**Практики игрового взаимодействия**

**(дворовые игры, народные игры)**

**«12 палочек»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников**: 4-10 человек

**Материал, оборудование:** двенадцать палочек размером с карандаш или чуть больше (важно, чтобы их нельзя было спутать с ветками, упавшими с деревьев или со случайными щепками), ровная дощечка шириной 10-20 сантиметров и длиной порядка полуметра; опора под дощечку (это может быть камень или толстая палка).

**Правила игры:**

1. Водящий не подсматривает за разбегающимися, пока собирает палочки.

2. Пока ребенка не нашли, он может незаметно подбежать к балансиру и ударить ногой, чтобы палочки разлетелись. Тогда все начинается заново, и маленькие партизаны ищут другие потайные места.

3. Если водящему удается поймать хоть одну палочку до падения, он меняется ролями с тем участником, который рассыпал реквизит.

4. Если все игроки обнаружены, и никто не сбил дощечку, то выбирается новый водящий.

**Ход игры:** сейчас, мы выберем водящего, который будет водить первым. Для этого, мы используем считалочку.

Считалка для выбора водящего:

Шла кукушка мимо сети,

А за нею малы дети.

Кукушата просят пить.

Выходи, тебе водить.

А теперь, я положу дощечку сверху на опору таким образом, чтобы получилось что-то вроде качелей или весов с основанием (опорой) посередине. А вы на одну из сторон дощечки складывайте подготовленные палочки.

Кто-нибудь из игроков должен сильно ударить ногой по свободной стороне дощечки. Он старается это сделать так, чтобы палочки разлетелись как можно дальше.

Водящий должен собрать все палочки и сложить их вместе на одну из сторон дощечки. За то время, что водящий собирает палочки, игроки должны успеть спрятаться.

Водящий: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать!

Кто не спрятался, я не виноват!»

Задача водящего найти спрятавшихся участников игры. Как только он находит какого-нибудь игрока, они бегут наперегонки к дощечке, как в прятках, чтобы «застукаться». Но здесь задача другая: если найденный игрок первым успевает «запустить» палочки в воздух, игра повторяется с тем же водящим. Если же «запустить» палочки успеет водящий - то водящим становится найденный игрок. Теперь уже он должен собрать все палочки, сложить их на качели и постараться найти кого-нибудь из игроков. За это время участники игры могут перепрятаться. Если водящий не успевает ударить по дощечке первым, а его опережает любой из играющих, то смены водящего не происходит. Старый водящий вновь собирает все палочки и ищет игроков.

**Источник:** Якуб С. К. Вспомним забытые игры. – М., 1990

**Практики игрового взаимодействия**

**(дворовые игры, народные игры)**

**«Пирог»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников**: 12-15 человек

**Материал, оборудование:** костюм скомороха, картины с изображением русского народного костюма, праздничных головных уборов.

**Правила игры:**

1. Выбираем пирог с помощью считалки (или пирогом в первый раз может играть скоморох).

2. Делимся на две команды, становимся лицом друг к другу.

3. Пирог становится в середине, упирается руками в бока, надувает щеки.

4. Команды произносят слова: «Вот он, какой высоконький, вот он какой мякошенький, вот он какой широконький, Режь его, да ешь!»

5. После этих слов играющие по одному от каждой команды бегут к пирогу и стараются его перетянуть на свою сторону. Кто перетянет, забирает пирог в свою команду.

6. Новый «пирог» выбирается из проигравшей команды.

7. Выигрывает та команда, которая заберет больше «пирогов».

8. Игра заканчивается, когда в одной из команд останется один человек.

Дети играют в подвижную игру, воспитатель, при необходимости, вносит коррективы в действия детей.

**Источник:** [электронный ресурс]/Режим доступа:

**https://nsportal.ru/download/#https://nsportal.ru/sites/default/files/2019/03/03/russkaya\_narodnaya\_igra\_pirog.docx**

**Практики игрового взаимодействия**

**(дворовые игры, народные игры)**

**«Жмурки»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников**: 10-15 человек

**Оборудование**: шарф.

**Ход игры:** Воспитатель показывает шарфик. И громко крикнет:«Кто в **жмурки играть идет**, собирайся народ».Затем просит встать детей в круг. Будем **играть в игру «Жмурки». Игра** будет проходить на территории нашей площадки. За пределы площадки убегать нельзя. Водящему завязывают глаза шарфиком и раскручивают, приговаривая «Раз, два, три – ребят найди». Дети, стоящие в кругу разбегаются. Как надо бегать? В разных направлениях, не наталкиваясь и не мешая друг другу, быстро.

Выбирается водящий, которому завязывают глаза и выводят на середину площадки. Считалка для выбора водящего:

Кот, кот, где стоишь?

 — На мосту.

