**Беларускія**

**народныя гульні**

**Старэйшая група**



**Старэйшая група**

**Пералік**

* 1. Лянок (1)
  2. Лянок (2)
  3. У млын
  4. Кавалі
  5. Крук
  6. Ковайло
  7. Купец
  8. Што робіш?
  9. Каза (1)
  10. Каза (2)
  11. Казёл
  12. Мядзведзь
  13. Журавель
  14. Яшчар
  15. З бабкай Параскай і бабкай Марылькай
  16. Крывы танок
  17. Мяцёлка
  18. Карона
  19. Апанас
  20. Пабелка
  21. Пеўні
  22. Пужайла і Пужаніца
  23. Скаканне на дошцы
  24. Качка і каршун
  25. Каршун
  26. У саду-садочку гуляё зайчык
  27. Качка
  28. У садоўніка
  29. Зязюля
  30. Рыбакі і рыбы
  31. Рэпа (2)
  32. Яйка пад шапкай
  33. Катаць яйкі. Шарыкі
  34. Перапёлка
  35. Біццё яек
  36. Явар
  37. Карагод у гонар лялі
  38. Малако
  39. У арла
  40. Арол
  41. Гульня пастухоў
  42. Авечачка
  43. А на гары мак
  44. Бульбачка
  45. Свіння
  46. Хворы верабей
  47. Варона (1)
  48. Вуціца
  49. Залатыя вароты
  50. Верабей
  51. У гусі
  52. Проса
  53. А мы проса сеялі
  54. Мост
  55. Запляціся, пляцень
  56. Свінка
  57. У масла
  58. Церамок
  59. Паляўнічы і арол
  60. Два агні
  61. Мяч у доміку
  62. Казіны рог
  63. Падсечка
  64. Паспей адбіць
  65. Фарбы
  66. Паляўнічы
  67. Фігуры
  68. Шавец
  69. Пераскоч гару
  70. Вартаўнік
  71. Паляванне на лісаў

|  |  |
| --- | --- |
| **4.1 «Лянок» (1)**  **Віды руху:** рухі со словамі песні.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** з удзельнікаў гульні выбіраецца гаспадыня. Дзеці ўтвараюць круг. Гаспадыня стаіць пасярэдзіне, прамаўляе (ці спявае) і дэманструе рухі дзеянняў маленькіх ільнаводаў:  *Як пасею я лянку, У даліне на клінку.*  *Зарадзіўся мой лянок, Ён і тонак і высок.*  *А вы, мае сябры,*  *Пакажыце, як мне яго браць.*  Дзеці паказваюць, як бяруць лён. Гаспадыня зноў пытаецца:  *-Як мне яго расцілаці?*  *-Як мне яго мяць?*  *-Як мне прасці?*  *-Ткаць?*  *-Бяліць?*  *-Кроіць?*  *Шыць?*  Каб дзеці првільна дэманстравалі рухі, неабходна папярэдне развучыць іх з выхаванцамі. | **4.2 «Лянок» (2)**  **Віды руху:** рухі со словамі песні.  **Абсталяванне:** хустка для бабулі.  **Апісанне:** з ліку тых, хто прымае удзел у гульні, выбіраецца бабуля. Астатнія становяцца ў круг. Яны пытаюцца:  *-Што, ты бабуля, нам прасці дасі?*  Бабуля выходзець 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, кажалёк.*  *Мы лянок ірвалі, жалі,*  *Абразалі, у полі слалі,*  *У снапачкі збіралі.*  *Урадзіўся лянок,*  *Белы, слаўны кужалёк.*  **Правілы:** дзеці павінны дакладна выконваць дзеянні, якія паказвае бабуля. |
| **4.3 «У млын»**  **Віды руху:** тэатральныя рухі.  **Абсталяванне:** тапчан, кароткая палачка, міска, збанок з попелам, посцілка, барада з лёну, напханы саломай мех, шапка.  **Апісанне:** па лічылцы размяркоўваюць ролі. Адзін хлопец кладзецца на тапчане і бярэ кароткую палачку ў рукі. Каля тапчана садзіцца другі хлопец і ставіць на падлозе міску, у якой знаходзіцца збанок з попелам. Зверху іх накрываюць посцілкай, якая спускаецца аж да зямлі. Другія апранаюць мельніка-яўрэя. Узяўшы мех, напханы саломай, прывязваюць да жывата якому-небудзь хлопцу і прычэпліваюць бараду з лёну ці пянькі, надзяваюць шапку. Мельнік падыходзіць да тапчана і пускае ў ход млын: хлопец, што ляжыць на тапчане, пачынае не моцна, але часта стукаць па ножках тапчана, а той, што сядзіць унізе, круціць збанок у місцы, ад яго ўтвараецца шум, падобны да шуму ў млыне. Тады мельнік адыходзіць у бок і робіць выгляд, што спіць. Хлопцы, што імітуюць шум млына, неўзабаве перастаюць круціць збанок і стукаюць палкай. Тады другія хлопцы будзяць мельніка. Узяўшы таўкач (а калі яго няма пад рукою, дык якое палена), хто-небудзь крычыць: *“Хаім, млын стаў! Млын стаў!”* – і пляскае з усёй сілай па жывату.Мельнік прачынаецца не хутка і, усхапіўшыся, бяжыць да тапчана і б’е кулаком па пятах тако хлопца, што ляжыць на тапчане, нібы падбіваючы кліны. Пасля гэтага млын зноў працуе, а мельнік садзіцца і спіць. Гуляюць такім чынам, пакуль ёсць ахвота. | **4.4 «Кавалі»**  **Задачы:** зарвіваць фантазію.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:**  Каваль молатам куе  І песню весела пяе.  *-Ты пра што, каваль, пяешь,*  *Калі молатам куеш?*  *-Пра мір і шчасце я пяю,*  *Калі молотам кую.*  Дзеці-кавалі імітуюць рухі: б’юць молатам па кавадле ў рытме верша. На пытанне *“Ты пра што, каваль, пяеш, калі молатам куешь?”* кожны адказвае па-свойму: *“Я пра сонейка пяю, калі молатам кую”, “Я пра мамачку пяю, калі молатам кую”* і г.д. У такіх гульнях дзеці праяўляюць фантазію, кемлівасть, знаходлівасць. Пры гэтым ствараецца вучэбна-маўленчая сітеацыя, блізкая да натуральнай, што вельмі важна для фарміравання ўзаемаадносін на беларускай мове. |
| **4.5 «Крук»**  **Віды руху:** хадзьба, бег.  **Абсталяванне:** два камяні.  **Апісанне:** для гэтай гульні дзеці выбіраюць даволі прасторнае месца, дзе-небудзь каля каменя. Адзін з хлопчыкаў (каваль) б’е каменем па камені – куе. Побач з кавалём два хлопчыкі бяруцца за рукі. Астатнія выбіраюць матку, звычайна самага моцнага сярод удзельнікаў, і становяцца адзін за адным. Матка, якая ўперадзе, вымаўляе гукі: *“Кру-кру-кру”*, і ўся чародка, імітуючы жораваў, паўтарае тое ж. Усе бягуць за ёй да двух хлопчыкаў, так званых “варотаў”, праходзячы пад іх узнятымі рукамі. Пасля праходу маткі хлопчыкі, якія стаяць з узнятымі рукамі, стараюцца некаторых не прапусціць, “абарваць” апошніх жораваў, якія ў такім выпадку павінны стаць новымі слупамі варотаў. Але дзеці, папярэджаныя маткай, моцна трымаюць адзін аднаго за вопратку і стараюцца ўсе прайсці да каваля. Падышоўшы да яго, “матка” пытаецца:  *- Што куешь? - Ваду.*  *- Вада нашто? - Для тваіх дзетак.*  *- Дзе мае дзеткі? - За плячыма.*  *- У цябе пацеркі перад вачыма.*  І з крыкам *“кру-кру-кру”* зноў бягуць вакол слупоў і ідуць да каваля праз вароты, і так гульня працягваецца, пакуль вароты не абарвуць у маткі ўсіх дзяцей. Каб не дапусціць гэтага, “матка” ставіць мацнейшых бліжэй да сябе, а слабейшых – у канец. У адваротным выпадку могуць быць абарваны адразу ўсе дзеці. Калі матка згубіць усіх, то павінна зрабіцца кавалём, уступіўшы яму сваё ганаровае месца. | **4.6 «Кавайло»**  **Віды руху:** бег, кіданне, скачкі.  **Абсталяванне:** мяч.  **Апісанне:** у сярэдзіне пляцоўкі праводзяць лінію, якая падзяляе яе на дзве роўныя часткі. У 20-30 кроках ад гэтай лініі з кожнага боку малююць яшчэ па адной лініі, гэта “кузня”. Дзеці дзеляцца на дзве каманды. Кожная каманда свабодна размяшчаецца на сваім полі.  Педагог, стоячы ў сярэдзіне пляцоўкі, падкідвае мяч. Першай уступае ў гульню тая каманда, на баку якой апынуўся мяч. Той, хто ўзяу у рукі мяч, на бягу кідае ім у гульца з другой каманды. Калі той не ўхіліўся ад удару, то лічыцца падкаваным. Кожная каманда імкнецца падкаваць мячом як мага больш гульцоў іншай каманды. Падкаваныя ідуць за лінію “кузні” на баку каманды-саперніка. Выйграе каманда, у якой апынецца больш падкаваных гульцоў-сапенікаў.  **Правілы:** гульцы не маюць права пераходзіць за лінію на поле процілеглай каманды. Гулец не лічыцца падкаваным, калі зловіць мяч на ляту, а таксама калі мяч патрапіў у сяго, адскочыўшы ад зямлі. Бегаць з мячом і затрымліваць яго ў руках не дазваляецца. Пры парушэнні правілаў мяч перадаецца іншай камандзе. |
