Государственное учреждение образования

«Специальный ясли-сад №138 г.Гомеля

для детей с нарушениями зрения»

**Каталог беларускіх гульняў**

**для дзяцей дашкольнага ўзросту**

Автор-составитель:

Демиденко Елена Ивановна, музыкальный руководитель высшей квалификационной категории

Гомель, 2021

**БЕЛАРУСКIЯ ГУЛЬНI**

*1 МАЛОДШАЯ ГРУПА*

* Гульня № 1 «Заiнька»;
* Гульня № 2 «Лясь, лясь, уцякай»;
* Гульня № 3 «Прэла, гарэла»

*2 МАЛОДШАЯ ГРУПА*

* Гульня № 1 «Адгадай, чый галасок?»;
* Гульня № 2 «Вожык i мышы»;
* Гульня № 3 «Грушка»;
* Гульня № 4 «Заiнька»;
* Гульня № 5 «У мядзведзя на бару»;
* Гульня № 6 «Замарожаныя».

*СЯРЭДНЯЯ ГРУПА*

* Гульня № 1 «Што робiшь?»;
* Гульня №2 «Нос,нос,лоб»;
* Гульня №3 «Шэры кот»;
* Гульня№4 «Мiхасiк»;
* Гульня №5 «Браднiк»;
* Гульня №6 «Хворы верабей»;
* Гульня №7«Сляпы музыкант»;
* Гульня №8«Чараўнiк»;
* Гульня№9«Агароднiк»;
* Гульня №10«Вузельчык»;
* Гульня №11«У жмуркi»;
* Гульня №12«Свабоднае месца»;
* Гульня №13 «Мароз»;
* Гульня №14 «Схавай рукi»;
* Гульня №15 «Дзядуля ражок»;
* Гульня №16«Млын»;
* Гульня №17 «Вартаўнiк»;
* Гульня №18 «Каляда»

*СТАРЭЙШАЯ ГРУПА*

* Гульня № 1 «Гусi –лебедзi»;
* Гульня №2 «Гарлачык»;
* Гульня №3 «Золата»;
* Гульня №4 «Вартаўнiк»;
* Гульня№5«Мiхасiк»;
* Гульня №6 «Лянок»;
* Гульня №7 «Iванка i марылька»;
* Гульня №8 «Канопалi»;
* Гульня №9 «Фарбы»;
* Гульня №10 «Гаспадыня i кот»;
* Гульня №11 «Свiнка»;
* Гульня №12 «Шчупак»;
* Гульня №13 паляванне на лiсаў»;
* Гульня № 14 «Палатно»;
* Гульня №15 «Вяроўка – змейка»;
* Гульня №16 «Кашка»;
* Гульня №17 «Рэшата»;
* Гульня №18 Паляўнiчыя i качкi»;
* Гульня №19 «Пасадка бульбы»;
* Гульня №20 «Проса»;
* Гульня №21 «Конiкi»;
* Гульня №22 «Змяя»