 — Что пьешь?

 — Пиво, квас

 — Лови мышек, а не нас!

Водящий берет шарф и воспитатель завязывает ему глаза. Вставайте в круг. **Жмурка** вставай в центр круга. Воспитатель: «Раз, два, три – ребят найди». Дети разбегаются по площадке и подают знаки (голосом) местонахождения. Например, я здесь, найди меня, дотронься до меня, я тут и т. д.

**Жмурка** находит детей. До тех до кого дотронулся, садятся на скамейку в беседке. Воспитатель делает указания, как в ходе игры, так и перед ее повторением, оценивает действия и поведение детей.

**Источник**: [электронный ресурс]/Режим доступа:

<https://tileinfo.ru/opisanie-igry-zhmurki-russkie-podvizhnye-igry-igra-v-zhmurki/>© tileinfo.ru

**Практики игрового взаимодействия**

**(дворовые игры, народные игры)**

**«Червечки, стоп!»**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет

**Предполагаемое количество участников**: 4-12 человек

**Оборудование**: мяч, открытая площадка.

**Правила игры:**

1. Водящий должен высоко подбросить мяч в сторону участников, и выкрикнуть имя какого-нибудь игрока-жертвы (например: «Егор!»). «Жертва», услышав своё имя, должна поймать мяч и стать следующим водящим.

2. Новый водящий не только должен поймать мяч, он ещё и должен крикнуть: «Черевички, стоп!».

3. Услышав эту фразу, все ребята должны резко остановиться, и застыть на месте. Цель водящего: дотронуться до выбранного игрока мячом и передать ему право водить.

 4. Для того чтобы достигнуть своей цели, водящий отмеряет, сколько ему шагов до ближайшего «заколдованного» игрока и озвучивает свой предполагаемый путь: « До Никиты пять утиных шагов!». Да, кстати, шаги в этой игре «особенные»:

Верблюжьи шаги: водящий должен плюнуть, как можно дальше, а потом дойти до плевка.

Муравьиные шаги: для того, чтобы ходить муравьиным шагом нужно пятку одной ноги поставить перед носком второй ноги.

Лягушачьи шаги: нужно прыгать.

Утиные шаги: ходьба на корточках.

Человеческие шаги: обычные шаги.

Гигантские шаги: нужно шагнуть как можно дальше.

Когда водящий подходит к выбранному игроку, он кидает в него мяч и, если задевает его, передаёт ему «бразды» водящего.

**Ход игры:**  сейчас, мы выберем водящего, который будет водить первым. Для этого, мы используем считалочку.

Считалка для выбора водящего:

Гномик золото искал

И колпак свой потерял!

Сел, заплакал: "Как же быть?!"

Выходи! Тебе водить!

Воспитатель: А теперь, я даю водящему мяч и начинаем играть. Водящий должен высоко подбросить мяч в сторону участников, и выкрикнуть имя какого-нибудь игрока-жертвы. «Жертва», услышав своё имя, должна поймать мяч и крикнуть: «Черевички, стоп!». Услышав эту фразу, все ребята должны резко остановиться, и застыть на месте. Цель водящего: дотронуться до выбранного игрока мячом и передать ему право водить. Водящий отмеряет, сколько ему шагов до ближайшего «заколдованного» игрока и озвучивает свой предполагаемый путь: «До Никиты пять утиных шагов!».

Когда водящий подходит к выбранному игроку, он кидает в него мяч и, если задевает его, передаёт ему «бразды» водящего.

Дети играют в подвижную игру, воспитатель, при необходимости, вносит коррективы в действия детей.

**Источник:** Якуб С. К. Вспомним забытые игры. – М., 1990

**Практики игрового взаимодействия**

**(дворовые игры, народные игры)**

**«Цепи кованы»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников**: от 6 человек

**Правила игры:**

1. Мы должны поделиться на две команды. Каждая команда становиться в шеренгу и берётся за руки.

2. Шеренги располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров).

3. Первая команда громко кричит: «Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!» Вторая команда, стоящая напротив спрашивает: «Кто из нас?»

 4. Игроки первой команды называют имя любого игроки из второй команды. Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды-противников.

**Ход игры:**

А сейчас, мы разделимся на две команды с помощью «чудесного мешочка», в котором находятся геометрические фигуры по количеству детей. Ребята, подходите и доставайте из мешочка по одной геометрической фигуры (круг и квадрат) и стройтесь в две шеренги.

Две шеренги  детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 10 – 15 м. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!

Кем из нас? – отвечает другая

- Ильёй!  -  отвечает первая

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков**.**

Дети играют в подвижную игру, воспитатель, при необходимости, вносит коррективы в действия детей.

**Источник:** Якуб С. К. Вспомним забытые игры. – М., 1990