| **4.7 «Купец»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** усе дзеці дзеляцца на пары і садзяцца так, каб утварыць два кругі. Спераду сядзяць дзеці-дзеткі, а за імі дзеці-маці. Адно дзіця-мама застаецца без пары. Гэта маці-купец. Яна ходзіць у сярэдзіне круга і па чарзе звяртаецца да кожнай маці:  *- Маці, прадай дзетку!*  *- Не, дзетка не прадаецца, ідзе далей!*  Так працягваецца да таго часу, пакуль якая-небудзь матка не адкажа:  *- А якая ж твая плата?*  *- На бабу лапату!*  Пасля гэтых слоў маці пакідае сваю дзетку і бяжыць вакол дзяцей. Яна стараецца хутчэй дабегчы да пакінутай дзеткі. Калі яе месца раней зойме маці-купец, то яны маняюцца ролямі.  **Правілы:** нельга перабягаць праз круг, стараючы хутчэй дабегчы да пакінутай дзеткі. | **4.8 «Што робіш?»**  **Віды руху:** імітуюць рухі працы.  **Абсталяванне:** картачкі з малюнкамі рознай працы.  **Апісанне:** дзеці выбіраюць гаспадыню. Усе садзяцца ў кола. Гаспадыня абыходзіць дзяцей і кожнаму задае работу: варыць абед, пілаваць дровы, рамантаваць крэсла, мыць бялізну і г.д.  Дзеці імкнуцца выконваць адпаведныя дзеянні і ўвесь час гавораць, якую работу яны выконваюць. Затым гаспадыня становіцца ў сярэдзіну кола і загадвае:  *- Цяпер будзем разам забіваць цвекі!*  Праз некаторы час яна загадвае пілаваць, затым габляваць, мыць посуд і г.д. Раптам гаспадыня звятраецца да каго-небудзь з дзяцей:  *- Што ты робіш?*  Ён павінен адразу ж назваць работу, якую яму даручыла гаспадыня. Той, хто памыліўся, выбывае з гульні, а той, хто ні разу не памыліцца, выбіраецца гаспадыняй. |
| **4.9 «Каза»(1)**  **Віды руху:** дзеянні ў адпаведнасці з тэкстам.  **Абсталяванне:** маска казы, розны фідкультурны інвентар.  **Апісанне:** з ліку тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраюцца каза і дзед. Дзеці-калядоўшчыкі ўтвараюць паўмесячык. Заходзіць дзед з казою. Дзед прамаўляе:  *Вось мы к вам ідзем, І казу вядзем!*  *Ну-ка, козанька, Расхадзіся-ка,*  *Усяму двару пакланіся-ка.*  Дзеці ідуць карагодам вакол казы і хорам прамаўляюць (ці спяваюць):  *Го-го-го, каза, Го-го-го, шэрая!*  *Дзе каза нагой, Там жыта капой.*  *Дзе каза хвастом, Там жыта кустом.*  *А дзе каза рагом, Там жыта стогам.*  *Дзе каза бывае, Там шчасце вітае.*  Каза імітуе рухі, дзеянні, аб якім гавораць дзеці (тупае нагой, б’е хвастом і г.д.)  Потым дзед прамаўляе:  *Ну, каза, закладай рогі, Ды падбірай ногі.*  *З хаты выхадзі, Бяду вынасі!*  Каза ўпіраецца, пачынае калоць дзеда рагамі. А потым падае і ляжыць. Дзед гаворыць: *“Каб каза магла ўстаць, падарунак трэба даць”*. Дзеці даюць ёй свае падарункі. Каза ўстае і ідзе ў скокі разам з дзедам. | **4.10 «Каза»(2)**  **Віды руху:** бег, поўзанне.  **Абсталяванне:** палачкі па колькасці ўдзельнікаў, вяроўка даўжынёй 1,5-2 м.  **Апісанне:** дзеці выбіраюць пастуха. Робяць гэта так: шырока расстаўляюць ногі і, нахіліўшыся, пракідваюць паміж імі кароткую палачку назад ад сябе. Чыя палачка ўпадзе бліжэй, той павінен пасвіць коз. Дзеці прывязваюць да слупка вяроўку даўжынёй 1,5-2 м і даюць пастуху канец вяроўкі ў рукі. На такой адлегласці ад слупка ён павінен знаходзіцца. Затым удзельнікі гульні складаюць каля слупка свае палачкі, якія называюцца козамі.  Па свістку пастуха дзеці падбягаюць да слупка, імкнучыся схапіць палачку, а пастух стараецца перашкодзіць гэтаму. Калі дзецям удаецца схапіць дзве-тры палачкі, усе ігракі шырока расстаўляюць ногі, а пастух на карачках павінен прапаўзці праз расстаўленыя вароты.  **Правілы:** пастух не падпускае дзяцей да слупка, каля яго складзены палачкі; ён може дакрануцца да іграка (запляміць), пасля чаго той выбывае з гульні. |
| **4.11 «Казёл»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** з ліку ўдзельнікаў гульні выбіраецца казёл. Усе астатнія – дзеці. Паміж імі ідзе размова:  *- Куды ідзеш, казёл?*  *- На кірмаш пайду.*  *- Чаго на кірмаш?*  *- Касу купляць.*  *- Нашто табе каса?*  *- Сена касіць.*  *- Нашто табе сена?*  *- Кароў карміць.*  *- Нашто табе каровы?*  *- Малако даіць.*  *- На што табе малако?*  *- Дзяцей паіць.*  *А хто соску сасе мала, малака не п’е, таго бу забаду, на рогі пасаджу.*  Казёл бяжыць за дзецьмі. | **4.12 «Мядзведзь»**  **Віды руху:** дзеянні ў адпаведнасці з тэкстам  **Абсталяванне:** шапка і вяроўку для мядзведзя, шапка важака, бубен.  **Апісанне:** выбіраюцца мядзведзь, важак, музыка. Узяўшыся за рукі, дзеці ўтвараюць паўмесячык. Важак прыводзіць мядзведзя ў памяшканне і вядзе яего да дзяцей. Побач стаіць музыка з бубнам. Важак гаворыць:  *- Мішка, павесялі народ. Пакажы нам, як жанчыны хлеб месяць?*  Мішка паказвае.  Дзеці паўтараюць усе яго рухі.  *- Пакажы, як яны працаваць ідуць на поле?*  Мядзведзь Міша ледзь ідзе, спыняецца, слухае, углядаецца ў небе, нюхае.  *- Ну-ка, Мішка, пакажы, як яны ідуць з поля дадому.*  Мішка ідзе хутка, нават подбегам.  *- Пакажы, як мужык дровы коле.*  *- Як касу нясе. - Як косіць* і г.д.  Важак гаворыць:  *- Дзякуй, Міўка, павесяліў народ. Пайшлі!*  Хоча яго вывесці, а ён не ідзе, упіраецца.  *- Дзеці, Мішка вельмі любіць народныя вясёлыя гульні.*  Мядзведзь і важак становяцца ў круг, вызначыўшы новаго важака і мядзведзя. Кожны важак і мядзведзь уносяць у гульню новыя элементы. Для таго каб дзеці развівалі творчую фантазію, можна прапанаваць ім загадзя размеркавацца па парах і падрыхтаваць новыя дзеянні. |
| **4.13 «Журавель»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** масток (дазжыня 2-3 м), шапка жураўля.  **Апісанне:** сярод тых, хто прымае ўдзел у гульне, выбіраецца журавель (хлопчык) ці жураўка (дзяўчынка).  Дзеці па парах (пажадана, каб у пары былі хлопчык і дзяўчынка) становяцца паўмесяцам. Узяўшыся за рукі, яны паднімаюць то правую, то левую нагу, імітуючы жураўля. Журавель на некаторай адлегласці (3-4 м) важна ходзіць па балоце.  Дзеці гавораць (спакойна):  *Як павадзіўся журавель, Да нашых канапель*  *Такі-такі чубаты, Такі-такі насаты!*  Потым усе гучна прамаўляюць: *“Хапай, журавель!”*, і першая пара хутка бяжыць па масточку праз балота. Журавель павінен дакрануцца рукой да дзяўчынкі, а калі жураўка – тады да хлопчыка.  Калі жураўлю пашанцуе, яго месца займае той, хто застаўся без пары. Гульня працягваецца. Перад гульнёй пазначаецца балота і мастак. | **4.14 «Яшчар»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** крэсла.  **Апісанне:** дзеці бяруцца за рукі і, стварыўшы круг, пачынаюць кружыцца вакол крэсла, на якім сядзіць Яшчар, і спяваюць:  *Сядзіць, сядзіць Яшчар,*  *Гэй, нам, гэй!*  (Пазтараюць пасля кожнага радка).  *На залатым крэсле,*  *Арэшачкі лушчыць*  *Да ў каробачку сыпле.*  *Каробачка няпоўна,*  *Паедзе да Коўна.*  *З Коўна да Бяліцы,*  *Купім чамярыцы*  *Яшчара паіці.*  Яшчар пільна сочыць, каб ніхто не засмяяўся, не ўпаў і не спатыкнуўся. Калі хто парушыць гэтае правіла, той павінен аддаць Яшчару фант. Пасля разыгрываюцца фанты. Яшчар дастае фант і загадвае яго ўдзельніку што-небудзь праспяваць, расказаць, патанцаваць і г.д. |
| **4.15 «З бабкай Параскай і бабкай**  **Марылькай»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** “блінчыкі” (лінолеум) для кожнага ўдзельніка, двое санак, 4-6 кегляў.  **Апісанне:**  1. “Смачны блін”. Бабка Параска: *“Каб вы, дзетачкі, сталі дужымі і спрытнымі, трэба спачатку бліноў паесці. Я стану з блінамі насупраць адной каманды, а бабка Марылька – насупраць другой. Кожны з вас па чарзе павінен дабегчы да бліноў, узяць адзін з іх, абабегчы вакол мяне, а другой камандзе – вакол бабкі Марылькі, а потым вярнуцца назад і стаць у канцы каманды”.*  2. “На конях па бліны”. Бабка Марылька: *“А некалі ва Уздзе быў такі цікавы звычай: унучкі і ўнукі запрагаліся замест коней, садзалі сваю бабульку ў сані і везлі яе частавацца блінамі”*.  Дзве каманды ўнукаў становяцца ля бабулек. Унукі вязуць бабулек на санках паміж дрэўцамі (кеглямі). Нельга іх паваліць. Наперадзе стаіць талерка з блінамі. Бабка павінна схапіць блін, калі ўнукі будуць разварочвацца, каб везці яе назад. | **4.16 «Крывы танок»**  **Віды руху:** хадзьба, бег, танцавальныя рухі  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** чацвёра меншых дзяцей станавіліся квадратам, астатнія рухаліся зігзагам адзін за адным, паклаўшы папярэдняму рукі на плечы і “крывулямі вадзілі танок” вакол меншых, спяваючы:  *Завядзём мы, дзяўчатачкі, крывенькі таночак,*  *Ой, лёлі, лёлі, рана, крывенькі таночак.*  *Крывенькі таночак, а ўсе дзеванькі ў кружочак,*  *Дзеўкі кашу варылі, маслам палівалі,*  *Ой, лёлі, лёлі, рана маслам палівалі.*  *Маслам палівалі, белым сырам пасыпалі,*  *Ой, лёлі, лёлі, рана белым сырам пасыпалі.*  Хуткасць руху карагода ўвесь час узрастала, ад чаго апошнія ў ланцужку адрываліся, за што потым павінны былі выканаць заданне вядучага: праспяваць песеньку, станцаваць, пакукарэкаць або іншым чынам павесяліць прысутных. |
