# Беларускія гульні для выхаванцаў першай малодшай групы

# «МАША»

**Задачы:**развіваць тэмбравы слых, вызываць добрыя пачуцці.
**Правілы:**называць імя таго, хто зваў, з завязванымі вачыма.
**Змест:**
Дарослы кажа:
*Есць у нас дзяўчынка Маша,
І есць у нас хлопчык Саша,
Яны хочуць пагуляць, хто паклічя – адгадаць.*
Дзяўчынцы обо хлопчыку завязваюць вочы хустачкай. Дзеці, трымаючыся за рукі, ідуць па крузе і спяваюць:
*Маша, маша, ты пацеха наша,
Адгадай, хто пяе,імя твае назаве.*
Хто-небудзь адзін з дзяцей праспявае: “Маша”. Маша, якая стаіць у крузе, павінна адгадаць, хто спяваў. Хто адгадае, той становіцца Машай. Калі гэта хлопчык, то дзеці спяваюць: “Саша”

# «ПРЭЛА-ГАРЭЛА»

**Задачы:**Развіваць хуткасць рэакцыі, кемлівасць, спрыт. Уменне дзейнічаць па сігналу.
**Правілы:**дзеці не павінны бачыць, куды выхавальнік хавае цацкі. Пераможцам лічыцца той, хто больш іх знойдзе.

**Матэрыял:**розныя цацкi.
**Змест:**
Да пачатку гульні дарослы ў розных месцах хавае цацкі. Дзеці становяцца ў круг і гавораць наступныя словы:

*Прэла-гарэла за мора ляцела,
А як прыляцела,дзе-недзе села.
Хто першы знойдзе,
Той сабе возьме.*

Пасля гэтага яны разбягаюцца па пляцоўцы і шукаюць схаваныя цацкі.

# «ЗАIНЬКА»

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

**Правілы:** пры набліжэнні зaiнькi iгpaкi павінны хутка ўзяцца за рукі, калі яны не паспеюць зрабіць гэтага, той, да каго дакрануўся зайчык, займае яго месца.

**Змест:**

дзеці бяруцца за pyкi i ўтвараюць круг. У сярэдзіне — 3aiнькa. Усе спяваюць:

 *Заінька бялюсенькі,*

 *Заінька шарусенькі!*

 *Праскачы ў дзірачку*

 *Ды не пaбi спіначку!*

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

 Пасля гэтага дзещ спяваюць далей:

  *Заінька, павярніся,*

 *Шэранькі, павярніся*

 *Tyпнi ножкай, паскачы*

 *Ды ў далоні запляшчы!*

 Пры заканчэнні пecнi ўсе павінны запляскаць у далоні. Гэтым момантам карыстаецца зайка: ён хапае каго-небудзь з дзяцей i хутка становіцца на яго месца. Той, хто застаўся без месца, павінен выконваць ролю зaiнькi:

# «ЛЯСЬ, ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ!»

**Задачы:** удасканальваць навыкі бегу, мяняючы тэмп i напрамак. Развіваць спрыт, хуткасць.

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

**Матэрыял:** Кветкi

 **Змест:**

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

 *Лясь, лясь, уцякай!*

 *Цябе конi стопчуць.*

 *А я коней не баюся*

 *Па дарозе пракачуся —*

дзеці ўцякаюць, конікі скачуць на палачцы i імкнуцца дагнаць ix.

Пры паўторы гульні дзеці i конікi мяняюцца ролями.

# Беларускія гульні для выхаванцаў другой малодшай групы

# «НАДЗЕЙКА»

**Задачы:** Практыкаваць ва ўменні ўзгадняць рухі са словамі песні; развіваць пачуцце сяброўства; выхоўваць калектывізм.

**Правілы:** Дзеці павінны дакладна выконваць дзеянні, якія паказвае Надзейка.

**Змест:**

Па лічылцы дзеці выбіраюць Надзейку. Астатнія становяцца ў круг і загадваюць:*Ты, Надзейка , раскажы,*

 *Спрытна ўсім нам пакажы,*

 *Як бабулі скачуць.*

Надзейка выконвае танцавальныя рухі і адказвае:

  *Вось так. Вось так –*

 *Так бабулі скачуць.*

Дзеці загадваюць:

 *Ты, Надзейка, раскажы,*

 *Спрытна ўсім нам пакажы.*

 *Як сяброўкі скачуць.*

Надзейка танцуе і адказвае:

 *Вось так. Вось так –*

 *Так сяброўкі скачуць*

Дзеці загадваюць:

 *Ты, Надзейка, раскажы,*

 *Спрытна ўсім нам пакажы.*

 *Як козлікі скачуць.*

Надзейка адказвае:

 *Вось так. Вось так –*

 *Так козлікі скачуць.*

Потым яна запрашае скакаць усіх дзяцей разам з ею.

# «АДГАДАЙ, ЧЫЙ ГАЛАСОК»

**Задачы:** развіваць увагу на слых, памяць.

**Правілы:** дзіця не мае права адкрываць вочы да таго часу, пакуль не закончыцца песня. Словы «скок, скок, скок» гаворыць ці спявае iгpок, на якога пакажа выхавальнік.

**Змест:**

 дзеці ўтвараюць круг. Адзін з iгpaкoў становіцца пасярэдзше яго i закрывае вочы. Дзеці гавораць:

  *Сталі у круг, i — раз! два! тры!*

 *Павярнуліся, сябры!*

На апошнія словы ўсе паварочваюцца вакол сябе i 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.

# «ВОЖЫК І МЫШЫ»

**Задачы:** Развіваць хуткасць бегу, спрыт, вынослівасць, рашучасць.

**Правілы:** Злоўленай лічыцца тая мышка, да якой вожык дакранаецца рукой.

**Змест:**

Па лічылцы выбіраецца вожыкі 6-7 мышэй. Астатнія становяцца ў круг, вожык – у сярэдзіне. Па сігналу дзеці ідуць управа, вожык – улева. Дзеці дэкламуюць:

*Бяжыць вожык. Тупу-туп!*

*Сам калючы, востры зуб!*

*Вожык, вожык, ты куды?*

*Ад якой бяжыш бяды?*

Пасля гэтых слоў усе спыняюцца. Да вожыка падыхлдзіць адзін з удзельнікаў:

*Вожык ножкамі туп-туп!*

*Вожык вочкамі луп-луп!*

*Навакол пануе ціш,*

*Вожык чуе ў лісцях мыш.*

Вожык асцярожна ходзіць, прыслухоўваецца. Мышы ў гэты час бегаюць за кругам. Дарослы гаворыць:

*Бяжы, бяжы, вожык!*

*Не шкадуй ты ножак!*

*Ты лаві сабе мышэй,*

*Не чапай толькі дзяцей!*

Мышы забягаюць у круг, вожык іх ловіць. Той, каго злавілі, прысядае. Калі 3-4 мышкі злоўлены, гульня заканчваецца.