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 1****ЗАІНЬКА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 2 да 3 год***Мэта:*** развіваць увагу, спрыт, каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі.***Апісанне гульні:*** дзеці бяруцца за рукі і ўтвараюць круг. У сярэдзіне — заінька. Усе спяваюць:*Заінька бялюсенькі,заінька шарусенькі!**Праскачы у дзірачкуды не пабі спіначку*!На гэтыя словы зайчык імкнецца выскачыць з круга, але дзеці не пускаюць і хутка прысядаюць, як толькі ён набліжаецца да каго-небудзь з іх.Пасля гэтага дзеці спяваюць далей:*Заінька, павярніся,шэранькі, павярніся!**Тупні ножкай, паскачыды ў далоні запляшчы!*Пры заканчэнні песні ўсе павінны запляскаць у далоні. Гэтым момантам карыстаецца зайка: ён хапае каго-небудзь з дзяцей і хутка становіцца на яго месца. Той, хто застаўся без месца, павінен выконваць ролю заінькі.***Правілы гульні:*** пры пабліжэнні заінькі ігракі павінны хутка ўзяцца за рукі, калі яны не паспеюць зрабіць гэтага, той, да каго дакрануўся зайчык, займае яго месца.                                                 | **Гульня № 2****ЛЯСЬ, ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ!** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 2 да 3 год      ***Мэта:*** удасканальваць навыкі бегу, мяняючы тэмп і напрамак. Развіваць спрыт, хуткасць.***Апісанне*** ***гульні:*** дзеці ходзяць па пляцоўцы, збіраюць кветкі, плятуць вянкі. Некалькі дзяцей выконваюць ролю конікаў, яны стаяць у баку на некаторай адлегласці ад дзяцей. На словы:*Лясь, лясь, уцякай!цябе коні стопчуць.**А я коней не баюсяпа дарозе пракачуся.*дзеці ўцякаюць, конікі скачуць на палачцы і імкнуцца дагнаць іх.Пры паўторы гульні дзеці і конікі мяняюцца ролямі.***Правілы гульні:*** уцякаць патрэбна толькі пасля слова«пакачуся», ігрок, якога дагоніць конік, часова выбывае з гульні. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 3****ПРЭЛА-ГАРЭЛА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 2 да 3 год***Мэта:***садзейнічае развіццю ўвагі, назіральнасці, інтуіцыі.***Месца правядзення*:**пляцоўка, зала.***Інвентар*:**набор невялікіх прадметаў (рознакаляровыя кубікі, шышкі).***Апiсанне гульні*:**вядучы ў розных месцах хавае прадметы, гаворачы пры гэтым:*Прэла****-****гарэла,за мора ляцела,**А як прыляцела,дык недзе і села.**Хто першы знойдзе,той сабе возьме!*Пасля гэтых слоў усе разбягаюцца па пляцоўцы і шукаюць схаваныя прадметы.Хто знойдзе больш за усіх, той і выйграў.Гульцы пачынаюць шукаць прадметы толькі пасля таго, як сказаны ўсе словы.У той час, калі вядучы хавае прадметы, усе павінны стаяць спіной да яго з заплюшчанымі вачыма. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 3****ГРУШКА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Мэта:*** ўдасканальваць 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, вось такой вышыні,****Распусціся, грушка, вось такой шырыні!****Расці, расці, грушка, ды у добры час.****Маленькая (iмя) паскачы для нас.****А ўжо наша грушка распусцілася,****А наша (iмя) зажурылася.****А мы тую грушку весяліць будзем.****І ад нашай грушкі  уцякаць будзем.****Правiлы гульнi:** на апошнія два словы дзеці разбягаюцца, а “грушка” ловіць.Дзеці павінны выконваць танцавальныя рухі па зместу песні. | **Гульня № 2****ВОЖЫК І МЫШЫ****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Мэта*:**развіваць слухавую увагу, пачуццё мовы, уменне карыстацца рознай сілай голасу, цікавасць да беларускай спадчыны.***Апiсанне гульнi***: 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 шкадуй ты ножак!**Ты лаві сабе мышэй,не чапай другіх дзяцей!***Правiлы гульнi:** 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”. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 1****АДГАДАЙ, ЧЫЙ ГАЛАСОК****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***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 закончыцца гульня. | **Гульня № 4****ЗАІНЬКА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Задачы*:** развіваць увагу, спрыт, каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі.***Абсталяванне*:** шапачка зайца.***Апісанне гульні*.**Дзеці бяруцца за рукі і ўтвараюць круг. У сярэдзіне — заінька. Усе спяваюць:Заінька бялюсенькі, заінька шарусенькі! Праскачы ў дзірачку ды не пабі спіначку!На гэтыя словы зайчык імкнецца выскачыць з круга, але дзеці не пускаюць: хутка прысядаюць, як толькі ён набліжаецца да каго-небудзь з іх.Пасля гэтага дзеці спяваюць далей:Заінька, павярніся, шэранькі, павярніся!Тупні ножкай, паскачы ды ў далоні запляшчы!