Дзяржауная установа адукацыi

«Сярэдняя школа №7 г. Магiлёва»

Iнфармацыйна-метадычны зборнiк для выкарыстання ў I ступенi навучання

**СКАРБОНКА РУХОМЫХ ГУЛЬНЯЎ**

Склала:

Зельдзiна А.Л.



Г. Магiлёў

**ЗМЕСТ**

З гiсторыi беларускiх народных гульняў……………………….3

Старажытныя гульнi беларускага народа………………………7

Гульні-карагоды………………………………………………...29

Фальклорныя гульнi……………………………………………………...38

# Спіс выкарыстаных крыніц………………………………………………51

1. **З ГIСТОРЫI БЕЛАРУСКIХ НАРОДНЫХ ГУЛЬНЯЎ**

У глыбокай старажытнасці, калі чалавек, які назіраў за сонцам, змяненнямі ў прыродзе, раслінамі і жывёламі, спрабаваў удзейнічаць на незразумелыя для яго сілы прыроды з дапамогай магічных дзеянняў і заклінанняў, зарадзідіся звычаі і абрады.

Звычаі і абрады цесна звязаны з вытворчай дзейнасцю, бытавымі ўмовамі, грамадскімі адносінамі. Як старажытны від народнай творчасці, звычаі і абрады напоўнены музыкай, спевамі, танцамі, карагодамі і гульнымі.

Народныя гульні - адна са старэйшых форм народнай творчасці.

У плямён, якія здаўна насялялі тэрыторыю сучаснай Беларусі (крывічы, дрыгавічы, радзімічы) фізічнае выхаванне не выдзялялася з агульнай сістэмы выхавання моладзі. У народнай гульні спрадвеку адлюстроўваўся лад жыцця чалавека, яго быт, праца, уяўлення аб смеласці, мужнасці, сумленнасці.Гульні вынікалі са звычаяў і нормаў грамадскага жыцця, патрабаванняў працоўнай і вайсковай падрыхтоўкі, з’яўляючыся тым самым састаўной часткай агульнай культуры. Гумар, жарт, шматлікія прымаўкі, лічылкі, пацешкі - усё гэта абавязковая частка беларускай народнай гульні.

Змест і накіраванасць гульняў служылі, у першую чаргу, задачам падрыхтоўкі чалавека да працоўнай дзейнасці. У народных гульнях найбольш элементаў было звязана з дзейнасцю земляроба, паляўнічага, рыбака, пчаляра. Галоўнымі дзеяннямі ў гульнях былі сілавыя практыкаванні, лоўля, кіданне прадметаў у цэль. Да цяперашняга часу на Беларусі захавалася вялікая група гульняў з сельскагаспадарчымі і паляўнічымі сюжэтамі, якія, з улікам некаторых далейшых змен, могуць быць аднесены да старажытных (“ Проса”, “ Рэдзька”, “ Авечка”, “ Свінка”, “Шчупак”, “Пастух і воўк”, “Гусі”).

Найбольш поўна народныя гульні захаваліся сярод вясковага насельніцтва.

У сем’ях сялян дзеці рана прывучаліся да працы. Пра занятасць сялянскіх дзяцей, адсутнасць у іх вольнага часу для гульняў сведчаць народныя прыказкі і прымаўкі: ”Нельга ў цацы, калі шмат працы”, “Мальцу б пагуляць, ды трэба працаваць”, “Гуляй, ды работу знай”, “Гульня, ды не штодня”, “Гуляй, Чэся, у лесе, бо прыйдзеш у двор – трэба за сахор”.

Але не гледзячы на тое, што вясковая моладзь удзельнічала ў палявых работах, яна ўсё ж знаходзіла час для гульняў. Летам праводзілася большасць агульнамасавых і амаль усе камандныя гульні, а таксама гульні з кіданнем біты або мяча, бегам на папярэдкі, скачкамі ў даўжыню, пошукам гульцоў, якія схаваліся.

З прыходам восені ўмовы для гульні пагаршаліся. На змену шумным летнім гульням, якія патрабавалі прасторы, прыходзілі менш маторныя гульні, што ўключалі ў сябе скокі з месца ці з нямоцнага разбегу (“Рыбак”, “Дастаць яблык”), барацьбу і супраціўленне сілы (“Зацэп”, “Рэдхзька”, “Малака”), рух з узнікненнем ад дотыку паміж парамі або ўнутры кола(“Проса”, “Конь”, “Ліса гоняць”).