# «ГРУШКА»

**Задачы:** удасканальваць навыкі бегу з выкрутамі,уменне хутка арыентавацца ў навакольным.

**Правілы:** Дзеці павінны дакладна выконваць дзеянні

**Змест:**

Дзеці ўтвараюць круг, у сярэдзіне якога знаходзіцца дзяучынка ці хлопчык. Гэта i ёсць «груш­ка». Дзеці ідуць у карагодзе вакол гpyшкi i спяваюць:

 *Мы пасадзім грушку Усе, усе,*

 *Няхай наша грушка Расце, расце.*

 *Вырасці ты, грушка,*

 *Вось такой вышыні,*

 *Распусціся, грушка,*

 *Вось такой шырыні.*

 *Расці, расці, грушка,*

 *Ды у добры час.*

 *Патанцуй,- Марылька,*

 *Паскачы для нас.*

 *А ужо наша грушка*

 *Распусцілася,*

 *А наша Марылька*

 *Зажурылася.*

 *А мы тую грушку*

 *Весяліць будзем.*

 *I з нашай Марылькай*

 *Скакаць будзем.*

На словы «I з нашай Марылькай скакаць будзем» дзеці падыходзяць да грушкі i выконваюць разам з ей танцавальныя pyxi.

# Беларускія гульні для выхаванцаў сярэдняй групы

# «МАРОЗ»

**Задачы:** Развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, выхоўваць узаемавыручку, калектывізм.Развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, выхоўваць узаемавыручку, калектывізм.

**Правілы:** Той, да каго дакрануўся Мароз, павінен спыніцца і развесці рукі ў бакі.

**Матэраял:**Медальен з выявай Мароза

**Змест:**

Па лічылцы выбіраецца Мароз. Дзеці ідуць карагодам і спяваюць:

*Дзед Мароз, Дзед Мароз!*

*У цябе чырвоны нос.*

*Разам з намі пагуляй,*

*Не марозь, а даганяй.*

Дзеці разбягаюцца ў розныя бакі. Мароз бяжыць за імі і стараецца дакрануцца да каго-небудзь рукой. Той, да каго дакрануўся мароз, лічыцца замарожаным. Ен павінен спыніцца і развесці рукі ў бакі. Іншыя ўдзельнікі гульні могуць яго размарозіць, пляснуўшы рукой па плячы. Праз кожныя 3-5 хвілін выбіраецца новы Мароз. Перамагае мароз, які здолеў замарозіць большую колькасць удзельнікаў гульні.

# «МАК»

**Задачы:** Выхоўваць цярплівасць, павагу адзін да аднаго, пазнаеміць з паступовасцю развіцця расліны

**Правілы:** Мак пачынае лавіць дзяцей пасля слоў: “Трасіце мак”

**Змест:**

дарослы чытае ўрывак з верша А. Дзеружынскага “Мак”

*Мак паспеў, пялесткі скінуў*

*І галоўку ўгору ўскінуў.*

*Перамігваецца з сонцам:*

*“Ты з-за хмар выходзь часцей,*

*Бо трымаю я ў скарбонцы*

*Пачастунак для дзяцей!”*

Дзеці выбіраюць каго-небудзь на ролю мака. Мак стаіць у сярэдзіне круга. Дзеці водзяць карагод вакол яго і спяваюць:

*А на гары мак, мак.на даліне так, так.*

*А вы мае маковачкі, залатыя галовачкі.*

Потым спыняюцца і пытаюц у мака:

*- Ці сеяла (сеяў) мак, мак?*

Мак адказвае:

*- Сеяла (сеяў).*

Дзеці зноў ідуць карагодам са спевамі: “А на гары мак, мак…”

Зноў становяцца і пытаюць:

*- Ці ўзышоў мак?*

Мак адказвае:

*- Узышоў.*

Гульня працягваецца. Дзеці чаргуюць спевы з пытаннямі: “Ці палола (палоў мак?”, Ці цвіў мак?, Ці паспеў мак?”

Пасля адказу: “Паспеў”,- дзецікрычаць: “Трасіце мак!” І бягуць да мака трэсці яго. А мак спрабуе схапіць каго-небудзь з дзяцей. Каго ен зловіць, той становіцца макам.

# «ВУЗЕЛЬЧЫК»

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

**Правілы:** дзеці, якія утвараюць вароты, павінны стаяць адзш адзін каля аднаго на адлегласці нацягнутага паміж iмi пояса (1 м); aпoшнi ў радзе ігрок які зацягнуў вузельчык, не павінен хутка рухацца, каб не паваліць «зацягнутых» паясамі дзяцей. **Матэраял:** Паясы

**Змест:**

Два ўдзeльнiкi гульні трымаюць у ру­ках паясы, утвараючы вароты ў выглядзе вялiкaгa іголкавага вушка. Астатнія ўдзельнікі становяцца ў рад, бяруцца за pyкi i, рухаючыся ўздоуж пляцоўкі, спяваюць:

  *Іголка — шнырала,*

 *Увесь свет прыбрала,*

 *Прыбрала, абшыла,*

 *Сама голая хадзіла*

 *Тонкая ды долгая,*

 *Аднавухая ды вострая.*

 *А я тычу — натычу:*

 *Носік стальны Хвосцік ільняны!*

Дзеці праходзяць у вароты, iмiтyючы нiткy, якую. зацягваюць у iгoлкy. Апошні ў радзе «зацягвае вузельчык»— паясамі скручвае дзяцей, якія ўтвараюць вароты, i вядзе ix за сабой, прыгаворваючы:

  *Хвосцік ніцяны*

 *Цягну зa сабой.*

 *Праз палаьнo ён праходзщь,*

 *Канец сабе находзіць...*

# «АГАРОДНIК»

**Задачы:** удасканальваць навыкі хадзьбы па кругу, бег, змяняючы тэмп i напрамак. Развіваць увагу.

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

**Змест:**

Гульні: кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь гароднінай: рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай i г. д. i становіцца у круг. Адзін з дзяцей выбіраецца агароднікам. Ен 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 i спяваюць:

 *Зверху рэпа зялёная,*

 *У сярэдзіне тоўстая,*

 *К канцу вострая.*

 *Хавае хвост пад сябе.*

 *Хто да яе нi падыдзе,*

 *Усялякі за вixop возьме.*

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

# «ШЭРА КОТ»

**Задачы:** удасканальваць навыкі хадзъбы i бегу ў калоне. Выхоўваць смеласць, спрыт, хуткасць рэакцыі

**Правілы:** дзещ павінны знаходзіцца ў калоне да слоў: «...разганю ўcix мышэй» i вымаўляць тэкст павінны дакладна, зразумела.

