**Развивающие подвижные игры на английском языке для детей**

**Рыбалка — скакалка**

Игроки выбирают ведущего — рыбака и встают в круг. Ведущему вручают скакалку, которую он должен раскручивать на расстоянии, равном половине прыжка, стоящих в круге детей — рыбок.

Задача рыбака — задеть скакалкой – «удочкой», коснуться игрока.

Задача рыбок — подпрыгивать так, чтобы скакалка не коснулась их ног. При этом игрок должен рассчитать, в какой момент он должен прыгнуть, чтобы не попасть в руки рыбака.

Ну, а тот кого поймали, или выбывает из игры, или занимает место рыбака.

**Fishing - rope**

Players selected master - fisherman and stand in a circle. Lead hand rope, he must spin at a distance equal to half the jump, standing in a circle of children - fish.

The task of the fisherman - touch the rope - "fishing rod", touch the player.

The task of fish - bounce so that the rope is not touched their feet. The player must calculate at what point it should jump to not fall into the hands of the fisherman.

Well, the one who caught or knocked out, or takes the place of the fisherman.

**Дракон**

Участники игры  выстраиваются цепочкой друг за другом. Правую руку нужно положить  на правое плечо своего соседа, стоящего впереди. Первый игрок представляет собой голову дракона, хвост — последний игрок. Цель  –  голова должна поймать свой хвост. Игроки, образующие тело дракона, постоянно двигаются и послушно следуют за головой. Причем цепочку  игроков нельзя разрывать. Виновник разрыва становится на место игрока-головы. Тело дракона должно подыграть хвосту, но не дать возможности его ухватить. Как только голова поймает  хвост, игрок, последний в цепи, становится первым – головой, а хвостом — предпоследний игрок.

Dragon

The players line up one behind the other chain. The right hand should be put on the right shoulder of his neighbor, standing in front. The first player is the dragon's head, the tail - the last player. The goal - to catch the head should their tail. Players that make up the body of the dragon, constantly moving and obediently follow his head. And players can not break the chain. The originator of the gap takes the place of the player-head. The body of the dragon should play up the tail, but not to allow it to grasp. Once the head catches the tail, the player, the last in the chain, it is the first - head and tail - the penultimate player.
 Съедобное-несъедобное

Ведущий становится перед участниками, и поочередно каждому игроку он кидает мяч, при этом произносит какое-нибудь слово. Если оно «съедобное» («шоколад», «кефир» и т.д.), — игрок должен поймать мяч, а если «несъедобное» («диван», «чашка» и т.д.), то оттолкнуть его. Игрок ошибется (например, поймал «ботинок» или оттолкнул «арбуз») – меняется местами с водящим. Игра вызывает дружный смех, если незадачливый игрок ловит совсем неподходящий для еды предмет,

например «трусы» или «соплю». А в некоторых случаях, раздосадованные неудачники стараются доказать, что можно и кошку съесть и поганку, хотя последнюю только один раз.

Edible-inedible

Lead gets to the participants, and in turn each player throws the ball it is, at the same time utters a word. If it is "edible" ("Chocolate", "yogurt", etc.), - the player must catch the ball, and if the "inedible" ("sofa", "cup", etc.), then push him away. The player makes a mistake (for example, caught a "boot" or pushed "watermelon") - is swapped with a driving. The game is laughter, if a player catches the hapless quite unsuitable for food item, such as "cowards" or "sniff". And in some cases, annoyed losers trying to prove that it is possible and the cat and eat toadstool, although the latter only once.

**1. Confusion**

1 участник называет какую-то часть тела, например, голову, а касается руки. Скажите, что дети должны выполнять те команды и касаться именно той части тела, которую вы называете, а не той, к которой прикоснулся ведущий. Можно называть части тела, добавляя к ним цифры. Например: one, two, three – hand!

Developing mobile games in English for children

**1. Confusion**

1 player calls any part of the body such as the head, hands and concerns. Say that children should perform the command and touch is that part of the body that you call, and not one to which the leading touched. You can call the part of the body, adding to them the numbers. For example: one, two, three - hand!

**2.Simon Says**

Ведущий говорит такую фразу: “Simon says: “Stand up (Sit down, Run, Touch your nose, Jump…)””. Участники должны выполнять все команды, только если перед ними есть вступительная фраза “Simon says”.

