

## КАРТАТЭКА БЕЛАРУСКІХ НАРОДНЫХ ГУЛЬНЯЎ

### Гульня-спаборніцтва «ЧЫЙ КРУГ, КАЛЯ СНАПА ХУТЧЭЙ ЗБЯРЭЦЦА»

Узрост: 4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

Задачы: развіваць уменні бегу ў розных напрамках, хуткасць рэакцыі, спрыт; выходзіць пачуццё калектывізму.

Абсталяванне: 3—4 снапы.

Апісанне гульні:

Па зале ставяцца некалькі снапоў, вакол іх становяцца дзеці, узяўшыся за рукі. Пад беларускую народную мелодыю ўсе разбягаюцца па зале і выконваюць розныя танцавальныя рухі. Па заканнэнні мелодыі трэба хуценька сабрацца ля свайго снапа. Пераможцам з'яўляецца тая каманда, якая выканае заданне першай.

### Гульня «ХОДЗІЦЬ ЛІСКА ЛЯ ВАКОНЦА»

Задачы: удасканаліваць навыкі бегу ўрассыпную; развіваць спрыт, арыенціроўку, хуткасць рэакцыі.

Матэрыял: маска лісы.

Рухі: імітаваць паводзіны і рухі лісы — хадзіць урассыпную, як ліса; уцякаць у «норку» пасля слоў «прэч ад нас».

Ходзіць ліска ля ваконца,

Маніць дзетак каля плетак:

“Ах вы, дзеткі, многа вас”.

Дзеці. Рыжа шапка, прэч ад нас!

### Гульня «ЛЯНОК»

(Узрост: 5-6 гадоу)

Задачы: практыкаваць ва ўменні ўзгадняць рухі са словамі песні; выхоўваць пачуццё калектывізму.

Абсталяванне: хустка для бабулі.

Апісанне гульні:

З ліку ўдзельнікаў гульні выбіраецца бабуля. Астатнія становяцца ў круг і пытаюцца:

— Што ты, бабуля, нам прасці дасі?

Бабуля выходзіць у цэнтр круга і адказвае:

— Старым бабулькам — воўны пасмачку,

А прыгожым маладзічкам — белы лянок!

Пасля гэтага дзеці разам з бабуляй пачынаюць спяваць, паказваючы рухамі дзеянні, пра якія гаворыцца ў песні:

А мы сеялі, сеялі лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

Урадзіся, наш лянок!

Урадзіся, кужалёк!

Мы лянок ірвалі, выбіралі,

У снапочкі збіралі,

Малацілі, абівалі,

У полі слалі,

Урадзіўся лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

Правілы гульні: дзеці павінны дакладна выконваць дзеянні, якія паказвае бабуля.

### Гульня «КОШКА І МЫШКА»

Узрост: 4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

Задачы: развіваць хуткасць рэакцыі; выхоўваць пачуццё калектывізму.

Матэрыял: маскі кошкі і мышкі

Апісанне гульні:

Па лічылцы дзеці выбіраюць кошку і мышку. Усе астатнія, узяўшыся за рукі, становяцца ў круг. Круг размыкаюць у двух месцах, утвараючы вароты. Мышка знаходзіцца ў крузе, а кошка — па-за кругам. Па сігнале кошка імкнецца злавіць мышку. Кошка можа трапіць у круг толькі праз вароты. Мышка бегает, дзе хоча, пралазіць пад рукамі дзяцей. Калі кошка зловіць мышку, яны мяняюцца ролямі.

Правілы гульні: кошка і мышка павінны часта мяняцца ролямі.

**Гульня «АГАРОДНІК»** Узрост:4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

**Задачы:** удасканалваць навыкі хадзьбы па крузе, бегу са зменаў тэмпу і напрамку; развіваць увагу.

**Абсталяванне:** не патрабуецца.

**Апісанне гульні:** Кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь агароднінай (рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай і г.д.) і становіцца ў круг. Адзін з дзяцей выбіраецца агароднікам. Ён выходзіць на сярэдзіну круга і стукае палкай аб зямлю. У яго пытаюцца:

—Хто там?

—Агароднік!

—Чаго прыйшоў?

—Рэпу ўзяць!

Пасля такога адказу ўсе вядуць карагод і спяваюць:

Зверху рэпа зялёная,

У сярэдзіне тоўстая,

К канцу вострая.

Хавае хвост пад сябе.

Хто да яе не падыдзе,

Усялякі за віхор возьме.

Агароднік павінен адгадаць, хто з дзяцей назваў сябе рэпай. Калі ён адгадае, рэпа ўцякае, інакш агароднік зловіць яе і павядзе ў свой агарод.

**Правілы гульні:** агароднік не павінен ведаць, хто назваўся рэпай; адгадаць ён можа тры разы, калі не адгадае, яго мяняюць.

**Гульня «ЛАВІЦЬ КУРЫ»** Узрост:4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

**Задачы:** удасканалваць навыкі бегу з лоўляй і ўхіленнем; развіваць спрыт, вынослівасць, настойлівасць.

**Матэрыял:** хусцінка або ручнік.

**Апісанне гульні:**

Дзеці выбіраюць пеўня, усе астатнія — куры.

Певень расстаўляе рукі і гоніць курэй пад печ:

—Кыш пад печ, кыш пад печ...

Потым певень пытае:

—А колькі вас ёсць?

—Колькі ў лесе дроў!

Куры разбягаюцца, а певень ловіць іх. Пасля ўсе садзяцца на лаву, певень скручвае пытку з хусткі або ручніка. З кожнай курыцай у яго адбываецца размова:

—На чым сядзіш?

—На ганачку.

—За што трымаешся?

—За клямачку.

—А што гэта збоку?

—Бочка.

—А што ў бочцы?

—Мёд.

—А каму есці?

—Мне, а пеўню нос у смале.

Тады певень б'е пыткай курыцу, тая ўцякае і хаваецца. Калі ж курыца на пытанне «Каму есці?» адказвае: «Певень, для цябе мядок», — ён яе не чапае, а пераходзіць да наступнай.

**Правілы гульні:** певень павінен лавіць курэй на абмежаванай плошчы.

**Гульня «КАЛЯДА»** Узрост:4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

**Задачы:** развіваць фізічныя здольнасці, кемлівасць, знаходлівасць, уменне пераўвасабляцца; выхоўваць пачуццё павагі да традыцыйных беларускіх святаў, пачуццё калектывізму.

**Абсталяванне:** розны фізкультурны інвентар.

**Апісанне гульні:**

З ліку ўдзельнікаў гульні выбіраецца Каляда і старэйшы. Дзеці ўтвараюць паўмесячык, кожны трымае ў руках падарунак (цацкі, малюнкі...) Калядзе.

Старэйшы прамаўляе:

Ехала Каляда з Полацка

У маляваным вазочку,

На варонькім канёчку,

Заехала Каляда...

Старэйшы называе імя ўдзельніка гульні. Каляда пытаецца ў яго, напрыклад: «Васіль, Васіль, чым даруеш Каляду?» Хлопчык называе свой падарунак і аддае яго Калядзе. Каляда гаворыць: «Дзякуй табе за твой добры падарунак». (Можна прапанаваць дарыць Калядзе “фізкультурныя” падарункі) — розныя практыкаванні.) Гэтак называецца імя кожнага дзельніка гульні. Напрыканцы Каляда прамаўляе: «А зараз я зраблю вам такі падарунак, які ні за золата, ні за грошы не купіш. Адгадайце, што гэта?» Дзеці пачынаюць агадваць. А Каляда гаворыць: «Давайце праспяваем калядную песню. Яе за грошы не купіш!» Дзеці спяваюць калядную песню, Каляда скача, падбіраючы пад мелодыю розныя рухі.