**Змест:**

дзеці выбіраюць ката па лічылцы:

  *Раз, два, тры, чатыры*

 *Ката грамаце вучылі:*

 *Не чытаць, не пісаць,*

 *А за мышкамі скакаць.*

Мышы становяцца за Катом у калону. Калона рухаецца па пляцоўцы. Паміж Катом i мышамі ідзе размова:

*— ёсць мышы у стозе?*

*— Ёсць!*

*— Баяцца ката?*

*— Не!*

*— А я, катафей, разганю ўcix мышэй! Мышы разбягаюцца, кот ix ловіць*

# «ДЗЯДУЛЯ-РАЖОК»

**Задачы:** удасканальваць навыкі хуткага бегу, выхоўваць смеласць, сумленнасць.

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

**Змест:**

Дзеці выбіраюць важака i называюць яго «дзядуля-ражок». ён жыве у доме, які абазначаны для яго ў баку ад пляцоукі. Усе іншыя дзеці дзеляцца на дзве трупы. Трэба, каб у групе была роўная колькасць iгpaкoў. Адна група размяшчаецца справа ад дома дзядулі-ражка, крокаў за дваццаць, другая — злева, на той жа адлегласщ. Гэта ix дамы. Кожная група чым-небудзь адзначае свой дом. Месца паміж гэтымі двума дамамі называецца полем. Дзеці размяшчаюцца ў cвaix дамах, i пачынаецца гульня. Дзядуля-ражок зірне направа, зipнe налева i крыкне:

*— Хто мяне бaiццa?*

А ўсе дзеці яму ў адказ: *— Ніхто!*

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

  *- Дзядуля-ражок, З'еў чужы піражок!*

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

Першы, каго дзядуля-ражок cxoпiць, становіцца яго памочнікам i разам з iм ловіць іншых. Калі яны зловяць яшчэ аднаго, той ловіць астатніх разам з iмi. Так працягваец­ца да таго часу, пакуль усе не будуць злоўлены.

# «ХВОРЫ ВЕРАБЕЙ»

**Задачы:** фарміраваць навыкі спрытнага бегу, уменне дзейнічаць па сігналу, выхоўваць адмоуныя адносіны да несумленных учынкаў.

**Правілы:** дзіця-верабей можа схавацца толькі ў доме савы.

**Змест:**

Дзеці бяруць сабе назвы птушак — ве­рабей, сава, сініца, кулік i г. д. Дзіця, якое імітуе вераб'я, кладзецца i робіць выгляд, што хворае. Каля вераб'я yвiхаецца сава. Да савы падыходзіць ciнiцa i пытаецца:

*— Ці дома верабей?*

*— Дома.*

*— Што ён робщь?*

*— Хворы ляжыць.*

*— Што яму баліць?*

*— Плечыкі.*

*— Схадзі, сава, у агарод, capвi траўкі-грэчкі, папар яму плечкі.*

*— Парыла, ciнiчкa, парыла сястрычка. Яго пара не бярэ, толькі гарачкі прыдае.*

Ciнiчкa адыходзіць, а да савы падыходзяць усе птушкі i пытаюцца: *—Ці дома верабей?*

*— Дома.*

*— Што ён робіць?*

*— Па двары шнарыць, крошкі збipae, дадому не ідзе, каноплі крадзе.*

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

# «ВАРТАЎНІК»

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

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

**Змест:**

Выбраны па лічылцы вартаўнік падыходзщь да аднаго з дзяцей, якія стаяць свабодна па ўсёй пляцоўцы. Дзіця адразу ж прысядае на кyкiшкi, а вартаўнік кладзе яму руку на галаву — ахоўвае яго. Другой ру­кой ён імкнецца запляміць дзяцей, якія бегаюць па пля­цоўцы i стараюцца дакрануцца да таго, хто сядзщь на кукішках.

# «СВАБОДНАЕ МЕСЦА»

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

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

**Змест:**

 Дзеці становяцца ў круг шчыльна адзін каля аднаго. Водзячы выклікае двух дзяцей, якія стаяць побач, яны робяць крок назад Становяцца спіной адзін да аднаго. Па сігналу: «Раз —два — тры — бяжы!» дзеці бягуць у розныя бакi па кругу, стараючыся хутчэй стаць на свабоднае месца. Той, хто хутчэй дабег да свайго месца i заняў яго, лічыцца пераможцам. Затым водзячы выклікае двух іншых iгpaкoў i г. д.

# «ЖМУРКІ»

**Задачы:** практыкаваць у бегу з лоўляй i выкрутам ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольным, развіваць вынослівасць.

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

**Матэраял:** хустачка

**Змест:**

Па лічылцы дзеці выбіраюць важака. Гэта будзе кот Апанас. Кату завязваюць хустачкай вочы i ўсе разам вядуць яго да дзвярэй. Як падвядуць яго да дзвярэй i паставяць на парог, загадваюць узяцца за ручку, а потым, усе разам, хорам, нараспеў распачынаюць такую гаворку з катом: *— Кот, кот! На чым cтaiш?*

*— На дубе!*

*— За што трымаешся?*

*— За сук!*

*— Што на суку?*

*— Вулл!*

*— Што у вуллях?*

*— Пчолы!*

*— Што у пчол?*

*— Мёд!*

*— Каму мёд?*

*— Мне ды сыну майму!*

*— А нам што?*

*— Гліны на лапаце!*

 Пасля гэтых слоу 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 pyкi i ходзіць туды i сюды. А ўсе іншыя бегаюць вакол ката, то дакрануцца да яго пальцам, то тузануць за адзенне. Толькі кот хоча схапіць каго-небудзь, а ўжо ўсе адбеглі ці схаваліся ў яго за cпiнoй. Ды яшчэ ўсяляк дражняць ката. Да таго часу бегае кот, пакуль не схопіць каго-небудзь, хто не паспеў выкруціцца. Каго кот cxaпiў, той i замяняе яго — становіцца катом.

# «МЛЫН»

**Задачы:** развіваць сілу, спрыт, вынослівасць. Выхоўваць пачуццё калектывізму.

**Правілы:** у сярэдзіну круга павінны выйсці дзеці аднолькавай фізічнай падрыхтоукі.

**Змест:**

Дзеці ўтвараюць круг. На сярэдзіну яго выходзяць тры пары. Яны становяцца адзін да аднаго спіной i моцна счэпліваюць pyкi, сагнутыя у локцях. Дзеці, што стаяць у крузе, павольна рухаюцца ў правы бок i 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 абапіраецца на cniнy таварыша i падымае нori. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль адна з пар не спыніцца.

# «СЛЯПЫ МУЗЫКАНТ»

**Задачы:** развіваць увагу на слых, памяць, мысленне, фантазію.

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

**Матэраял:** Хустачка, палачка

**Змест:**

усе дзеці становяцца ў круг. Аднаму з ix завязваюць вочы i даюць у pyкi 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 дае на сярэдзіну круга, i гульня працягваецца з новым музыкантам.

# «ЧАРАЎНІК»

**Задачы:** практыкаваць ва ўменні імітавацьдзеянні дарослых, развіваць узгодненасць рухаў, памяць.

**Правілы:** pyxi ўcix дзяцей павінны мець аднолькавы характар; чараўнік мае права лавіць дзяцей толькi на адзначаным месцы.

**Змест:**

Дзеці выбіраюць чараўнікa. ён садзіцца i чакае дзяцей, якія, адышоўшы ўбок, дамаўляюцца, што будуць рабіць, напрыклад, збіраць ягады, купацца ў рацэ i інш.

Потым яны ідуць да чарауніка i гавораць:

*— Добры дзень, чараунiк!*

 Чараунік адказвае:

*— Добры дзень, мілыя дзеткі! Дзе вы былі?*

Дзеці адказваюць:

*— У лесе!*— i пачынаюць паказваць тое, што яны дамовiлicя рабіць.

Дзеці паказваюць, а чараўнік павінен адгадацъ. Калі адгадае, дзеці ад яго ўцякаюць, а ён ловщь ix. Каго зловіць*,* той становіцца чараўніком, а ранейшы чараўнік ідзе да дзяцей. Гульня пачынаецца спачатку.

