**Игра

"Поющие ворота"**

***Название тематического модуля:***

**Игровые практики здорового образа жизни (подвижные игры)**

***Название игровой практики:*** ПОЮЩИЕ ВОРОТА

***Возрастная адресованность:*** 5+.
***Количество участников:*** от 3-х
***Оборудование:*** нет.

***Источник:*** Игра 4D — развитие культуры детской игры

***Ход игры***

Двое водящих выбирают себе какие-нибудь названия, позволяющие остальным игрокам делать выбор.
Например:
*-Медведь лохматый
Или козел рогатый?
-Заря-зарница
Или красная девица?
-Сладкий медок
Или конфет полный возок?
-Зеленая лягушка
Или грибов полная кадушка?*
Затем они берут друг друга за руки и поднимают их вверх в виде ворот. Остальные играющие друг за другом проходят в ворота и поют любую песенку.
Последний играющий в ряду задерживается, и водящие его потихоньку, чтобы не слышали играющие, спрашивают: «Ты за кого?», или «Ты к кому хочешь?» Он выбирает одно из названий, дает ответ и становится на стороне водящего, название которого выбрал. Играющие же снова и снова проходят через ворота и поют песенку, пока не разделятся на две команды.
Игроки каждой команды встают колонной, держась друг за друга. Те, кто образовал ворота, берутся за руки, и одна команда старается перетянуть другую. Осилившая сторона побеждает.

***Правила:***
Всем играющим (кроме водящих) нужно петь песенку при прохождении ворот.
Начинать перетягивание командам можно только по заранее оговоренному сигналу (звук колокольчика, свистка, удары в бубен и т.д.).
Водящие выбирают водящих на следующий кон игры из числа игроков своей команды.

**Усложнение/Упрощение**
Команды могут вставать в шеренгу, держась за руки – «цепочкой». Водящие при перетягивании тоже держаться друг за друга одной рукой. Проигрывает команда, которая быстрее разорвет свою «цепочку».
**Игра развивает:**Внимательность, силу, настойчивость.

***Название игровой практики:*** АКУЛА и РЫБКИ

***Возрастная адресованность:*** 5+.
***Количество участников:*** от 3-х
***Оборудование:*** бубен, обручи

***Источник:*** Игра 4D — развитие культуры детской игры

***Ход игры***

Все играющие, кроме водящего, занимают места в обручах (домики рыбок). Водящий занимает место на краю площадки. Во время игры на бубне, все дети «рыбки» выбегают из домиков и начинают перемещаться по площадке. При остановке игры на бубне, выбегает водящий «кула", который должен осалить как можно больше детей "рыбок". «Рыбки» стараются быстро добраться до любого круга. Все, кто успел убежать от «акулы» и прибежать в домик побеждают в игре.

***Правила***
«Рыбки» покидают и занимают домик- обруч только по сигналу бубна.
Разрешается вставать в любой обруч.
«Акула» начинает салить рыбок только по сигналу

***Усложнение/Упрощение***
Можно менять темп игры на бубне. При ускорении или замедлении игры в бубен «рыбки» меняют темп.
Разрешается вставать только в свой домик
Можно назначить двух/трех водящих

***Что развивает игра***Помогает формировать ориентировку в пространстве.
Приучать действовать по сигналу.
Развивает реакцию, внимательность, быстроту и координацию движения.

**Игровые практики здорового образа жизни (спортивные игры)**

***Название игровой практики:*** САЛКИ В ДВА КРУГА

***Возрастная адресованность:*** 4+.
***Количество участников:*** от 3-х.
***Оборудование:*** нет.

***Источник:*** Образовательная социальная сеть nsportal.ru.

***Ход игры***

        Участники игры образуют два круга: один – внутренний, другой – внешний. Оба круга движутся в противоположных направлениях. По сигналу руководителя они останавливаются, и все игроки внутреннего круга стараются осалить игроков внешнего круга, т.е. дотронуться рукой до кого – либо раньше, чем те успеют присесть. Осаленные дети встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (4 – 6).

***Игра способствует развитию:***Внимательности, силы, ловкости.

**Игровые практики здорового образа жизни (спортивные игры)**

***Название игровой практики:*** НАС НЕ СЛЫШНО И НЕ ВИДНО

***Возрастная адресованность:*** 4+.
***Количество участников:*** от 3-х.
***Оборудование:*** нет.

***Источник:*** Образовательная социальная сеть nsportal.ru.

***Ход игры***

        Водящий с завязанными глазами садится на траву (пенек). Остальные располагаются по кругу в 20 шагах. Тот из играющих, на кого укажет ведущий, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий, заслышав шаги или шорох, должен указать рукой направление, откуда эти звуки доносятся. Если он укажет направление верно, то сменяет водящего. Победителем окажется тот, кто сумеет приблизиться к водящему, дотронуться до плеча, а потом назвать по имени. Водящий должен по голосу узнать товарища.

***Игра способствует развитию:***

 слухового восприятия, памяти.