**Гульня «КАЗЁЛ»**

**Узрост:**4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

**Задачы:** садзейнічаць стварэнню добрага настрою, развіваць дыялагічнае маўленне дзяцей; выхоўваць спрытнасць, хуткасць рэакцыі.

**Абсталяванне:** маска казла.

**Апісанне гульні:**

З ліку ўдзельнікаў гульні выбіраюцца казёл і дзед. Казёл не павінен ведаць, хто з удзельнікаў гульні абраны на ролю дзеда. Дзеці ўтвараюць паўмесячык, у сярэдзіне якога стаіць казёл, і вядуць дыялог.

Дзеці. Дзе ты хадзіў, казёл? Дзе бадзяўся, казёл?

Казёл. Хадзіў я па лясках, па палях.

Дзеці. Чаму цябе там ваўкі не елі?

Казёл. Не баюся я ні ў лесе ваўкоў,

Ні ў полі стральцоў.

Толькі баюся старога дзеда.

Пасля гэтых слоў дзеці моцна рамаўляюць: «Дзед, лаві казла!» Дзед пачынае лавіць казла, які імкнецца дабегчы да вызначанай мяжы. Калі дзед зловіць яго, то будзе выконваць ролю казла, калі не — выбіраецца новы дзед. Перад гульні пазначаецца мяжа, за якой казёл будзе ў небяспецы.

### Гульня «МЯДЗВЕДЗЬ»

Узрост: 5-6 гадоу.

Задачы: развіваць фізічныя здольнасці, кемлівасць, знаходлівасць; выхоўваць пачуццё калектывізму;

Абсталяванне: шапка і вяроўка для мядзведзя, шапка важака, бубен.

Апісанне гульні:

Выбіраецца мядзведзь (мішка), вajak, музыка. Узяўшыся за рукі, дзеці ўтвараюць паўмесячык. Вajak прыводзіць мядзведзя ў памяшканне і вядзе яго да дзяцей. Побач стаіць музыка з бубнам. Вajak прамаўляе: — Мішка, павесялі народ! Пака жы нам, як жанчыны хлеб месяц.

Мішка паказвае. Дзеці паўтараюць усе яго рухі.

— Пакажы, як яны ідуць на поле працаваць?

Мішка ледзь ідзе, спыняецца, слухае, углядаецца ў неба, нюхае (дзеці робяць тое самае).

— Ну-ка, мішка, пакажы, як яны ідуць з поля дадому.

Мішка ідзе хутка, нават падбегам.

— Пакажы, як мужык дровы коле. Як касіць і г.д.

Вajak прамаўляе:

— Дзякуй, мішка, павесяліў народ. Пайшлі.

Хоча вывесці мядзведзя, але той не ідзе, упіраецца.

— Дзеці, мішка вельмі любіць вясёлыя народныя гульні.

Мядзведзь і вajak становяцца ў круг, вызначыўшы новага важака і мядзведзя. Кожны вajak і мядзведзь уносяць новыя элементы ў гульню. Для таго каб дзеці развівалі творчую фантазію, можна прапанаваць ім загадзя размер-кавацца па парах і падрыхтаваць новыя дзеянні.

### Гульня «ЖУРАВЕЛЬ»

Узрост: 5-6 гадоу.

Задачы: практыкаваць ва ўменні трымаць раўнавагу; развіваць спрыт, увагу; выхоўваць хуткасць рэакцыі.

Абсталяванне: «масток» (даўжыня 2—3 м), шапка жураўля.

Апісанне гульні:

Сярод удзельнікаў гульні выбіраецца журавель (хлопчык) ці жураўка (дзяўчынка). Дзеці па парах (пажадана, каб у пары былі хлопчык і дзяўчынка) становяцца паўмесяцам. Узяўшыся за рукі, яны падымаюць то правую, то левую нагу (імітуюць рухі жураўля). Журавель на некаторай адлегласці (3—4 м) важна ходзіць па «балоце».

Дзеці гавораць спакойна:

Як павадзіўся журавель

Да нашых канпель.

Такі-такі чубаты,

Такі-такі насаты!

Потым усе моцна прамаўляюць: «Хапай, журавель!», і першая пара хутка бяжыць па масточку цераз «балота». Журавель павінен дакрануцца рукой да дзяўчынкі, а калі жураўка — то да хлопчыка. Калі жураўлю пашанцуе, на яго месцы застаецца той, хто застаўся без пары.

Гульня працягваецца.

Перад гульнёй пазначаецца «балота» і «масток» (даўжынёй 2—3 м).

### Гульня «ПРЭЛА-ГАРЭЛА»

Узрост: 4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

Задачы: развіваць хуткасць рэакцыі, кемлівасць, спрыт, умение дзейнічаць па сігнале.

Матэрыял: цацкі.

Апісанне гульні: Да пачатку гульні выхавальнік у розных месцах пляцоўкі хавае цацкі. Дзеці становяцца ў круг і гавораць наступныя словы:

Прэла-гарэла,

За мора ляцела,

А як прыляцела,

Дзе-небудзь села.

Хто першы знойдзе,

Той сабе возьме.

Пасля гэтага яны разбягаюцца па пляцоўцы і шукаюць схаваныя цацкі.

Правілы гульні: дзеці не павінны бачыць, куды выхавальнік хавае цацкі; пераможцам лічыцца той, хто болып іх знойдзе.

### Гульня «ЗАМАРОЖАНЫЯ»

Узрост: 4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

Задачы: удасканалваць навыкі бегу пры змяненні тэмпу і напрамку; выхоўваць смеласць, сумленнасць.

Абсталяванне: не патрэбна.

Апісанне гульні:

Дзеці выбіраюць Дзеда Мароза па лічыльцы:

Дзед Мароз, Дзед Мароз

Бабу снежную прынёс.

Баба, баба, снегавуха,

Не хапай мяне за вуха!

І разбягаюцца па пляцоўцы. Дзед Мароз бяжыць за імі і імкнецца дакрануцца да каго-небудзь рукой, замарозіць. Замарожаны павінен спыніцца і расставіць рукі ў бакі. Гульня заканчваецца, калі будуць замарожаны ўсе дзеці. Затым выбіраюць новага Дзеда Мароза і пачынаюць гульні спачатку.

Правілы гульні: замарожанае дзіця павінна расставіць рукі ў бакі і не рухацца.

### Гульня «ЗАІНЬКА»

Узрост: 4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

Задачы: развіваць увагу, спрыт, каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі.

Абсталяванне: шапачка зайца.

Апісанне гульні: Дзеці бяруцца за рукі і ўтвараюць круг. У сярэдзіне — заінька. Усе спяваюць:

Заінька бялюсенькі,  
Заінька шарусенькі!

Праскачы ў дзірачку  
Ды не пабі спіначку!

На гэтыя словы зайчык імкнецца выскачыць з круга, але дзеці не пускаюць: хутка прысядаюць, як толькі ён набліжаецца да каго-небудзь з іх.

Пасля гэтага дзеці спяваюць далей:

Заінька, павярніся,  
Шэранькі, павярніся!

Тупні ножкай, паскачы  
Ды ў далоні запляшчы!

Пры заканчэнні песні ўсе павінны запляскаць у далоні. Гэтым момантам карыстаецца зайка: ён дакранаецца да каго-небудзь з дзяцей і хутка становіцца на яго месца.

Той, хто застаўся без месца, павінен выконваць ролю заінькі.

Правілы гульні: пры набліжэнні заінькі ігракі павінны хутка ўзяцца за рукі; калі яны не паспеюць зрабіць гэтага, той, да каго дакрануўся зайчык, займае яго месца.

### Гульня «ГАРЛАЧЫК»

Узрост: 4-5 гадоу, 5-6 гадоу.