# «СХАВАЙ РУКІ»

**Задачы:** развіваць спрыт, хуткасць, рэакцыю, увагу, назіральнасць. Выхоўваць смеласць.

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

**Матэраял:** Вяроўка

**Змест:**

Тыя, што гуляюць, бяруць доўгую вя­роўку, завязваюць яе канцы i становяцца ў круг, трымаючыся pyкaмi за вяроўку. Адзін з irpaкoў — водзячы становіцца ў круг i стараецца хутка стукнуць каго-небудзь па руках. Кожны з irpaкoy імкнецца заўважыць намер водзя­чага i спяшаецца адразу ж прыняць свае pyкi з вяроўкі.

# «ШТО POБIШ?»

**Задачы:** развіваць памяць, кемлівасць, увагу. Выпрацоўваць каардынацыю рухаў.

**Правілы:** на пытанне: «Што poбiш?”— irpoк па­вінен назваць работу, якую яму даручылі ў пачатку гульнi. Калі irpoк памыліўся, ён павінен адгадаць загадку, якую яму загадваюць.

**Змест:**

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

*— А цяпер будзем усе забіваць цвікі!*

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

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

# «НОС, НОС, НОС, ЛОБ»

**Задачы:** развіваць хуткасць рэакцыю, увагу.

**Правілы:** дзеці павінны дакранацца рукой да той часткі цела, якую называе вядучы.

**Змест:**

irpaкi утвараюць круг, пасярэдзіне вядучы. ён кажа: «Нос, нос, нос, лоб». На тры першых словы вядучы трымаецца за нос, а пры чацвёртым замест лба ён дакранаецца рукой да другой часткі галавы. Irpaкi павінны рабіць усё, як гаворыць, а не як робіць вядучы, i не даць сябе зблытаць. Хто памыліўся — выбывае з гульні.

# «БРАДНІК»

**Задачы:** развіваць уменне хутка арыентавацца ў нава­кольных абставінах, удасканальваць навыкі лёгкага бегу. Выхоўваць смеласць, вытрымку.

**Правілы:** iгpaкi павінны ўвесь час перамяшчацца па пляцоўцы i абыходзіць рыбака. Калі рыбак па голасу не адгадаў, каго з дзяцей-рыбак ён злавіў, сам становіцца рыбай, а непазнаны iгpoк — рыбаком.

**Змест:**

Па лічылцы выбіраюць рыбака i завязваюць яму вочы хусцінкай. Усе астатнія дзеці — рыбкі. Пляскаючы ў ладкі, дзеці-рыбкі перамяшчаюцца (ходзяць, бегаюць вакол рыбака). Рыбак стараецца каго-небудзь злавіць. Калі на шляху рыбака сустракаецца якая-небудзь перашкода (сцяна, лаўка, крэсла i інш.), дзеці гавораць рыбаку: «Глыбока!» Калі рыбак адыдзе ад перашкоды, дзеці гавораць: «Мелка!» Kaлi рыбак зловіць каго-небудзь, ён павінен адгадаць па голасу, каго злавіў. На пытанне рыбака: «Хто ты?» злоўлены адказвае: «Я — акунь». Калі не адгадаў, дзеці яму крычаць: «Жабу злавіў!» Рыбак адпускае злоўленага i зноў пачынае лавіць.

# Беларускія гульні для выхаванцаў старэйшай групы

# «ГУСІ-ЛЕБЕДЗІ»

**Задачы:** Удасканальваць навыкі хуткаго бегу, спрыту, выхоўваць пачуцце калектывізму, смеласць.

**Правілы:** Дзеці дапамагаюць гусям, якія маюць права схавацца ў сярэдзіне круга, калі стомяцца. Воўк гэтага права не мае.

**Матэрыял:** Медальён з выявай ваўка

**Змест:**

Выбіраецца воўк і гусі. Воўк знаходзіцца ў сярэдзіне круга, гусі за кругам. Дзеці або дарослы крычаць: “Гусі, гусі! Вам пара ў чыста поле са двара”

Дзеці ідуць кароагодам, трымаюцца за рукі і спяваюць:

*Дзе былі вы гусі?*

*На сінім на моры.*

*Каго там вы бачылі?*

*Шэрага воўка.*

*Ах, ты шэры воўк,*

*Бяры ты гусенка замест парасенка. Га-га-га!*

Гусі адказваюць пасля кожнага радка тэксту увесь час: “Га-га-га!”. Потым гусі ўцякаюць. А воўк іх ловіць

# «МІХАСІК»

**Задачы:** Практыкаваць ва ўменні ўзгадняць рухі з характарам мелодыі; развіваць спрыт, хуткасць, настойлівасць.

**Правілы:** Пры кожным паўторы гульні адна пара лапцей прымаецца; гульня працягваецца да таго часу, пакуль не застанецца адзін удзельнік.

**Матэрыял:** Некалькі пар абутку

**Змест:**

Некалькі пар абутку ставяцца па кругу. Удзельнікі становяцца вакол “лапцей”. Дзеці гавораць:

*Ты, Міхасік, не зявай!*

*Хутка лапці абувай!*

Гучыць беларуская народная мелодыя. Дзеці, выконваючы танцавальныя рухі, перамяшчаюцца па кругу. Па сігналу кожны стараецца абуць “лапці”. Дзеці, якія засталіся без абутку, выбываюць з гульні.

# «ПАЛЯЎНІЧЫЯ І КАЧКІ»

**Задачы:** Развіваць трапнасць і дакладнасць удару, вакамер, хуткасць рэакцыі.

**Правілы:** дзеці павінны дакранацца рукой да той часткі цела, якую называе вядучы.

**Матэрыял:** мяч

**Змест:**

Выбіраюцца паляўнічыя і качкі. Паляўнічыя перамяшчаюцца па пляцоўцы, перакідваючы адзін аднаму мяч, і імкнуцца выбраць зручны момант, каб легка ўдарыць па нагах ці ў спіну мячом качцы. Але падыходзіць да качак бліжэй, чым5-6 крокаў, не дазваляецца. Калі качкі набліжаюцца да паляўнічага, у якога мяч, той уцякае або аддае мяч іншаму. Калі качка зловіць мяч на ляту, яна кідае мяч за межы пляцоўкі. Вяртае мяч у гульню паляўнічы, па віне якога мяч быў злоўлены качкай. Паляўнічы, якому ўдаецца падбіць качку, мяняецца з ей ролямі.

# «КАЧКА»

**Задачы:** Удасканальваць навыкі лоўлі мяча, пападання ім у рухомую цэль; развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт, вынослівасць

**Правілы:** Калі мячык выкаціцца за межы круга. Ігрок, якому ен быў адрасаваны, можа зрабіць з месца прыпынку мяча два крокі ў любым напрамку.

