

## КАРТОТЕКА БЕЛАРУССКИХ НАРОДНЫХ ИГР

### 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 сярэдне 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.

### 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.

### Шэры кот

**Мэта:** удасканаліваць 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 Катом у калону. Калона рухаецца па пляцоўцы. Паміж Катом 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.

### **Грушка**

**Мэта:** ўдасканалваць навыкі бегу з выкрутамі, уменне хутка арыентавацца ў наваколле.

**Апісанне гульні:** дзеці ўтвараюць круг, у сярэдзіне якога знаходзіцца дзяўчынка ці хлопчык. Гэта і ёсць «грушка». Дзеці ідуць у карагодзе вакол грушкі і спяваюць:

*Мы пасадзім грушку усе, усе,  
Няхай наша грушка расце, расце.  
Вырасці ты, грушка, вась такой вышыні,  
Распусціся, грушка, вась такой шырыні!  
Расці, расці, грушка, ды у добры час.  
Маленькая (імя) паскачы для нас.  
А ўжо наша грушка распусцілася,  
А наша (імя) зажурылася.  
А мы тую грушку весяліць будзем.  
І ад нашай грушкі уцякаць будзем.*

**Правілы гульні:** на апошнія два словы дзеці разбягаюцца, а “грушка” ловіць. 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 лічылцы 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 шкадуў 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

## Браднік

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

**Апісанне гульні:** па лічыцы 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 голасу, 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 іграк — рыбаком.

## Хворы верабей

**Мэта:** фарміраваць навыкі спрытнага бегу, уменне дзейнічаць па сігналу, выходзіць адмоўныя адносіны да несумленых 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 гарачкі 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.

### 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.

## Агароднік

**Мэта:** удасканалваць 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.

## 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.

## Дзядуля-ражок

**Задача:** удасканалваць 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 байца?*

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 счэпліваюць 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 абапіраецца 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.

### **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!