографии: *Аня А.*

Команда *“Непоседы”,*
г.Борзя-3 Забайкальского края

Золотая рыбка

Выбирается из группы детей 3-5 детей, которые будут рыбками. Взрослый проходит за спинами детей-рыбок и незаметно для других кладёт одному из них в руки камешек. Остальные дети образуют круг-невод и берутся за руки. Когда дети произносят слова: «Рыбки плавайте, резвитесь. В наши сети попадитесь. Ну, а рыбка золотая пусть желанье исполняет», рыбки плавают – забегают и выбегают из круга. Когда слова заканчивают говорить, дети опускают руки. Попавшаяся рыбка показывает свои руки; если у неё камешек, то она исполняет одно желание детей. Если рыбка, которую поймали, не золотая, то она становится в круг и вместо неё выбирается новая рыбка. Снова взрослый незаметно кладёт камешек уже другой рыбке.

Автор (соавторы): *Олеся Г., Семён З.*

Автор фотографий: *Семён З.*

Команда *“Умники и умницы”,*
г.Пермь

Верх-низ

Ребята встают в круг, в середине круга находится ведущий, у которого закрыты или завязаны глаза, а руки подняты и вытянуты в стороны. Два человека раскручивают ведущего за руки, на счет “1-2-3” останавливают. Руки ведущего указывают на двух игроков из круга. Эти участники подходят ближе к ведущему, у которого снова закрыты глаза. Теперь ведущий крутится сам, неожиданно поднимая и опуская руки. Выбранные 2 игрока должны уворачиваться от рук ведущего. Как только ведущий дотрагивается до игрока, игра останавливается, т.к. появляется новый ведущий. Если ведущий не смог задеть игрока, но у него закружилась голова, ведущего надо поменять.

Автор: *Варя П.*

Автор фотографии: *Маша Ч.*

Команда *“Барбарики”,*
г.Уфа республика Башкортостан

Не знаешь - беги!

Игроки встают в круг. В центре круга ведущий с мячом. Он определяет тему (например, животные), кидает мяч каждому игроку по очереди, игроки ловят мяч и возвращают его ведущему, называя животное.

Если игрок не знает, что сказать, то возвращает мяч ведущему и выбегает из круга. Ведущий кидает в него мяч.

Если попадёт в него, то тот отвечает на дополнительный вопрос ведущего и при правильном ответе возвращается в круг.

Если ответ неверный, игрок выходит из игры.

Если же ведущий промахивается, то он становится игроком, а игрок ведущим.

Автор: *Арсений Д.*

Автор фото: Владислав

Команда *“Почемучки”,*
г. Ливны Орловской области

Паучки и воробьишки

1. Дети выходят на старт по 2 человека от команды: «Паучки» и «Воробьишки».

2. На полу чертятся стартовая и финишная линии.

3. Паучки, опираясь руками в пол, ногами вперед, мелкими шажками убегают.

4. Болельщики «дают фору» паучкам кричат:

Воробей прыг-скок,
Убегай паучок!

После слов воробьи прыжками пускаются вдогонку.
Обдать нужно до черты. Если паучок забежал за черту – он в «Домике».

5.Пойманные паучки выходят из игры. Побеждает тот паучок, которого не поймали.

Автор (соавторы): *Софья П., Илья О., Виолетта С.*

Автор фотографии: *Максим З.*

Команда *“Непоседы”,*
г. Ливны Орловской области

Теремок

1. Двое детей делают «теремок», держа вверху друг друга за руку.
2. Выбирается водящий.
3. Дети-игроки становятся вокруг «теремка» и читают стихи, показывая высоту домика (*садятся или встают*):

Терем – теремок,
Он не низок, не высок.
Кто, кто в теремочке живет?

4. На последних словах дети разбегаются в разные стороны. Водящий ловит игроков.
5. Первый пойманный игрок – «мышка – норушка». Водящий заводит «мышку» в «теремок», со словами:

Мышка в теремочке живет.