Задачы: практыкаваць ва ўменні хутка бегаць, дзейнічаць па сігнале, арыентавацца ў наваколлі; развіваць увагу.

Матэрыял: медальёны-гарлачыкі, капялюш.

Апісанне гульні: Дзеці сядзяць у крузе на кукішках — гэта гарлачыкі. Па крузе ходзіць пакупнік. Спыніўшыся каля каго-небудзь, ён пытаецца:

Колькі каштуе гарлачык?

Дзіця адказвае:

За гарлачык гэты

Дай нам зусім крышку:

Каб ніколі не хварэць,

Маннай кашы лыжку.

Пасля гэтых слоў дзіця-гарлачык паднімаецца на ногі і бяжыць па крузе ў адным напрамку, а пакупнік — насустрач яму. Кожны імкнецца заняць свабоднае месца. Той, хто спазняецца, становіцца пакупніком.

Правілы гульні: дзеці павінны бегчы па крузе ў розных напрамках пасля слоў «...маннай кашы лыжку», кожны з іх імкнецца заняць свабоднае месца.

## **Гульня «ФАРБЫ»**

Узрост: 5-6 гадоу.

Задачы: практыкаваць ва ўменні бегаць з ухіленнем і лоўляй; развіваць памяць, кемлівасць.

Матэрыял: фарбы рознакаляровыя (напрыклад, з паперы) на кожнага ўдзельніка; адзенне для гаспадара і Несцеркі; абруч (дом для фарбы).

Правілы гульні: дзіця-фарба павінна бегчы ў загадзя абазначанае месца; злоўленая фарба наступны раз у гульні ўдзел не прымае.

Апісанне гульні:

Дзеці выбіраюць гаспадара фарбаў і адгадчыка Несцерку. Усе астатнія — фарбы.

Несцерка адыходзіць убок, а гаспадар і фарбы ціхенька згаворваюцца, хто які колер будзе мець. Назву фарбам можа даваць гаспадар або кожная сама выбірае сабе які-небудзь колер. Гаспадар павінен добра запомніць, які колер мае тая ці іншая фарба.

Калі колеры размеркаваны, фарбы і гаспадар прысядаюць на кукішкі і робяць выгляд, што засынаюць. Тут да іх прыходзіць Несцерка, тупае некалькі разоў нагой і гаворыць:

—Стук-стук!

Гаспадар прачынаецца і пытаецца:

—Хто тут?

—Несцерка!

—Чаго прыйшоў?

—Па фарбу!

—Па якую?

Несцерка называе які-небудзь колер, напрыклад:

—Па сінюю!

Калі такога колеру сярод фарбаў няма, гаспадар гаворыць:

—Такой фарбы ў нас няма!

А ўсе «фарбы» пляскаюць у ладкі і прыгаворваюць:

Пайдзі за сіненькі лясок,

Знайдзі сіні чаботок.

Панасі, панасі

І нам прынясі!

Пасля гэтых слоў Несцерка адыходзіць убок, потым вяртаецца і працягвае з гаспадаром гутарку:

—Стук-стук!

—Хто там?

—Несцерка!

—Чаго прыйшоў?

—Па фарбу!

—Па якую?

—Па белую!

Калі белая фарба ёсць, гаспадар яму гаворыць:

— Ёсць белая фарба, бяры яе! Фарба ўцякае, а Несцерка яе ловіць.

### **Першая малодшая група**

#### **Лясь, лясь, уцякай!**

Мэта: удасканалваць навыкі бегу, мяняючы тэмп і напрамак.

Развіваць спрыт, хуткасць.

Апісанне гульні: дзеці ходзяць па пляцоўцы, збіраюць кветкі, плятуць вянкi. Некалькі дзяцей выконваюць ролю конікаў, яны стаяць у баку на некаторай адлегласці ад дзяцей. На словы:

Лясь, лясь, уцякай!

Цябе коні стопчуць.

А я коней не баюся

Па дарозе пракачуся.

дзеці ўцякаюць, конікі скачуць на палачцы і імкнуцца дагнаць іх.

Пры паўторы гульні дзеці і конікі мяняюцца ролямі.

Правілы гульні: уцякаць патрэбна толькі пасля слова «пакачуся», ігрок, якога дагоніць конік, часова выбывае з гульні.



### Другая малодшая група

#### грушка

Гэта: ўдасканалваць навыкі бегу з выкрутамі, уменне хутка рыентавацца ў наваколле.

лісанне гульні: дзеці ўтвараюць круг, у сярэдзіне якога знаходзіцца зяўчынка ці хлопчык. Гэта і ёсць «грушка». Дзеці ідуць у карагодзе акол грушкі і спяваюць:

Ы пасадзім грушку усе, усе,

Іхай наша грушка расце, расце.

ырасці ты, грушка, вось такой вышыні,

аспусціся, грушка, вось такой шырыні!

асці, расці, грушка, ды у добры час.

Іаленькая (імя) паскачы для нас.

ўжо наша грушка распусцілася,

наша (імя) зажурылася.

мы тую грушку весяліць будзем.

ад нашай грушкі уцякаць будзем.

правілы гульні: на апошнія два словы дзеці разбягаюцца, а “грушка” овіць. Дзеці павінны выконваць танцавальныя рухі па зместу песні.

#### Вожык і мышы

Мэта: развіваць слухавую увагу, пачуццё мовы, уменне карыстацца рознай сілай голасу, цікавасць да беларускай спадчыны.

Апісанне гульні: па лічыцы выбіраюцца “вожык” і “мышы” (2-3). Астатнія дзеці становяцца ў кола і ідуць управа, а “вожык” ідзе ўлева. “Мышы” знаходзяцца па-за колам. Дзеці прыгаворваюць:

Бяжыць вожык – тупу-туп!

Сам калючы, востры зуб!

Вожык, вожык, ты куды?

Ад якой бяжыш бяды?

Спыняюцца. Прагаворваюць цішэй:

Вожык ножкамі туп-туп!

Вожык вочкамі луп-луп!

Навакол пануе ціш,

Вожык чуе ў лісці мыш.

“Вожык” ходзіць у коле, прыслухоўваецца. Дзеці гучна кажуць:

Бяжы, бяжы, вожык!

Не шкадуі ты ножак!

Ты лаві сабе мышэй,

Не чапай другіх дзяцей!

Правілы гульні: вымавіўшы апошнія словы, дзеці падымаюць у двух месцах рукі, утвараючы “вароты”. Вожык выбягае праз іх, пры гэтым стараецца злавіць каго-небудзь з “мышэй”. Тыя бегаюць дзе хочуць, пралазяць пад рукамі дзяцей. “Вожык” можа трапіць у кола толькі праз “вароты”.

### Адгадай, чый галасок

Мэта: развіваць увагу на слых, памяць.

Апісанне гульні: дзеці ўтвараюць круг. Адзін з ігракоў становіцца пасярэдзіне яго і закрывае вочы. Дзеці гавораць:

Сталі ў круг, і – раз! два! тры!

Павярнуліся, сябры!

На апошнія словы ўсе паварочваюцца вакол сябе і спяваюць:  
А як скажам — скок, скок, скок...

Словы «скок, скок, скок» — спявае ці гаворыць той, каму загадзя прапанаваў выхавальнік.

Адгадай, чый галасок?

Гэтыя словы спяваюць усе дзеці.

Дзіця, што стаіць у цэнтры з закрытымі вачамі, павінна адгадаць, хто праспяваў словы «скок, скок, скок», Той, каго пазналі, ідзе на сярэдзіну круга.

Правілы гульні: дзіця не мае права адкрываць вочы да таго часу, пакуль не закончыць.

