

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->