

**Название тематического модуля:** практики игрового взаимодействия  
(народные игры, дворовые игры)

**1. Название игровой практики:** народная игра «Царь-государь»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12-20 человек

**Материал, оборудование:** корона (картон)

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

По считалке выбирается «Царь – государь» (*водящий*)

*Я куплю себе дуду и по улице пойду.*

*Громче, дудочка, дуди: мы играем, ты води.*

Дети становятся в круг.

«Царь – государь» стоит за кругом.

Дети идут по кругу, приговаривая:

*Ой, ты, царь – государь,*

*Варена картошка!*

*Не догонишь, не поймаешь,*

*Мы тебе не кошка!*

На последних словах «царь – государь» дотрагивается до двух участников, стоящих рядом. Они разбегаются в разные стороны. Один из них должен занять место в кругу. Он становится ведущим. Тот, кто не успел занять место, выбывает из игры. Игра повторяется, пока не останется три игрока.

**Источник:**

1. О. Л. Князева, М. Д. Маханева Приобщение детей к истокам русской народной культуры. – Санкт-Петербург; «Детство-Пресс», 2008.

2. Кенеман А. В. Детские подвижные игры народов мира. – М.; Просвещение, 1988.

3. М. Ф. Литвинова Русские народные подвижные игры. – М; Просвещение, 1986.

**2. Название игровой практики:** народная игра «Птица без гнезда»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 8 -20 человек

**Материал, оборудование:** шапочки для птиц

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга.

Тот, кто в паре стоит первым, т.е. ближе к кругу, - гнездо, второй за ним – птица. В центре круга чертят небольшой кружок – там водящий. Он считает: «Раз...» - игроки, изображающие гнёзда, ставят руки на пояс; «Два...» - игроки – птицы кладут руки на плечи впереди стоящему, то есть птица садится в гнездо; «Три...» - птицы вылетают из гнезда и летают по площадке. По сигналу водящего «Все птицы по домам!» каждая птица стремится занять своё гнездо, то есть встать за игроком – гнездом и

положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнёзд.

При повторении игры дети меняются ролями.

**Правила игры:** Птицы вылетают только на счёт «Три!». Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

**Источник:**

1. Г. В. Лаптева «Развивающие прогулки для детей». – Санкт-Петербург; ТЦ «Сфера», 2010.

**3. Название игровой практики:** дворовая игра «Хали – хало»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 4 -20 человек

**Материал, оборудование:** мяч

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

Дети стоят в кругу. Считалкой выбирается ведущий.

*За высокими горами*

*Стоит Мишка с пирогами.*

*Здравствуй, Мишенька, дружок,*

*Сколько стоит пирожок?*

*Пирожки не продаются,*

*Они сами в рот кладутся,*

*Но кто их возьмёт,*

*Тот водить пойдёт.*

Выбранный ребенок берет в руки мяч. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят, к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую, и последнюю букву. Например, водящий загадал слово обозначающее транспорт. Ребенок загадывает слово, начинающееся на букву «С» и заканчивающееся на букву «Т». Остальные участники игры начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит «Хали-хало», подкидывает вверх мяч и убегает. Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит «Стоп». Водящий останавливается. Игрок должен отгадать, сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой группе можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре «Хали-хало»:

- *Гигантские* - самые большие шаги, на всю ширину.
- *Нормальные* - обычный детский шаг.
- *Лилипутские* - очень маленькие шажочки.
- *Лягушачьи* - в прыжках на корточках.
- *Зонтики* - ребенок кружится в сторону водящего.
- *Кирпичи* - шаг пятку к носку.
- *Верблюжьи* - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается. Но если не попал, ведущий остается тот же.

**Игровые действия:** бег, шаги, бросок мяча.

**Источник:**

<https://fishki.net/1533974-20-ljubimyh-dvorovyh-igr-nashego-detstva.html>

**4. Название игровой практики:** дворовая игра «Я садовником родился»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 8-10 человек

**Материал, оборудование:** нет

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

При помощи считалочки выбирается водящий:

*Пчелы в поле полетели,*

*Зажужжали, загудели.*

*Сели пчелы на цветы.*

*Мы играем – водишь ты!*

Он становится «**садовником**».

Остальные игроки становятся «**цветами**» растущими на «**грядке**».

Каждый ребенок выбирает себе название цветка, свое новое имя, и сообщает всем остальным.

Далее происходит такой диалог:

– Я садовником родился,

не на шутку рассердился,

все цветы мне надоели,

кроме «гвоздики» (называет любой цветок из присутствующих на грядке)

«Гвоздика» тут же должна отозваться:

– Ой!

– Что с тобой?

– Влюблена

– В кого?

– В гиацинт! (тут игроку важно вспомнить какие еще цветы есть на грядке рядом с ним).

Гиацинт тут же должен отозваться.

– Ой!

Далее они с гвоздикой ведут такой же диалог и гиацинт должен вспомнить еще какой-нибудь растущий рядом цветок.

Влюбляться можно и в садовника, но только не сразу после того как он назвал цветок.

Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание

(попрыгать на одной ноге, присесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

**Источник:**

<https://fishki.net/1533974-20-ljubimyh-dvorovyh-igr-nashego-detstva.html>

**5. Название игровой практики:** дворовая игра «Тише едешь – дальше будешь»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5- 25 человек

**Материал, оборудование:** большие мячи, крупные мягкие модули, скамейки-банкетки (*устанавливаются на поле для усложнения игры*)

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

Вначале находят просторную ровную площадку и очерчивают ее двумя линиями. Дистанция, которую предстоит перебежать, зависит от размеров площадки. Желательно, чтобы она была больше 10 метров.

Расстояние между линиями может быть разным: от 2 до 5 метров, в зависимости от размеров площадки или двора.

После того как подготовка территории завершена, с помощью считалки назначают ведущего:

*Тучи, тучи, тучи, тучи,  
Скачет конь большой, могучий.  
Через тучи скачет он,  
Кто не верит, выйди вон.*

Он становится за линию и поворачивается спиной к полю.

Выбирается водящий, он встает за одной из линий и поворачивается спиной, все остальные игроки занимают место за другой линией. Остальные уходят за полосу на другом конце периметра.

Чтобы водящий не подглядывал, ему надевают повязку на глаза.

По команде: «Начали!» выбранный игрок говорит: «**Тише едешь – дальше будешь!**».

Чтобы запутать собравшихся, он может произносить эту фразу по-разному: *повторять слова несколько раз, тараторить или намеренно растягивать предложение.*

В то время, когда водящий говорит, остальные дети бегут, стараясь быстрее добраться до противоположного конца площадки.

На слове «**Стоп**» они обязаны замереть на месте. Если, обернувшись, ведущий заметит движение кого-либо, он исключает «проштрафившегося» из игры или возвращает его за стартовую линию.

Новым ведущим становится победитель или тот, кто позже других игроков добрался до финиша.

*Чтобы усложнить передвижение, на открытой площадке устанавливают предметы, которые мешают детям быстро добраться до назначенного пункта.*

**Источник:**

<https://inteltoys.ru/articles/cat4/article683.html>

<https://bosichkom.com/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B->