Пры заканчэнні песні ўсе павінны запляскаць у далоні. Гэтым момантам карыстаецца зайка: ён дакранаецца да каго-небудзь з дзяцей і хутка становіцца на яго месца.Той, хто застаўся без месца, павінен выконваць ролю заінькі.***Правілы гульні:*** пры набліжэнні заінькі ігракі павінны хутка ўзяцца за рукі; калі яны не паспеюць зрабіць гэтага, той, да каго дакрануўся зайчык, займае яго месца.  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 5****У МЯДЗВЕДЗЯ НА БАРУ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Задачы*:** развіваць увагу, спрыт, каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі.***Абсталяванне*:** шапачка мішкі.***Апісанне гульні*:**Сярод удзельнiкаў выбiраецца «мядзведзь». Астатнiя дзецi iмiтуюць збiранне грыбоў i ягад, спяваюць песню:*«У мядзведзя на бару грыбы, ягады бяру.**Мядзведзь рычыць, ды на нас глядзiць».*«Мядзведзь» бегае за дзецьмi, пакуль усiх не пераловiць. ***Правілы гульні:*** Першы схоплены становiцца «мядзведзем». Гульня працягваецца спачатку. | **Гульня № 6****ЗАМАРОЖАНЫЯ****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Задачы*:** удасканальваць навыкі бегу пры змяненні тэмпу і напрамку; выхоўваць смеласць, сумленнасць.***Абсталяванне***:не патрэбна.***Апісанне гульні***.Дзеці выбіраюць Дзеда Мароза па лічылцы:Дзед Мароз, Дзед МарозБабу снежную прынёс. Баба, баба, снегавуха,Не хапай мяне за вуха!I разбягаюцца па пляцоўцы. Дзед Мароз бяжыць за імі і імкнецца дакрануцца да каго-небудзь рукой, замарозіць. Замарожаны павінен спыніцца і расставіць рукі ў бакі. Гульня заканчваецца, калі будуць замарожаны ўсе дзеці. Затым выбіраюць новага Дзеда Мароза і пачынаюць гульню спачатку.***Правілы гульні*:** замарожанае дзіця павінна расставіць рукі ў бакі і не рухацца. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 1****ШТО РОБІШ?****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год***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 сярэдзіне 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?».*Iгрок 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. | **Гульня № 2****НОС, НОС, НОС, ЛОБ****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год   ***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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 3****ШЭРЫ КОТ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год          ***Мэта:*** удасканальваць 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. | **Гульня № 4****МІХАСІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год          ***Мэта*:**садзейнічаць развіццю хуткасці, спрытнасці.***Інвентар*:**абручы або кольцы 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!**Лапаточкі 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.  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 5****БРАДНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** развіваць уменне хутка арыентавацца ў навакольных абставінах, удасканальваць навыкі легкага бегу. Выхоўваць смеласць, вытрымку.***Апісанне гульні:*** па лічылцы выбіраюць рыбака і завязваюць яму вочы хусцінкай. Усе астатнія дзеці - рыбкі. Пляскаючы ў ладкі, дзеці-рыбкі перамяшчаюцца (ходзяць, бегаюць вакол рыбака). Рыбак стараецца каго-небудзь злавіць. Калі на шляху рыбака сустракаецца якая-небудзь перашкода (сцяна, лаўка, крэсла 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. | **Гульня № 6****ХВОРЫ ВЕРАБЕЙ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** фарміраваць навыкі спрытнага бегу, уменне дзейнічаць па сігналу, выхоўваць 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 схавацца толькі ў доме савы. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 7****СЛЯПЫ МУЗЫКАНТ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***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. | **Гульня № 8****ЧАРАЎНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** практыкаваць ва ўменні імітаваць дзеянні дарослых, развівацьузгодненасць 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.              |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 9****АГАРОДНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** удасканальваць 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.                                                    | **Гульня № 10****ВУЗЕЛЬЧЫК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***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 іголкавага вушка. Астатнія удзельнікі становяцца ў рад, бяруцца за рукі і, рухаючыся ўздоўж пляцоўкі, спяваюць:*Iголка — шнырала, увесь свет прыбрала,**Прыбрала, абшыла,сама голая хадзіла.**Тонкая ды доўгая,аднавухая ды вострая.