Па меры ўзмацнення холаду характар гульняў мяняўся. Масавыя ў гэты час праводзіліся ў беларускіх вёсках вельмі рэдка. Прымасціўшыся дзе-небудзь пад страхою, дзеці і падлеткі праводзілі гульні, якія патрабавалі абмежаваных рухаў, часцей за ўсё былі разлічаны на кемлівасць і знаходлівасць у адказах (“Мышка”, “Рэдзька”). Ёсць і тыповыя зімнія гульні. Гэта шырока вядомая гульня “Снежная крэпасць”. Гульні на лёдзе тыпу хакея – “Гуські” і “Мяцёлка”, гульні з кіданнем снежак у цэль – “Збі галоўку”, “Верабейкі” і іх разнавіднасці, а таксама гульні з элементамі барацьбы і супраціўлення сілай – “Пеўні”, “Сценка”, “У падхват” і іншыя.

Шырокае распаўсюджванне ў Беларусі маюць розныя зімовыя забавы – бой у снежкі, катанне з гор на санках, на абледзянелых дошках, кавалках лёду. На рэках і азёрах будуюць “колавароты”. На ўмарожаны ў лёд кол надзяваецца драўлянае кола з замацаванымі на ім жардзінамі, да канцоў якіх падвязваюць санкі. Па чарзе раскручваючы і разганяючы кола дзеці каталіся на гэтых санках.

У побыце беларускай вёскі былі шырока распаўсюджаны рознага віду звычаі і святы, якія прадстаўлялі сабой перапляценне хрысціянскіх абрадаў з больш старажытнымі – язычніцкімі. Сярод святаў каляндарнага гадавога цыклу, якія ўключаюць у сябе разнастайныя гульні і забаўкі, вядомы наступныя. Калядныя святы, персанажы якіх – “каза”, “мядзведзь”, “дзед”, “цыган” і іншыя. На Каляды на Беларусі днём гулялі ў “Вежу”, спаборнічалі на конях, якія былі запрэжаны ў сані, каталіся з гор на санях; ладзілі гульні ў хатах: “Яшчар”, “Цярэшка”, “Зязюля”.

Шэраг традыцыйных народных гульняў (“Крумкач”, “У яйкі”) арганізоўваліся ў вялікадні. У Юр’еў дзень, у які першы раз выганялі скаціну ў поле, моладзь праводзіла карагодныя гульні “ У тура”, “Муж і жонка”. Дзеці, гледзячы на дарослых, гулялі ў гэты дзень у “Свінку”, “Ваўка і авечку”, “Гусей-лебедзяў”.

У пачатку лета, на Траўцу і ў русальны, праводзіліся своеасаблівыя масавыя гулянні, якія ўключалі розныя старажытныя абрады. Купалле карысталася асаблівай павагай у вясковай моладзі. Хлопцы і дзяўчаты скакалі праз вогнішча, ладзілі розныя гульні. Летам гульні праводзіліся на паветры, у полі, на рэчцы. Таму яны рухомыя, развівалі спрыт, сілу, вынослівасць. Гулялі ў даганялкі, гарадкі, мераліся сілай. Вельмі любілі гуляць у схованкі, жмуркі. Карагодныя, агульнамасавыя і гуртавыя гульні праводзіліся ў Беларусі таксама восенню ў час “зажынак” і “дажынак” і звязаны яны з пачаткам і заканчэннем жніва.

Як і любая іншая, беларуская народная гульня выклікае жаданне памерацца спрытам, вынослівасцю, паказаць хуткасць і прыгажосць рухаў, праявіць кемлівасць, творчую выдумку, волю да перамогі...

Гумар, жарт, шматлікія прымаўкі, пацешкі - усё гэта абавязковая частка беларускай народнай гульні.

Народныя гульні здаўна былі не толькі сродкам для адпачынку чалавека, яны з’яўляліся надзейным сродкам фізічнага, разумовага, маральна-этнічнага выхавання, атрымання карысных навыкаў, дзяцей рыхтавалі да дарослага жыцця. Гульні дзяцей былі цікавыя і разнастайныя.

