**Тематический модуль:** Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры)

**Название игровой практики** - «Лапта»

**Возрастная адресованность** - старший дошкольный возраст (6-8 лет)

**Предполагаемое количество участников** – 6-10 человек

**Материал, оборудование** - резиновый мяч, круглая палка (лапта) (длинна 60 см. ручка толщина 3 см. ширина основания 5-10 см), площадка с 2 проведенными линиями на расстоянии 20 метров.

**Ход игры**

В лапту играют две команды по 6-10 человек. С одной стороны площадки находится город, а с другой кон.

Цель одной команды, находящейся в "городе", совершить как можно больше перебежек за линию "кона" и обратно. Делать перебежку можно после выполнения правильного удара битой по мячу. Каждая такая перебежка приносит команде 2 очка, выполнение ударов производится игроками "города" поочередно из зоны удара. Один игрок выполняет удар, другой игрок этой же команды подбрасывает ему мяч. Подбрасывающим может быть любой из игроков команды. На удар дается две попытки. Если одна из двух попыток была правильной, пробивший игрок имеет право на перебежку, а может дождаться ударов следующих игроков в зоне перебежки. Игрок, выполнивший неправильный удар, имеет право бежать только после правильного удара одного из последующих игроков.

Игрок, совершивший перебежку за линию «кона», может там остаться и возвратиться обратно после одного из последующих ударов. Удар считается правильным, если мяч вышел за пределы штрафной зоны, но не пересёк боковых линий по воздуху. Мяч, попавший в площадку за штрафной линией и отскочивший за пределы поля, а так же вылетевший за линию «кона» считается правильным.

Вторая команда располагается в «поле». Её цель - не дать сопернику выполнить перебежку и как можно скорее занять «город». Сделать это можно при помощи «осаливания» /попадания/ мячом в любую часть тела бегущего, без отскока от земли, при этом мяч долженбыть выпущен из руки. До удара игроки «поля» могут находиться в любом месте площадки, кроме штрафной зоны. После удара имеют право двигаться в любом направлении, а так же передавать мяч друг другу для «осаливания». «Осалив» соперника игроки «поля» должны занять «город», «осаленные» могут отыграться. Отыграться можно неограниченное количество раз, пока все игроки одной из команд не окажутся за линией «города» или «кона». Игроки «поля» могут набирать очки, ловя мяч с воздуха («свеча»). «Свеча»- одно очко.

Игра состоит из двух таймов по 15-30 минут (в зависимости от возраста игроков). Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

**Правила игры**:

* Ведущим становится каждый участник города по очереди. Он должен отбить мяч и бежать за противоположную линию, затем обратно. Лапту бросать нельзя.
* Во время подачи мяча участник стоит за своей чертой, переступать ее запрещено.
* Когда в городе остается один человек, а остальные не смогли вернуться и остались за противоположной чертой, то он может пробить мяч 3 раза.
* Можно пятнать только с того места, где пойман мяч, или перебрасывать другим участникам, которые находятся ближе, но не бежать с мячом.
* Если подающий не может отбить мяч битой, разрешено отбросить его руками.
* Игра продолжается до тех пор, пока участники города не проиграют. Это случится в таких случаях:

- Бегущего осалили.

- Никто из подающих мяч не смог добежать до линии кона.

- Никто из участников, преодолевших линию, не вернулся в город. Тогда игроки меняются местами. Важно, чтобы все участники соблюдали правила и были одной командой. При подаче мяча можно выбирать направление и силу удара на свое усмотрение, в зависимости от расположения противников.

**Игровые действия:** ударом биты послать мяч, подбрасываемый игроком команды противника, как можно дальше и пробежать поочерёдно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику «осалить» себя пойманным мячом. За удачные пробежки команде начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая больше очков за установленное время.

**Руководство игрой:**  вспомнить правила игры, помочь распределить команды, вспомнить правила безопасности при игре, подать сигнал о начале игры. Поощрение команд в конце игры.

**Источник:**

Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателей дет. сада /Сост. А. В. Кенеман, под редакцией Т. И. Осокиной–М.: Просвещение, 1988 - 239 с.

**Тематический модуль:** Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры)

**Название игровой практики** - «Филин и пташки»

**Возрастная адресованность**: 5-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 12 чел.

**Материал, оборудование:** шапочка (маска) филина.

**Ход игры.**

Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке. На сигнал *«Филин!»* все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

**Правила игры, игровые действия**:

Перед началом игры играющие выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, журавль и т. д.). Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т.д.). Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

**Руководство игрой:**

Дети делятся на 3—4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы чайки, где наш дом?»; «Мы утки, где наш дом?» Филин называет место, где птицы должны жить. Птицы летают по площадке, на слово «Филин» прячутся в свои гнезда. Пойманную птицу филин должен узнать.

**Источник:**

Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателей дет. сада /Сост. А. В. Кенеман, под редакцией Т. И. Осокиной–М.: Просвещение, 1988 - 239 с.