

**Тематический модуль:** Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры).

**Название игровой практики:** «Классики»

**Возрастная адресованность:**

**Предполагаемое количество участников:** от 15 до 30 чел.

**Материал:** мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба).

**Ход игры:** Нарисовать мелком «классики» (клеточки с цифрами в определенной последовательности). И бросать камень на клетки. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

**Источник:**

<https://www.maam.ru/detskijasad/dvorovye-igry-nashego-detstva.html>

**Тематический модуль:** Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры).

**Название игровой практики:** «Заря - Заряница»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 6 и более.

**Материал:** яркая лента.

**Ход игры:** Один из ребят держит шест с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню:

Заря - Заряница, красная девица,

По полю ходила, ключи обронила.

Ключи золотые, ленты голубые.

Раз, два – не воронь

А беги, как огонь!

С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого –нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а второй становится водящим. Игра повторяется.

**Источник:**

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/02/03/kartoteka-dvorovye-igry>

**Тематический модуль:** Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры).

**Название игровой практики:** «Коршун»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 6 чел.

**Материал:**

**Ход игры:** Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие — цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

— Коршун, коршун, что ты делаешь?

— Ямку рою.

— На что тебе ямка?

— Копеечку ищу.

— На что тебе копеечка?

— Иголочку куплю.

— На что тебе иголочка?

— Мешочек сшить.

— На что тебе мешочек?

— Камешки класть.

— На что тебе камешки?

— В твоих деток кидать.

— За что?

— Они потоптали капусту у меня в огороде.

— А высока ли была у тебя изгородь?

Коршун встаёт, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:

— Вот какая!

— Нет, мои цыплята через такую не перелетят.

— А я их все-таки поймаю.

— Не дам тебе своих деток ловить.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, ши, злодей!» Пойманный цыплёнок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймана половина цыплят.

**Правила игры.**

1. Цыплята должны крепко держаться за пояс друг друга.

2. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встаёт на своё место.

3. Курица, защищая цыплят, не должна отталкивать руками коршуна.

Указания к проведению. Всем играющим нужно дать шнурок или ленточку, они завяжут их вокруг пояса. За такой пояс удобно держаться во время игры. Наседке легче защищать цыплят, если в игре принимает участие не более 10 детей. Если позволяет игровая площадка, то играть могут одновременно две группы, в каждой своя наседка и коршун.

Иногда перед началом разговора с коршуном (он в это время роет ямку) наседка и цыплята ходят вокруг и поют:

Вокруг коршуна хожу  
Ожерелье нижу  
По три ниточки,  
Бисериночки.  
Я снизала вороток,  
Вокруг шеи короток.

**Источник:**

<https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova>

**Тематический модуль:** Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры).

**Название игровой практики:** «Перебрасывание мяча»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** до 20 чел.

**Материал:** мяч

**Ход игры:** Участники игры делятся на две группы, не более 10 человек в каждой, встают за линиями друг против друга на расстоянии от 3 до 5 м. По жребию право начать игру получает ребёнок одной из групп. Он называет по имени одного из игроков и бросает ему мяч. Тот ловит и сразу же перебрасывает мяч игроку на противоположную сторону, назвав его по имени. Если играющий не поймал мяч, он выходит из игры, а право продолжать игру остаётся за командой, которая подавала мяч. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.

**Правила игры:**

1. При ловле мяча играющий не должен заходить за черту.
2. Игрок выходит из игры, если он не поймал мяч.
3. Не разрешается долго задерживать мяч в руках; если это правило играющий нарушил, мяч передают другой группе.

Указания к проведению. Если в игре принимает участие более 20 человек, нужно несколько мячей. Интересно проходит игра, когда при ловле или перебрасывании мяча дети по договорённости выполняют разные задания, например: прежде чем поймать мяч, ударить в ладоши над головой, за спиной, перед грудью; ударить в ладоши 1 — 2 — 3 раза; бросить мяч от плеча, из-под ноги или руки.

Вариант 2. Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3—5 м и начинают перебрасывать мяч. Если тот, кому брошен мяч, его не поймал, он переходит из своей команды и встаёт рядом с игроком, который бросал ему мяч. Побеждает команда, в которой оказывается больше игроков.

**Источник:**

<https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova>

**Тематический модуль:** Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры).

**Название игровой практики:** «Краски»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 10 до 30 чел.

**Ход игры:** Выбирают двух игроков. Одному достается роль «монаха», второму – «продавца». Участники выстраиваются в шеренгу, а торговец шепотом называет им любой цвет. Затем происходит такой парадоксальный диалог:

Монах посещает магазин, где продают краски и говорит продавцу:

— Я монах в синих штанах, пришел за краской. — За какой?

«Покупатель» называет цвета (например, оранжевый). В случае, если подобный оттенок отсутствует, продавец отвечает:

— Нет такой! Скачи по красной дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

При этом, монаху дается поручение: пройтись уточкой или поскакать на одной ноге. Если, нужный цвет есть, то продавец отвечает:

— Есть такая! — Сколько стоит? — Десять рублей. (Монах хлопает торговца по ладошке десять раз. После того как прозвучит последний хлопок, «краска» встает и бежит. Если монах сможет его поймать, то сам превращается в краску.)

**Источник:**

<https://7kul.ru/folklor/igry/vspominaem-detstvo-russkie-narodnye-igry-i-zabavy#i-29>