Сюжэты для гульняў браліся з самога жыцця. Асноўныя элементы капіраваліся з дзеянняў дарослых, галоўным чынам з працоўнай дзейнасці. Часцей за ўсё імітацыйныя гульні не маюць пэўных правіл, з’яўляюцца самастойнай творчасцю дзяцей.

У пачатку 20 стагоддзя прадстаўнікі беларускай інтэлігенцыі звярталіся да пытання выхавання вясковай моладзі, указваючы пры гэтым на неабходнасць адраджэння і шырокага выкарыстання ў практычнай рабоце лепшых беларускіх народных гульняў. “Гульня павінна быць адпачынкам і ўзняццем душ, - пісала “Наша ніва”, (1913 год) – Трэба навучыць сельскую моладзь прыстойна гуляць, гэта вялікая культурная работа, якую мы павінны зрабіць”.

І сёння гэты заклік не менш актуальны, чым дзявяноста гадоў назад.

Беларускія народныя гульні вызначаюцца высокім выхаваўчым патэнцыялам, маюць выразны нацыянальны каларыт.

Па тыпу арганізацыі народных гульняў былі рускія даследчыкі Я. Р. Вількін і Я. М. Гелер прапанавалі наступную іх класіфікацыю:

1. Масавыя, або гульні тыпу “ўсе з усімі”. Масавыя гульні, галоўная мэта якіх – зладжанае (па правілах) узаемадзеянне ўдзельнікаў, спрыяюць фарміраванню розных фізічных і маральна-валявых якасцей. Праводзяцца на ўроках фізічнай культуры, на перапынках, у групе падоўжанага дня, на школьных святах (“Арол”, “Гарады”, “Дакраніся да яблыка”, “Пастух і ваўкі”, “У жмуркі” , “Плётачкі”).
2. б) Калядныя гульні па тыпу “каманда на каманду” накіраваны на дасягненне каманднай перамогі і патрабуюць ад кожнага ўдзельніка пэўнай фізічнай падрыхтоўкі, сумленнага выканання правіл і неабходнасці ўлічваць інтарэсы ўсіх членаў каманды для дасягнення агульнай перамогі. Такія гульні развіваюць адказнасць перад калектывам, самастойнасць, таварыства, узаемавыручку. Камандныя гульні праводзяцца на ўроках фізічнай культуры, на розных конкурсах, у групе падоўжанага дня (“Запляціся пляцень”, “Галубы”, “Хапанка”).
3. в) Гульні-адзінаборствы тыпу “сам за сябе” вызначаюцца накіраванасцю на дасягненне асабістай перамогі. Асноўным патрабаваннем з’яўляецца падбор роўных па сіле ўдзельнікаў. Гульні праводзяцца як спаборніцтвы на ўроках фізічнай культуры, у вольны час, у групах падоўжанага дня(“Вядун”, “Птушкі ляцяць”, “Каза”, “Пеўні”, “Рыбак”).

Кіраванне дзіцячай гульнёй з боку дарослых – справа нялёгкая. Тут ёсць свае правілы, галоўныя з іх:

1. Дарослыя не павінны ўмешвацца ў гульню дзяцей, а толькі па-настаўніцку імі кіраваць;
2. Дапускаецца толькі нагляд і простае назіранне за тым, як ідзе навука, як выказваецца дзіцячая фантазія, спрытнасць і спаборніцтва;
3. Патрабуецца заахвочванне дзяцей да спаборніцтва;
4. Самае вялікае, што можа дазволіць дарослы – гэта назіранні за гульнямі дзяцей, гэта кароткая падтрымка словамі, заахвочваючы смех, добрая ўсмешка;
5. Настаўнік можа прыняць удзел у гульні, але на роўных умовах. Гэтае правіла абапіраецца на вядомы даследчыкамі прыклад: у вялікіх сем’ях, дзе разам жылі два пакаленні старых (дзед і прадзед), доўгажыхары гулялі разам з дзецьмі, якія добра прымалі старых
6. **СТАРАЖЫТНЫЯ ГУЛЬНI БЕЛАРУСКАГА НАРОДА**
7. **«У тура»**

Впервые эта народная игра упоминается в журнале «Живая старина» в 1894г. Автор материалов В. Машков зафиксировал несколько ее вариантов в деревнях Малая Дубровица, Харошинка и Пищац, которые сейчас находятся на территории Польши.