**Матэрыял:** мяч

**Змест:**

Чэрціцца круг дыяметрам 15-20 м, у які становіцца водзячы-паляўнічы. Ен кідае качку (тэнісны мяч) угору і называе імя аднаго з ігракоў. Названы павінен злавіць качку, тады ен стане паляўнічым. Калі гэта яму не ўдаецца зрабіць, з таго месца, дзе спынілася качка, ен павінен трапіць у аднаго з ігракоў, якія перамяшчаюцца па кругу. Толькі тады ен становіцца паляўнічым. Ігрок, у якога трапілі мячом, выбывае з гульні, але калі той, хто кідае, прамахнецца, з гульні выбывае ен сам. Пераможцам лічыцца той, хто застаецца ў гульні апошнім. Аднаго

# «ГАРНУШАК»

**Задачы:** Удасканальваць навыкі хуткага бегу, спрыт, вытрымку.

**Правілы:** дзеці павінны дакранацца рукой да той часткі цела, якую называе вядучы.

**Матэрыял:** Фант (каменьчык ці шышка)

**Змест:**

Дзеці садзяцца на лаву, якая стаіць пасярэдзіне пляцоўкі, плячамі адзін да аднаго. Адзін з удзельнікаў гульні называецца гарнушкам. Ен ходзіць вакол чарады і раптам стукае каго-небудзь па калене і крычыць: “Гарнушак!” Той зрываецца з месца і бяжыць вакол лавы, стараючыся апярэдзіць гарнушка, які таксама бяжыць, але ў іншым напрамку. Хто раней зойме месца на лаве, той выйграе, а другі дае фант і становіцца гарнушкам.

# «ХАПАНКА»

**Задачы:** Удасканальваць навыкі хуткага бегу, развіваць уважлівасць, рашучасць, мэтанакіраванасць.

**Правілы:** Па камандзе водзячага ігракі павінны схапіць прадмет і забегчы з ім за сваю лінію.

**Матэрыял:**Розныя невялікія прадметы

**Змест:**

На зямлі чэрцяць круг дыяметрам 1-2 м-гняздо. А паабапал яго на адлегласці 4-7 м ад цэнтра – дзве паралельныя лініі. Выбраўшы водзячага і двух капітанаў, дзеці дзеляцца на пары, роўныя па сіле. Кожная пара выбірае адзін з прадметаў, кладзе яго ў гняздо і, даўшы адзін аднаму якія-небудзь імены, паведамляе іх капітанам. Тыя па чарзе выбіраюць сабе ігракоў. Каманды становяцца на процілеглых лініях. Водзячы голасна называе адзін з прадметаў, што ляжыць у гняздзе. Ігракі каманд, што паклалі гэты прадмет, бягуць да гнязда, і кожны стараецца схапіць яго першым. Той, хто схапіў, уцякае за сваю лінію. Ігрок другой каманды спрабуе яго дагнаць і затрымаць. Калі гэта яму ўдаецца, прадмет вяртаецца ў гняздо. Выйграе каманда, якая забярэ большую колькасць прадметаў.

# «ПАСАДКА БУЛЬБЫ»

**Задачы:** Развіваць хуткасць рухаў, спрыт, вынослівасць, мэтанакіраванасць, пачуцце калектывізму.

**Правілы:** Садзіць бульбу трэба ў цэнтр кружка. Калі бульба выкаціцца з кружка, ігрок вяртаецца і выконвае заданне спачатку.

**Матэрыял:** Мяшэчак з бульбай

**Змест:**

Дзеці дзеляцца на каманды па некалькі чалавек. Строяцца ў каланы на чале з капмтанамі, кожны з якіх атрымлівае мяшэчак з бульбай. На адлегласці 20-30 крокаў ад калоны чэрціцца 5 кружкоў. Па сігналу капітаны бягуць да кружкоў, садзяць бульбу – кладуць яе ў кружкі і перадаюць мяшэчкі наступным. Выйграе каманда, якая першай закончыць пасадку і збор бульбы.

# «КОНІКІ»

**Задачы:** Удасканальваць навыкі скачкоў на дзвюх або адной назе, вытрымку, вынослівасць.

**Правілы:** Шпак не мае права мяняць спосаб перамяшчэння пасля выхаду з круга, а конікам нельга выходзіць за межы пляцоўкі.

**Змест:**

У сярэдзіне пляцоўкі чэрціцца круг, каб у ім свабодна маглі змясціцца ўсе гуляючыя – конікі. Ігракі выбіраюць шпака, які становіцца ў круг, конікі за кругам. Шпак, скачучы на дзвюх нагах, ловіць конікаў, якія падбягаюць да круга, а пры набліжэнні шпака адбягаюць. Калі шпак не не ўтрымаецца і выйдзе за межы круга, конікі павінны перамяшчацца скачкамі на дзвюх нагах. Злоўлены ігрок заводзіцца ў круг і робіцца шпаком. Новы шпак можа скакаць на адной назе, правай або левай, і ўсе конікі павінны перамяшчацца такім жа спосабам. Конік лічыцца злоўленым. Калі шпак дакранецца да яго рукой. Гульня заканчваецца. Калі ўсе ігракі збяруцца ў сярэдзіне круга.

# «ЛЯНОК»

**Задачы:** практыкаваць ва уменні ўзгадняць pyxi ca словамi пecнi. Выхоўваць пачуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору.

**Правілы:** дзеці павінны дакладна выконваць дзеянні, якія паказвае «бабуля».

**Змест:**

З ліку тых, хто прымае удзел у гульні, выбіраецца «бабуля». Астатнія становяцца ў круг. Яны пытаюцца:

*— Што ты, бабуля, нам прасці дасі?*

 Бабуля выходзіць у цэнтр круга i адказвае:

*— Старым бабулькам воўны пасмачку, А прыгожым маладзічкам белы лянок!*

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

 *А мы сеялі, сеялі лянок,*

 *Белы, слаўны кужалёк!*

 *Урадзіся, наш лянок!*

 *Урадзіся, кужалёк.*

 *Мы лянок ipвaлi, ж а л i,*

 *Абразалі, у полі слалі,*

 *У снапочкі 3бipалi.*

 *Урадзіся лянок*

 *Белы, слаўны кужалёк.*

# «ГАСПАДЫНЯ I КОТ»

**Задачы:** практыкаваць у бегу з лоўляй i выкрутамі, развіваць спрыт, вынослівасць.

**Правілы:** дзеці-збаночкі пачынаюць лaвiць дзіця-ката толькі тады, калі ix аб гэтым просіць дзіця-маці; дзіця-кот лічыцца злоўленым, калі дзеці сашчэпяць pyкi вакол яго.

**Змест:**

Дзеці выбіраюць па лічылцы маці, дач­ку i ката. Усе астатнія — збаночкі.