### Сярэдняя група

#### Што робіш?

Мэта: развіваць памяць, кемлівасць, увагу. Выпрацоўваць каардынацыю рухаў.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць гаспадыню і, стаўшы ў круг, рысуюць вакол сябе кружкі. Гаспадыня абыходзіць ігракоў, задае кожнаму работу, напрыклад пячы хлеб, варыць абед, пілаваць дровы, касіць сена і г.д. Дзеці пастукваюць палачкай па свайму кружку і ўвесь час гавораць, якую работу яны выконваюць. Даўшы кожнаму заданне, гаспадыня становіцца ў сярэдзіне круга і гаворыць:

- А цяпер будзем усе забіваць цвікі!

Праз некаторы час яна загадвае ім пілаваць, затым стругаць і г. д. Дзеці абавязаны выконваць усё, што загадвае гаспадыня. Даўшы некалькі заданняў, гаспадыня паказвае прутком на аднаго з ігракоў і нечакана пытаецца: «Што робіш?».

Ігрок павінен адразу ж назваць работу, якую яму даручылі ў пачатку гульні, пасля чаго гаспадыня дае ўсім новыя заданні. Перамагае той, хто ні разу не памыліўся.

Правілы гульні: на пытанне: «Што робіш?» - ігрок павінен назваць работу, якую яму даручылі ў пачатку гульні. Калі ігрок памыліўся, ён павінен адгадаць загадку, якую яму загадваюць.

## **Шэры кот**

**Мэта:** удасканалваць навыкі хадзьбы і бегу ў калоне. Выхоўваць смеласць, спрыт, хуткасць рэакцыі.

**Апісанне гульні:** дзеці выбіраюць ката па лічылцы:

Раз, два, тры, чатыры

Ката грамаце вучылі:

Не чытаць, не пісаць,

А за мышкамі скакаць.

Мышы становяцца за Котом у калону. Калона рухаецца па пляцоўцы. Паміж Котом і мышамі ідзе размова:

— Ёсць мышы ў стозе?

— Ёсць!

— Баяцца ката?

— Не!

— А я, катафей, разганю ўсіх мышэй!

Мышы разбягаюцца, кот іх ловіць.

**Правілы гульні:** дзеці павінны знаходзіцца ў калоне да слоў:

«...разганю ўсіх мышэй» і вымаўляць тэкст павінны дакладна, зразумела.

## **Браднік**

**Мэта:** развіваць уменне хутка арыентавацца ў навакольных абставінах, удасканалваць навыкі легкага бегу. Выхоўваць смеласць, вытрымку.

**Апісанне гульні:** па лічылцы выбіраюць рыбака і завязваюць яму вочы хусцінкай. Усе астатнія дзеці - рыбка. Пляскаючы ў ладкі, дзеці-рыбка перамяшчаюцца (ходзяць, бегаюць вакол рыбака). Рыбак стараецца каго-небудзь зловіць. Калі на шляху рыбака сустракаецца якая-небудзь перашкода (сцяна, лаўка, крэсла і інш.), дзеці гавораць рыбаку:

«Глыбока!» Калі рыбак адыдзе ад перашкоды, дзеці гавораць:

«Мелка!» Калі рыбак зловіць каго-небудзь, ён павінен адгадаць па

голосу, каго зловіў. На пытанне рыбака: «Хто ты?» злоўлены адказвае:

«Я - акунь». Калі не адгадаў, дзеці яму крычаць: «Жабу зловіў!» Рыбак адпускае злоўленага і зноў пачынае лавіць.

Правілы гульні: ігракі павінны ўвесь час перамяшчацца па пляцоўцы і абыходзіць рыбака. Калі рыбак па голасу не адгадаў, каго з дзяцей-рыбак ён зловіў, сам становіцца рыбай, а непазнаны ігрок — рыбаком.

### Хворы верабей

Мэта: фарміраваць навыкі спрытнага бегу, уменне дзейнічаць па сігналу, выходзіць адмоўныя адносіны да несумленных учынкаў.

Апісанне гульні: дзеці бяруць сабе назвы птушак — верабей, сава, сініца, кулік і г. д. Дзіця, якое імітуе вераб'я, кладзецца і робіць выгляд, што хворае. Каля вераб'я ўвіхаецца сава. Да савы падыходзіць сініца і пытаецца:

- Ці дома верабей?
- Дома.
- Што ён робіць?
- Хворы ляжыць.
- Што яму баліць?
- Плечыкі.
- Схадзі, сава, у агарод, сарві траўкі-грэчкі, папар яму плечкі.

- Парыла, сінічка, парыла сястрычка. Яго пара не бярэ, толькі чкі прыдае.

Сінічка адыходзіць, а да савы падыходзяць усе птушкі і пытаюцца:

- Ці дома верабей?
- Дома.
- Што ён робіць?
- Па двары шнарыць, крошкі збірае, дадому не ідзе, каноплі крадзе.

Пачуўшы гэтыя словы, верабей уцякае, а дзеці гоняцца за ім, стараючыся злавіць вераб'я.

Правілы гульні: дзіця-верабей можа схвацца толькі ў доме савы.

### Сляпы музыкант

Мэта: развіваць увагу на слых, памяць, мысленне, фантазію.

Апісанне гульні: усе дзеці становяцца ў круг. Аднаму з іх завязваюць вочы і даюць у рукі палачку. Гэта – сляпы музыкант. Ён дакранаецца палачкай да каго-небудзь з дзяцей. Дзіця, да якога музыкант дакрануўся палачкай, падае голас: пішчыць, гудзе, імкнецца змяніць голас каб сляпы музыкант не здагадаўся, хто гэта. Калі музыкант адгадае, хто падаў голас, той ідзе на сярэдзіну круга, і гульня працягваецца з новым музыкантам.

Правілы гульні: калі дзіця-музыкант тры разы не пазнае, хто падаваў голас, ён выбывае з гульні.

### Нос, нос, нос, лоб

Мэта: развіваць хуткасць рэакцыі, увагу.

Апісанне гульні: ігракі ўтвараюць круг, пасярэдзіне вядучы. Ён кажа: «Нос, нос, нос, лоб». На тры першых словы вядучы трымаецца за нос, а пры чацвёртым замест ілба ён дакранаецца рукой да другой часткі галавы. Ігракі павінны рабіць усё, як гаворыць, а не як робіць вядучы, і не даць сябе зблытаць. Хто памыліўся – выбывае з гульні.

Правілы гульні: дзеці павінны дакранацца рукой да той часткі цела, якую пазывае вядучы.

### Чараўнік

Мэта: практыкаваць ва ўменні імітаваць дзеянні дарослых, развіваць узгодненасць рухаў, памяць.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць чараўніка. Ён садзіцца і чакае дзяцей, якія, адышоўшы ўбок, дамаўляюцца, што будуць рабіць, напрыклад, збіраць ягады, купацца ў рацэ і інш.

Потым яны ідуць да чараўніка і гавораць:

- Добры дзень, чараўнік!

Чараўнік адказвае:

- Добры дзень, мілыя дзеткі! Дзе вы былі?

Дзеці адказваюць:

- У лесе! – і пачынаюць паказваць тое, што яны дамовіліся рабіць.

Дзеці паказваюць, а чараўнік павінен адгадаць. Калі адгадае, дзеці ад яго ўцякаюць, а ён ловіць іх. Каго зловіць, той становіцца чараўніком, а ранейшы чараўнік ідзе да дзяцей. Гульня пачынаецца спачатку.

Правілы гульні: рухі ўсіх дзяцей павінны мець аднолькавы характар; чараўнік мае права лавіць дзяцей толькі на адзначаным месцы.

### У жмуркі

Мэта: практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольным, развіваць вынослівасць,

Апісанне гульні: Кат завязваюць хустачкай вочы.

- Кот, кот! На чым стаіш? - На дубе!

- За што трымаешся? - За сук!