Все участники формируют хоровод, за пределами которого остаются две девушки. Они ходят вдоль круга в противоположные стороны и поют следующие слова:

— А Тур свае жаночкi лічыць,

А Тур свае маладзенькi.

Нашто, Туру, жаночкi лічыш?

Нашто, Туру, маладзенькi?

— Каб мяне вывеў з чарэшневага саду,

Каб мяне вывеў з зелэненькага.

— Чаго, міла, да саду хадзіла?

— Чарэшневы квiты ламала.

— Нашто, міла, квiты ламала?

— Паповічу-дзяковічу за шапачку клала,

Паповічу-дзяковічу маладзенькаму.

— Нашто, міла, за шапачку клала?

— Каб мяне вывеў з чарэшневага саду,

Каб мяне вывеў з зелененькага.

— А дзе, міла, каня падзiла?

— Ой, аддала пановічу,

Пановічу-дзяковічу маладзенькаму.

— Нашто, міла, паночку дала?

— Каб мяне вывеў з чарэшневага саду,

— Каб мяне вывеў з зелененькага.

Песня повторяется несколько раз, а слово «каня» (выделено) заменяется на «уздзечку», «сядло», «шапку, «сюрдук», «пояс» i «чобуты». Потом поется:

— А дзе, міла, кашу падзiла?

— Выкiнула пад прыпечак.

— Нашто, міла, кашу выкiдала?

— Каб не было міламу есьці.

Под вторую часть игры поются другие слова:

— А я персцень пакачу,

Так i жонку iзышчу,

— А мы персцень сзовымо,

Так i жонкі не дамо.

— А я мост iзмашчу,

Так i жонку iзышчу.

— А мы мост зломымо,

Так i жонкі не дамо.

— А мы хлеба напеком, так i жонку отберым.

— А мы хлеб iзьiмо, так i жонкі не дамо.

— Мы гарылкi нажэнiм, так i жонку отберым.

— Мы гарылку выпьемо, так i жонку не дамо.

— А мы піва нажэнiм, так i жонку отберым.

— А мы піва выпьемо, так i жонкі не дамо.

— А мы мёду нажэнiм, так i жону отберым.

— А мы мёд выпьемо, так i жонкі не дамо.

— А мы віна нажэнiм, так i жонку отберым.

— А мы віна выпьемо, так i жонкі не дамо.

— А мы дзёгцю нажэнiм, так i жонку отберым.

— А мы дзёгаць выльемо, так i жонкі не дамо.

Все вместе:

— А Тур жонку злавiў, з яе шкуру садраў.

На последних строчках девушки, которые ходили вне хоровода, ловят тех, кто ходил в круге.

1. **«Баяры»**

Участники этой народной игры делятся на два ряда и становятся в противоположные стороны. Парни – «бояре», девушки – «царевны». Взявшись за руки в рядах, парни и девушки по очереди подходят друг к другу и поют (каждая строчка повторяется по два раза):

—Цараўна, добры вечар!

—Баяры, наздароўе!

—Цараўна, пусьці ў горад!

—Баяры, нашто ў горад?

—Цараўна, дзевак сватаць!

—Баяры, дзеўкі малы!

—Цараўна, перарослі!

—Баяры, рушнікоў не ткалі!

—Цараўна, ужо ў трубочках!

—Баяры, катарую?

После этого вопроса один из парней подходит к понравившейся девушке и рассказывает ей рифмовку:

—А мне тая спадабалася, што… (парень сам придумывает окончание).

Если девушке понравился комплимент, то парень ведет ее к «боярам» и игра начинается заново. Иногда девушка отказывает парню. В этом случае парень пытается силой привезти ее в свой ряд.

1. **«Шуляк» (Коршун)**

Игра широко известна в различных районах и встречается под разными названиями: «Коршун» (Слонимский), «Ворон » (Дисенский), «Гуси» (Новогрудский), «Волки и овечки» (Пинский), «Волк и гусыня» (Вилейский), «Волк» (Туровский).