Маці гаворыць: *— Вось тaм, каля бярозкі, будзе склеп. А вось тут — наш дом. Ідзіце ўсе, збаночкі, у дом!*

Збаночкі прыйшлі i спыніліся. Maцi гаворыць:

*— Дапамажы мне, дачушка, збаночкі ў склеп аднесці. Маці бярэ двух дзяцей за рукі, дачка таксама бярэ двух дзяцей за pyкi, i ўсе ідуць ад дома да склепа — гэта яны збаночкі нясуць.*

Так i 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 i адышла убок. Дачцэ сумна адной сядзець, пайшла яна да сябровак. А кату толькі гэта i трэба. Азірнуўся ў адзін бок, у другі i пайшоў да склепа. Пачаў збаночкi перакульваць, кране лапкай i скажа:

*— У гэтым — смятанка! У гэтым — малако! У гэтым — тварог! У гэтым — кіслае малако! У гэтым — масла!*

Вярнуліся маці i дачка i пачалі лавіць ката. Ды дзе там — не даецца кот у рукі. Тады падымаюцца ўсе збаночкi i пачынаюць лавіць ката. Бегаюць ды прыгаворваюць: *— Не выкруцішся, кот! Пападзешся, кот!*

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

Хутка ўсе за pyкi узялкя—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 круг шырэйшы. Усе гавораць кату:*

*— Патанцуй, паскачы, тады адпусцім!*

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

*— Выходзь, кот. Выходзь ды памятай:*

 *Першы раз даруецца,*

 *Другi — забараняецца!*

I разбегліся усе хто куды.

# «СВІНКА»

**Задачы:** практыкаваць у забіванні мяча ў цэль. Развіваць спрыт, хуткасць рэакцыю, дакладнасць рухаў.

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

**Матэрыял:** мяч

**Змест:**

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 i 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, перакідваюць яе адзін аднаму нaгaмi i спрабуюць загнаць у хлявок. Водзячы перашкаджае iм i выкідвае свінку з круга. Калі дзецям удаецца закінуць свінку ў хлеў, выбіраецца новы водзячы, i гульня працягваецца.

# «А МЫ ПРОСА СЕЯЛІ»

**Задачы:** удасканальваць навыкі перамяшчэння шарэнгай: выхоўваць пачуццё калектывізму, сяброўскія адносіны дзяцей паміж сабой.

**Правілы:** дзеці павінны рухацца роўнай шарэн­гай; у той час, калі ідуць i спяваюць хлопчыкі, дзяўчынкі стаяць на месцы, i наадварот

**Змест:**

Дзеці, узяушыся за pyкi, стаяць дзвюма шарэнгамі, тварам адзін да аднаго. У адной шарэнзе хлопчыкі, у другой —дзяучынкі.

Хлопчыкі шарэнгай падыходзяць да дзяўчынак i спяваюць:

*— А мы проса сеялі, сеялі! (ідуць на сваё месца.)*

 Дзяучынкі паўтараюць гэтыя ж pyxi i таксама спяваюць:

*— А мы проса вытапчам, вытапчам, вытапчам!*

*— Ды чым жа вам вытаптаць, вытаптаць, вытаптаць? (Ідуць i спяваюць хлопчыкі.)*

*— А мы коней выпусцім, выпусцім, выпусцім! (Ідуць i спяваюць дзяўчынкі.)*

*— А мы коней пераймём, пераймём, пераймём! (Ідуць i спяваюць хлопчыкі.)*

*— Ды чым жа вам пераняць, пераняць, пераняць? (Ідуць i спяваюць дзяучынкі.)*

*— А шаўковым повадам, повадам, повадам! (Ідуць хлопчыкі.)*

*— А мы коней выкупім, выкупім, выкупім! (Ідуць дзяўчынкі.)*

*— Ды чым жа вам выкупіць, выкупіць, выкупіць? (Ідуць хлопчыкі.)*

*— А мы дадзім сто рублёў, сто рублёў, сто рублёў! (Ідуць дзяўчынкі)*

*— Не трэба нам тысячы, тысячы, тысячы. (Ідуць хлопчыкі.)*

*— А мы дадзім дзеўчыну, дзеўчыну, дзеўчыну. (Ідуць дзяучынкі. Усе вяртаюцца назад. Адна дзяўчынка застаецца.)*

*— Вось гэта трэба нам, трэба нам, трэба намі* (Хлопчыкі падыходзяць да дзяучынкі i становяцца кругам вакол яе.) Дзяўчынка танцуе, а хлопчыкі пляскаюць у далоні.

# «ГАРЛАЧЫК»

**Задачы:** практыкаваць у бегу, ва ўменні дзейнічаць па сігналу, хутка арыентавацца ў навакольным. Развіваць увагу.

**Правілы:** дзеці павінны бегчы па кругу ўрозных напрамках пасля слоў «...маннай кашы лыжку»; кожны з ix імкнецца заняць свабоднае месца.

**Змест:**

Дзеці сядзяць у крузе на кукішках. Гэ­та «гарлачыкі». Па кругу 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 i бяжыць па кругу ў адным напрамку, а пакупнік— насустрач яму. Кожны імкнецца заняць свабоднае месца. Той, хто спазняецца, становіцца пакупніком.

# «ФАРБЫ»

**Задачы:** практыкаваць у бегу з лоуляй i выкрутамі, развіваць памяць, кемлівасць.

**Правілы:** дзіця-фарба павінна бегчы ў загадзя абазначанае месца, злоўленая фарба наступны раз у гульнi ўдзел не прымае.

**Змест:**

Дзеці выбіраюць гаспадара фарбаў i адгадчыка Несцерку. Усе астатнія дзеці — фарбы.

Несцерка адыходзіць убок, а гаспадар i фарбы ціхенька згаворваюцца, хто якой фарбай будзе. Назву фарбам можа даваць гаспадар, або яны выбіраюць самі. Кожны з тых, хто гуляе, выбipae сабе які-небудзь колер (зялёны, чырвоны, белы i г. д.). Гаспадар павінен добра запомніць, хто якая фарба.

Калі назвы дадзены, фарбы i гаспадар прысядаюць на кукішкі i робяць выгляд, што засынаюць.

Тут да фарбаў падыходзіць Несцерка, тупае некалькі разоў нагой i гаворыць:

*— Стук-стук!*

Гаспадар прачынаецца i пытаецца: *— Хто тут?*

*— Несцерка!*

*— Чаго прыйшоу?*

*— Па фарбу?*

*— Па якую?*

Несцерка называе які-небудзь колер, напрыклад: *— Па сінюю!*

Калі такога колеру сярод фарбаў няма, гаспадар гаво­рыць:

*— Такой фарбы у нас няма!*

А ўсе фарбы пляскаюць у ладкі i прыгаворваюць:

 *Пайдзі за сіненькі лясок,*

 *Знайдзі ciнi чабаток.*

 *Панасі, панасі*

 *I нам прынясі!*

Пасля гэтых слоў Несцерка адыходзщь убок, потым вяртаецца i працягвае з гаспадаром ранейшую 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» уцякае, а Несцерка яе ловіць.

# «ІВАНКА»

**Задачы:** развіваць узгодненасць рухаў, выхоўваць пачуццё калектывізму.

**Правілы:** дзеці павінны выконваць танцавальныя pyxi, узгадняючы ix са словамі песні.

**Змест:**

З ліку тых, хто гуляе, выбіраюць дзяўчынку Марыльку. Яна з хустачкай у руцэ становщца ў сярэдзшу круга. Дзеці, узяўшыся за рукі, ідуць па кругу i спяваюць:

  *А дзе той Іванка, (3 разы)*

 *Што ўстае спазаранку.*

 *ён спрытны, працавіты*

 *Танцуе, пяе i ў вучобе не адстае.*

 *Іванка, выбежы, свой спрыт накажы.*

Дзяучынка Марылька ходзіць па кругу, шукае Іванку. Пасля таго як дзеці закончылі спяваць, яна спыняецца ка­ля хлопчыка i 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 pyxi).*

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

 *Танцуй, танцуй, Іванка, хоць да ранку,*

 *Толькі Марыльку з сабой забяры.*

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

Затым выбіраецца другая дзяўчынка Марылька i гульня працягваецца.