| **4.17 «Мяцёлка»**  **Віды руху:** бег, кіданне.  **Абсталяванне:** мяцёлка (пучкі галінак), ледзякі (дыяметр 5-7 см), лапаткі.  **Апісанне:** праводзіцца на катку або добра ўтаптанай снегавой пляцоўцы. Кожны ўдзельнік павінен мець мяцёлку, 3-5 ледзякоў (асколкаў лёду або замёрзлых снежак) і лапатку.  На лёдзе (снезе) рысуюць круг дыяметрам 7-14 м. У цэнтры яго ставяць адзнаку – мету. На лініі круга, на аднолькавай адлегласці адна ад адной, кожны гулец капае лунку шырынёй 15-30 см і глыбінёй 5-7 см. Пасля гэтага адзін з гульцоў кладзе лядзяк на мету, а астатнія – за лініяй круга, і ўсе становяцца каля сваіх лунак. Гулец, лядзяк якога ляжыць на меце, дэкламуе: *“Усім разам на гэтым месцы паўвека месці, аднаму замесці!”* – і ўдарае мяцёлкай па лёдзе. Гульцы бягуць да меты і сваімі мяцёлкамі імкнуцца замесці лядзяк у сваю лунку. Калі лядзяк замецены, на мету кладзецца другі лядзяк, гульцы вяртаюцца да сваіх лунак, і каманду падае наступны гулец, які стаіць злева ад папярэдняга. Гульня працягваецца, пакуль не будуць замецены ўсе ледзянкі. Пераможцам аб’яўляецца той, хто замяце ў сваю лунку найбольшую колькасць ледзякоў.  **Правілы:** у час гульні забараняецца хапаць адзін аднаго рукамі, падстаўляць падножкі. | **4.18 «Карона»**  **Віды руху:** бег, кіданне.  **Абсталяванне:** вядро, снежкі.  **Апісанне:** дзеці лепяць снежную бабу, зверху змяшчаюць карону (вядро, кавалак лёду і да т.п.) і падрыхтоўваюць снежкі, складаючы іх у тры кучкі за 7-8 крокаў ад снежнай бабы на роўнай адлегласці адна ад адной. Жараб’ёўкай устанаўліваюць чарговасць удараў і становяцца каля адной з куч. Першы гулец кідае снежку ў карону і перабягае да наступнай кучкі снежак. Тое э робіць другі, затым трэці. Аднак кідаць снежку неабходна толькі ў той час, калі папярэдні гулец перабягае на новае месца. Калі хто-небудзь спозніцца кінуць, ён пазбаўляецца чарговага кідка.  **Правілы:** пераможцам лічыцца той, хто большую колькасць разоў трапіў у карону. |
| **4.19 «Апанас»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** хустачка.  **Апісанне:** выбіраецца Апанас. Яму завязваюць хустачкай вочы і вядуць да дзвярэй. Ён становіцца на парог і трымаецца за ручку дзвярэй. Дзеці пачынаюць гаворку з Апанасам:  *- Апанас, Апанас, на чым ты стаіш?*  *- На калодзе.*  *- За што трымаешся?*  *- За калок.*  *- На паліцы боршчык.*  *- Я з’ем.*  *- На паліцы каша.*  *- Я з’ем.*  *- На паліцы каляда.*  *- Уцякайце, бо будзе бяда!*  Пасля гэтых слоў дзеці прамаўляюць хорам: *“Апанас, Апанас, не ўваліся ў квас, не палохай нас! Не еш каляду! Казой забаду!”* Апанас пачынае ўсіх лавіць. Каго першага зловіць, таму завязваюць вочы. Гульня працягваецца. | **4.20 «Пабелка»**  **Віды руху:** барацьба.  **Абсталяванне:** вялікі камяк снегу.  **Апісанне:** на заснежанай пляцоўцы дзеці, узяўшыся за рукі, ідуць па крузе, пасярэдзіне якога ляжыць вялікі камяк снегу.  Па сігнале кожны ўдзельнік шульні, упіраючыся нагамі, імкнецца штурхнуць таго, хто стаіць побач, на снегавы камяк, каб “пабяліць” яго (на адзенні “пабеленага” застаецца след ад снегу). Той гулец, які дакрануўся да камяка, выбывае з гульні, а дзеці зноў бяруцца за рукі, і гульня працягваецца. Апошнія двое, што засталіся ў гульні, становяцца паабапал камяка і бяруцца за рукі. Хто з іх зацягне праціўніка на камяк, той і выйграе.  **Правілы:** цягнуць праціўніка можна толькі за рукі. |
| **4.21 «Пеўні»**  **Віды руху:** барацьба, скачкі.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** гуляюць звычайна зімою, каб пагрэцца. Сабраўшыся ў роўныя па сілах пары, гульцы, заклаўшы рукі за спіну, скачуць на адной назе і, штурхаючы саперніка плячом, стараюцца паваліць яго або прымусіць стаць на дзве нагі. Той, хто прайграў, выбывае, а пераможцы спаборнічаюць паміж сабой. | **4.22 «Пужайла і Пужаніца»**  **Віды руху:** бег, скачкі.  **Абсталяванне:** апрананне для Пужайла і Пужаніцы.  **Апісанне:** прыходзілі Пужайла і Пужаніца. Гэта былі хлопец і дзяўчына, апранутыя ў нешта дзіўнае. Для такога апранання знаходзілі рэчы з хатняга ўжытку. Дзяўчына была апранута ў Пужаніцу, а хлопец – у Пужайлу. Яны станавіліся на ўзгорку і клікалі мароз і завіруху-сястрыцу: *“Го-о, мароз, го-о, завіруха!”* Потым кідаліся ў скокі, прыпяваючы:  *Пойдзем мы ў згодзе, Удваіх скакаці.*  *Людзям перашкодзім, Мы вясну гукаці.*  Пасля скокаў яны размаўлялі, чакаючы з’яўлення марозу і завірухі.  Пужайла: *“Каб хутчэй мароз з’явіўся ды завіруха прагулялася, дык усіх бы разагналі і з сваіх хацін яны не высунуліся б.*  Пужаніцы: *“Вось калі б нам раздолле было, а то, бач ты, цяпла ім захацелася, вясну гукаюць.*  Свята працягвалася: зіма пасылала сваіх марозцаў-хлопцаў да вяснянак-дзяўчат, каб тыя забралі іх у палон. Пачыналася ігрышча і атрымлівалася наадварот: вяснянкі-дзяўчаты захоплівалі ў палон хлопцаў сваёй прыгажосцю, браліся за рукі і ладзілі карагод. |
| **4.23 «Скаканне на дошцы»**  **Віды руху:** скачкі.  **Абсталяванне:** палена, дошка.  **Апісанне:** невялікая дошка клалася на палена. Двое дзяцей станавіліся на канцы і па чарзе падскоквалі. Іншы раз для раўнавагі гульні трымаліся за рукі двух сяброў, што стаялі справа і злева, або за верхнюю перакладзіну плота, калі на ніжняй была пакладзена дошка. | **4.24 «Качкі і каршун»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** шапка або маска каршуна.  **Апісанне:** выбіраюць каршуна і, каб ён не бачыў, выбіраюць качку. Астатнія дзеці – ахоўнікі. Першая пара стварае варотцы, а іншыя ўдзельнікі, сярод якіх і качка, бяруцца за рукі і ствараюць ланцужок, які будзе праходзіць праз варотцы. Каршун павінен хадзіць побач. Калі праз варотцы праходзіць качка – яны зачыняюцца, ахоўнікі разбягаюцца ва ўсе бакі, і калі качку падсцерагае небяспека, яны ўтвараюць кола, дзе тая хаваецца. Каршун, не злавіўшы качку за межамі кола, выбывае з гульні. |
| **4.25 «Каршун»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** шапка або маска для каршуна і квактухі.  **Апісанне:** па лічылцы дзеці выбіраюць каршуна і квактуху. Усе астатнія-кураняты. Каршун ідзе на самы канец пляцоўкі – там будзе яго дом і агарод. Квактуха з куранятамі ідзе на другі канец пляцоўкі – там будзе іх дом. Каршун у сваім доме садзіцца і шые мяшочак. Квактуха гаворыць куранятам:  *- Дзеткі, паглядзіце, што там каршун робіць?*  *- Мяшочак шые.*  *- Пойдзем да яго паспытаем, на што гэта ён мяшочак шые.*  Усе ідуць шарэнгай да дома каршуна. Квактуха пытаецца:  *- Каршун! На што ты мяшочак шыеш? -Тваіх дзетак лавіць.*  *- За што, чаму так?- Каб у мой агарод не лазілі.*  *- А што яны ў цябе ў агародзе зрабілі?*  *- Твае дзеткі гарох падзяўблі, Капусту паламалі,*  *Рэпку павыдзіралі, Усе мае градкі патапталі!*  Каршун ускоквае, махае крыламі і кідаецца на куранят. Квактуха не падпускае яго – выстаўляе рукі ўперад, адганяе яго і крычыць: *“Кыш! Кыш! Кыш!”*  Злоўленых куранят каршун адводзіць да сябе ў дом. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль каршун не зловіць 6-7 куранят. Тады квактуха з астатнімі куранятамі ідзе да каршуна вызваляць сваіх дзяцей. Квактуха пытаецца:  *- Каршун, адпусці маіх дзіцянятак!*  *- А не будуць яны зноў у мой агарод лазіць – гарох дзяўбці, капусту ламаць, рэпку выдзіраць, градкі таптаць?*  *- Больш не будуць! - Калі не будуць, тады адпушчу. Толькі няхай гэтае кураня мне кашулю пашые.*  Кураня паказвае рукамі, як кашулю шыюць: кроіць нажніцамі, зацягвае нітку ў іголку, шые і аддае кашулю каршуну. Такім чынам каршун прыдумвае работу для кожнага кураняці, якое злавіў, і адпускае іх. | **4.26 «У саду-садочку гуляў зайчык »**  **Віды руху:** скачкі.  **Абсталяванне:** дзве доўгія палкі.  **Апісанне:** дзве палкі кладуцца накрыж, і ўдзельнікі гульні спачатку на дзвюх нагах, потым на адной назе пераскокваюць цераз іх пад песенку:  *А ў саду, садочку*  *Гуляў зайчык.*  *Ён своімі ножкамі*  *Перайграйчык.*  *Каб я так пагуляла,*  *Як той зайчык,*  *Як той белы,*  *Як той шэры.* |