Существует огромное количество вариантов этой игры, однако в основе все они одинаковы. Например, в игре «Щучка» щука ловит свій хвост, а в варианте «Гуси» гусь не дает волку поймать остальных гусей.

Участники стоят один за одним и крепко держаться за спины друг друга. Первый человек («голова») является защитником. Напротив стоит «коршун», который стремится поймать последнего. «Коршун» садится на корточки и копает ямку. Происходит разговор:

— Шуляк, шуляк, што робіш?

— Ямку капаю.

— Навошта табе ямка?

— Вогнішча рабіць.

— Навошта табе вогнішча?

— Мяса смажыць.

 — Навошта табе мяса?

 — Дзетак карміць.

 — А дзе ты мяса возьмеш?

 — А ў цябе за спінаю.

 — А я не дам!

 —А я вазьму! Мяса хачу!

 — З'еш жабу на карчу!

Перевод:

— Коршун,коршун, что делаешь?

— Ямку копаю.

— Зачем тебе ямка?

— Огонь разводить.

— Зачем тебе огонь?

— Мясо жарить.

— Зачем тебе мясо?

— Деток кормить.

— А где ты мясо возьмешь?

— А у тебя за спиной!

— А я не дам!

— А я возьму! Мяса мне!

— Съешь жабу на корче!

После слов «Съешь жабу на корче!» «коршун» начинает ловить последнего человека. «Голова» старается помешать ему. Если «коршун» поймал «хвост», то сам становится последним, а «голова» превращается в «коршуна». Игра начинается сначала.

1. **Вожык і мышы**

Все дети вместе с игроками-мышами становятся в круг. Ежик—в центре круга. По сигналу все идут вправо, еж — влево. Игроки произносят слова: Бяжыць вожык — тупу-туп, Весь калючы, гостры зуб! Вожык-вожык, ты куда? Ад якой бяжыш бяды?

После этих слов все останавливаются. По сигналу к ежу подходит один игрок и говорит:

Вожык ножкамі туп-туп!

Вожык глазкамі  луп-луп!

Чуе вожык — усюды ціш,

Чу!.. Скрабецца ў лісце мыш!

Еж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:

Бяжы, бяжы, вожык,

Не шкадуй ты ножак,

Ты лаві сабе мышэй,

Не лаві нашых дзяцей!

Мышки бегают по кругу, выбегая и за круг. Еж их ловит (пятнает).

Игроки быстро приседают и опускают руки. Мышка поймана: она в мышеловке. Таким образом, игра повторяется несколько раз.

Правила игры. Все действуют точно в соответствии с текстом. Еж пятнает мышей, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная мышка сразу выходит из игры.

1. **Запляціся, пляцень!**

Играющие делятся на две равные по силам команды — зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии — коридор шириной 10— 15 см. Игроки-плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы — на одном из концов площадки. Дети-плетень читают:

 Заяц, заяц не хадзі,

Ў  гародзе не блудзі!

Пляцень, заплятайся,

Зайцы лезуць, спасайся!

 При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят: «Ідзі  назад, у лес, асінку пагрызі!» И они выбывают из игры. Дети-плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

У лес заяц паскакаў,

Нас пляцень уратаваў.

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

 Правила игры. Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

1. **Ліскі**

Играющие по договоренности или по жеребьевке выбирают лиса — ведущего и, построившись в круг диаметром 10—20 м, кладут возле себя лисок. Лис подходит к одному из играющих и говорит:

— Дзе быў?

— У лесе.

— Каго злавіў?

— Ліску.

— Аддай ліску маю.

— За так не аддаю.

— А за што — скажы сам.

— Як абгоніш, дык аддам.

После этого они бегут в противоположные стороны по кругу. Хозяином лиски становится тот, кто займет свободное место в кругу, лисом — игрок, который остался.

1. **Пярсцёнак**

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вось па крузе я іду,

Усім пярсценачак кладу,

Мацней ручкі заціскайце

Да глядзіце, не зявайце.