# «ВАРТАЎНІК»

**Задачы: Р**азвіваць хуткасць рэакцыі, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах, смеласць, спрыт.

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

**Змест:**

Выбраны па лічылцы вартаўнік падыходзщь да аднаго з дзяцей, якія стаяць свабодна па ўсёй пляцоўцы. Дзіця адразу ж прысядае на кyкiшкi, а вартаўнік кладзе яму руку на галаву — ахоўвае яго. Другой ру­кой ён імкнецца запляміць дзяцей, якія бегаюць па пля­цоўцы i стараюцца дакрануцца да таго, хто сядзщь на кукішках.

# «БРАДНІК»

**Задачы:** развіваць уменне хутка арыентавацца ў нава­кольных абставінах, удасканальваць навыкі лёгкага бегу. Выхоўваць смеласць, вытрымку.

**Правілы:** iгpaкi павінны ўвесь час перамяшчацца па пляцоўцы i абыходзіць рыбака. Калі рыбак па голасу не адгадаў, каго з дзяцей-рыбак ён злавіў, сам становіцца рыбай, а непазнаны iгpoк — рыбаком.

**Матэрыял:** Лаўка

**Змест:**

Па лічылцы выбіраюць рыбака i завязваюць яму вочы хусцінкай. Усе астатнія дзеці — рыбкі. Пляскаючы ў ладкі, дзеці-рыбкі перамяшчаюцца (ходзяць, бегаюць вакол рыбака). Рыбак стараецца каго-небудзь злавіць. Калі на шляху рыбака сустракаецца якая-небудзь перашкода (сцяна, лаўка, крэсла i інш.), дзеці гавораць рыбаку: «Глыбока!» Калі рыбак адыдзе ад перашкоды, дзеці гавораць: «Мелка!» Kaлi рыбак зловіць каго-небудзь, ён павінен адгадаць па голасу, каго злавіў. На пытанне рыбака: «Хто ты?» злоўлены адказвае: «Я — акунь». Калі не адгадаў, дзеці яму крычаць: «Жабу злавіў!» Рыбак адпускае злоўленага i зноў пачынае лавіць.

# «ПАЛЯВАННЕ НА ЛІСАЎ»

**Задачы:** хадзьбе i бегу па кругу, ва ўменні хутка арыентавацца **у** навакольным. Выхоўваць пачуццё калектывізму, узаемадапамогі.

**Правілы:** у кожнай нары павінен жыць толькі адзін ліс*.* Паляунічы не мае права лавіць ліса, які схаваўся ад яго ў крузе.

**Змест:**

Па дамоўленасці дзеці выбіраюць паляўнічага i пяць лісаў. Астатнія дзеці, узяўшыся за рукі, утвараюць чатыры маленькія кругі. Гэтыя кpyгi раўнамерна размяшчаюцца па пляцоўцы. Кожны круг—гэта лісіная нара, дзе жыве адзін лic. Сярод кругоў бегае ліс, у якога няма нары. За імпалюе паляўнічы. Як толькі ліс залазіць у якую-небудзь нару, то л*ic,* што у ей знаходзіцца, павінен адразу ж пакінуць яе i ўцякаць ад паляўшчага ў другую нару. Злоўлены ліс становіцца паляўнічым.

# «РЭШАТА»

**Задачы:** развіваць хуткасць i дакладнасць рухау. Выхоуваць смеласць, сумленнасць.

**Правілы:** калі irpoк не паспее схавацца за пал­кай, i aтpымлiвae скрутачкам па плячах, ён павінен бег­чы яшчэ раз вакол рада дзяцей..

**Матэрыял:** Палка, хустачка

**Змест:**

Дзеці становяцца ў адзін рад. Дзіця, якое стаіць спераду, бярэ ў pyкi палку, а ўсе астатнія трымаюць адзін аднаго рукамі за пояс. Адзін з дзяцей — водзячы не становіцца ў рад, ён бярэ хустачку, скручвае ў трубачку i на адным яе канцы завязвае невялікі вузельчык. Зрабіўшы, такім чынам, лёгенькі скрутачак, ён пaвiнен стукнуць iм па плячах апошняга iгpaкa. Але той не чакае гэтага. Ён зрываецца з месца, бяжьщь да першага у радзе, бярэ ў яго палку i становщца перад iм, г. зн. хаваецца за палкай. Калі гэта iгpaкy зрабіць удаецца, водзячы падбягае да дзіцяці, якое стала апошнім, i імкнецца ўдарыць яго. Так гуляюць да той пары, пакуль не падойдзе чарга бегчы iгpaкy, які ў пачатку гульні стаяў спераду з палкай у руках. Тады скрутачак перадаецца гэтаму iгpaкy, і гульня працягваецца.

# «КАНОПЛІ»

**Задачы:** выпрацоўваць навыкі хуткага бегу, уменне адгадваць тактычныя прыёмы праціўніка, фарміраваць вытрымку.

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

**Змест:**

Ігракі па дамоўленасці выбіраюць гаспадара, становяцца ў шарэнгу i бяруцца за pyкi. Гаспадар ідзе ўздоуж шapэнri, спыняецца каля аднаго з irpaкoў i пачынае з імі дыялог:

*— Прыходзь да мяне каноплі палоць.*

*— Не хачу!*

 *— А кашу есці?*

*— Хоць зараз!*

*— Ах ты, гультай!—*i ў гэты жа час бяжьщь у любы канец шарэнгі. Адначасова i irpок бяжьщь у тым жа напрамку, але за спінамі irpaкoy. Хто першы — гаспадар ці гультай — возьме за руку апошняга ў шарэнзе, той становіцца з ім побач, a irpoк, які застаўся, займае месца гаспадара.

# «ШЧУПАК»

**Задачы:** удасканальваць навыкі руху калонай, мяняючы тэмп i напрамак. Развіваць спрыт, увагу, пачуццё прасторы.

**Правілы:** irpoк лічыцца злоўленым, калі шчупак дакранецца да яго рукой; пры паутарэнні гульні на ролю шчупака i маці назначаюць дзяцей з сярэдзіны калоны.

**Змест:**

Дзеці лічацца i выбіраюць шчупака i матку. Шчупак адыходзіць убок, а ўсе становяцца за маткай i моцна трымаюцца за яе i aдзін за аднаго. Шчупак кідаецца то ў адзін, то ў другі бок i iмкнeццa схапіць самага апошняга ў калоне. Тыя доўгім хвастом стараюцца ўвільнуць ад шчупака. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль не будуць схоплены ўсе, хто стаяў за маткаю.

# «ПАЛАТНО»

**Задачы:** практыкаваць ва ўменні хадзіць па спіралі, узгадняючы свае pyxi з pyxaмi дзяцей, якія ідуць побач; развіваць каардынацыю рухаў.