| **4.27 «Качка»**  **Віды руху:** бег, кіданне.  **Абсталяванне:** тэнісны мячык.  **Апісанне:** чэрцяць круг дыяметрам 15-20 м, у які становіцца той, хто водзіць, - паляўнічы. Ён кідае качку (тэнісны мячык) угору і называе імя аднаго з гульцоў. Названы павінен злавіць качку, тады ён стане паляўнічым. Калі гэта яму не ўдаецца зрабіць, з таго месца, дзе спынілася качка, ён павінен трапіць у аднаго з гульцоў, якія перамяшчаюцца па крузе. Толькі тады ён становіцца паляўнічым. Гулец, у якога трапілі мячом, выбывае з гульні, але калі той, хто кідае, прамахнецца, з гульні выбывае ён сам. Пераможцам лічыцца той, хто застаецца ў гульні апошнім.  **Правілы:** калі мячык выкаціцца за межы круга, гулец, якому ён быў адрасаваны, з месца прыпынку мячыка можа зрабіць два крокі ў любым напрамку. | **4.28 «У садоўніка »**  **Віды руху:** розныя рухі.  **Абсталяванне:** картачкі з малюнкамі кветак.  **Апісанне:** выдучы-садоўнік шэпатам на вуха прасвойвае кожнаму ўдзельніку гульні назву кветкі або раздае картачкі з малюнкамі кветак і пачынае гульню:  *Я садоўнікам назваўся,*  *Не на жарт я раззлаваўся,*  *Надакучылі ўсе кветкі*  *Акрамя…*  Далей навывае кветку, на што нехта з гульцоў павінен хутка адазвацца воклічам *“вой!”*. Садоўнік: *“Што з табой? – “Закахалася!” – “У каго?” – “У ружу!”.* Хто быў названы “ружа”, павінен неадкладна войкнуць. За няўважлівасць садоўнік забірае які-небудзь асабісты прадмет, які трэба потым выкупіць: праспяваць прыпеўкі, песню, паскакаць, расказаць вершык і г.д. |
| **4.29 «Зязюля»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** усе гульцы становяцца ў рад, адзін супраць другога, хлопчыкі з аднаго канца рада, дзяўчынкі – з другога. Калі пачынаецца песня, хлопчык і дзяўчынка, якімі канчаецца рад з супрацьлеглых бакоў, выходзяцб з рада – адзін налева, другі направа, і пачынаюць лавіць адзін аднаго. Спачатку, прытанцоўваючы ў такт песні, хлопчыкі ловяць дзяўчынак, а пасля тыя – хлопчыкаў, а пры слове *“Ку-ку!”* падаюць цераз раз адзін аднаму рукі.  *Ты, зязюля, не кукуй, не кукуй,*  *Ты, шэрая, не кукуй, не кукуй,*  *Калі будзеш кукаваць,кукаваць,*  *Недзе будзець начаваць, начаваць,*  *Ку-ку! Ку-ку!…* | **4.30 «Рыбакі і рыбы»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** у гульне прымаюць удзел 10-20 чалавек. Выбіраюць дастаткова прасторную пляцоўку, на якой чэрцяць 2-4 кругі дыяметрам прыкладна два метры (ямы), і выбіраюць двух вядучых – рыбакоў.  Рыбакі, трымаючыся за рукі, ловяць астатніх удзельнікаў – рыб. Злоўленыя далучаюцца да рыбакоў. Рыбы могуць ратавацца ў ямах, аднак знаходзіцца ў яме може толькі адзін гулец. Як толькі ў яму прыбягае новы, той, хто там знаходзіцца, павінен выбегчы. Гульня заканчваецца, калі рыбакі вылавяць усіх рыб, акрамя 2-4, якія выратаваліся ў ямах. |
| **4.31 «Рэпа»(2)**  **Віды руху:** вытягванне “рэпы”.  **Абсталяванне:** тры палкі.  **Апісанне:** удзельнічаюць 14-15 гульцоў, якія садзяцца ланцужком на падлогу, трымаючы адзін аднаго за пояс. Першай сядзіць матка. Двое ці трое бяруць палкі замест коней і едуць да іх. Пад’ехаўшы, звяртаюцца да маткі:  *- Ці пара рваць рэпу?*  *- Не яшчэ, толькі зямлю ўскапалі!*  Пачакаўшы трохі, едуць і пытаюць зноў:  *- Ці пара рваць рэпу?*  *- Не, толькі грады парабілі!*  Затым матка гаворыць, што рэпу толькі пасадзілі, што яна толькі ўзышла, потым – зацвіла і пад канец – ужо вырасла. Тады матка пытае:  *- А за што будзеце купляць?*  *- За коней!*  Злазяць з коней і аддаюць іх матцы. Бяруць кожнага з дзяцей за рукі і цягнуць, пакуль усіх не выцягнуць. | **4.32 «Яйка пад шапкай»**  **«Катаць яйкі»**  **Віды руху:** гульня пацешка.  **Абсталяванне:** шапка, галінка вярбы, яйкі (маленькія мячыкі) для усіх удзельнікаў.  **Апісанне:** адзін з удзельнікаў гульні бярэ яйка і кладзе яго пад шапку, другі – павінен адгадаць, дзе менавіта схавана яйка. Ён кладзе паверх шапкі галінку вярбы і размяшчае яе ў тым накірунку, у якім, на яго думку, пад шапкаю ляжыць яйка. Калі галінка будзе размешчана правільна, значыць, загадка адгадана, і той, хто адгадаў, атрымлівае яйка. У адваротным выпадку ён аддае сваё. |
| **4.33 «Катаць яйкі»**  **«Шарыкі»**  **Віды руху:** катане.  **Абсталяванне:** яйкі (маленькія мячыкі, шарыкі) па колькасці дзяцей.  **Апісанне:**  1. На зямлі выкапваецца пяць неглыбокіх ямачак адна за адной. Затым гульцы пачынаюць катаць церез іх свае яйкі. Перамагае той, тыё яйка адразу пераляціць цераз усе пяць ямачак.  2. Пад узгоркам капаюць ямачку. Бяруць дзесяць шарыкаў і здаля кідаюць у ямачку.  Перад гэтым гульцы бяруць “пары”, трымаючы пад нагою грош або капейку, цот ці не цот пападзе шарыкаў у ямачку. | **4.34 «Перапёлка»**  **Віды руху:** хадзьба ў карагодзе.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** з удзельнікаў гульці выбіраюць дзяўчынку-перапёлку. Пасля бяруцца за рукі, становяцца ў кола, упусціўшы туды перапёлку, круцяцца і пяюць:  Кола: *Устань, устань, перапёлачка,*  *Устань, устань, маладзенькая.*  Перапёлка: *Да я і ўстала, перапёлачка,*  *Да я і ўстала, маладзенькая.*  Кола: *Умыйся, умыйся, перапёлачка,*  *Умыйся, умыйся, маладзенькая.*  Перапёлка: *Да я ўмылася, перапёлачка,*  *Да я ўмылася, маладзенькая.*  Кола: *Учашыся, учашыся, перапёлачка,*  *Учашыся, учашыся, маладзенькая.*  Перапёлка: *Да я ўчасалася, перапёлачка,*  *Да я ўчасалася, маладзенькая.*  Кола: *Узлажы сарочку, перапёлачка,*  *Узлажы сарочку, маладзенькая.*  Перапёлка: *Да я ўзлажылася, перапёлачка,*  *Да я ўзлажылася, маладзенькая.*  Кола: *У нашай перапёлкі залатыя пёркі,*  *Куды захацела, туды паляцела.*  На словы “*Куды захацела, туды паляцела”* ўсе апускаюць рукі, і перапёлка праз рукі выскоквае з кола. Гэтым і канчаецца гульня. |
| **4.35 «Біццё яек»**  **Віды руху:** барацьба.  **Абсталяванне:** яйкі (велікодныя, пафарбаваны).  **Апісанне:** дзеці разбіваюцца на пары і, стоячы насупраць адзін аднаго, вядуць гутарку, трымаючы ў руках яйкі:  *- Ну што, будзем біцца?*  *- Будзем, але раней дай паспрабаваць.*  *- Ой, вельмі ж тваё моцнае, пайду далей.*  *- Дык, можк, памяняемся?*  *- Не, давай тады лепш сваімі.*  *- А у цябе не смлянка (залітае смалой)?*  *- А у цябе ці не цасаркі яйка (асабліва парода маленькіх кур)?*  *- Не, ну дык трымай, буду біць.*  *- Не, ты першы трымай, а потым я.*  Ідзе торг доўгі, асцярожны. Нарэшце адзін б’е. І той, чыё яйка пабілася, аддае яго пераможцу. | **4.36 «Явар»**  **Віды руху:**  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** двое ўдзельнікаў утвараюць “вароты”. Астатнія бяруцца за рукі, ідуць “васьмёркай” праз вароты і спяваюць:  *Явар, яваравы людзі,*  *Што вы тыт рабілі?*  Тыя, хто стаяць “на варотах”, адказваюць:  *Мы рабілі моста*  *Для пана старосты.*  Дзеці спяваюць:  *Перша – капуста,*  *Друга – распуста.*  *Перша – малявана,*  *Друга – затрымана.*  На апошнім слове вароты зачыняюцца, затрымліваюць таго, хто праходзіць праз іх у гэты час, і пытаюцца: *“Ты куды ідзеш, направа ці налева?”* Затрыманы ў залежнасці ад адказу становіцца за тым ці іншым гульцом на варотах. |
