

КАРТОТЕКА БЕЛАРУССКИХ НАРОДНЫХ ИГР

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 - рыбки. Пляскаючы ў ладкі, дзеці-рыбки перамяшчаюцца (ходзяць, бегаюць вакол рыбака). Рыбак стараецца каго-небудзь злавіць. 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 злавіў. На пытанне рыбака: «Хто ты?» злоўлены адказвае: «Я - акунь». Калі не адгадаў, дзеці яму крычаць: «Жабу злавіў!» 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 злавіў, 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 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.

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 іголковага 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.

У жмуркі

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

Апісанне гульні: Кат у 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 схапіць каго-небудзь, а ўжо ўсе адбеглі ці схаваліся ў яго за спіной. Ды яшчэ ўсяляк дражняць ката. Да таго часу бегае кот, пакуль не схапіць каго-небудзь, хто не паспеў выкруціцца, Каго кот схапіў, той і замяняе яго — становіцца катом.

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

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 дабегчы да свайго месца. Той, хто хутчэй дабег 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.

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 вяроўку, завязваюць яе канцы і становяцца ў круг, трымаючыся рукамі за вяроўку. 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 вяроўкі.

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, выховваць 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 выскоквае 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 часпеваў 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 лічылцы 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.

Гусі - лебедзі

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

Апісанне гульні: выхавальнік прапануе пагуляць у гульню.

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

З дапамогай лічылкі 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.)*

Гарлачык

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

Апісанне гульні: 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:

Кааб ніколі не хварэць –

Маннай кашы лыжку.

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

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

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 усхапіцца 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.

Вартаўнік

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

Апісанне гульні: выбраны па лічылцы 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.

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.

Лянок

Мэта: практыкаваць ва ўменні ўзгадняць рухі са словамі песні. Выхоўваць пачуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору.

Апісанне гульні: з ліку тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраецца «бабуля». Астатнія становяцца у круг. Яны 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 у песні:

А мы сеялі, сеялі лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

Урадзіся наш лянок!

Урадзіся кужалёк.

Мы лянок ірвалі, жалі,

У снапochкі збіралі.

Урадзіўся лянок

Белы, слаўны кужалёк.

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

Іванка і Марылька

Задачы: развіваць узгодненасць рухаў, выходзіць 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, пяе 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 мяне 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.

Фарбы

Мэта: практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, развіваць памяць, кемліваць.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць гаспадара фарбаў і адгадчыка Несцерку. Усе астатнія дзеці — фарбы.

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

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

Тут да фарбаў падыходзіць 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 чабаток.

Панасі, панасі!

І нам прынясі!

Пасля гэтых слоў Несцерка адыходзіць убок, потым вяртаецца і 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:

- *Есць белая фарба, бяры яе!*

«Фарба» ўцякае, а Несцерка яго ловіць.

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

Гаспадыня і кот

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

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць па лічылцы 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 перакуль.*

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 збаночкі 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 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,

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 палное 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.

Шчупак

Мэта: удасканалваць 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 схопіць 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.

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 схавае 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 схаваць яго.

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.

Рэшата

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 трубачку 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 падбягае 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 схвацца за палкай, і атрымлівае скрутачак па плячах, ён павінен бегчы яшчэ раз вакол рада дзяцей.

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.

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.

Проса

Задача: удасканаліваць 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 бегу, вядучаму трэба бегчы ўздоўж шарэнгі перад дзяцьмі, а гультаю – за іх спінамі. Выйгравае той, хто першым стане ў шарэнгу.