- Што на суку - Вуллі!

- Што ў вуллях? - Пчолы!

- Што ў пчол? - Мёд!

- Каму мёд? - Мне ды сыну майму!

- А нам што? - Гліны на лапаце!

Пасля гэтых слоў дзеці спяваюць:

Ну, кот Апанас, лаві тры гады нас!

Лаві нас хутчэй, не развязвай вачэй!

Пасля гэтых слоў дзеці разбягаюцца ў розныя бакі. А кот Апанас пачынае лавіць дзяцей. Расставіць ён рукі і ходзіць туды і сюды. А ўсе іншыя бегаюць вакол ката, то дакрануцца да яго пальцам, то тузануць за адзенне. Толькі кот хоча схопіць каго-небудзь, а ўжо ўсе адбеглі ці схаваліся ў яго за спіной. Ды яшчэ ўсяляк дражняць ката. Да таго часу бегае кот, пакуль не схопіць каго-небудзь, хто не паспеў выкруціцца, Каго кот схопіў, той і замяняе яго – становіцца катом.

Правілы гульні: да каго дзіця-кот дакранецца рукой, лічыцца злоўленым.

### **Агароднік**

**Мэта:** удасканальваць навыкі хадзьбы па кругу, бег, змяняючы тэмп і напрамак. Развіваць увагу.

**Апісанне гульні:** кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь гароднінай: рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай і г.д. і становяцца ў круг. Адзін з дзяцей выбіраецца агароднікам. Ён выходзіць на сярэдзіну круга і стукае палкай аб зямлю. У яго пытаюцца:

- Хто там
- Агароднік!
- За чым прыйшоў?
- За рэпай!

Пасля такога адказу ўсе вядуць карагод і спяваюць:

Зверху рэпа зялёная,  
У сярэдзіне тоўстая,  
К канцу вострая.  
Хавае хвост пад сябе.  
Хто да яе ні падыдзе,  
Усялякі за віхор возьме.

Агароднік павінен адгадаць, хто з дзяцей назваў сябе рэпай.

Калі ён адгадае правільна, рэпа ўцякае, інакш агароднік зловіць яе і павядзе ў свой агарод.

**Правілы гульні:** агароднік не павінен ведаць, якое дзіця названа рэпай, адгадваюць дзіця-рэпу ён можа тры разы, калі не адгадае, агародніка мяняюць.

### **Вузельчык**

**Мэта:** развіваць узгодненасць рухаў. Выхоўваць пачуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору.

**Апісанне гульні:** два ўдзельнікі гульні трымаюць ў руках паясы, утвараючы вароты ў выглядзе вялікага іголкавага вушка. Астатнія удзельнікі становяцца ў рад, бяруцца за рукі і, рухаючыся ўздоўж пляцоўкі, спяваюць:

Іголка — шнырала.  
Увесь свет прыбрала,  
Прыбрала, абшыла,  
Сама голая хадзіла.  
Тонкая ды доўгая,  
Аднавухая ды вострая.  
А я тычу — натычу:  
У носік стальны  
Хвосцік ільняны!

Дзеці праходзяць у вароты, імітуючы нітку, якую зацягваюць у іголку. Апошні ў радзе «зацягвае вузельчык» — паясамі скручвае дзяцей, якія ўтвараюць вароты, і вядзе іх за сабой, прыгаворваючы:

Хвосцік ніцяны  
Цягну за сабой.  
Праз палатно ён праходзіць,  
Канец сабе знаходзіць...

**Правілы гульні:** дзеці, якія ўтвараюць вароты, павінны стаяць адзін ад аднаго на адлегласці нацягнутага паміж імі пояса (1 м); апошні ў радзе ігрок, які зацягнуў вузельчык, не павінен хутка рухацца, каб не паваліць «зацягнутых» паясамі дзяцей.

## **Мароз**

**Мэта:** садзейнічае развіццю хуткасці, спрытнасці.

**Месца правядзення:** пляцоўка, зала.

**Апісанне гульні:** Гуляючыя з дапамогай лічылкі выбіраюць “Мароза” і разбягаюцца па пляцоўцы.

“Мароз” бяжыць за імі і стараецца дакрануцца да каго-небудзь. Той, да каго ён дакрануўся, лічыцца “замарожаным”, таму павінен спыніцца і развесці рукі ў бакі.

Іншыя гуляючыя могуць “размарозіць” яго, пляснуўшы рукой па плячы. Перамагае “Мароз”, які здолее “замарозіць” большую колькасць гульцоў.

Пасля кожных двух-трох хвілін выбіраецца новы “Мароз”.

Лічылка

Ты халодны,

Ты марозны,

Ты ў кажусе,

Ты ў латусе,

А ў цябе чырвоны нос,

Гэта ты – дзед Мароз!

## **Схавай рукі!**

**Мэта:** развіваць спрыт, хуткасць, рэакцыі, увагу, назіральнасць.

Выхоўваць смеласць.

**Апісанне гульні:** тыя, што гуляюць, бяруць доўгую вярхоўку, завязваюць яе канцы і становяцца ў круг, трымаючыся рукамі за вярхоўку. Адзін з ігракоў – водзячы становіцца ў круг і стараецца хутка стукнуць каго-небудзь па руках. Кожны з ігракоў імкнецца заўважыць намер водзячага і спяшаецца адразу ж прыняць свае рукі з вярхоўкі.

**Правілы гульні:** водзячы павінен увесь час рабіць падманныя рухі, каб дзеці не здагадаліся, у якім напрамку ён будзе бегчы па кругу.

## **Свабоднае месца**

**Мэта:** развіваць хуткасць бегу, спрыт, вынослівасць.

**Апісанне гульні:** дзеці становяцца ў круг шчыльна адзін каля аднаго.

Водзячы выклікае двух дзяцей, якія стаяць побач, яны робяць крок назад і становяцца спіной адзін да аднаго. Па сігналу: «Раз - два - тры - бяжы!» дзеці бягуць у розныя бакі па кругу, стараючыся хутчэй дабежчы да свайго месца. Той, хто хутчэй дабеж да свайго месца і заняў яго, лічыцца пераможцам. Затым водзячы выклікае двух іншых ігракоў і г.д.

**Правілы гульні:** бегчы дазваляецца толькі са знешняга боку круга. У час бегу нельга хапаць рукамі дзяцей

### Дзядуля-ражок

Задача: удасканальваць навыкі хуткага бегу, выховуваць смеласць, сумленнасць.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць важака і называюць яго «дзядуля-ражок». Ён жыве ў доме, які абазначаны для яго ў баку ад пляцоўкі. Усе іншыя дзеці дзеляцца на дзве групы. Трэба, каб у групе была роўная колькасць ігракоў. Адна група размяшчаецца справа ад дома дзядулі-ражка, крокаў за дваццаць, другая — злева, на той жа адлегласці. Гэта іх дамы. Кожная група чым-небудзь адзначае свой дом. Месца паміж гэтымі двума дамамі называецца полем. Дзеці размяшчаюцца ў сваіх дамах, і пачынаецца гульня. Дзядуля-ражок зірне направа, зірне налева і крыкне:

- Хто мяне баіцца?

А ўсе дзеці яму ў адказ:

- Ніхто!

Пасля адказу яны перабягаюць са свайго дома ў другі цераз поле. Бягуць і задзірыста падражніваюць важака:

- Дзядуля-ражок,

З'еў чужы піражок!

Дзядуля-ражок выскаквае са свайго дома і ловіць дзяцей, што перабягаюць. Трэба старацца выкруціцца ад дзядулі-ражка, не паддацца яму!

Першы, каго дзядуля-ражок схапіць, становіцца яго памочнікам і разам з ім ловіць іншых. Калі яны зловяць яшчэ аднаго, той ловіць астатніх разам з імі. Так працягваецца да таго часу, пакуль усе не будуць злоўлены.