| **4.37 «Карагод у гонар лялі»**  **Віды руху:** скачкі, кіданне.  **Абсталяванне:** лаўка, апрананне для Лялі, вянкі адпаведна колькасці дзяўчат з карагода, гладышы “з малаком”.  **Апісанне:** выбіраюць Лялю і саджаюць яе на лаўку, на якой з аднаго боку пастаўлены гладыш з малаком, яйкі, смятана, а з другога – хлеб; каля ног Лялі ўсе дзяўчаты кладуць свае вянкі. Затым, узяўшыся за рукі, карагод дзяўчат скача вакол Лялі і спявае ў гонар яе песню, якая завяршаецца наступною просьбаю:  *Дай нам жытку, Да пшаніцу,*  *У агародзе – Сена жаць,*  *Поўны грады, Роўны зрады.*  Пасля карагод сядае каля ног Лялі і зноў спявае:  *Наша Ляля, Ляля, Нас корміць гусом,*  *Каб з вясны на лета, Усё, што тут гэта,*  *Гадавала за ўсім.*  *Ляля, Ляля, Ой да Ляля, Ляля!*  Ляля раздае ўсім дзяўчатам па чарзе малако, смятану і іншыя пачастункі, пакуль, урэшце, нічога не застанецца. Пасля гэтага дзяўчаты ўстаюць і пачынаюць зноў скакаць вакол Лялі, спяваючы ранейшую песню. Тым часам Ляля бярэ вянкі і кідае па аднаму на танцоўшчыц, пакуль усе дзяўчаты не схопыць па вянку. | **4.38 «Малако»**  **Віды руху:** штурханне ў стораны.  **Абсталяванне:** шапка-маска ката, хустачка для гаспадыні.  **Апісанне:** па лічылцы выбіраюцца кот і гаспадыня. Дзеці садзяцца на адлегласці паўметра адзін ад аднаго, ахопліваюць калені рукамі і прыціскаюць іх да грудзей. Усе яны лічацца гладышкамі з малаком. Гаспадыня размаўляе з катом:  *- Кіс! Кіс! Кіс! – Мяў! Мяў!*  *- Дзе гуляў? – На дварэ!*  *- А мышку злавіў? – Не!*  *- Чаму? – Малака хачу!*  *- Выбірай гладышык!*  Кот абыходзіць гладышкі, дакранаецца да кожнага і аблізваецца. Гаспадыня пытае:  *- Ну што, выбраў?*  Кот падыходзіць да гаспадыні і на вуха (каб ніхто не чуў) называе імя выбранага гульца. Гаспадыня гаворыць:  *- Калі здолееш, бяры!* – і адварочваецца.  Кот зноў абыходзіць усіх, хто гуляе, бярэ кожнага за плечы, лёгка штурхае ўлева і гаворыць:  *- Не хачу!*  Дайшоўшы да выбранага гладышка, кот кажа: *“Хачу!”* і нечакана штурхае гладышек управа. Калі той паваліцца, то выбывае з гульні, а кот зноў пачынае перагаворы з гаспадыняй. Калі ж гулец не паваліцца, то кот мяняецца з ім ролямі, і гульня працягваецца.  **Правілы:** імя выбранага катом гладышка ніхто не павінен ведаць; моцна штурхааць дзяцей нельга. |
| **4.39 «У арла»**  **Віды руху:** кіданне.  **Абсталяванне:** цуркі, 5 цацк, біты для кожнага ўдзельніка.  **Апісанне:** на пень ці зямлю ставяць цурку і на адлегласці 5 м ад яе праводзяць рысу, а за ёй праз кожны метр праводзяць яшчэ пяць рысаў. Каля кожнай рысы ставяць цацку – птушку і даюць ёй назву: каля першай – верабей, далей – кулік, курыца, варона, каршун, арол.  Удзельнікі гульні з першай рысы пачынаюць кідаць біту (роўную палку даўжынёй у адзін метр) у цурку. З той рысы, адкуль гулец не саб’е цурку, ён атрымлівае мянушку: верабей, кулік, курыца і г.д. Пераможцам у гэтай гульні з’яўляецца той, хто з самай далёкай рысы саб’е цурку.  **Правілы:** на наступную рысу дзіця можа пераходзіць толькі тады, калі збіта цурка з папярэдняй лініі. | **4.40 «Арол»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** хустачка, шапка арла, кій.  **Апісанне:** з усіх дзяцей выбіраецца большая дзяўчынка – матка птушанят і дужэйшы хлопчык – арол. Дзеці становяцца за маткай у рад і трымаюць адзін аднаго рукамі за плечы, арол становіцца ў баку. Матка бярэ кій у рукі і, размахваючы ім, крычыць: *“Акыш, арол! Акыш, арол!”* Арол хапае птушаня, тузае туды-сюды і адрывае, затым адрывае такім жа чынам другое, трэцяе, пакуль не застанецца адна матка. Тады яна хаваецца сярод дзяцей і адтуль крычыць: *“Арол, арол, на ку-ку! Арол, арол, на ку-ку!”*. Дзеці ў гэты час хутка становяцца вакол маткі парамі, счэпліваюць між сабой рукі накрыж, замыкаюць подступы да яе. Арол, налягаючы грудзьмі і рукамі, ірве гэтыя замкі, і, як парве іх, гульня канчаецца. |
| **4.41 «Гульня пастухоў»**  **Віды руху:** гульня пацешка.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** пастух загадзя размяўкоўваў ролі сярод падпаскаў (зайца, сапога, замка) і абыходзіў іх. Паміж пастухом і выканаўцамі роляў адбываліся наступныя дыялогі:  *- Заяц, заяц, ці горкая асіна? – Горкая!*  *- Дай Бог, каб і наша скацінка для звяроў была горкая!*  *- Сляпей, а слыпей, ці бачыш ты? – Ня бачу.*  *- Дай Бог, каб нашу скацінку ня бачыла звярынка!*  *- Храмей, а храмей, ці дойдзеш ты? – Не дайду!*  *- Дай Бог, каб і звярынка не дайшла да нашай скацінкі!*  *- Замок, а замок, ці разамкнешся ты?*  *- Не, не разамкнуся!*  *- Дай Бог, каб у звера не разамкнуліся зубя ля нашай скацінкі…*  *- Калода, а калода, павернешся ты?*  *- Не павярнуся.*  *- Дай Бог, каб і звер да нашай скацінкі не павярнуўся!*  Падобны абход праводзіўся тройчы, пасля чаго ўдзельнікі сядалі і з’ядалі яечню, падрыхтаваную загадзя. У гэты дзень кароў прыводзілі з выгану раней, бо ў вёсках працягвалася пастухоўскае святканне з танцамі.  У пастухоўскіх забавах і гульнях часта выкарыстоўваліся аброць, вуздечка, пуга, сцізорык, прыродныя сродкі (пянёк, куст, трава), традыцыйныя прадметы-сімвалы (замок, грамнічная свечка) і інш. | **4.42 «Авечачка»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** шапка-маска ваўка, качарга, сумка пастуха.  **Апісанне:** у гэтай гульні колькасць удзельнікаў не абмежавана. Выбіраюцца дзве галоўныя асобы: пастух і воўк. Пастух становіцца пасярод хаты з качаргой у руках, каля яго кругом садзяцца авечкі (хлопцы і дзяўчаты), а воўк хаваецца за дзвярыма. Пастух гаворыць:  *Пасу, пасу авечачкі, Ад рання да вечара; Воўк за гарой, а я за другой,*  *Я воўка не баюся: Качарэжкай абарнюся.*  Пастух адыходзіць у бок і засынае. Падкрадаецца воўк, хапае адну з авечак і ўцякае разам з ёю за дзверы. Пастух, усхапіўшыся, крычыць: *“Ага, ту! Воўк авечку панёс!”*, але воўк з авечкай ужо за дзвярыма.  Пасля гэтага пастух зноў выходзіць на сярэдзіну хаты і гаворыць тыя самыя словы, і ідзе спаць. Воўк зноў хапае авечачку, і так доўжыцца, пакуль не забярэ апошняй.  Тады пастух ідзе шукаць авечак і, стукаючы качаргой то з аднаго, то з другога ад сябе боку, гаворыць:  *- Воўчы след – авечы след, ваўчы след – авечы след…*  Падыходзіць да ваўка і пытае:  *- Ці не бачыў, панок, маіх авечак? - Не, не бачыў.*  Авечкі пачынаюць шумець. Пастух пытае зноў:  *- А што ж гэта ў цябе шуміць? - Пчолы.*  Пастух вяртаецца назад і ідзе зноў шукаць авечак, задае воўку тыя ж пытанні. Авечкі цяпер стукаюць. Пастух пытае:  *- Што ў цябе стукае? - Мае парабкі дровы сякуць.*  І гэтак далей: авечкі выдаюць галасы коней, курэй, гусей, аж, нарэшце, у канцы пачынаюць бляяць. Пастух убягае ў тую каморку і, загадваючы *“Акіра, дамоў!”*, прыганяе іх зноў у хату, дзе гулялі на самым пачатку. Пасля гэтага пастух кліча воўка ў лазню. Воўк пытае: *“А якія дровы?” – “Бярозавыя”. – “Не хачу, надта чадзяць!”* Пастух кліча другі раз, а воўк зноў пытаецца пра дровы. Пачуўшы *“Асінавыя”*, гаворыць, што яны вельмі дымяць, і адмаўляецца. І толькі на трэці раз, калі Пастух гаворыць, што дровы хваёвыя, воўк згаджаецца. Але, падышоўшы крыху, пытаецца яшчэ: *“А сабак няма?” – “Адна ёсць сучка ліхая, і тая пад печку здыхае, а сабак кісялёк падавіўся”.* Воўк ужо выходзіць на сярэдзіну хаты і прысядае, быццам мыецца. Пастух як крыкне: *“Цюцькі, кусіце!”* – дык усе тыя, што былі авечкамі, кідаюцца на яго. Воўк уцякае, але яны даганяюць і, злавіўшы, тузаюць яго з усіх бакоў. Пасля гэтага да воўка падыходзіць пастух і пытаецца: *“А што, воўча, крэпка яны цябе пакусалі?” – “Ой, пакусалі!”* – кажа той. *“Хадзі ж, цяпер будзем мы іх кусаць!”* – і кідаецца ўдвух на авечак. Тыя разбягаюцца ва ўсе бакі. |