6. Дети снова читают стихи, а водящий ловит «лягушку-квакушку», «зайку-побегайку», «лисичку-сестричку», «волчка – серого бочка» и «медведя» и приводит их всех в «теремок».
7. Как только «теремок» заселился, выбирается новый водящий, «строится» новый «теремок» и игра начинается заново.

Автор (соавторы): *Николай К., Софья У., Павел С.*

Автор фотографии: *Николай Г.*

Команда *“Пчелки”,*
г .Верхняя Тура

Краски

Выбирается один художник, остальные ребята - краски. Художник становится спиной к ребятам, называет любой цвет, считает до 10 и поворачивается к ребятам. Краски в этот момент должны разбится на группы по 3 человека (цвет который назвал художник, должен присутствовать в одежде, также это может быть цвет глаз или цвет волос). Ребенок, у которого не оказалось, цвета, который назвал художник убегает. Художник бежит за ним и ловит его, убегающая краска становится художником.

Автор (соавторы): *Арина С., Никита П., Вова К., Даша Б..*

Автор рисунка: *Егор Н., Саша Т..*

Автор фотографии: *Илья А.*

Команда *“Космос”,*
г.Новокузнецк Кемеровской области

Скрепка,скрепка попади

Для этой игры понадобится: ведро, скрепки.
Игроки выбирают ведущего. Каждому игроку выдается скрепка. Перед тем как игроку начать кидать скрепку в ведро ведущий говорит ему задание, которое ему нужно выполнить. И после слов игроков (хором): «Раз, два, три, скрепка попади!» игрок начинает делать задание и одновременно бросает скрепку в ведро. Если игрок выполнил задание и попал скрепкой в ведро -ему присваиваются очки. Если нет – выбывает из игры.

Автор (соавторы): *Даша Т.,Полина Щ., Ульяна А.*

.

Автор фотографии: *Милана Р.*

Команда *“Лучики”,*
г.Первомайск Нижегородской области

Фиксики

В игре участвует группа детей. Из которых выбирается водящий - Дим Димыч. Остальные ребята - фиксики. Под музыку из мультфильма ребята выполняют разные движения, как только музыка заканчивается, фиксики должны замереть. Дим Димыч обходит фиксиков и проверяет, кто пошевелился. Пошевелившийся игрок выбывает из игры. Последний фиксик - победитель.

Авторы: Данил Г., Максим Ч., Даша Е.

Автор фотографии: *Даша Е.*

Команда *“Дружба”,*
г.Верхняя Тура Свердловской обл.

Арбузы

Дети встают в круг и передают арбузы (мячи) по кругу. Кто уронит мяч, выходит из игры. Лучше взять несколько мячей. Интересней будет играть. Когда детей останется 4, то арбузов должно быть 3. Если 3 ребёнка , то мячей 2. Выигрывает последний.

Автор фотографии: *Матвей*

Команда *Maximum,*
г. Саров Нижегородской области

Колобок

С помощью считалки выбирается водящий “Колобок”, остальные делятся на 2 команды: "Дед" и "Баба", которые встают напротив друг друга.

Водящий говорит: "Жили-были". Команда "Дед" говорит: "Дед!", команда "Баба" кричит: "Баба!". (Таким образом, команды представились).

Водящий объявляет начало игры: "Испекли они колобка". Затем выбирает любую команду, например, бежит к команде “Дед”, обегает каждого члена команды змейкой. В это время команда “Баба” выходит на середину поля, а водящий берёт последнего из команды “Дед” и пытается пробежать через команду соперников на другой конец поля. Команда “Баба” пытается поймать их не пропустить. Если удалось поймать “Колобка” и игрока, то водящий переходит в команду “Баба”, а игрок становится новым водящим. Если их не поймают, то они возвращаются обратно в свою команду “Дед” и забирают с собой одного игрока из команды “Баба”.

Выбирается водящий из команды, которая выиграла. Команда, в которой закончатся игроки, проиграла.