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

**Змест:**

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

Такім чынам, гульня працягваецца да таго часу, пакуль кравец не забярэ i не схавае па аднаму ўcix дзяцей, акрамя мaткi. Пасля гэтага матка ідзе шукаць палатно, а калі знойдзе, загадвае краўцу пералавіць дзяцей яе палат­на. Яны разбягаюцца, а кравец ix ловіць.

# «ВЯРОЎКА-ЗМЕЙКА»

**Задачы:** развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт i каардынацыю рухаў.

**Правілы:** 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 i становіцца водзя-чым.

**Матэрыял:** Вяроўка

**Змест:**

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

# «ЗОЛАТА»

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

**Правілы:** дзеці не павінны падаваць выгляду, што золата ў ix няма

**Матэрыял:** Каменьчык

**Змест:**

Дзеці садзяцца ў рад. Адно дзіця — водзячы. Ён дзеліць золата, непрыкметна хаваючы яго ў ру­ках каго-небудзь з дзяцей. Потым водзячы адыходзщь на 3 — 4 крокі i крычыць: «Золата, да мяне!»

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

# «КАШКА»

**Задачы:** удасканальваць навыкі бегу па кругу. Развіваць увагу.

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

**Матэрыял:** Шышка, каменьчык

**Змест:**

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

# «ПРОСА»

**Задачы:** Вызваць радасны настрой, развіваць вытрымку, спрыт

**Правілы:** Пачынаць бег пасля слоў: “Ах, ты ж, гультай!”. Каб вядучы і “гультай” не перашкаджалі адзін аднаму, вядучы бяжыць перад дзецьмі, а гультай за іх спінамі. Выйграе той, хто першы стане ў шарэнгу.

**Змест:**

Ігракі становяцца ў шарэнгу. Вядучы падыходзіць да аднаго і кажа:

*- Прыходзьце да нас проса палоць.*

Той адказвае:

*- Не хочу.*

Вядучы:

*-А кашу есці?*

Ігрок:

*-Хоць зараз.*

Вядучы

*-Ах, ты ж, гультай!*

Пасля гэтых слоў вядучы і “гультай” бягуць на канец шарэнгі з розных бакоў і займаюць свабоднае месца. Той, хто не застаўся, становіцца вядучым.

# «ПТУШКА»

**Задачы:** Удасканальваць навыкі перамяшчэння на абмежаванай прасторы

**Правілы:** Іграка з “птушкай” можна лавіць да таго часу, пакуль ен не дакранецца да “раздатчыка”.

**Матэрыял:** Шышка, каменьчык

**Змест:**

Колькасць удзельнікаў – 10-20 чалавек. Ігракі выбіраюць раздатчыка,становяцца ў кругплячо ў плячо, спінамі ўнутр круга, і трымаюць за спінамі рукі, склаўшы далоні чашачкай. “Раздатчык” ходзіць у крузе, непрыкметна ўкладае каму-небудзь у далоні “птушку”, становіцца ў цэнтр і гаворыць6 “Дзверы адчынены”. Той, у каго знаходзіцца “птушка”, бяжыць да раздатчыка і аддае яму “птушку”. Ігракі, што стаяць побач, павінны затрымаць яго. Хто першы схопіць, становіцца “раздатчыкам”. Калі гэта нікому не ўдаецца, “раздатчыкам” становіцца ігрок, які аддаў “птушку” раздатчыку

Картатэка беларускіх

народных гульняў



Змест

[Беларускія гульні для выхаванцаў першай малодшай групы 1](#_Toc530698633)

[«МАША» 2](#_Toc530698634)

[«ПРЭЛА-ГАРЭЛА» 3](#_Toc530698635)

[«ЗАIНЬКА» 4](#_Toc530698636)

[«ЛЯСЬ, ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ!» 5](#_Toc530698637)

[Беларускія гульні для выхаванцаў другой малодшай групы 6](#_Toc530698638)

[«НАДЗЕЙКА» 7](#_Toc530698639)

[«АДГАДАЙ, ЧЫЙ ГАЛАСОК» 7](#_Toc530698640)

[«ВОЖЫК І МЫШЫ» 9](#_Toc530698641)

[«ГРУШКА» 10](#_Toc530698642)

[Беларускія гульні для выхаванцаў сярэдняй групы 11](#_Toc530698643)

[«МАРОЗ» 12](#_Toc530698644)

[«МАК» 13](#_Toc530698645)

[«ВУЗЕЛЬЧЫК» 14](#_Toc530698646)

[«АГАРОДНIК» 15](#_Toc530698647)

[«ШЭРА КОТ» 16](#_Toc530698648)

[«ДЗЯДУЛЯ-РАЖОК» 17](#_Toc530698649)

[«ХВОРЫ ВЕРАБЕЙ» 18](#_Toc530698650)

[«ВАРТАЎНІК» 19](#_Toc530698651)

[«СВАБОДНАЕ МЕСЦА» 20](#_Toc530698652)

[«ЖМУРКІ» 21](#_Toc530698653)

[«МЛЫН» 22](#_Toc530698654)

[«СЛЯПЫ МУЗЫКАНТ» 23](#_Toc530698655)

[«ЧАРАЎНІК» 24](#_Toc530698656)

[«СХАВАЙ РУКІ» 25](#_Toc530698657)

[«ШТО POБIШ?» 26](#_Toc530698658)

[«НОС, НОС, НОС, ЛОБ» 27](#_Toc530698659)

[«БРАДНІК» 28](#_Toc530698660)

[Беларускія гульні для выхаванцаў старэйшай групы 29](#_Toc530698661)

[«ГУСІ-ЛЕБЕДЗІ» 30](#_Toc530698662)

[«МІХАСІК» 31](#_Toc530698663)

[«ПАЛЯЎНІЧЫЯ І КАЧКІ» 32](#_Toc530698664)

[«КАЧКА» 33](#_Toc530698665)

[«ГАРНУШАК» 34](#_Toc530698666)

[«ХАПАНКА» 35](#_Toc530698667)

[«ПАСАДКА БУЛЬБЫ» 36](#_Toc530698668)

[«КОНІКІ» 37](#_Toc530698669)

[«ЛЯНОК» 38](#_Toc530698670)

[«ГАСПАДЫНЯ I КОТ» 39](#_Toc530698671)

[«СВІНКА» 40](#_Toc530698672)

[«А МЫ ПРОСА СЕЯЛІ» 41](#_Toc530698673)

[«ГАРЛАЧЫК» 42](#_Toc530698674)

[«ФАРБЫ» 43](#_Toc530698675)

[«ІВАНКА» 44](#_Toc530698676)

[«ВАРТАЎНІК» 45](#_Toc530698677)

[«БРАДНІК» 46](#_Toc530698678)

[«ПАЛЯВАННЕ НА ЛІСАЎ» 47](#_Toc530698679)

[«РЭШАТА» 48](#_Toc530698680)

[«КАНОПЛІ» 49](#_Toc530698681)

[«ШЧУПАК» 50](#_Toc530698682)

[«ПАЛАТНО» 51](#_Toc530698683)

[«ВЯРОЎКА-ЗМЕЙКА» 52](#_Toc530698684)

[«ЗОЛАТА» 53](#_Toc530698685)

[«КАШКА» 54](#_Toc530698686)

[«ПРОСА» 55](#_Toc530698687)

[«ПТУШКА» 56](#_Toc530698688)