Правілы гульні: дзеці могуць забягаць у свой дом, каб адпачыць, але заставацца там доўга нельга.

### Млын

Мэта: развіваць сілу, спрыт, вынослівасць. Выхоўваць пачуццё калектывізму.

Апісанне гульні: дзеці ўтвараюць круг. На сярэдзіну яго выходзяць тры пары. Яны становяцца адзін да аднаго спіной і моцна счэплваюць рукі, сагнутыя ў локцях. Дзеці, што стаяць у крузе, павольна рухаюцца ў правы бок і спяваюць:

Млынарня на горцы

Крыламі махае,

Крыламі махае,

Зерне працірае.

Сама не глытае,

Другі хлеб выпякае.

У час спеваў дзеці, што знаходзяцца ў сярэдзіне круга, імітуюць колы млына: адзін нахіляецца, другі ў гэты час абпіраецца на спіну таварыша і падымае ногі. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль адна з пар не спыніцца.

Правілы гульні: у сярэдзіну круга павінны выйсці дзеці аднолькавай фізічнай падрыхтоўкі.



### **Вартаўнік**

Мэта: развіваць хуткасць рэакцыі, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах, смеласць, спрыт.

Апісанне гульні: выбраны па лічыльцы вартаўнік падыходзіць да аднаго з дзяцей, якія стаяць свабодна па ўсёй пляцоўцы. Дзіця адразу ж прысядае на кукішкі, а вартаўнік кладзе яму руку на галаву — ахоўвае яго. Другой рукой ён імкнецца запляміць дзяцей, якія бегаюць па пляцоўцы і стараюцца дакрануцца да таго, хто сядзіць па кукішках.

Правілы гульні: вартаўнік павінен пляміць дзяцей не адымаючы адной рукі з галавы дзіцяці, што сядзіць. Новым вартаўніком становіцца той, хто запляміць дзіця, якое сядзіць.

### **Старэйшая група**

#### **Гусі - лебедзі**

Мэта: развіваць у дзяцей дыялагічную мову, уменне дзейнічаць па слоўным сігнале, спалучаць словы з дзеяннямі.

Апісанне гульні: выхавальнік прапануе пагуляць у гульнію.

Вы, дзеці, будзеце гусямі, а я - вашай гаспадыняй. Вы пасвіцеся вось тут на траўцы (паказвае месца), а ў тым вугле будзе логава ваўка.

З дапамогай лічылькі дзеці выбіраюць “ваўка”. “Гусі” знаходзяцца ў адным канцы пакоя (пляцоўкі), “гаспадыня” – у другім, “воўк” – убаку.

Далей паміж “гаспадыняй” і “гусямі” адбываецца наступны дыялог:

Гусі,гусі... – Га-га-га!

Есці хочаце? – Ага!

Дык ляціце... – Го-го-го...

Воўк зубаты за гарой.

Гусі,гусі! – Го-го-го.

Вы не бойцеся яго!

Першай гуска паляцела,

Потым - гусяняты.

І гусак падняўся смела,

Следам – воўк зубаты.

“Гусі” бягуць да “гаспадыні”. “Воўк” стараецца іх злавіць. Злавіўшы аднаго, ён вядзе яго у сваё логава. Калі “воўк” нікога не зловіць,

“гаспадыня” гаворыць:

Скочыў шэры на дарогу,

Толькі не злавіў нікога! (Гульня паўтараецца.)

## **Золата**

**Мэта:** развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт, вытрымку, назіральнасць.

**Апісанне гульні:** дзеці садзяцца ў рад. Адно дзіця – водзячы. Ён дзеліць золата, непрыкметна хаваючы яго ў руках каго-небудзь з дзяцей. Потым водзячы адыходзіць на 3-4 крокі і крычыць: «Золата, да мяне!».

Той, у каго схавана золата, павінен усахпіцца і бегчы да водзячага. Алс ўсе ўважліва сочаць адзін за адным і імкнуцца затрымаць іграка з золатам. Калі іграку не ўдаецца выскачыць з рада, гульня пачынаецца спачатку, кожны застаецца на сваім месцы. Калі ж іграку з золатам удаецца вырвацца, ён становіцца вядучым, а вядучы займае яго месца. Гульня працягваецца.

**Правілы гульні:** дзеці не павінны падаваць выгляду, што золата ў іх няма.

## **Міхасік**

**Мэта:** садзейнічаць развіццю хуткасці, спрытнасці.

**Інвентар:** абручы або кольца дыяметрам да 50 см.

**Месца правядзення:** зала, пляцоўка.

**Апісанне гульні:** для правядзення гульні патрэбна мець некалькі кольцаў дыяметрам да 50 см., але іх павінна быць на адно менш, чым гульцоў.

Кольцы (або абручы) раскладваюцца па крузе, вакол іх становяцца гульцы. Адзін з гуляючых гаворыць такія словы:

Ты, Міхаська, не зявай, не зявай!

Лапаточки абувай, абувай!

Правілы гульні: гучыць беларуская народная мелодыя, гульцы танцуючы рухаюцца па крузе. Як толькі музыка заканчваецца, усе спыняюцца і стараюцца як мага хутчэй “абуць лапці” – заняць свабоднае месца у адным з кольцаў. Гулец, які застаўся без “лапцяў”, выбывае з гульні.

Пасля гэтага забіраецца яшчэ адзін абруч, і гульня працягваецца да той пары, пакуль у крузе не застанецца адзін гулец. Ён лічыцца пераможцам.

### Вартаўнік

Мэта: развіваць хуткасць рэакцыі, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах, смеласць, спрыт.

Апісанне гульні: выбраны па лічыльцы вартаўнік падыходзіць да аднаго з дзяцей, якія стаяць свабодна па ўсёй пляцоўцы. Дзіця адразу ж прысядае на кукішкі, а вартаўнік кладзе яму руку на галаву — ахоўвае яго. Другой рукой ён імкнецца запляміць дзяцей, якія бегаюць па пляцоўцы і стараюцца дакрануцца да таго, хто сядзіць па кукішках.

Правілы гульні: вартаўнік павінен пляміць дзяцей не адымаючы адной рукі з галавы дзіцяці, што сядзіць. Новым вартаўніком становіцца той, хто запляміць дзіця, якое сядзіць.

### Шчупак

Мэта: удасканаліваць навыкі руху калонай, мяняючы тэмп і напрамак. Развіваць спрыт, увагу, пачуццё прасторы.

Апісанне гульні: дзеці лічацца і выбіраюць шчупака і матку. Шчупак адыходзіць убок, а ўсе становяцца за маткай і моцна трымаюцца за яе і адзін за аднаго. Шчупак кідаецца то ў адзін, то ў другі бок і імкнецца схапіць самага апошняга ў калоне. Тыя доўгім хвостом стараюцца ўвільнуць ад шчупака. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль не будуць схоплены ўсе, хто стаяў за маткаю.

Правілы гульні: ігрок лічыцца злоўленым, калі шчупак дакранецца да яго рукой; пры паўтарэнні гульні на ролю шчупака і маці назначаюць дзяцей з сярэдзіны калоны.

### Іванка і Марылька

Задачы: развіваць узгодненасць рухаў, выхоўваць пачуццё калектывізму. Апісанне гульні: з ліку тых, хто гуляе, выбіраюць дзяўчынку Марыльку. Яна з хустачкай у руцэ становіцца ў сярэдзіну круга. Дзеці, узяўшыся за рукі, ідуць па кругу і спяваюць:

А дзе той Іванка, (3 разы)

Што ўстае спазаранку.

Ён спрытны, працавіты

Танцуе, пая і ў вучобе не адстае.