Автор: *Алена Е.*

Автор фотографии: *Алиса Г.*

Команда *“Почемучки”,*
г.Тольятти Самарской области

Богатыри

По считалке выбирается один богатырь. Остальные ребята делятся по трое (если не хватает третьего участника – по двое) и встают, соединив руки в локтях. Они – двухголовые или трехголовые Змеи Горынычи.
Змеи Горынычи бегают по площадке, не раскрепляя рук. Задача богатыря – догнать Змея, дотронуться до него. Тогда участник, до которого дотронулись, становится еще одним богатырем и начинает ловить Змеев.
Игра продолжается до тех пор, пока все Змеи Горынычи не исчезнут.

Авторы: *Саша Х. , Арина*

Автор фотографии: *Матвей*

Команда “*Веснушки-Ирбит”*
г. Ирбит Свердловская обл.

Рыбки

Выбирается ведущий. У него роль рыбака с сетью. А остальные дети рыбки. Задача рыбок убегать от рыбака как только он скажет: "Раз, два, три!". А задача рыбака поймать всех рыбок. При этом он должен держать руки своеобразной корзинкой, сцепив их впереди замком. Рыбка считается пойманной, когда рыбак на неё накинул "сеть". Пойманные рыбки уходят в то место, которое заранее выбрано игроками. Новым рыбаком становится та рыбка, которая последняя осталась не пойманной у предыдущего рыбака.

Автор игры *Марина Б.*

Автор фотографии *Артём Д.*

Команда *“Лучики”*
г. Чебаркуль, Челябинской области

Косички

Для игры нужны 6 длинных лент. Количество игроков не ограничено. Участники делятся на 2 команды, их задача как можно быстрее сплести из лент косичку. Каждый игрок должен в руках держать ленту, отпускать ее нельзя, поэтому ребята меняются местами, наклоняются, перепрыгивают друг через друга, чтобы быстрее заплести косичку.

Когда косички заплетены, их связывают между собой, получается одна длинная коса. Ее натягивают, ребята должны пройти под этой косой, не задев ее. Каждый раз косичку опускают все ниже и ниже. Выигрывает тот, кто последним проползет под косой и не заденет ее.

Автор: *Юля*

Автор фото: *Юля*

Команда *“Созвездие”,*
г. Минск, Беларусь

Пауки и мухи

Определяется место игры. Считалкой выбирается паук. Все остальные игроки - мухи. Задача паука - поймать всех мух. Тот, кого паук запятнал (дотронулся рукой), становится пауком и помогает ловить остальных мух. Кто продержался дольше всех мухой считается победителем. Игра начинается сначала. Становится пауком тот, кого первого поймали в предыдущей игре.

Автор (соавторы): *Кирилл Л., Мария С.*

Автор фотографии: *Виктория Г.*

Команда *“Игроскоп”,*
г.Полевской Свердловской области

Девять камешков

1. Игроки (примерно 10 человек) делятся на 2 команды. Лучше, если будут знаки отличия.
2. Рисуют квадрат (примерно 1 м2) и делят его на 9 квадратиков.
3. Для игры нужно 9 камушков (чуть > яйца) и мяч. Камушки кладутся в центр квадрата.
4. Команды отходят от квадрата на 5 шагов. Договариваются, чья команда начинает (ведущая команда).
5. Один из игроков ведущей команды бросает мяч в камушки, если не попадает, то ведущей становится другая команда. Если попадает, то мяч подхватывает вторая команда и стремится попасть во всех соперников. В кого попали мячом, выходит из игры.
6. Члены ведущей команды не только увертываются от мяча, но и складывают все камушки в ячейки квадрата. Если им это удалось и остался хотя бы один игрок не выбитый, то ведущая команда победила. Если им это не удаётся, то команда проиграла.
7. Дальше игра продолжается по согласию игроков: будут они меняться ролями или нет.

Автор: *Полина Б.*

Автор фотографии: *Вика Н.*

Команда *“Звёздочки Эльбруса”,*
г.Нальчик, Кабардино-Балкарская Республика

Горные ручейки

На площадке определяется две точки: горы (начала движения ручейков) и река в долине (место - куда ручейки должны добежать).

