

## КАРТОТЕКА БЕЛАРУССКИХ НАРОДНЫХ ИГР

### Заінька

**Мэта:** развіваць увагу, спрыт, каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі.

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

*Заінька бялюсенькі,  
Заінька шарусенькі!  
Праскачы у дзірачку  
Ды не набі спіначку!*

На гэтыя словы зайчык імкнецца выскачыць з круга, але дзеці не пускаюць і 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 хапае каго-небудзь з дзяцей і хутка становіцца на яго месца. Той, хто застаўся без месца, павінен выконваць ролю заінькі.

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

### 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.

### **Прэла-гарэла**

**Мэта:** садзейнічае развіццю ўвагі, назіральнасці, інтуіцыі.

**Месца правядзення:** пляцоўка, зала.

**Інвентар:** набор невялікіх прадметаў (рознакаляровыя кубікі, шышкі).

**Апісанне гульні:** вядучы ў розных месцах хавае прадметы, гаворачы пры гэтым:

*Прэла-гарэла,*

*За мора ляцела,*

*А як прыляцела,*

*Дык недзе і села.*

*Хто першы знойдзе,*

*Той сабе возьме!*

Пасля гэтых слоў усе разбягаюцца па пляцоўцы і шукаюць схаваныя прадметы.

Хто знойдзе больш за усіх, той і выйграў.

Гульцы пачынаюць шукаць прадметы толькі пасля таго, як сказаны ўсе словы.

У той час, калі вядучы хавае прадметы, усе павінны стаяць спіной да яго з заплюшчанымі вачыма.