**А я тычу — натычу:у носік стальныхвосцік 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 ніцяныцягну 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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня №11****У ЖМУРКІ****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольным, развіваць вынослівасць,***Апісанне гульні:*** Кату 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 схопіць 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. | **Гульня № 12****СВАБОДНАЕ МЕСЦА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***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.         |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 13****МАРОЗ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       **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! | **Гульня № 14****СХАВАЙ РУКІ!** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 15****ДЗЯДУЛЯ-РАЖОК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Задача:*** удасканальваць навыкі хуткага бегу, выховўваць 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 баіцца?* 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 схопіць, 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. | **Гульня № 16****МЛЫН** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***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 горцыкрыламі 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 фізічнайпадрыхтоўкі. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 17****ВАРТАЎНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***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. | **Гульня № 18****КАЛЯДА**  **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Задачы*:** развіваць фізічныя здольнасці, кемлівасць, знаходлівасць, уменне пераўвасабляцца; выхоўваць пачуццё павагі да традыцыйных беларускіх святаў, пачуццё калектывізму.***Абсталяванне*:** розны фізкультурны інвентар.***Апісанне гульні***.3 ліку ўдзельнікаў гульні выбіраецца Каляда і старэйшы. Дзеці ўтвараюць паўмесячык, кожны трымае ў руках падарунак (цацкі, малюнкі...) Калядзе.Старэйшы прамаўляе:Ехала Каляда з ПолацкаУ маляваным вазочку, на вароненькім канёчку,Заехала Каляда...Старэйшы называе  імя ўдзельніка гульні. Каляда пытаецца ў яго, напрыклад: «Васіль, Васіль, чым даруеш Каляду?» Хлопчык называе свой падарунак і аддае яго Калядзе. Каляда гаворыць: «Дзякуй табе за твой добры падарунак». (Можна прапанаваць дарыць Калядзе “фізкультурныя” падарункі» — розныя практыкаванні.) Гэтак называецца імя кожнага дзельніка гульні. Напрыканцы Каляда прамаўляе: «А зараз я зраблю вам такі падарунак, які ні за золата, ні за грошы не купіш. Адгадайце, што гэта?» Дзеці пачынаюць агадваць. А Каляда гаворыць: Давайце праспяваем калядную песню. Яе за грошы не купіш!» Дзеці спяваюць калядную песню, Каляда скача, падбіраючы пад мелодыю розныя рухі. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 1****ГУСІ - ЛЕБЕДЗІ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год       ***Мэта*:**развіваць у дзяцей дыялагічную мову, уменне дзейнічаць па слоўным сігнале, спалучаць словы з дзеяннямі.***Апiсанне гульні*:**выхавальнік прапануе пагуляць у гульню.Вы, дзеці, будзеце гусямі, а я - вашай гаспадыняй. Вы пасвіцеся вось 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.)       | **Гульня № 2****ГАРЛАЧЫК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год       ***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:* *Каб 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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 3****ЗОЛАТА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год         ***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.      | **Гульня № 4****ВАРТАЎНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год ***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.       |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 5****МІХАСІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год        ***Мэта*:**садзейнічаць развіццю хуткасці, спрытнасці.***Інвентар*:**абручы або кольцы 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!**Лапаточкі 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.  | **Гульня № 6****ЛЯНОК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год         ***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 снапочкі збіралі.**Урадзіуся лянокбелы, слаўны кужалёк.****Правілы гульні:*** дзеці павінны дакладна выконваць дзеянні, якія паказвае «бабуля». |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 7****ІВАНКА** **І** **МАРЫЛЬКА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год    ***Задачы:*** развіваць узгодненасць рухаў, выхоўваць 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, працавітытанцуе, 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.     | **Гульня № 8****КАНОПЛІ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год        ***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 мяпе 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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 9****ФАРБЫ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Мэта:*** практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, развіваць памяць, кемлівасць.***Апісанне гульні:***дзеці выбіраюць гаспадара фарбаў і адгад-чыка Несцерку. Усе астатнія дзеці — фарбы.Несцерка ады-ходзіць 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 прачы-наецца і пытаецца: *- Хто тут?Несцерка!  - Чаго прый-шоў? - Па фарбу?  - Па якую?*Несцерка называе які-не-будзь колер, напрыклад:  *Па сінюю!*Калі такога колеру сярод фарбаў няма, гаспадар гаворыць: *Такой фарбы ў нас няма!*А ўсе фарбы пляскаюць у ладкі прыгавор-ваюць:*Пайдзі за сіненькі лясок,знайдзі сіні чабаток.Панасі, панасі!I нам прынясі!*Пасля гэтых слоў Несцерка адыходзіць убок, потым вяртаецца і працягвае з гаспа-даром 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. | **Гульня № 10****ГАСПАДЫНЯ І КОТ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год            ***Мэта:***практыкаваць у бегу з лоўляй, развіваць спрыт***Апісанне гульні:*** дзеці выбіраюць па лічылцы маці, дачку, ката.Астатнія збаночкі. Маці гаворыць:*Вось там, каля бяроз-кі, будзе склеп. А вось тут – наш дом. Ідзіце ўсе, збаночкі, у дом!*Збаночкі прыйшлі і спыніліся.Маці: *Дапамажы мне, да-чушка, збаночкі ў склеп аднесці!* Маці бярэ двух дзяцей за ру-кі, дачка таксама   бярэ двух дзяцей за рукі, ўсе ідуць ад дома да склепа–гэта яны збаночкі нясуць*.*Так і ходзяць маці з дач-кою, пакуль не перанясуць у склеп усе збаночкі. У склепе зба-ночкі стаяць або сядзяць на кукішках.*Ну,дачка,*- гаворыць ма-ці, *я на работу пайду, а ты дома сядзі наглядвай за катом, каб у склеп не залез, збаночкі не перакуліў.*Сказала,адышла ўбок. Дачцэ сумна адной сядзець, пайшла яна да сябровак. А кату толькі гэта і трэба. Азірнуўся ў адзін бок, у другі і пай-шоў да склепа. Пачаў збаночкі перакульваць, кране лапкай і скажа:*У гэтым- смятанка!У гэтым-малако!Угэтым –тва--рог!У гэтым кіслае малако!У гэтым - масла!*Вяр-нуліся маці і дачка і пачалі лавіць ката.Ды дзе там - не даецца кот у рукі. Тады падымаюцца ўсе збаночкі і ловяць ката.Бегаюць ды прыгаворваюць:*Не выкруцішся, кот!Пападзешся, кот!Давайце яго, свавольніка,сеткаю лавіць!–*гаворыць маці.Хутка ўсе за рукі ўзяліся- сетка. Пачалі ката сеткаю лавіць. На гэты раз уцячы:трапіў усетку. Просіцца:*Адпусціце мяне! Не буду перакульваць зба-ночкі!*Стаў круг шырэйшы.Усе ка-жуць кату:*Патанцуй, пас-качы, тады адпусцім.*Кот танцуе.Усе бачаць:змарыўся кот. Разнялі сетку.*Выходзь кот ды памятай:Першы раз даруец-ца,Другі -забараняецца!* I разбегліся ўсе хто куды.***Правілы гульні:*** дзеці-збаночкі лавяць дзіцяката тады, калі іх просіць дзіця-маці; дзіця-кот лічыцца злоўленым, калі дзеці расшчэпяць рукі вакол яго. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 11****СВІНКА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Мэта***: ІІрактыкаваць 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. | **Гульня № 12****ШЧУПАК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Мэта:*** удасканальваць 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 схапіць самага апошняга ў калоне. Тыя доўгім хвастом стараюцца ўвільнуць ад шчупака. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль не будуць схоплены ўсе, хто стаяў за маткаю.***Правілы гульні:*** ігрок лічыцца злоўленым, калі шчупак дакранецца да яго рукой; пры паўтарэнні гульні на ролю шчупака і маці назначаюць дзяцей з сярэдзіны калоны. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 13****ПАЛЯВАННЕ НА ЛІСАЎ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год      ***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 палюе 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. | **Гульня № 14****ПАЛАТНО** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 15****ВЯРОЎКА-ЗМЕЙКА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***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. | **Гульня № 16****КАШКА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача:*** удасканальваць навыкі бегу па кругу. Развіваць увагу.