Ребята делятся на команды по 6 - 8 человек. Далее каждая команда делится на две группы. Первые 3-4 человека становятся в первую шеренгу, держась за руки. Другие 3-4 человека становятся сзади.

По команде первая шеренга поднимает руки вверх, вторая шеренга проходит в воротца и берется за руки , делая воротца. Таким образом ручейки должны с горы добежать до реки. Игра продолжается до тех пор пока “ручеек” не добежит до реки.

Авторы: *К Эвелина, Маликуся*

Автор фотографии: *Маликуся*

Команда *“Капельки”*
г.Новокузнецк Кемеровской области

12 палочек

Правила игры:
Для игры необходимо собрать команду из шести человек.
Каждый участник должен взять себе по 2 маленькие палочки. Палочки кладутся на маленькую качелю на одну сторону(качелю можно сделать из кирпича и доски) .
Водящий разбивает палочки, а остальные участники прячутся. Когда голящий находит одного игрока, он откладывает 2 палочки на качелю и т.д. за каждого игрока перекладывает палочки.
Но в то время, пока водящий ищет игроков, которые спрятались, участник, которого еще не нашли, может подбежать и снова разбить палочки, тех ребят, кого уже нашли. А это значит, что найденные игроки, могут прятаться снова.

Автор (соавторы): *Аня С., Илья Б., Архип П.*

Автор фотографий: *Матвей Ж*

Команда *“Регион 46”*
г. Обоянь Курской обл.

Фиксики

Ход игры. На игровой площадке рисуют гоночную трассу (можно использовать имеющуюся велотрассу и т.д.) с крутыми виражами. Перед началом игры участники делятся на две команды: “Симки” и “Нолики”. Если ведущий говорит “Симки”, то эта команда “Симки” убегает, а “Нолики” их догоняют. Если ведущий скажет “Нолики”, то наоборот. Побеждает команда, которая сумеет поймать больше игроков из команды-соперницы.

Автор: *Илья*

Автор фото*: НМ*

Команда *“Дружные ребята ”*
г.Красный Сулин Ростовской области

Ёжик и листики

С помощью считалки выбрать ёжика. Он сидит на корточках в середине площадки. Все остальные дети - листики.Они образуют вокруг ёжика круг и держатся за руки.

Ведущий говорит: "Листопад!" Дети - листочки разбегаются по площадке. Ёжик тоже может в это время медленно передвигаться по площадке.

Когда ведущий скажет:"Листики к ёжику!", все дети- листики должны опять образовать круг вокруг ёжика. Кто не успел подбежать к ёжику, выбывает из игры .

Автор игры (соавторы): *Лиля В., Даша С.*

Автор рисунка:*Лиза Ц.*

Команда *“Знайки”,*
г. Верхняя Тура Свердловской области

Поймай мышат

По считалке выбирается ведущий – кот. Мышата встают в круг, кот – в центр. Кот закрывает глаза, кружится и водит пальцем по кругу, мышата произносят слова:

Раз, два, три, четыре, пять,
Начинаем убегать.
Котик, котик, догоняй,
Нас ловить ты успевай!

После того, как мышата произнесли слова, кот открывает глаза. Та мышка, на которую указывает палец кота, бежит от него по кругу. Если кот ловит мышку, то она выходит из игры. Если кот не смог поймать мышку, то она становится ведущей, а кот встаёт на её место.

Автор игры – *Артём Ч.*

Автор фотографии - *Полина Б.*

Команда *“Игринки”,*
г. Сургут, ХМАО-Югра

Найти и отгадать

Все играющие разбиваются на две команды. Команды выходят из кабинета и ждут сигнал от ведущего.Ведущий заранее готовит яркие карточки с интересными вопросами и прячет их. Команды по сигналу ведущего: “Найди и отгадай!” заходят в кабинет и ищут карточки.
Та команда, которая найдет больше карточек и правильно ответит на вопросы, та и побеждает. А ведущий выбирает из этой команды нового ведущего (или тот, кто нашел, или тот, кто правильно ответил).

