**Свободные практики детской деятельности (свободные игры).**

**Название**: «Шашки»

**Возраст**: 5-7 лет

**Количество участников**: 2 человека

**Материал, оборудование**: доска, шашки

**Ход игры:**

Цель: Раскрытие умственного, нравственного, эстетического, волевого потенциала личности; обучение основам шашечной игры; обучение простым комбинациям, теории и практике шашечной игры.

Перед началом игры шашки расставляются в несколько рядов на противоположных горизонтальных линиях доски на темных полях.

Начинают игру белые. Соперники по очереди ходят, передвигая ту или иную шашку по диагонали на незанятое темное поле. По ходу игры можно побить или взять оказавшуюся по соседству шашку соперника, «перепрыгивая» на свободное поле прямо за ней (возможны ситуации, когда один из игроков может взять сразу несколько шашек соперника, последовательно перескакивая через них). Достигнув последней горизонтали на противоположной стороне доски, простая шашка превращается в дамку, что в некоторых вариантах игры дает преимущество перед обычными шашками в характере передвижения по доске и взятии. Игрок может провести в дамки неограниченное число шашек.

**Источник**: <https://u/detskii-sadnsportal.r/>

**Название**: «Веселый поезд»

**Возраст**: 6 лет

**Количество участников**: 7 человек

**Материал, оборудование**: отсутствует

**Ход игры:**

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Затем все игроки встают в круг, а водящий – в его центр. Дети представляют, что с места сдвигается тяжелый железнодорожный состав. Колеса начинают медленно стучать на стыках рельсов (этот стук отмечается хлопками). Первым громко хлопает ведущий, а в паузах между его хлопками по очереди хлопают остальные игроки. Направление хлопков должно идти по часовой стрелке. Затем поезд разгоняется и ведущий постепенно повышает скорость хлопков, убыстряя темп. В ходе игры водящий может изменить направление движения поезда, громко сказав: «Стоп!». С этого момента хлопки в прежнем темпе должны идти против часовой стрелки. Участник, сбившийся с ритма, назначается новым водящим. Он начинает заново разгонять поезд.

**Источник**: Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет Е.А.Бойко

<https://azbyka.ru/deti/luchshie-podvizhny-e-i-logicheskie-igry-dlya-detej-ot-5-do-10-let-e-a-bojko#_Toc474465459>

**Название**: «Радуга»

 **Возраст**: 5-6 лет.

 **Количество участников**: 10 человек.

 **Материал, оборудование**: различные цветные предметы.

 **Ход игры:**

 Дети садятся в круг, держа перед собой руки, сложенные лодочкой. Один ребенок ходит по кругу и вкладывает в ладошки некоторых детей небольшие цветные предметы тех же цветов, что и радуга. После того как водящий обошел всех детей, он говорит: «Радуга, появись! Радуга, покажись!» Дети, у кого в ладошках есть цветные предметы, встают в ряд по порядку цветов радуги. Остальные смотрят, правильно ли выстроилась радуга. Первый из детей показывает свой предмет – желтый и спрашивает: «У кого есть такой же?» Другие дети по кругу называют предметы, которые могут быть желтыми: цветы, предметы, овощи, солнце и т. д. Названия не должны повторяться. Те дети, которые в течение нескольких секунд не смогли назвать предмет данного цвета, остаются в круге, но выбывают из игры. Победитель тот, кто останется последним в игре.

**Источник**: Н.Г. Вознюк Полная энциклопедия современных развивающих игр для детей. От рождения до 12 лет. – М.: Рипол классик, 2013. – 320 с.

**Название**: Классики «Улитка»

**Возраст**: 5 – 8 лет

**Количество участников**: от 1 человека

**Материал, оборудование**: мел, камешек (шайба)

**Ход игры:**

Классики «Улитка» состоят из обычных клеточек и заштрихованных клеточек.

Правила игры в классики «Улитка»

• В заштрихованные клеточки нельзя наступать.

• В заштрихованные клеточки нельзя попадать камешком.

• Если попадешь на заштрихованную клетку ногой или камешком (шайбой), то придется начинать всё сначала.

• Если попадешь ногой на любую нарисованную черту улитки, то придется начать сначала.

Если ребенок играет один, то при ошибке он возвращается и начинает всё сначала. Можно ставить задачу на время – за сколько минут удастся пройти улитку без ошибок?

Если играет группа игроков, то при любой ошибке право игры переходит следующему по очереди игроку.

Улитка может быть как очень короткой – счет до 10 (для дошкольников), так и очень длинной с большим количеством клеточек – до 20 клеточек.

Тот, кто будет играть первым, начинает.

• Он бросает камушек (шайбу) в первую клеточку и прыгает на одной ножке в эту клеточку так, чтобы не задеть ни одной линии.

• Затем носком ноги он старается передвинуть шайбу так, чтобы она передвинулась в следующую клеточку. Если камушек при передвижении попал на одну из линий, то придется начать все сначала. И уступить ход другому игроку.

• Когда дойдешь до «огня» — заштрихованной клеточки, надо огонь перепрыгнуть. Для этого носком ноги нужно подтолкнуть шайбу и передвинуть ее вперед, пропуская заштрихованную клетку огня. Вслед за шайбой нужно самому перепрыгнуть в эту клеточку. Если шайба или нога задела заштрихованную клеточку или любую линию улитки, то придется уступить ход и начать все сначала.

Задача игрока – провести камушек без ошибок и заступов до середины улитки и вернуться обратно. В середине улитки можно поменять ногу.

**Источник**: Гаприндашвили Н., Навыш Н. Энциклопедия забытых детских, дворовых игр. – Буки-Веди, 2019г.

**Название**: «Рыбалка»

**Возраст**: 5 – 6 лет.

**Количество участников**: 2-5 участников.

**Материал, оборудование**: коробки, ведёрки, шнуровка с пуговками.

**Ход игры:**

Цель: формировать представление о рыбалке и рыбах. Ознакомить детей с некоторыми терминами: удочка, наживка, крючок, поплавок. Развивать навыки позитивного общения.

Дети берут коробки, ставят вокруг стульчики, садятся на них. Достают свои ведерки со шнуровкой и начинают ловить рыбу. Они очень внимательны и сосредоточены на улов.

**Источник**: не известен.