**Название тематического модуля: игровое практики здорового образа жизни (подвижные и спортивные игры)**

**Спортивная игра «Палочка-выручалочка».**

**Возрастная адресованность:**4-7 лет

**Предполагаемое количество участников:**5-10 детей

**Материалы, оборудование:**палка длиною 20-25 см.

**Ход игры:**Играющие выбирают ведущего, возле него кладут палочку. Ведущий стоит какое-то время с закрытыми глазами. Дети прячутся. Ведущий открывает глаза и говорит «Палочка — выручалочка, никого не нашла…» Потом идет искать детей. Увидев кого — нибудь, ведущий говорит: «Палочка-выручалочка нашла…»(называет имя ребенка) и бежит к палочке. Тот, кого назвали, тоже спешит к палочке. Если он добежит раньше, чем ведущий, то говорит: «Палочка- выручалочка, спаси меня! После этого считается спасенным. Если найденный опаздывает, то выходит из игры. Пока ведущий бежит, каждый, улучив удобный момент, может подбежать к палочке и постучать, выручив всех». Тогда ведущий начинает все сначала. Детей, нарочно выглядывающих из укрытия, чтобы их застучали», не назначают ведущими.

**Источник**: «Спортивные упражнения и игры для детей дошкольного возраста» Т.И. Дмитренко

**Спортивная игра «Ловишка с мячом».**

**Возрастная адресованность:**5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:**6 детей и более

**Материалы, оборудование:**2 мяча.

**Ход игры:**Играющие дети стоят в кругу. Один из играющих по указанию воспитателя становится в центр круга – это водящий. У ног его лежат 2 мяча. Водящий называет или показывает ряд движений (приседания, хлопки, наклоны и т.п.) играющие выполняют эти движения. Внезапно воспитатель говорит: «Беги из круга!», и дети разбегаются в разные стороны. Водящий поднимает мяч и старается, не сходя с места, попасть в убегающих детей. Если ведущий не попал одним мячом, то берёт второй мяч. Затем по сигналу воспитателя «Раз, два, три - в круг скорей беги!» дети снова образуют круг, выбирается новый водящий, и игра возобновляется.

**Источник:** https://lektsia.com/13xcb45.html

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

**Народная игра «Совушка».**

**Возрастная адресованность:**5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:**8 детей и более

**Материалы, оборудование:**маски совы, бабочек, жуков, крылья бабочек

**Ход игры:**В одном из углов площадки очерчивается кружком гнездо «Совушки». Выбирают водящего – «Совушку», остальные дети изображают птичек. Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями. «Совушка» сидит в дупле (обозначенное на площадке место).

Когда воспитатель произнесет слово «Ночь», «Совушка» вылетает из дупла и бегает по площадке, зорко следя за птичками.

Птички по сигналу «Ночь» должны остановится на месте и не двигаться.

Кто пошевелится, того «Совушка» уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку. Когда воспитатель скажет «День», «Совушка» прячется в дупло, а птички, кроме уведенных «Совушкой», начинают летать.

Игра прерывается, когда «Совушка» уведет к себе 3-х птичек.

Тогда выбирают новую «Совушку» и игра возобновляется.

**Источник:** Русские народные подвижные игры. М. Литвинова

**Дворовая игра «Пустое место»**

**Возрастная адресованность:** 6 -7лет

**Предполагаемое количество участников:**8 детей и более

**Материалы, оборудование:**ориентиры.

**Ход игры:**На площадке очерчиваются кружки (домики). Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим. Дети бегают только за кругом. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих. Если дети прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.
Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

**Источник:** Русские народные подвижные игры. М. Литвинова

**Дворовая игра «Море волнуется»**

**Возрастная адресованность:** 6 -7лет

**Предполагаемое количество участников:**8 детей и более

**Материалы, оборудование:** -

**Ход игры:**Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1 м, и каждый своё место обозначает кружком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами «Море волнуется» кладёт руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: «Море спокойно». Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.

**Источник:** Русские народные подвижные игры. М. Литвинова

**Русская народная игра «Карусель»**

**Возрастная адресованность:** 6 -7лет

**Предполагаемое количество участников:**8 детей и более

**Материалы, оборудование: веревка.**

**Ход игры:**Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка, образующая кольцо (концы верёвки связаны). Ребята поднимают её с земли и, держась за неё правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели, а потом кругом,

А потом кругом-кругом,

Всё бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот!» они быстро берут верёвку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спишите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут верёвку на землю и разбегаются по площадке.

**Русская народная игра «Краски»**

**Возрастная адресованность:** 6 -7лет

**Предполагаемое количество участников:**8 детей и более.

**Материалы, оборудование:**

**Ход игры:**В начале игры с помощью считалки выбирают двух человек: одного – на роль хозяина лавки, торгующего красками, а другого – на роль покупателя. Остальные играющие выступают в роли красок. Каждый из них решает, какой краской он будет – золотой, синей, фиолетовой, желтой и т. п. «Хозяин» сторожит краски. К лавке подходит «покупатель» и стучит в воображаемую дверь:

– Тук-тук!

«Хозяин»:

– За чем пришел?

– За краской.

– За какой?

– За голубой!

– Такой нет (если такой краски действительно нет). Скачи по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси и нам принеси.

Если такая краска есть, то игрок быстро вскакивает и убегает. «Покупатель» должен догнать убегающего. Если он ловит «краску», то она становится новым покупателем.

**Источник:** Русские народные подвижные игры. М. Литвинова