Кто нашел карточку, тот кричит: “Нашел!” и команды бегут к ведущему и строятся около него. Команда зачитывает вопрос и отвечает. Если ведущий объявляет: “Найти и отгадать!”, значит команды продолжают искать карточки. Только ведущий знает, сколько карточек спрятано.

Автор: Ульяна А.

Автор фотографии: Егор К.

Команда *“Резиночки”,*
Нижний Мордок

Солнечные цепочки

Выбирается водящий, остальные дети делятся на 2 команды, которые встают напротив друг друга, взявшись за руки (образуя хоровод). Внутри круга-хоровода лежит солнышко из бумаги
Каждая команда водит не спеша хоровод в круге:

У Петровых у ворот
Ходит, ходит хоровод,
Собирается народ.

Водящий продолжает:

Из избы Пётр выходил,
Ребятишек выводил,-
Уж как ждать-пождать,
У ворот постоять (после этих слов каждая команда из круга перестраивается в цепочку и стоит, ждёт продолжения слов водящего)
Солнышко встречать,
Мороз прогонять!

Как только водящий произносит последние слова, команды меняются местами, бегут из своего круга в круг другой команды.При этом каждый держит соседа за руку и как только все будут в круге, капитан команды поднимает солнышко и бежит к водящему, а остальные остаются в круге
Кто первый отдаст в руки водящего солнышко, тот и победитель.

Автор (соавторы): *Вадим Ф., Вика Ч.*

Коллективная работа
Автор фотографии: *Галина Д .*

Команда *“Тигрули”*
г. Усолье-Сибирское, Иркутской области

Зоопарк

Выбирается ведущий, остальные игроки строятся в шеренгу. Ведущий говорит, кто из животных зоопарка шагает и сколько делает шагов. Кто быстрее доберется до ведущего, тот выиграл.
Шаги:
Зайчик - прыгает на двух ногах
Гусь - на корточках
Верблюд - плюнуть, перейти куда плюнули
Медведь -приставной шаг, боком
Лиса - прыжок одной ногой
Тигр - прыжок с разбега
Волк - бегут на счет 1,2,3,4,5

Авторы : *Милана Б., Татьяна М., Полина С.*

Автор фотографии: *Александр Г.*

Команда *“Атлантида”,*
г. Чехов - 3 Московской области

Ладошки

В игре участвуют от 3 до 10 человек. Игроки садятся на лавочку. Один игрок кладет руку на колено к следующему игроку. Игроки, которые сидят в середине от первого до последнего, стучат 1 раз по колену, а первый и последний стучат 2 раза.

Автор: *Вика П*

Автор фотографии: *Лиля З.*

Команда *Дружные ребята СПб*
Санкт-Петербург

Чижики-пыжики

Собирается команда, в ней может быть любое количество участников. С помощью считалки выбирают водящего.

Водящий стоит спиной к команде и дает задания: зонтик, лилипуты, циркуль и т.д. Каждое название обозначает определенный шаг. Участники команды по очереди выполняют задания водящего (т.е одна команда для одного участника). После выполнения команды водящий поворачивается лицом к игрокам, затем отворачивается и дает другую команду.Тот, кто первым доберется до водящего, становится новым водящим. Водящий может дать команду - 1 циркуль или 4 лилипута, 2 зонтика.

Значения шагов:
зонтик - вращательные движения вокруг своей оси
лилипут - приставить пятку одной ноги к носку другой
циркуль - сделать шаг как можно длиннее
лягушка - прыжок лягушки
Можно придумать свои названия движений.

Авторы игры: ***Оля Р, Катя Ч.***

Автор фото: ***Фёдор Т.***

Команда *“Игрята”,*
г. Минск, Беларусь

Мышкина норка

Играть в эту подвижную игру можно большой компанией. Выбирается один участник (мышка), остальные игроки становятся в шеренгу, берутся за руки и делают движения из стороны в сторону, то на вытянутую руку, то приблизившись плечом к плечу. Выбранный участник должен пробежать в любой образовавшийся проход. Если получится пробежать- он выбирает другого участника, а сам занимает место в шеренге, если нет- повторяет попытку.