***Апісанне гульні:*** дзеці выбіраюць вядучага «кашавара» і становяцца тварам у круг. Кашавар бяжыць за спінамі дзяцей і непрыкметна падкідвае да ног каго-небудзь «лыжку» (хустачку, шышку, каменьчык). Пасля гэтага бяжыць яшчэ круг і падштурхоўвае іграка, якому падкінута лыжка, гаворачы: «Кашку вары!». Ігрок становіцца ў сярэдзіну круга, дзе павінен знаходзіцца да канца гульні. Калі Ігрок заўважыць падкінутую яму лыжку, ён падымае яе і сам становіцца кашаварам. Па меры таго як дзеці ідуць варыць кашку, круг звужаецца. Гульня заканчваецца, калі ў крузе застанецца не больш як чатыры ігракі.***Правілы гульні:*** ігракі ў крузе павінны заўважыць падкінутую лыжку, толькі паваротам галавы. Сыходзіць з месца забараняецца. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 17****РЭШАТА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***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 схавацца за палкай, і атрымлівае скрутачкам па плячах, ён павінен бегчы яшчэ раз вакол рада дзяцей. | **Гульня № 18****ПАЛЯЎНІЧЫЯ І КАЧКІ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год            ***Задача:***развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт і каардынацыю рухаў.***Апісанне гульні:*** дзеці дзеляцца на дзве каманды з аднолькавай колькасццю  ігракоў. Першая каманда – качкі , другая – паляўнічыя.  Паляўнічыя робяць знешні вялікі  круг и малююць яго. Качкі  робяць унутраны меншы круг на адлегласці 2,5 – 3 м ад круга паляўнічых. Па сігналу  паляўнічыя  страляюць  ў качак  – стараются папасці ў іх  мячом. Калі ўсе качкі будуць злоўлены, каманды мяняюцца месцамі.***Правілы  гульні*:**паляўнічым і качкам нельга выходзіть з намалёванага круга. Той, у каго папалі мячом,  выходзіць з гульні. Калі гуляюць некалькі каманд, выіграе тая каманда, якая хутчэй переловіць качак |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 19****ПАСАДКА БУЛЬБЫ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача*:**развіваць спрыт, вынослівасць, хуткасць рэакцыі.***Апісанне гульні*:**  ствараюцца  дзве каманды  па  пять 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  и 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. | **Гульня № 20****ПРОСА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача*:**удасканальваць 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 прибег 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 бега, вядучаму трэба  бегчы  ўздоўж шарэнгі перед дзяцьмі, а гультаю – за іх спінамі. Выйгравае той, хто першым стане ў шарэнгу. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 21****КОНІКІ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача*:** удасканальваць навыкі скачкоў на дзвюх нагах, або адной назе; развіваць трываласць.***Апісанне гульні*:**у сярэдзіне пляцоўкі чэрціцца такі  круг, каб у ім маглі свабодна размясціцца ўсе гуляючыя. Гульцы вібіраюць “шпака”, які становіцца ўкруг, “конікі” – за кругам. “Шпак”, скачучы на дзвюх нагах, ловіць “конікаў”, якіяпадбягаюць да круга, а пры набліжэнні “шпака” – адбягаюць.      Злоўлены гулец становіцца ў круг і робіцца “шпаком”. Новы “шпак” павінны перамяшчацца такім жа чынам. “Конік” лічыцца злоўленым, калі “шпак” дакранецца да яго. Гульня заканчваецца, калі ўсе гульцы збяруцца ў сярэдзіне круга.***Правілы гульні*:** “шпак” не мае права мяняць спосаб перамяшчэння. | **Гульня № 22****ЗМЯЯ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача*:** развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, узгодненнасць рухаў.***Апісанне гульні****:* дзеці строяцца ў калону па аднаму і бяруць рукамі за пояс таго, хто стаіць спераду. Уся калона—змяя; першы ў калоне – галава, апошні – хвост . Па сігналу выхавальніка галава павінна злавіць хвост, які ад яе ўцякае. Галава што злавіла хвост, пераходзіць у канец калоны, і гульня паўтараецца.***Правілы гульні:*** дзеці павінны моцна трымацца рукамі адзін за аднаго, стараючыся не разарваць калону; калі хвост ці галава адарваліся ў гульні, яны праігралі і выходзяць з калоны. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 1****ЗАІНЬКА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 2 да 3 год***Мэта:*** развіваць увагу, спрыт, каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі. | **Гульня № 2****ЛЯСЬ, ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ!** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 2 да 3 год      ***Мэта:*** удасканальваць |
| **Гульня № 3****ПРЭЛА-ГАРЭЛА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 2 да 3 год***Мэта:***садзейнічае развіццю ўвагі, назіральнасці, інтуіцыі.***Месца правядзення*:**пляцоўка, зала.***Інвентар*:**набор невялікіх прадметаў (рознакаляровыя кубікі, шышкі). | **Гульня № 3****ГРУШКА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Мэта:*** ўдасканальваць навыкі бегу з выкрутамі, уменне хутка арыентавацца ў наваколле. |