| **4.43 «А на гары мак»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзяўчаты становяцца ў круг, прычым адна з іх знаходзіцца ўсярэдзіне. Гэта мак. Усе кружацца і спяваюць пачатак песні:  *А на гары мак, Пад гарою так!*  *Белы мае маковічкі, Залатыя галовачкі;*  *Станьце вы так, Як зелен мак!*  Карагод спыняецца і пытаецца ў дзяўчынкі, якая стаіць у крузе: *“Кума, кума, ты сеяла мак?”* Яна адказвае: *“Сеяла”*. Тады ўсе зноў пачынаюць паўтараюць песню.  Затым задаюць пытанне: *“Кума, кума, ты палола мак?”* Пасуўшы адказ зноў пытаюць:  *Ці цвіў мак?*  *Ці паспеў мак?*  *Ці пара каласіць?*  На апошняе пытанне дзяўчынка адказвае: *“Пара”*, - і збягае, яе стараюцца дагнаць і “пакалаціць” мак. | **4.44 «Бульбачка»**  **Віды руху:** кіданне.  **Абсталяванне:** “бульбачка” (мячык).  **Апісанне:** удзельнічае сем дзяцей, якія выкопваюць столькі ж ямачак у адзін рад. Вядучага выбіраюць з дапамогай якой-небудзь лічылкі.  Вядучы павінен катаць бульбачку ў напрамку ямак. У чыёй ямцы яна застанецца, той павінен хутка схапіць яе і кінуць у каго-небудзь з гульцоў, якія разбягаюцца. У каго патрапіць мяч, той выходзіць з гульні. |
| **4.45 «Свіння»**  **Віды руху:** катанне.  **Абсталяванне:** невялікія палкі для кожнага ўдзельніка, драўляны шарык.  **Апісанне:** для гульні выбіраецца роўнае месца на агародзе. Гэту гульню праводзяць толькі вясною. Спачатку капаецца ў зямлі ямачка невялікай глыбіні. Яна называецца броварам (піваварня). Вакол яе робяцца ямачкі ўжо меншаго памеру. Каля кожнай становіцца хлопчык хлопчык з невялікай палкаю, канец якой павінен пастаянна знаходзіцца ў сваёй ямачцы. Адлегласць паміж ямачкамі і броварам такая, што хлопчык можа свабодна дастаць палкаю як да бровара, так і да другой ямачкі. Адзін з гульцоў – пастух. Свіннёй называецца невялікі драўляны шарык. “Пастух” ужывае ўсё сваёй майстэрства, каб “свіння” закацілася ў бровар.  У пачатку гульні пастух выбіраецца наступным чынам. Адзін з хлопчыкаў бярэ сваю палку і правай рукою трымаецца за адзін канец так, што пальцы яе кругом абхопліваюць. Затым па чарзе бяруцца за палку ўсе астатнія так, каб рука аднаго дакраналася да рукі другога. Той хтопчык, якому прыйдзецца ўзяцца за самы канец, і становіцца пастухом. Драўляны шарык адным гульцом адкідваецца на значную адлегласць ад бровара. “Пастух” пры дапамозе палкі стараецца закаціць яго ў большую ямачку. Астатнія гульцы пільна сочаць за тым, каб не дапусціць шарык да бровара, адкідваючы яго сваімі палкамі назад. “Пастух”, каб не даць магчымасці гульцу адкінуць шарык, абараняе сваёй палкаю і ў гэты час сочыць, якая ямачка вызваліцца. Калі ён першы паставіць сваю палку на вызваленае месца, то “пастухом” становіцца гаспадар ранейшай ямачкі. Калі нарэшце аднаму з лоўкіх гульцоў удаецца дасягнуць жаданай мэты – укаціць шарык ш бровар, гульня заканчваецца. | **4.46 «Хворы верабей»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** шапкі-маскі савы і вераб’я, медальёны з малюнкамі птушак на кожнага ўдзельніка.  **Апісанне:** дзеці выбіраюць сабе назвы птушак – верабей, сава, сініца, кулік і г.д. Дзіця-верабей, кладзецца і робіць выгляд, што хварэе. 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 страўкі-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 яго.  **Правілы:** верабей можа схавацца толькі ў доме савы. |
| **4.47 «Варона»(1)**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** удзельнікі гульні стаяць у коле парамі тварам да сярэдзіны, хлопчык за дзяўчынкай. Адзін не мае пары і стаіць пасярод кола. На паданы ім знак хлопчыкі павінны перабегчы наперад і стаць перад дзяўчатамі. Звычайна гулец з сярэдзіны паспявае стаць перад якой-небудзь дзяўчынкай і той, хто застаецца без пары, лічыцца варонай. Пасля гэтай замены дзеці спяваюць, пляскаючы ў далоні: *“Хвала Богу, хвала, варона засталася”*. | **4.48 «Вуціца»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** на вуліцы дзеці бяруцца за рукі, бягуць і спяваюць. Затым рэзка “закручваюць”, і апошнія валяцца з ног.  *Ой, ідзе, вутачка,*  *Ой, ідзе, шэрая,*  *Па крутой…*  *У цябе сямёра дзяцей,*  *Восьмы качар,*  *Дзявятая вутачка-цяцера…* |
| **4.49 «Залатыя вароты»**  **Віды руху:** хадзьба, бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** выбіраюцца два ўдзельніка, якія бяруцца за рукі, падымаюць іх угару, утвараючы “вароты”. Папярэдне яны дамаўляюцца, хто кім будзе (вішня-яблыня, дуб – бяроза і г.д.). Астатнія дзеці бяруцца за рукі і ланцужком праходзяць праз “вароты”, прамаўляючы:  *Залатыя вароты, Праходзьце, панове,*  *Першы май прайшоў, Усіх дзяцей правёў.*  *Першы раз дазваляецца,*  *Другі – забараняецца,*  *А на трэці, Не прапусцім вас.*  Апошняга ў ланцужку затрымліваюць. Ён называе адно з прапанаваных дрэў і адыходзіць у той бок, дзе стаіць на “варотах” абранае ім “дрэва”. Так апытваюць усіх. Застаецца адзін чалавек, яіу прамаўляюць хорам:  *Ходзіць маці па беразе, Шукае сваіх дзетак.*  *Шукае, шукае – не знайдзе,*  *Сама ў клетку папдзе.*  Апошні ўдзельнік гульні таксама ў залежнасці ад адказу далучаецца да адной з каманд, якія потым гуляюць у перацяжкі. | **4.50 «Верабей»**  **Віды руху:** гульня пацешка.  **Абсталяванне:** шапка-маска вераб’я.  **Апісанне:** дзеці становяцца ў кола, пасярэдзіне – верабей. Карагод спявае:  *Як пайшоў верабей, Па суметнічку,*  *А сабраў верабей, Усю сямеечку.*  *Мала нас, мала нас. На зямлі, на хлебе.*  Тут веравей навывае, каго ён выбраў. Дзеці спяваюць: *“Яшчэ мне, яшчэ мне Алёначка трэба”.* Пасля кожнага паўтарэння песні верабей завірае да сябе каго-небудзь з карагода. Тыя, што засталіся невыбранымі, рухаюцца ў другі бок і спяваюць:  *Як пайшоў верабей, Па суметнічку,*  *Раскідаў, разбіваў, Усю сямеечку.*  *Многа нас, многа нас. На зямлі, на хлебе.*  Цяпер верабей называе таго з дзяцей, каго хоча аддаць, а ўсе прамаўляюць: *“Ужо мне, ужо мне Ганулькі не трэба”.*  Гульня працягваецца, пакуль верабей не аддасць усіх, каго ён узяў да сябе. Тады, каб пачаць гульню, выбіраюць новага вераб’я.  **Правілы:** дзеці, якіх выбраў верабей, у крузе стаяць моўчкі або выконваюць якія-небудзь рухі; гульцоў не павінна быць многа, каб гульня не зацягвалася. |
| **4.51 «У гусі»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** шапка-маска ваўка, хустачка.  **Апісанне:** усе ўдзельнікі гульні – гусі. Выбіраюць ваўка і матку. Гусі ляцяць насупраць маткі, а воўк паміж імі.  Паміж маткай і гусямі адбываецца дыялог:  *- Гусі, гусі!*  *- Га-га-га.*  *- Есць хочаце?*  *- Ага.*  *- Так ляціце.*  *- Страшна нам.*  *- А чаму?*  *- За гарою воўк гуляе.*  *- Нас дадому не пускае.*  *- Як хочаце, ляціце, А ваўка вы абганіце.*  Гусі бягуць да маткі. Воўк іх ловіць. Калі зловіць каго, той пераходзіць да ваўка і разам з ім ловіць гусей пасля чарговага дыялога. Так працягваецца, пакуль не будуць злоўлены ўсе гусі. | **4.52 «Проса»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** у гульні ўдзельнічаюць не менш чым шэсць чалавек. Дзеці выбіраюць гаспадара (гаспадыню), становяцца ў шарэнгу і бяруцца за рукі. Гаспадар праходзіць уздоўж шарэнгі, спыняецца каля каго-небудзь і пачынае з ім дыялог:  *- Прыходзь да мяне проса палоць.- Не хачу!*  *- А калі есці?- Хоць зараз!*  *- Ах ты, гультай!* – і адразу бяжыць у любы канец шарэнгі.  Адначасова гультай бяжыць у тым жа напрамку, але за спінамі таварышаў. Той, хто першы – гаспадар або гультай – схопіць за руку апошняга ў шарэнзе, становіцца з ім побач, а той, хто не паспеў, займае месца гаспадара.  Пасля слоў *“Ах ты, гультай!”* гаспадар можа зрабіць некалькі падманлівых рухаў (пакуль гаспадар не пабяжыць, гультай не мае права крануцца з месца). |