Іванка, выбежы, свой спрыт пакажы.

Дзяўчынка Марылька ходзіць па кругу, шукае Іванку. Пасля таго як дзеці закончылі спяваць, яна спыняецца каля хлопчыка і запрашае Яго выйсці ў круг. Хлопчык Іванка са словамі «гоп-гоп-гоп» выбягае на сярэдзіну круга прыгаворваючы:

Як тупну нагой, да прытупну другой (тупае нагамі)

Кругом пакружуся (кружыцца)

Усім людзям пакажуся (выконвае танцавальныя рухі).

Марылька танцуе вакол Іванкі і махае хустачкай. Дзеці дружна пляскаюць у далоні і прыгаворваюць:

Танцуй, танцуй, Іванка, хоць да ранку,

Толькі Марыльку з сабой забяры.

Іванка бярэ Марыльку за руку, вядзе яе на сваё месца ў крузе.

Затым выбіраецца другая дзяўчынка Марылька і гульня

працягваецца.

Правілы гульні: дзеці павінны выконваць танцавальныя рухі, узгадняючы іх са словамі песні.

### Каноплі

Задача: выпрацоўваць навыкі хуткага бегу, уменне адгадаць тактычныя прыёмы праціўніка, фарміраваць вытрымку.

Апісанне гульні: ігракі па дамоўленасці выбіраюць гаспадара, становяцца ў шарэнгу і бяруцца за рукі. Гаспадар ідзе ўздоўж шарэнгі, спыняецца каля аднаго з ігракоў і пачынае з ім дыялог:

- Прыходзь да мяпе каноплі палоць.
- Не хачу!
- А кашу есці?
- Хоць зараз!
- Ах ты, гультай! – і ў гэты жа час бяжыць у любы канец шарэнгі.

Адначасова і ігрок бяжыць у тым жа напрамку, але за спінамі ігракоў. Хто першы — гаспадар ці гультай – возьме за руку апошняга ў шарэнзе, той становіцца з ім побач, а ігрок, які застаўся, займае месца гаспадара.

Правілы гульні: пасля слоў «Ах ты, гультай!» гаспадар можа зрабіці некалькі падманлівых рухаў; пакуль гаспадар не пабяжыць, гультай не мае права кранацца з месца.

### Гаспадыня і кот

Мэта: практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, развіваць спрыт, вынослівасць.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць па лічыльцы маці, дачку і ката. Усе астатнія збаночкі.

Маці гаворыць:

- Вось там, каля бярозкі, будзе склеп. А вось тут – наш дом.

Ідзіце ўсе, збаночкі, у дом!

Збаночкі прыйшлі і спыніліся. Маці гаворыць:

- Дапамажы мне, дачушка, збаночкі ў склеп аднесці! Маці бярэ двух дзяцей за рукі, дачка таксама бярэ двух дзяцей за рукі, і ўсе ідуць ад дома да склепа – гэта яны збаночкі нясуць.

Так і ходзяць маці з дачкою, пакуль не перанясуць у склеп усе збаночкі. У склепе збаночкі стаяць або сядзяць на кукішках.

- Ну, дачка, - гаворыць маці, я на работу пайду, а ты дома сядзі ды наглядвай за катом, каб ён у склеп не залез, збаночкі не перакуліў.

Сказала і адышла ўбок. Дачцэ сумна адной сядзець, пайшла яна да сябровак. А кату толькі гэта і трэба. Азірнуўся ў адзін бок, у другі і пайшоў да склепа. Пачаў зба-ночкі перакульваць, кране лапкай і скажа:

- У гэтым - смятанка! У гэтым - малако! У гэтым - тварог! У гэтым - кіслае малако! У гэтым - масла!

Вярнуліся маці і дачка і пачалі лавіць ката. Ды дзе там - не даецца кот у рукі. Тады падымаюцца ўсе збаночкі і пачынаюць лавіць ката. Бегаюць ды прыгаворваюць:

- Не выкруцішся, кот! Пападзешся, кот!

- Давайце яго, свавольніка, сеткаю лавіць! — гаворыць маці.

Хутка ўсе за рукі ўзяліся — атрымалася сетка. Пачалі ката сеткаю лавіць. Ён туды, ён сюды – ды не змог на гэты раз уцячы: трапіў у сетку.

Пачаў прасіцца:

- Адпусціце мяне! Не буду перакульваць збаночкі! Стаў крут шырэйшы. Усе гавораць кату:

- Патанцуй, паскачы, тады адпусцім!

Кот танцуе. Усе бачаць: змарыўся кот. Разнялі сетку.

- Выходзь, кот. Выходзь ды памятай:

Першы раз даруецца,

Другі — забараняецца!

І разбегліся ўсе хто куды.

Правілы гульні: дзеці-збаночкі пачынаюць лавіць дзіця-ката толькі тады, калі іх аб гэтым просіць дзіця-маці; дзіця-кот лічыцца злоўленым, калі дзеці расшчэпяць рукі вакол яго.

### Свінка

Мэта: Практыкаваць у забіванні мяча ў цэль. Развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, дакладнасць рухаў.

Апісанне гульні: з ліку тых, хто гуляе, выбіраецца водзячы. У цэнтры нарысаванага круга выкопваецца яма-хлеў, побач з якім кладзецца мяч – свінка. Дзеці становяцца за лінію круга і прыгаворваюць:

- Куба-куба-кубака, гонім свінку да хляўка!

Пасля гэтых слоў водзячы палкай ці нагой адкідвае свінку як мага далей убок. Усе бягуць да свінкі, псракідваюць яе адзін аднаму нагамі і спрабуюць загнаць у хлявок. Водзячы перашкаджае ім і выкідвае свінку з круга. Калі дзецям удаецца закінуць свінку ў хлеў, выбіраецца новы водзячы, і гульня працягваецца.

Правілы гульні: дзеці не павінны кранаць мяч рукамі; водзячы не мае права выходзіць за межы круга.

## **Паляванне на лісаў**

**Мэта:** практыкаваць у хадзьбе і бегу па кругу, ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольным. Выхоўваць пачуццё калектывізму, узаемадапамогі.

**Апісанне гульні:** па дамоўленасці дзеці выбіраюць паляўнічага і пяць лісаў. Астатнія дзеці, узяўшыся за рукі, утвараюць чатыры маленькіх кругі. Гэтыя кругі раўнамерна размяшчаюцца па пляцоўцы. Кожны круг – гэта лісіная нара, дзе жыве адзін ліс. Сярод кругоў бегае ліс, у якога няма пары. За ім палюе паляўнічы. Як толькі ліс залазіць у якую-небудзь нару, то ліс, што ў ёй знаходзіцца, павінен адразу ж пакінуць яе і ўцякаць ад паляўнічага ў другую нару. Злоўлены ліс становіцца паляўнічым.

**Правілы гульні:** у кожнай нары павінен жыць толькі адзін ліс.

Паляўнічы не мае права лавіць ліса, які схаваўся ад яго ў крузе.

## **Вяроўка-змейка**

**Задача:** развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт і каардынацыю рухаў.

**Апісанне гульні:** на зямлі рысуюць вялікі круг, вакол якога садзяцца ўсе дзеці. За кругам ходзіць водзячы. Нечакана ён кідае на сярэдзіну круга вяроўку-змейку. Усе бягуць, імкнучыся як мага хутчэй стаць на яе. Каму месца не хопіць, выбывае з гульні.

**Правілы гульні:** нельга штурхаць іншых, імкнучыся стаць на вяроўку; водзячы, кідаючы змейку ў круг, паступова робіць яе карацейшай да таго часу, пакуль на яе зможа стаць толькі адзін удзельнік, які і становіцца водзячым.