Автор: *Дима С.*

Автор фотографии: *Татьяна М.*

Команда *“Ребятишки-Шалунишки”,*
г.Новокубанск, Краснодарский край

Пастух и овечки

Играют 10 – 20 человек. Выбирается площадка для игры. Внутри площадки чертится прямоугольник – это загон для овечек. При считалочки выбирается пастух (водящий):
Пастух-пастушок пошел в лесок, овечек нашел.
Домой привел, в загон завел.
Овечки-играющие собираются в загоне, пастух говорит: «Раз, два, три!», овечки разбегаются. Пастух ловит их. Бегать можно только внутри площадки, выбегать за пределы нельзя – съест волк. Если овечки, пробегая, наступают на площадку загона, то считаются пойманными. Пойманные овечки держатся одной рукой за пастуха и дальше друг за друга (получается паровозик), теперь они тоже ловят других овечек. Договариваются о времени, за которое пастух должен поймать всех овечек. Если за это время пастух поймал всех, ему кричат: «Ура!». А если не поймал, то пастуху говорят, сколько кругов он пробежит вокруг загона, а овечки будут кричать ему : «Бе-бе-бе!»

Автор (соавторы): *Александр, Варя*

Автор фотографии: *Ольга*

Команда *“Фантазёры”,*
с. Знаменское Омской области

Сядем парочкой

Все игроки делятся на пары. Дети встают спиной один к другому и цепляются согнутыми в локтях руками. Затем пары по очереди должны сесть на пол. Игроки в парах одновременно садятся и вытягивают ноги. Потом стараются, сгибая ноги и упираясь один другому в спину, встать. Разрывать руки нельзя. Выигрывает та пара, которая не ошибется и не упадет.

Автор: *Тимофей А.*

Автор фотографи: *Аня*.

Команда *“Неугомоны”,*
г.Борзя

Светофор

Дети делятся на две команды. Каждая команда выбирает своего водящего. У водящего в руках карточки - красного,зелёного и жёлтого цвета. Игроки договариваются, что означает каждая карточка. Например, красная-танцуем, зелёная - приседаем,жёлтая - прыгаем.

Обе команды стоят вместе, по сигналу водящие начинают показывать свои карточки, а дети должны выполнять движения своего водящего . Если игрок запутался, выполнил команду команды противника, то он покидает игру.

Автор: *Ульяна Ч.*

Автор фотографии: *Александра Г.*

Команда *“Фантазеры”,*
г.Рассказово, Тамбовская область

Игра в слова

Все игроки берут стул и ставят их по кругу спинками к центру. Садятся на них. Ведущий предлагает придумать слово и записать его на листе.

После этого ведущий называет любую букву. Встают те игроки, у кого придумано слово на эту букву. Называют свои слова. Если буква и слово совпали у 1 участника, то участник и ведущий бегут в разные стороны от стула (по кругу). Тот, кто не успевает занять место на стуле становится ведущим.

Если у нескольких человек совпали буква и слово, то они считаются и кто остается, тот соревнуется с ведущим, как и в первом случае.

Автор: *Варя Ф.*

Автор фотографии: *Даниил Е.*

Команда *“Непоседы-Обоянь”,*
г. Обоянь, Курская область

Красная карточка

В игре принимают участие до 15 игроков. Игроки становятся в круг. Каждый игрок за спиной держит руку. Ведущий проходит и раздает карточки желтого цвета и одну карточку красного цвета. Игрок, которому досталась красная карточка, догоняет разбежавшихся игроков. Кого догнал игрок с красной карточкой, тот становится ведущим и игра продолжается заново.