| **4.53 «А мы проса сеялі»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** не партабуецца.  **Апісанне:** дзеці, узяўшыся за рукі, стаяць дзвюма шарэнгамі, тварамі адзін да аднаго. У адной шарэнзе хлопчыкі, у другой – дзяўчынкі. Хлопчыкі шарэнгай падыходзяць да дзяўчынак і спяваюць:  *- А мы проса сеялі, сеялі!* (Ідуць на месца)  Дзяўчынкі паўтараюць гэтыя ж рухі і таксама спяваюць:  *- А мы проса вытапчам, вытапчам, вытапчам!*  *- Ды чым жа вам вытаптаць, вытаптаць?*  Хлопчыкі, а затым дзяўчынкі, ідуць і спяваюць па чарзе.  *- А мы коней выпусцім, выпусцім, выпцсцім!*  *- А мы коней пераймём, пераймём, пераймём!*  *- Ды чым жа вам пераняць, пераняць, пераняць?*  *- А шоўкавым повадам, повадам, повадам!*  *- А мы коней выкупім, выкупім, выкупім!*  *- Ды чым жа вам выкупіць, выкупіць, выкупіць?*  *- А мы дадзім сторублёў, сто рублёў, сто рублёў!*  *- Не трэба нам тысячы, тысячы, тысячы!*  *- А мы дадзім дзеўчыну, дзеўчыну, дзеўчыну!*  Ідуць дзяўчынкі. Усе вяртаюцца назад. Адна дзяўчынка застаецца.  *- Вось гэта трэба нам, трэба нам, трэба нам!*  Хлопчыкі падыходзяць да дзяўчынкі і становяцца кругам вакол яе. Дзяўчынка танцуе, а хлопчыкі пляскаюць у далоні.  **Правілы:** дзеці павінны рухацца роўнай шарэнгай; у той час, калі ідуць і спяваюць хлопчыкі, дзяўчынкі стаяць на месцы, і наадварот. | **4.54 «Мост»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** дзеці становяцца пара за парай і спяваюць песню:  *- Ішоў казёл пад мастом, Ківаючы хвастом*  *- Куды ідзешь, казёл? -На кірмаш пайду.*  *- Чаго на кірмаш? - Касу купляць.*  *- На што табе каса? - Сена касіць.*  *- На што табе сена? - Кароў карміць.*  *- На што табе каровы? - Малако даіць.*  *- На што табе малако?- Пастушкоў паіць.*  *- На што тыя пастушкі? - Свінак пасвіць.*  *- На што тыя свінкі? - Горы капаць.*  *- А што ў тых гарах? - Дубовая бочка.*  *- А што ў той бочцы? - Жалезная ступа.*  *- А што ў той ступе? - Медзяная міса.*  *- А што ў той місе? - Залатая лыжка.*  *- А што ў той лыжцы? - Макавае зерне.*  *- А дзе тое зерне? - Пеўнік здзяўбаў.*  У час спеваў той, хто водзіць, ідзе пад мост – паднятыя над галавой рукі тых, хто гуляе, выцягвае ўдзельніка з якой-небудзь пары, працягвае яго праз увесь мост і становіцца з ім ззаду. А той, хто застаўся без пары, у сваю чаргу ідзе пад мост і цягне за сабой каго-небудзь. Гульня працягваецца да канцы спеваў.  **Правілы:** дзеці павінны спяваць песню і адначасова рухацца парамі наперад; колькасць пытанняў і адказаў залежыць ад фантазіі і кемлівасці тых, хто гуляе. |
| **4.55 «Запляціся, пляцень»**  **Віды руху:** хадзьба, бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** хлопчыкі і дзяўчынкі падзяляюцца на дзве каманды па 10 чалавек. Узяўшыся за рукі, утвараюць два ланцугі, якія знаходзяцца на адлегласці 10-15 м адзін ад аднаго. Па дамоўленасці адна каманда – пляцень, другая – зайцы.  Гульцы, якія складаюць пляцень, гавораць:  *Сцеражыся, карагод, Зайцы скачуць у гарод!*  *Пляцень, запляціся, Ды ад зайцоў сцеражыся!*  На апошнім слове зайцы бягуць да плятня, стараючыся прарваць ланцуг ды праскочыць пад рукамі праціўніка. Зайцы, якім гэта не ўдалося, становяцца ў ланцуг паміж гульцамі, якія затрымалі зайца. Калі ланцуг прарваны, то зайцы забіраюць у сваю каманду аднаго з вінаватых у гэтым гульцоў праціўніка. Пасля гэтага каманды становяцца на ранейшае месца, але мяняюцца гульнёвымі ролямі. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль адна з каманд не захопіць усіх гульцоў праціўніка. | **4.56 «Свінка»**  **Віды руху:** бег, катанне.  **Абсталяванне:** мяч, лапатка.  **Апісанне:** выбіраецца той, хто будзе вадзіць. У цэнтры намаляванага круга вакопваецца яма-хлеў, побач з якім кладзецца мяч (свінка). Дзеці становяцца за лінію круга і прыгаворваюць:  *- Куба-куба-кубака, гонім свінку да хляву!*  Паля гэтых слоў той, хто водзіць, палкай ці нагой адуідвае свінку як мага далей у бок. Усе бягуць да свінкі, перакідваюць яе адзін аднаму нагамі і спрабуюць загнаць у хлеў. Той, хто водзіць, перашкаджае ім і выкідвае свінку з круга. Калі дзецям удаецца закінуць свінку ў хлеў, выбіраецца новы вядучы, і гульня працягваецца.  **Правілы:** дзеці не павінны кранаць мяч рукой; той, хто водзіць, не мае права выходзіць за межы круга. |
| **4.57 «У масла»**  **Віды руху:** бег, катанне.  **Абсталяванне:** лапаткі, драўляны шар (мяч), палкі.  **Апісанне:** дзеці капаюць невялікія ямкі па акружнасці, а ў цэнтры круга – вялікую яску, якая называецца маслам. Потым яны мераюцца па палцы, каму быць маткай, а каму – палявым, ісці ў поле пасвіць свінню. На адлегласці 20 м ад круга ставяць драўляны шар (мяч), які называецца свіннёй. Матка з усіх сіл б’е палкаю па шары, каб ён заляцеў як мага далей. Палявы знаходзіць яго і гоніць да масла. Дзеці і матка стаяць, упіраючыся сваімі палкамі ў ямкі, і вартуюць масла. Як толькі палявы падгоніць свінню блізка да масла, хто-небудзь з дзяцей або матка адбіваюць яе палкай. Калі ў час гэтага ўдару палявы зойме сваёю палкай ямку, што апесцела, яе гаспадар робіцца палявым, а палявы займае яго месца. Калі ж палявому, нягледзячы на вартавых, удаецца загнаць свінню ў масла, то ў поле ідзе метка, і гульня пачынаецца спачатку.  **Правілы:** адбіваць драўляны шар дзеці павінны ў той час, калі ён знаходзіцца каля іх ям або недалёка ад яе; матка мае права адбіць шар тады, калі ён знаходзіцца каля масла. | **4.58 «Церамок»**  **Віды руху:** кіданне, бег.  **Абсталяванне:** мяч, абручы на кожнага ўдзельніка.  **Апісанне:** кожны ўдзельнік гульні, акрамя водзячага, кладзе на зямлю абруч. Гэта яго церамок. Водзячы, стоячы ў баку, пакідвае мяч угару. У гэты час усе дзеці мяняюцца церамкамі – перабягаюць з абруча ў абруч. Водзячы ловіць мяч і кідае ў дзіця, якое не паспела перабегчы і заняць церамок. Калі мяч трапіць у яго, водзячы становіцца ў свабодны церамок, а дзіця ідзе вадзіць.  **Правілы:** нельга кідаць мяч у іграка, які паспеў заняць церамок. |
| **4.59 «Паляўнічы і арол»**  **Віды руху:** кіданне, бег.  **Абсталяванне:** мяч, маска арла.  **Апісанне:** з дапамогай жараб’ёўкі выбіраюць водзячаго – арла. Усе дзеці-паляўнічыя, яны адвольна перамяшчаюцца на пляцоўцы, перакідваючы адзін аднаму мяч, і імкнуцца выбраць зручны момант, каб лёгка ўдарыць мячом у спіну ці па нагах арла. Але падыходзіць да арла бліжэй, чым на 5-6 крокаў, не дазваляецца. Калі арол набліжаецца да паляўнічага, у якога мяч, той уцякае або аддае мяч іншаму. Калі арол зловіць мяч на ляту, ён кідае яго за межы пляцоўкі. Вяртае мяч у гульню паляўнічы, па віне якога мяч быў злоўлены арлом. Паляўнічы, якому ўдаецца падбіць арла, мяняецца з ім ролямі.  **Правілы:** арол можа адабраць мяч у паляўнічаго, дагнаўшы і дакрануўшыся да яго рукой. | **4.60 «Два агні»**  **Віды руху:** кіданне.  **Абсталяванне:** мячы на кожную пару ўдзельнікаў, 2 чырвоныя камізэлькі для “агня”.  **Апісанне:** на пляцоўцы чэрцяцца дзве паралельныя лініі даўжынёй 10-12 м, якія ўтвараюць калідор шырынёй 4-5 м. Усе, хто гуляе, дзеляцца на дзве роўныя па колькасці групы і становяцца з абодвух бакоў калідора за лініяй, тварам адзін да аднаго (увараючы дзве шарэнгі). Назначаюцца два водзячыя-агні, па аднаму з кожнай групы. Агні знаходзяцца ў калідоры (паміж шарэнгамі). Дзеці, якія стаяць у шарэнгах, перакідваюць мяч адзін аднаму праз калідор. Агні перамяшчаюцца па ўсяму калідору і стараюцца злавіць яго. Калі зловяць, то ігрок, што кінуў мяч, выбывае з гульні – ён згарэў.  **Правілы:** дзеці-агні павінны перамяшчацца толькі па калідоры і імкнуцца злавіць кінуты мяч. |