| **Гульня № 2****ВОЖЫК І МЫШЫ****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Мэта*:**развіваць слухавую увагу, пачуццё мовы, уменне карыстацца рознай сілай голасу, цікавасць да беларускай спадчыны. | **Гульня № 1****АДГАДАЙ, ЧЫЙ ГАЛАСОК****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Мэта:*** развіваць увагу на слых, памяць. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 4****ЗАІНЬКА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Задачы*:** развіваць увагу, спрыт, каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі.***Абсталяванне*:** шапачка зайца. | **Гульня № 5****У МЯДЗВЕДЗЯ НА БАРУ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Задачы*:** развіваць увагу, спрыт, каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі.***Абсталяванне*:** шапачка мішкі. |
| **Гульня № 6****ЗАМАРОЖАНЫЯ****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 3 да 4 год***Задачы*:** удасканальваць навыкі бегу пры змяненні тэмпу і напрамку; выхоўваць смеласць, сумленнасць.***Абсталяванне***:не патрэбна. | **Гульня № 1****ШТО РОБІШ?****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год***Мэта:*** развіваць памяць, кемлівасць, увагу. Выпрацоўваць каардынацыю рухаў. |
| **Гульня № 2****НОС, НОС, НОС, ЛОБ****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год   ***Мэта:*** развіваць хуткасць рэакцыі, увагу. | **Гульня № 3****ШЭРЫ КОТ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год          ***Мэта:*** удасканальваць навыкі хадзьбы і бегу ў калоне. Выхоўваць смеласць, спрыт, хуткасць рэакцыі. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 4****МІХАСІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год          ***Мэта*:**садзейнічаць развіццю хуткасці, спрытнасці.***Інвентар*:**абручы або кольцы дыяметрам да 50 см.***Месца правядзення*:**зала, пляцоўка. | **Гульня № 5****БРАДНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** развіваць уменне хутка арыентавацца ў навакольных абставінах, удасканальваць навыкі легкага бегу. Выхоўваць смеласць, вытрымку. |
| **Гульня № 6****ХВОРЫ ВЕРАБЕЙ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** фарміраваць навыкі спрытнага бегу, уменне дзейнічаць па сігналу, выхоўваць адмоўныя адносіны да несумленных учынкаў. | **Гульня № 7****СЛЯПЫ МУЗЫКАНТ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** развіваць увагу на слых, памяць, мысленне, фантазію. |
| **Гульня № 8****ЧАРАЎНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** практыкаваць ва ўменні імітаваць дзеянні дарослых, развівацьузгодненасць рухаў, памяць. | **Гульня № 9****АГАРОДНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** удасканальваць навыкі хадзьбы па кругу, бег, змяняючы тэмп і напрамак. Развіваць увагу. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 10****ВУЗЕЛЬЧЫК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** развіваць узгодненасць рухаў. Выхоўваць пачуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору. | **Гульня №11****У ЖМУРКІ****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольным, развіваць вынослівасць, |
| **Гульня № 12****СВАБОДНАЕ МЕСЦА****(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** развіваць хуткасць бегу, спрыт, вынослівасць. | **Гульня № 13****МАРОЗ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       **Мэта:**садзейнічае развіццю хуткасці, спрытнасці.**Месца правядзення:**пляцоўка, зала. |
| **Гульня № 14****СХАВАЙ РУКІ!** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** развіваць спрыт, хуткасць, рэакцыі, увагу, назіральнасць. Выхоўваць смеласць. | **Гульня № 15****ДЗЯДУЛЯ-РАЖОК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Задача:*** удасканальваць навыкі хуткага бегу, выховўваць смеласць, сумленнасць |
| **Гульня № 16****МЛЫН** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** развіваць сілу, спрыт, вынослівасць. Выхоўваць пачуццё калектывізму. | **Гульня № 17****ВАРТАЎНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Мэта:*** развіваць хуткасць рэакцыі, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах, смеласць, спрыт. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 18****КАЛЯДА**  **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 4 да 5 год       ***Задачы*:** развіваць фізічныя здольнасці, кемлівасць, знаходлівасць, уменне пераўвасабляцца; выхоўваць пачуццё павагі да традыцыйных беларускіх святаў, пачуццё калектывізму.***Абсталяванне*:** розны фізкультурны інвентар. | **Гульня № 1****ГУСІ - ЛЕБЕДЗІ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год       ***Мэта*:**развіваць у дзяцей дыялагічную мову, уменне дзейнічаць па слоўным сігнале, спалучаць словы з дзеяннямі. |