Автор : *Анастасия Р.*

Автор фотографии: *Арина К.*

Команда *“Радуга”,*
г.Москва

Волна

Играют все желающие. Становятся, взяв друг друга за руки, в одну большую линию. Ведущий говорит:
Волна-волна, до краёв полна.
К берегу подошла-от берега отошла.
На берегу фигуры оставила..
В это время играющие показывают руками движения волны. После слов ведущего все показывают фигуры или замирают на месте. Тот, кто пошевелился, выходит из игры. Побеждает последний игрок. Он становится ведущим.

Автор (соавторы): *Даша К., Меланья Х.*

Автор фотографии: *Степан М.*

Команда *“Солнышко”*
г. Альметьевск республика Татарстан

Экипаж

По считалке выбирается водящий. Это - пилот. Остальные играющие -пассажиры.

Пассажиры садятся в самолет, которым управляет пилот. Самолет летит, пилот управляет самолетом, все ребята передвигаются за водящим. Когда самолет прилетел и совершил посадку, пассажиры разбегаются, а пилот их догоняет.

Кого последним догнал водящий, тот становится пилотом, командует и самолет отправляется дальше в полет.

Самолет летит, опять приземляется и игра повторяется снова.

Автор: *Амир О.*

Автор фотографии: *Тимур С.*

Команда “*Веснушки-Обоянь*”
г. Обоянь Курская обл.

Ловишки - шалунишки

В начале игры выбирается водящий. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу и поют любимую песню. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: “Разбежались!” - и после этого ловит разбегающихся игроков. Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слов “разбежались”.

Автор фотографии: ***Соня С.***

Команда *“Молния-Судай”,*
село Судай, Костромская область

Радуга

В игре принимают участие 15 человек . Выбирается один водящий, остальные дети делятся на 2 команды. В руках у водящего 2 набора карточек с цветами радуги.(красный,оранжевый,жёлтый,зелёный,голубой,синий,фиолетовый). Участники каждой команды встают в круг, закрывают глаза. Водящий каждому участнику даёт карточку с цветом радуги.

После этого водящий говорит слова:
Над землёю коромысло
Разноцветное повисло.
Льются вешние лучи,
В них купаются грачи.
И омытые водою
Долгожданной дождевою
Шепчут радостно луга:
"Здравствуй, радуга-дуга!"
После этих слов участники каждой команды должны собрать радугу. Кто быстрее.

Автор (соавторы): *Тёма,Влад*

Автор фотографии: *Лизавета Ц.*

Команда *“Затейники”, г. Москва*

Детектив

В игре принимают участие 5 человек. Детектив, три полицейских и ведущий. Детектив должен уйти в глухое место, в это время ведущий объясняет полицейским **кто** совершил преступление? **какое?** и **где** совершено это преступление. Детектив возвращается и должен угадать по жестам, о каком преступлении рассказывают полицейские. Если детектив не может понять, что это за преступление, то ведущий сам показывает жестами и задаёт наводящие вопросы. Игра повторяется с новыми игроками.
Например,
Кто совершил преступление? Лиса.
Какое преступление? Съела колобка.
Где совершено преступление? В школе, на уроке.
1-й полицейский изображает лису.
2-й – жестами показывает, каким образом лиса съела колобка.
3-й – даёт понять, что это произошло в школе.
Если детектив не понял, то ведущий наводящими словами, вопросами, жестами помогает детективу.

Автор игры и фото *Логинов Кирилл*

Команда *“Игроки”,*
г.Первомайск Нижегородской области
Угадай

В данной игре может участвовать неограниченное количество человек. Главное условие: дети должны знать друг друга.
Игра была придумана в классе после урока русского языка, на котором изучалась тема “Обстоятельство”. Вопросы, на которые отвечает обстоятельство, можно озвучить скороговоркой: “Где? Куда? Когда? Откуда? Почему? Зачем? и Как?”. Эти вопросы и всем известная игра “Жмурки” легли в основу нашей игры.
Для игры выбирается один водящий, вокруг которого встают все остальные игроки. Водящему завязывают глаза. Игроки, взявшись за руки, идут вокруг водящего со словами, упомянутыми выше. Когда слова заканчиваются, игроки останавливаются, а водящий идет прямо. Дойдя до одного из участников игры, водящий на ощупь пытается узнать, кто перед ним. Если узнает, то этот участник становится водящим, и игра продолжается. Если не узнает, то возвращается на свое место, и круг снова начинает движение.
Слова для произнесения во время движения вокруг водящего можно придумать любые.

