**Практики игрового взаимодействия (дворовые игры)**

***Название игровой практики:*** РЕЗИНОЧКИ

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

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

***Ход игры***

Главный атрибут этой игры для девочек — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

***Правила:*** соблюдение очередности.

**Игра развивает:**

вестибулярный аппарат, координацию, внимательность

***Название игровой практики:*** ВЫШИБАЛЫ

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

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

***Ход игры***

«Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков – увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удается это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

***Правила:*** мяч кидать по ногам.

***Игра развивает:***

 умение уворачиваться, ловкость, координацию движений.

**Практики игрового взаимодействия (народные игры)**

***Название игровой практики:*** ДЕД МОРОЗ

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

***Источник:*** Книга «Русские народные подвижные игры» М. Литвинова

***Ход игры***

Воспитатель предлагает детям начать игру. Все вместе вспоминают, что Дед Мороз живет в лесу и приносит зимой детям подарки.

Воспитатель говорит грубым голосом:

Я – Мороз Красный Нос,

Бородою зарос.

Я ищу в лесу зверей.

Выходите поскорей!

Выходите, зайчики!

Дети прыгают навстречу воспитателю, как зайчики.

Воспитатель пытается поймать ребят: «Заморожу! Заморожу!». Дети разбегаются. Игра повторяется.

***Правила:*** Каждый раз «Дед Мороз» приглашает выходить «из леса» новых зверей (мишек, лисичек), лесных птичек. Дети имитируют их движения, а затем убегают от «Деда Мороза».

**Игра развивает:**

вестибулярный аппарат, координацию, внимательность

***Название игровой практики:*** ЗАРЯ

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

***Источник:*** Книга «Русские народные подвижные игры» М. Литвинова

***Ход игры.***

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих – «заря», он ходит за кругом со жгутиком. 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 одному из игроков и встает в круг. Тот, в свою очередь, бросает жгутик перед одним из своих соседей. И они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто первый добежит до жгутика и поднимет его, тот выбирает «зарю»: называет по имени какого-либо игрока и говорит: «тебе нести зарю!» Тот, кто не успел поднять жгутик, встает в круг. Игра начинается сначала.

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

***Игра развивает:*** быстроту и ловкость движений.