| **Гульня № 2****ГАРЛАЧЫК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год       ***Мэта:***практыкаваць у бегу, ва ўменні дзейнічаць па сігналу, хутка арыентавацца ў навакольным. Развіваць увагу. | **Гульня № 3****ЗОЛАТА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год         ***Мэта:*** развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт, вытрымку, назіральнасць. |
| **Гульня № 4****ВАРТАЎНІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год ***Мэта:*** развіваць хуткасць рэакцыі, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах, смеласць, спрыт. | **Гульня № 5****МІХАСІК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год        ***Мэта*:**садзейнічаць развіццю хуткасці, спрытнасці.***Інвентар*:**абручы або кольцы дыяметрам да 50 см.***Месца правядзення*:**зала, пляцоўка. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 6****ЛЯНОК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год         ***Мэта:*** практыкаваць ва ўменні ўзгадняць рухі са словамі песні. Выхоўваць пачуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору. | **Гульня № 7****ІВАНКА** **І** **МАРЫЛЬКА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год    ***Задачы:*** развіваць узгодненасць рухаў, выхоўваць пачуццё калектывізму.  |
| **Гульня № 8****КАНОПЛІ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год        ***Задача:*** выпрацоўваць навыкі хуткага бегу, уменне адгадаць тактычныя прыёмы праціўніка, фарміраваць вытрымку. | **Гульня № 9****ФАРБЫ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Мэта:*** практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, развіваць памяць, кемлівасць. |
| **Гульня № 10****ГАСПАДЫНЯ І КОТ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год            ***Мэта:***практыкаваць у бегу з лоўляй, развіваць спрыт. | **Гульня № 11****СВІНКА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Мэта***: ІІрактыкаваць у забіванні мяча ў цэль. Развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, дакладнасць рухаў. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 12****ШЧУПАК** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Мэта:*** удасканальваць навыкі руху калонай, мяняючы тэмп і напрамак. Развіваць спрыт, увагу, пачуццё прасторы. | **Гульня № 13****ПАЛЯВАННЕ НА ЛІСАЎ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год      ***Мэта:*** практыкаваць у хадзьбе і бегу па кругу, ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольным. Выхоўваць пачуццё калектывізму, узаемадапамогі. |
| **Гульня № 14****ПАЛАТНО** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Мэта:*** практыкаваць ва ўменні хадзіць па спіралі, узгадняючы свае рухі з рухамі дзяцей, якія ідуць побач; развіваць каардынацыю рухаў. | **Гульня № 15****ВЯРОЎКА-ЗМЕЙКА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача:*** развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт і каардынацыю рухаў. |
| **Гульня № 16****КАШКА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача:*** удасканальваць навыкі бегу па кругу. Развіваць увагу. | **Гульня № 17****РЭШАТА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача:*** развіваць хуткасць і дакладнасць рухаў. Выхоўваць смеласць, сумленнасць. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гульня № 18****ПАЛЯЎНІЧЫЯ І КАЧКІ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год            ***Задача:***развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт і каардынацыю рухаў. | **Гульня № 19****ПАСАДКА БУЛЬБЫ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача*:**развіваць спрыт, вынослівасць, хуткасць рэакцыі. |
| **Гульня № 20****ПРОСА** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача*:**удасканальваць навыкі бегу па кругу;  развіваць стрытнасць. | **Гульня № 21****КОНІКІ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача*:** удасканальваць навыкі скачкоў на дзвюх нагах, або адной назе; развіваць трываласць. |
| **Гульня № 22****ЗМЯЯ** **(беларуская гульня)*****Узрост*:** ад 5 да 6 год     ***Задача*:** развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, узгодненнасць рухаў. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **БЕЛАРУСКІЯ НАРОДНЫЯ****ГУЛЬНІ*****1 МАЛОДШАЯ ГРУПА*** | **БЕЛАРУСКІЯ НАРОДНЫЯ****ГУЛЬНІ*****2 МАЛОДШАЯ ГРУПА*** |
| **БЕЛАРУСКІЯ НАРОДНЫЯ****ГУЛЬНІ*****СЯРЭДНЯЯ ГРУПА*** | **БЕЛАРУСКІЯ НАРОДНЫЯ****ГУЛЬНІ*****СТАРЭЙШАЯ ГРУПА*** |