Автор (соавторы): *Алина К., Маша Т., Диана Н.*

Автор фотографии: *Ирина С.*

Команда *“Умники и умницы”,*
г. Краснодар
Молчаливые бои

1. Определяется место для игры (площадка).
2. Считалкой выбирается водящий (координатор игры).
3. Игроки делятся на 2 команды. Выбираются капитаны. Капитанам даётся 10 секунд, чтобы запомнить своих игроков (водящий считает до 10), затем капитаны отворачиваются. По команде водящего «Бег!» все игроки разбегаются, по команде «Стоп!» игроки останавливаются и в произвольном порядке выстраиваются спиной к капитанам.
4. Капитаны должны угадать своих игроков и собрать их в команду.
5. Выигрывает та команда, чей капитан сделает это быстрее.
6. Если капитан или капитаны ошиблись и выбрали игрока другой команды, то им даётся 30 секунд, чтобы они смогли собрать новые команды. По команде водящего «Бег!» все игроки разбегаются, капитаны ловят (осаливают) игроков. Осаленный отходит к месту сбора новой команды. Побеждает та команда, чей капитан набрал (осалил) большее количество игроков.
7. Во время игры говорить (подсказывать капитанам) нельзя!

Автор: *Виктория Б.*

Автор фотографий: *Мария Д.*

Команда *“Почемучки”,*
г.Великие Луки Псковской обл.

Кошки - собаки

Участники рассчитываются на первый - второй, тем самым делятся на две команды. Одна команда - кошки, они должны мяукать - мяу-мяу, другая - собаки, в этой команде лают - гав-гав.
Звучит музыка, все прыгают, танцуют (нельзя произносить никаких слов, кроме мяу или гав).
Как только музыка закончилась, “собаки” и “кошки” должны как можно быстрее образовать свой круг.
Побеждают та команда, которая быстрее собирется.
Потом игра начинается заново.

Автор: *Алена А.*

Автор фотографии: *Дарья*

Команда *“Школьный класс под буквой Д”,*
г. Первомайск, Нижегородской области
Игра *“Отметка”*

В эту игру играют 7-8 человек. Предварительно один из детей по договору берет лист бумаги, скомкав его получает бумажный комок (“отметку”). С помощью считалки, дети выбирают водящего. Чертят границы игры в классе, а лучше в зале. Водящий берет “отметку” и бросает в одного из детей , которые разбегаются в разные стороны поля, пытаясь попасть в любого. Повторяет это до тех пор пока не попадет в кого-нибудь. Тот, в кого попали берет “отметку” и тоже бросает в любого стараясь его “отметить”. “Отметка” легкая, поэтому играть в неё безопасно, и попасть ей не так просто, но, если изловчиться, то можно. Победителем становится тот, в кого ни разу не попала “отметка”.

Автор (соавторы): Матвей К., Александра М.

Автор фотографии: Егор О.

Команда *“Рыжий кот”,*
г.Первомайск Нижегородской области
Морская звезда

Эту игру мы придумали во время морского квеста “По следам капитана Врунгеля”. Для неё нужен маленький мяч. Играет любое количество команд по 5 человек. Нужно сесть на полу в круг, соединив ноги так, чтобы получилась звезда. Задача игроков - перекатывать быстро мяч друг другу. Ловить его нужно руками. Если мяч касается другой части тела, “звезда” получает ранение. Тот “лучик”, который получит три ранения, выбывает из игры. Побеждает последний “лучик”. Эта игра развивает внимание, координацию и ловкость.

Соавторы: *Лиза Щ., Полина Ш., Василиса К.*

Автор фотографии: *Лиза Щ.*