**2.Simon Says**

Leading says this phrase: "Simon says:" Stand up (Sit down, Run, Touch your nose, Jump ...) "". Participants must comply with all the team only if they have prior introductory phrase "Simon says"

**3. The Opposite**

1 участник произносит фразу или слово, другой должен назвать и изобразить обратное. Stand up –Sit down. Stop — Move Be quiet – Be noisy Close your eyes – Open your eyes Smile – Cry

**3. The Opposite**

1 player says a word or phrase, and the other should be called to represent the opposite. Stand up -Sit down. Stop - Move Be quiet - Be noisy Close your eyes - Open your eyes Smile – Cry

**4. Run-Freeze**

Ведущий говорит: “Run!” Все дети бегают, пока не услышат: “Freeze! Animals!”. Участникам необходимо принять позу любого животного. Ведущий отгадывает, задавая вопросы: “Are you a bear….?” Дети отвечают: “Yes, I am/ No, I am not”. Такие игры могут также закреплять темы “Профессии”, “Спортивные игры”, “Музыкальные инструменты”.

**4. Run-Freeze**

Lead says: "Run!" All the kids running around until they hear: "Freeze! Animals! ". Participants will be required to adopt a pose of any animal. Leading guesses, asking: "Are you a bear ....?" Children respond: "Yes, I am / No, I am not". Such games can also fix the theme "Occupations", "Sport Games", "Musical instruments".

**5. Sea — Ground**

 Чертим мелом круг или ставим обычный круг на землю. «Море — Sea»- это центр круга, «Земля – Ground»- вне круга. Ведущий дает такие команды: — Sea! (Дети быстро прыгают в круг) . — Ground! (Дети как можно быстрее выпрыгивают из круга). Если детей много, можно устроить соревнование — кто выпрыгнул из круга последним, становится ведущим.

**5. Sea - Ground**

We draw a chalk circle or put a normal circle on the ground. "Sea - Sea» - is the center of the circle, "Earth - Ground» - outside the circle. Lead gives such commands: - Sea! (Kids quickly jump into the circle). - Ground! (Children as quickly as possible jump out of the circle). If many children, you can arrange a competition - who jumped out of the range of the latter becomes the master.

**6. Eatable – Uneatable**

 Ведущий кидает детям мяч, называя несъедобные или съедобные предметы на английском языке. Когда ведущий называет что-то съедобное, ребенок старается поймать мяч, а если несъедобное – отбросить.

**6. Eatable - Uneatable**

leading children throws the ball, calling inedible or edible items in English. When the master calls something to eat, the child tries to catch the ball, and if inedible - discard.

**Colours.**

Вы называете по-английски цвет, например, red. Дети должны найти на своей одежде, на улице или в комнате названный цвет, прикоснуться к нему и повторить его название.

**Colours.**

  You call in English a color, for example, red. Children need to be found on their clothes, on the street or in a room called the color touch it and repeat its name.

**«Глухой телефончик».**

Дети выстраиваются в ряд. Первый в ряду шепчет на ухо своему соседу какое-то слово – тот повторяет это слово другому шепотом и так далее. Последний называет услышанное им слово. Обычно названное слово вызывает только смех….

**"Deaf phone".**

  Children lined up in a row. The first in a series of whispers in the ear of his neighbor, a word - he repeats the word in a whisper to another, and so on. Last names heard his word. Usually called the word is only laughter ....

**Горячая картошка.**

 Дети становятся в круг. Водящий подает сигнал или включает музыку ( можно использовать музыку с телефона). Дети начинают кидать мяч друг другу, стараясь от него как можно быстрее избавиться. Когда водящий подает сигнал или выключает музыку, то тот, у кого в руках остался мячик, выбывает из игры. Когда останется 1 игрок, игра заканчивается, и он становится победителем

**Hot potato.**

  Children stand in a circle. The leader signals and includes music (you can use the music from your phone). Children begin to throw the ball to each other, trying to him as soon as possible to get rid of. When The leader gives a signal on or off the music, then the one who has stayed in the hands of the ball, out of the game. When one player is left, the game ends and he is the winner.