| **4.61 «Мяч у доміку»**  **Віды руху:** кіданне, катанне.  **Абсталяванне:** мяч.  **Апісанне:** дзеці строяцца ў рад на адлегласці кроку адзін ад аднаго. Кожнае дзіця чэрціць сабе маленькі кружок і прысядае перад ім. Апошні ў радзе коціць мяч. Як толькі ён закоціцца ў які-небудзь кружок і спыніцца там, усе бягуць, а гаспадар кружка бярэ мяч і кідае яго ва ўцякачоў. У каго трапіць мяч – таму ачко. Калі мяч трапіць у іграка тры разы, ён выбывае з гульні, а ўсе астатнія гуляюць.  **Правілы:** дзіця павінна кідаць мяч толькі са свйго кружка; дзеці разбягаюцца тады, калі мяч трапіў у чыйсці кружок. Кідаць мяч дзеці павінны лёгкім штуршком. | **4.62 «Казіны рог»**  **Віды руху:** катанне.  **Абсталяванне:** пусты драўляны шар, палка для кожнага ўдзельніка.  **Апісанне:** дзве каманды дзяцей знаходзяцца на пэўнай адлегласці адна ад адной за мяжой-рысай. У кожнага ў руках палка. Адна з каманд кідае і коціць драўляны шар у бок процілеглай каманды, тыя адбіваюць яго назад ці ловяць на своёй мяжы-рысе і вяртаюць першай камандзе. Калі шар пераляціць цераз мяжу-рысу, каманда, што ахоўвае яе, адыходзіць з таго месца, куды закаціўся шар. Тады пра яе гавораць:  *- Загналі ў казіны рог!*  Каманда-пераможца атрымлівае ацэнку, і гульня працягваецца.  **Правілы:** шар дазваляецца каціць толькі па зямлі. |
| **4.63 «Падсечка»**  **Віды руху:** кіданне.  **Абсталяванне:** мяч.  **Апісанне:** дзеці выбіраюць вядучага – рыбака, які прысядае і кладзе перад сабой мяч. Астатнія становяцца паўкругам каля мяча. Рыбак гаворыць некалькі разоў *“Клюе, клюе, клюе…”* і нечакана называе імя аднаго з дзяцей.  Усе ўцякаюць, а той, каго назваў рыбак, павінен схапіць мяч і кінуць у каго-небудзь з ігракоў. Калі трапіць (падсячэ), падсечаны выбывае з гульні, а калі не трапіць – выбывае з гульні сам.  Апошні ігрок падкідвае мяч уверх і ўцякае. Рыбак павінен злавіць мяч і трапіць ім ва ўцякача.  **Правілы:** названае дзіця павінна кідаць мяч ва ўцякачоў і не адыходзіць ад рыбака. | **4.64 «Паспей адбіць»**  **Віды руху:** кіданне, адбіванне.  **Абсталяванне:** мяч, лапаты і абручы на ўсіх удзельнікаў.  **Апісанне:** усе дзеці рысуюць кругі (або кладуць абручы) і бяруць лапаткі (ракеткі). Адзін застаецца без круга, гэта вядучы. Ён падкідвае мяч, а дзеці адбіваюць яго, імкнучыся пры гэтым не выйсці са свайго круга, таму што водзячы можа заняць круг. Хто застаўся без круга, становіцца водзячым, кідае мяч, і гульня працягваецца.  **Правілы:** мяч павінен адбіваць той ігрок, над кругам якога ён пралятае. |
| **4.65 «Фарбы»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** “фарбы” рознакаляровыя (напрыклад, з паперы) на кожнага ўдзельніка; адзенне для гаспадара і Несцеркі; абруч (дом для фарбы).  **Апісанне:** дзеці выбіраюць гаспадара фарбаў і адгадчыка Несцерку. Усе астатнія – фарбы. Несцерка адыходзіць убок, а гаспадар і фарбы ціхенька згаворваюцца, хто якой фарбай будзе. Назву фарбам можа даваць гаспадар, або кожны сам 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 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 чабаток.*  *Панасі, панасі! І нам прынясі!*  Пасля гэтых слоў Несцерка адыходзіць убок, потым вяртаецца і пачынае дыялог з гаспадаром з пачатку. Калі ёсць названая фарба, гаспадар яму гаворыць:  *- Ёсць белая фарба, бяры яе!*  Фарба ўцякае, а Несцерка яе ловіць.  **Правілы:** фарба павінна бегчы ў загадзя абазначанае месца; злоўленая фарба ў гульні ўдзел не прымае. | **4.66 «Паляўнічы»**  **Віды руху:** хадзьба.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** у адным баку пляцоўкі стаіць група ўдзельнікаў гульні. Гэта хата. На пэўнай адлегласці (крокаў 10-15) праведзена рыса або пакладзена метка. Гэта лес, у якім водзяцца розныя звяры. У лес накіроўваецца паляўнічы – адзін з гульцоў. Стоячы на месцы, ён гаворыць такія словы: *“Я іду ў лес на паляванне, буду паляваць на…”* Тут ён робіць крок уперад і кажа: *“Зайца”*, робіць другі крок: *“Мядзведзя”*, робіць трэці крок: *“Ваўка”*, чацвёрты крок:*“Лісу”*, пяты: *“Аленя”*. Пры кожным кроку паляўнічы называе якога-небудзь звера. Нельга два разы называць адну і тую жывёліну. Нельга называць і птушак, але калі гуляць у птушынае паляванне, то трэба называць толькі птушак.  Пераможцам лічыцца той, хто дайшоў да лесу, пры кожным кроку называючы звера. Той, хто не змог гэтага зрабіць, вяртаецца дамоў, а на паляванне ідзе наступны паляўнічы. Няўдаламу паляўнічаму можна дазволіць яшчэ раз пайсці на паляванне.  **Ускладненне:** кожны паляўнічы прапануе паказаць рухі звяроў, якіх ён называў. |
| **4.67 «Фігуры»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** маска ваўка, фартух для маці.  **Апісанне:** усе дзеці круцяцца ў крузе. Убаку стаяць воўк і маці. Пасля слоў маці *“На месцы, фігура, замры!”* ігракі заміраюць у любой позе. Тады воўк выбірае фігуру, якая яму падабаецца, вядзе яе да маці і пытаецца, колькі яна каштуе. Маці гаворыць: *“Два рублі!”*  Воўк два разы пляскае далоняй па далоні маці, фігура ў гэты час уцякае. Воўк яе ловіць. Калі зловіць, то гэта дзіця становіцца ваўком.  **Правілы:** воўк ловіць фігуру толькі тады, калі выплаціць за яе грошы. | **4.68 «Шавец»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** ручнік.  **Апісанне:** некалькі ігракоў становяцца ў адзін рад. Апошні трымае ў руках ручнік і пытаецца:  *- А дзе шаўцы?*  *- На тым канцы!* – кажуць яму.  Ён бяжыць у другі канец, імкнучыся ўдарыць ручніком гульца, што стаіць першым. Той не чакае гэтага, а ўцякае ад яго. Калі ўцекача паспелі ўдарыць, ён становіцца водзяцым, і гульня пачынаецца спачатку.  **Правілы:** калі водзячы не закране ўцекача, ён атрымлівае штрафное ачко, колькасць якіх падлічваецца ў канцы гульні. |
| **4.69 «Пераскоч гару»**  **Віды руху:** скачкі, поўзанне.  **Абсталяванне:** шапкі або іншыя прадметы для кожнага ўдзельніка.  **Апісанне:** тыя, хто гуляюць, кладуць слупком шапкі. Затым у тым жа парадку, як складзены шапкі, пачынаюць скакаць цераз іх, стараючыся не зачапіць іх нагамі. Калі хто-небудзь зачэпіць шапку, яму трэба прапаўзці праз строй. Усе становяцца адзін за адным, шырока расставіўшы ногі, а вінаваты паўзе ў іх пад нагамі.  **Правілы:** скакаць трэба так, каб не зачапіць складзеныя слупком шапкі; калі гулец тры разы зачэпіць шапку, ён выходзіць з гульні. | **4.70 «Вартаўнік»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** выбраны па лічылцы вартаўнік падыходзіць да аднаго з гульцоў, якія свабодна стаяць па ўсёй пляцоўцы. Дзіця адразу ж прысядае на кукішкі, а вартаўнік кладзе яму руку на галаву – ахоўвае яго. Другой рукой ён імкнецца зачапіць дзяцей, якія бегаюць па пляцоўцы і стараюцца дакрануцца да таго, хто сядзіць на кукішках.  **Правілы:** вартаўнік павінен чапляць дзяцей, не адымаючы адной рукі з галавы дзіцяці, што сядзіць; новым вартаўнікам становіцца той, хто дакранецца да дзіцяці, якое сядзіць. |
| **4.71 «Паляванне на лісаў»**  **Віды руху:** бег.  **Абсталяванне:** не патрабуецца.  **Апісанне:** па дамоўнасці дзеці выбіраюць паляўнічага і пяць лісаў. Астатнія, узяўшыся за рукі, утвараюць чатыры маленькія кругі. Гэтыя кругі раўнамерна размяшчаюцца па пляцоўцы. Кожны круг – гэта лісіная нара, дзе жыве адзін ліс. Сярод кругоў бегае ліс, у якога няма нары. На яго палюе паляўнічы. Як толькі ліс залазіць ў 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:** у кожнай нары павінен жыць толькі адзін ліс; паляўнічы не мае права лавіць ліса, які схаваўся ад яго ў крузе. |  |