## **Палатно**

**Мэта:** практыкаваць ва ўменні хадзіць па спіралі, узгадняючы свае рухі з рухамі дзяцей, якія ідуць побач; развіваць каардынацыю рухаў.

**Апісанне гульні:** дзеці, узяўшыся за рукі, утвараюць шарэнгу — гэта палатно. Першы ў шарэнзе называецца «маткай». Недалёка ад дзяцей стаіць кравец. Матка стаіць нерухома і паказвае дзецям, каб завіваліся вакол яе. Калі ўсе заўюцца, кравец забірае апошняга з ланцуга. Пасля гэтага ўсе развіваюцца, а матка пачынае лічыць, называючы кожнага пачаргова: «першае палатно», «другое палатно» і г.д. Не далічыўшыся апошняга палатна, яна пытаецца: «Дзе ж яшчэ адно палатно?» Ёй адказваюць: «Па ніткі пайшло!»

Такім чынам, гульня працягваецца да таго часу, пакуль кравец не забярэ і не схаве па аднаму ўсіх дзяцей, акрамя маткі. Пасля гэтага матка ідзе шукаць палатно, а калі знойдзе, загадвае краўцу пералавіць дзяцей яе палатна. Яны разбягаюцца, а кравец іх ловіць.

**Правілы гульні:** стоячы ў шарэнзе, пры закручванні і раскручванні вакол маткі, трэба моцна трымаць адзін аднаго за рукі; дзіця-кравец павінна непрыкметна забраць дзіця-палатно і схавць яго.

## **Кашка**

**Задача:** удасканалваць навыкі бегу па кругу. Развіваць увагу.

**Апісанне гульні:** дзеці выбіраюць вядучага «кашавара» і становяцца тварам у круг. Кашавар бяжыць за спінамі дзяцей і непрыкметна падкідвае да ног каго-небудзь «лыжку» (хустачку, шышку, каменьчык). Пасля гэтага бяжыць яшчэ круг і падштурхоўвае іграка, якому падкінута лыжка, гаворачы: «Кашку вары!». Ігрок становіцца ў сярэдзіну круга, дзе павінен знаходзіцца да канца гульні. Калі Ігрок заўважыць падкінутую яму лыжку, ён падымае яе і сам становіцца кашаварам. Па меры таго як дзеці ідуць варыць кашку, круг звужаецца. Гульня заканчваецца, калі ў крузе застанецца не больш як чатыры ігракі.

**Правілы гульні:** ігракі ў крузе павінны заўважыць падкінутую лыжку, толькі паваротам галавы. Сыходзіць з месца забараняецца.

## **Паляўнічыя і качкі**

**Задача:** развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт і каардынацыю рухаў.

**Апісанне гульні:** дзеці дзеляцца на дзве каманды з аднолькавай колькасцю ігракоў. Першая каманда – качкі, другая – паляўнічыя. Паляўнічыя робяць знешні вялікі круг і малююць яго. Качкі робяць унутраны меншы круг на адлегласці 2,5 – 3 м ад круга паляўнічых. Па сігналу паляўнічыя страляюць ў качак – стараюцца папасці ў іх мячом. Калі ўсе качкі будуць злоўлены, каманды мяняюцца месцамі.

**Правілы гульні:** паляўнічым і качкам нельга выходзіць з намалёванага круга. Той, у каго папалі мячом, выходзіць з гульні. Калі гуляюць некалькі каманд, выіграе тая каманда, якая хутчэй переловіць качак.

## **Рэшага**

**Задача:** развіваць хуткасць і дакладнасць рухаў. Выхоўваць смеласць, сумленнасць.

**Апісанне гульні:** дзеці становяцца ў адзін рад. Дзіця, якое стаіць спераду, бярэ ў рукі палку, а ўсе астатнія трымаюць адзін аднаго рукамі за пояс. Адзін з дзяцей – водзячы не становіцца ў рад, ён бярэ хустачку, скручвае ў трубочку і на адным яе канцы завязвае невялікі вузельчык. Зрабіўшы, такім чынам, лёгенькі скрутачак, ён павінен стукнуць ім па плячах апошняга іграка. Але той не чакае гэтага. Ён зрываецца з месца, бяжыць да першага ў радзе, бярэ ў яго палку і становіцца перад ім, г.зн. хаваецца за палкай. Калі гэта іграку зрабіць удаецца, водзячы падб'ягае да дзіцяці, якое стала апошнім, і імкнецца ўдарыць яго. Так гуляюць да той пары, пакуль не падойдзе чарга бегчы іграку, які ў пачатку гульні стаяў спераду з палкай у руках. Тады скрутачак перадаецца гэтаму іграку, і гульня працягваецца.

**Правілы гульні:** калі ігрок не паспее схаватца за палкай, і атрымлівае скрутачкам па плячах, ён павінен бегчы яшчэ раз вакол рада дзяцей.

## Конікі

Задача: удасканальваць навыкі скачкоў на дзвюх нагах, або адной назе; развіваць трываласць.

Апісанне гульні: у сярэдзіне пляцоўкі чэрціцца такі круг, каб у ім маглі свабодна размясціцца ўсе гуляючыя. Гульцы выбіраюць “шпака”, які становіцца ўкруг, “конікі” – за кругам. “Шпак”, скачучы на дзвюх нагах, ловіць “конікаў”, якія падбягаюць да круга, а пры набліжэнні “шпака” – адбягаюць.

Злоўлены гулец становіцца ў круг і робіцца “шпаком”. Новы “шпак” павінны перамяшчацца такім жа чынам. “Конік” лічыцца злоўленым, калі “шпак” дакранецца да яго. Гульня заканчваецца, калі ўсе гульцы збяруцца ў сярэдзіне круга.

Правілы гульні: “шпак” не мае права мяняць спосаб перамяшчэння.

## Проса

Задача: удасканальваць навыкі бегу па кругу; развіваць стрытнасць.

Апісанне гульні: дзеці становяцца ў адну шарэнгу. Вядучы падыходзіць да аднаго з іх і кажа:

Прыходзь да нас проса палоць.

Ніхачу!

А кашу есці?

Хоть зараз!

Ах, ты ж, гультай!

Пасля гэтых слоў вядучы і гультай бягуць вакол шарэнгі і адзін з іх, хто прыбег хутчэй, займае у шарэнге свабоднае месца. Той, хто застаўся, будзе вядучым.

Правілы гульні: пачынаць бегчы патрэбна толькі пасля слоў: «Ах, ты ж, гультай!» Каб вядучы і гультай не перашкаджалі адзін аднаму ў час бега, вядучаму трэба бегчы ўздоўж шарэнгі перад дзяцьмі, а гультаю – за іх спінамі. Выйгравае той, хто першым стане ў шарэнгу.



### **Пасадка бульбы**

**Задача:** развіваць спрыт, вынослівасць, хуткасць рэакцыі.

**Апісанне гульні:** ствараюцца дзве каманды па пяць чалавек. Гулец, які стаіць першым, - капітан, ён трымае ў руцэ мешочак з пяццю бульбінамі

(каменчыкамі). На адлегласці дваццаці крокаў ад кожнай калоны начэрчаны пяць кругоў. Па сігналу капітаны бягуць да кругоў і садзяць картошку па адной ў кожны круг, затым вяртаюцца і перадаюць мешочак наступнаму гульцу. Гулец з мешочкам бяжыць збіраць бульбу і г.д.

**Правілы гульні:** капітаны стартуюць па сігналу. Гульцы не выходзяць за лінію без мешочка. Калі бульба ўпала, яе трэба падняць, а затым бегчы. Падбегать да каманды патрэбна з левага боку.

Крыніцы:

<http://ddu205.minsk.edu.by/ru/main.aspx?guid=1801>

<https://sad13rogachev.schools.by/pages/kartoteka-belarusskih-narodnyh-igr>