

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

**Название игровой практики:** Штандер – стоп

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от трех и более детей

**Материал, оборудование:** мяч

**Ход игры:**

Водящий, выбранный считалочкой, становится в центр круга, образованного другими игроками. Остальные участники стоят от ведущего примерно в 1-2 шагах. В середине круга нужно поставить крестик мелком или положить камушек. На это место становится водящий с мячом.

Водящий подкидывает мяч вверх, называя имя любого игрока, тот должен поймать мяч. Если у него получилось, он становится новым водящим, если же нет – все игроки должны разбежаться в разные стороны. Когда ведущий крикнет «Штандер!» или «Стоп!» остальные игроки должны замереть в одном положении, а водящий, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в другого игрока. Если ему это удалось, тот, в кого попал мяч, становится новым ведущим.

**Источник:** <https://imom.me/shtander-stop-podvizhnaya-igra-dlya-detej-4-6-let/>

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

**Название игровой практики:** Али-Баба и разрывные цепи

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от шести и более детей

**Материал, оборудование:** нет

**Ход игры:**

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров.

Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?» Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!»

Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков.

Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

**Источник:** [https://summercamp.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B\\_%D0%BD%D0%B0\\_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%80%D1%8B%D0%B2\\_%D1%86%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8](https://summercamp.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B_%D0%BD%D0%B0_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%80%D1%8B%D0%B2_%D1%86%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8)

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

**Название игровой практики:** Заря-заряница

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от шести и более детей

**Материал, оборудование:** небольшой жгутик или лента

**Ход игры:**

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих – «заря», он ходит за кругом со жгутиком или лентой. Все играющие вместе с «зарей» произносят слова песенки:

Заря-заряница, красная девица  
По полю ходила, ключи обронила.  
Ключи золотые, ленты голубые,  
Кольца обвитые – за водой пошла.

С последними словами играющий – «заря» кладет незаметно жгутик или ленту одному из игроков и встает в круг. Тот, в свою очередь, бросает жгутик или ленту перед одним из своих соседей. И они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто первый добежит до жгутика или ленты и поднимет его, тот выбирает «зарю»: называет по имени какого-либо игрока и говорит: «тебе нести зарю!» Тот, кто не успел поднять жгутик или ленту, встает в круг. Игра начинается сначала.

Пока играющий-«заря» выбирает, кому отдать жгутик или ленту, дети не поворачиваются назад. Нельзя передавать жгутик или ленту одним и тем же. Играющий, кому передали жгутик или ленту, должен быстро выбрать, с кем он будет соревноваться в беге.

**Источник:** <https://sibmama.ru/igry-na-maslenicy.htm>

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

**Название игровой практики:** Гори ясно

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от шести и более детей

**Материал, оборудование:** платок

**Ход игры:**

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскачками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых

остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

Игра повторяется.

Гори, гори ясно. (2)

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо –

Птички летят, колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого –нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого – либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

**Источник:** <https://heclub.ru/podvizhnaya-igra-gori-gori-yasno-pravila-igry-dlya-detskogo-sada>

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

**Название игровой практики:** Дедушка Мазай

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от шести и более детей

**Материал, оборудование:** нет

**Ход игры:**

Участники игры, выбирают дедушку Мазая. Договариваются между собой, какие движения обозначающие работу (например, сеяние, молотьбу, жатву, косьбу и т.д.) будут ему показывать.

Двигаясь к дедушке Мазаяю поют:

Здравствуй дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были, мы не скажем,

А что делали покажем!

После этих слов изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадал – дети разбегаются, а он их ловит. Первый пойманный становится дедушкой Мазаем. Игра повторяется. Если дедушка не отгадал, ему показывают другую работу.

**Источник:** <https://infourok.ru/kartoteka-belgorodskih-narodnih-igr-2437692.html>