Чай-чай!

Описание игры:

Все играющие располагаются на площадке (10х12 м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» — и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Коснувшийся игрок становится заводилой. Он тоже, закричав: «Чай-чай!» — и подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот игрок, которому удалось долгое время остаться непойманным, считается победителем.

Правила игры:

Играющие не должны выходить за пределы площадки. Нарушившие правила не принимают участия в игре в течение одного ее повторения.

Белый тополь, зеленый тополь

Описание игры:

Играющие делятся на две равные группы и строятся в две шеренги лицом друг к другу. Игроки, стоящие в каждой шеренге, берутся за руки на расстоянии вытянутых рук. По сигналу, стоящие в одной шеренге обращаются к стоящим в другой шеренге:

Белый тополь, нелепый тополь!

От нас кто вам нужен

Игроки, стоящие в другой шеренге, называют имя одного из участников игры противоположной команды. Игрок, чье имя названо, бежит к противоположной шеренге, чтобы разорвать цепь, образованную игроками. Если ему удастся разорвать цепь, то он возвращается к своей шеренге, уводя с собой кого-то из игроков той команды, где разорвана цепь. Если бежавшему не удается разорвать цепь, то он переходит в другую шеренгу, увеличив тем самым количество участников этой команды.

Правила игры:

Называется имя только одного игрока. Цепь можно разорвать в любом узле только с одной попытки

БОЛЬШОЙ ФЕСТИВАЛЬ ДЕТСКОЙ ИГРЫ

БФДИ

2020

БОЛЬШОЙ

ФЕСТИВАЛЬ

ДЕСТКОЙ

ИГРЫ

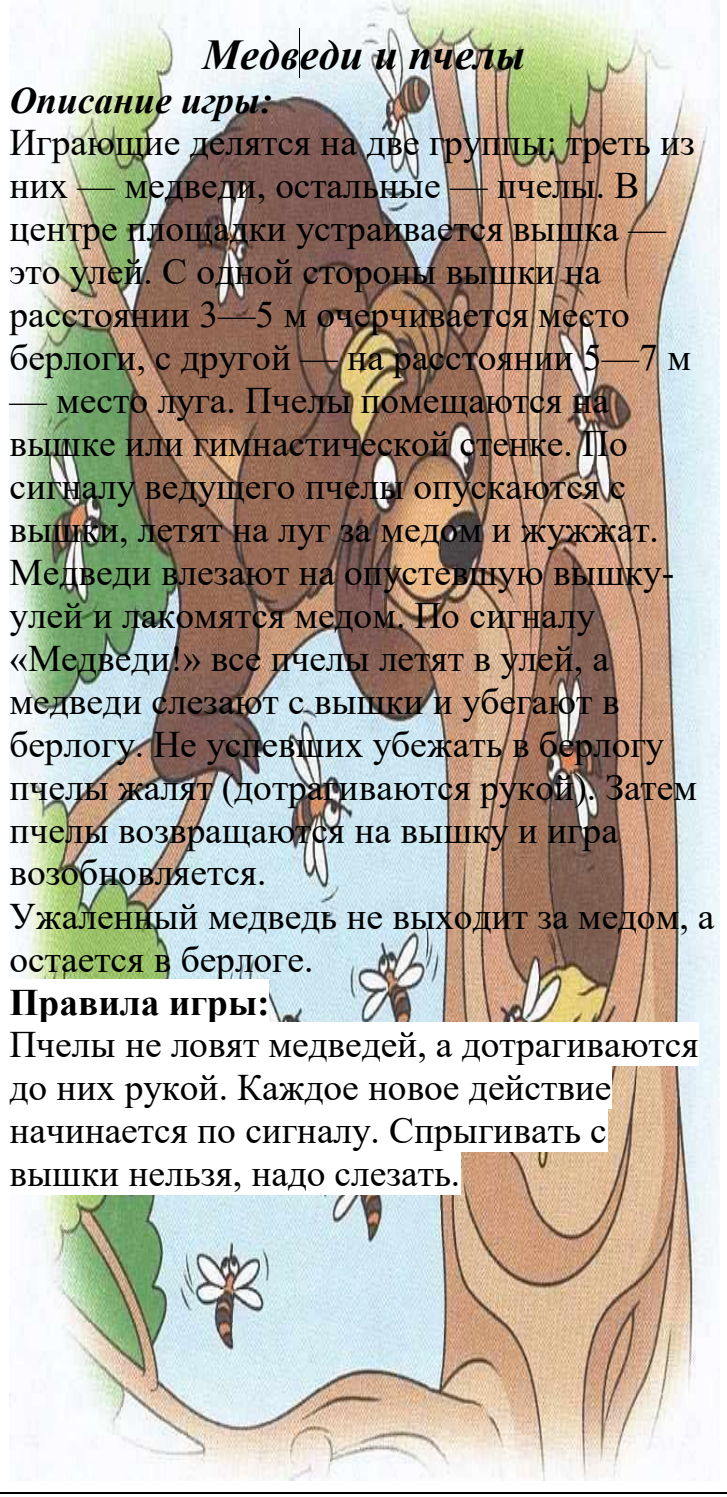
УЗБЕКСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Пастух и козы

Описание игры:
Играющие делятся на две группы: одна— пастухи, другая — козы. Козы находятся в кругу диаметром 6 м, пастухи — вне круга. По сигналу один из пастухов, подпрыгивая на одной ноге, входит в круг и ловит коз (касается рукой). Через некоторое время по сигналу в круг, также подпрыгивая, входит другой пастух, а первый занимает его место. Игра продолжается, пока пастухи не поймают всех коз, после этого команды меняются ролями.
Выигравшей считается группа пастухов, поймавшая коз за самое короткое время. Пастухи могут иметь атрибуты национального костюма: бумажные тюбетейки, поясные платки и т. д.
Правила игры: Козы не должны выходить из круга, пока их не осалили. Пастух имеет право подпрыгивать как на левой, так и на правой ноге.

Медведи и пчелы

Описание игры:
Играющие делятся на две группы: треть из них — медведи, остальные — пчелы. В центре площадки устраивается вышка — это улей. С одной стороны вышки на расстоянии 3—5 м очерчивается место берлоги, с другой — на расстоянии 5—7 м — место луга. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке. По сигналу ведущего пчелы опускаются с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с вышки и убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку и игра возобновляется.
Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.
Правила игры:
Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое новое действие начинается по сигналу. Спрыгивать с вышки нельзя, надо слезать.



Перехвати платок (Оломон пайга)

Игра проводится от 8 до 40 человек, но обязательно четное количество. Играющим нужен легкий платок (можно заменить его небольшим мячом или другим легким предметом).
Описание: Участники делятся на две команды. Игроки каждой из них, в свою очередь, делятся на пары, примерно равные по силам. В каждой паре один игрок является «конем», другой - «всадником». Разыгрывается, какая команда получает платок и, следовательно, начинает игру.
По сигналу «всадники» обеих команд садятся на спины своих «коней». Передвигаясь по площадке на своих «конях», «всадники» команды, владеющей платком, перебрасывают его друг другу, стараясь не уронить на землю (пол). «Всадники» другой команды стремятся перехватить платок. Если им это удалось (или платок упал на землю), то теперь они начинают перебрасывать его между собой. Играют установленное время (5-7 мин), затем «всадники» меняются ролями с «конями». Выигрывает команда «всадников», которая дольше продержит платок.
Правила:
Запрещается выходить за пределы установленной площади игры.
Во время борьбы за платок игроки не имеют права отталкивать игроков другой команды. Платок можно перехватывать только в воздухе. Не разрешается выхватывать его из рук, применять силу.