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга. Правила игры. После слов: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!»— все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

1. **У Мазаля**

Участники игры выбирают Мазаля. Все остальные отходят от Мазаля и договариваются, что будут ему показывать, после чего идут к Мазалю и говорят:

— Здравствуй, дедушка Мазаль —

З дліннай белай барадой,

З чорнымі вачамі, з белымі вусамі!

— Дзеткі, дзеткі! Дзе вы былі?

Дзе вы былі? Што рабілі?

— Дзе мы былі, вам не скажам,

Што рабілі — пакажам!

Все делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед Мазоль отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их.

Правила игры. Дед Мазаль выбирает себе на замену самого быстрого, ловкого игрока.

1. **Жмуркі**

Все идут, приплясывая и напевая какую-нибудь песенку, и ведут игрока-кота с завязанными глазами. Как приведут к двери, ставят его на порог и велят взяться за ручку, а потом все вместе (хором) нараспев начинают такой разговор с котом:

— Кот, кот! На чым стаіш?

— На дубе!

— За што трымаешся?

— За сук!

— Што на суку?

— Вуллі!

— Што ў вуллях?

— Мед!

— Каму ды каму?

— Мне ды сыну майму!

— А нам што?

— Гліны на лапаце!

Тут все начинают тормошить кота и поют песенку:

Кот, кот Апанас,

Ты лаві тры годы нас!

Ты лаві тры годы нас,

Не развязваючы глаз!

Как только пропоют последние слова, разбегаются в разные стороны. А кот Апанас принимается ловить играющих. Все вертятся вокруг кота, дразнят его: то дотронутся до него пальцем, то дернут за одежду.

Правила игры. Ловить и разбегаться можно только после слов: «Не развязывая глаз!» Осаленный временно выходит из игры.

1. **Рэдзькі**

Пан стоит где-нибудь вдалеке, а хозяин остается с редьками. Редьки садятся на траву одна за другой, обхватив обеими руками того, кто сидит впереди. Они поют:

Мы на градачцы сядзім,

Ды на сонейка глядзім!

Мы ядзім, сядзім, сядзім!

Мы глядзім, глядім, глядзім!

А хозяин перед грядками похаживает. Вдруг издалека слышится:

Дзінь-дзілінь!

Дзінь-дзілінь!

Дзінь-дзілінь!

Это пан на лошади (на палочке) верхом едет. Он подъезжает к грядке, объезжает ее два-три раза, потом останавливается и спрашивает: «Ці дома хазяін?» Хозяин отвечает: «Дома! А хто там?» Пан говорит: «Сам пан!» Хозяин спрашивает: «Што табе трэба?» Пан говорит:

Мая пані на печы ляжала.

Звалілася з печы,

Пабіла плечы.

Вохае, уздыхае —

Рэдзькі жадае.

Дай мне рэдзькі!

Хозяин отвечает:

Рэдзька яшчэ маленькая:

З курыную галоўку.

Прыязджай заўтра!

Пан поехал домой. Через некоторое время он опять приезжает к огороду и спрашивает то же самое. Хозяин глянул на грядку и говорит:

Рэдзька яшчэ маленькая:

З гусіную галоўку.

Прыязджай заўтра, тады дам!

Пан поскакал обратно. Через некоторое время снова приезжает и говорит то же самое. Хозяин отвечает: «Цяпер мая рэдзька вырасла з конскую галоўку!»

Пан спрашивает: «А можна вырваць рэдзьку?» Хозяин говорит: «Можна! Цягні сам, якую хочаш!»

Пан подходит к редьке и дергает ту, которая сидит последней. А редька крепко сидит да посмеивается над ним:

Ножкі ў пана таненькія,

Ручкі ў пана слабенькія!

Пан все дергает, а выдернуть нет силы. А редьки с хозяином над ним посмеиваются, произнося те же слова.

Наконец, пан поднатужился, изловчился, выдернул редьку и отвел туда, где стоит его лошадь. Потом подходит к хозяину и опять спрашивает: «А можна мне яшчэ рэдзьку?» «Можна, цягні!» — разрешает хозяин. Пан сам выдернуть не может и зовет первую редьку. Начинают они вместе тянуть. Вытянули еще одну! Потом они стали вытягивать все редьки по очереди. И каждая редька, которую он из грядки выдернет, становится за предыдущими редьками гуськом. Так продолжается до тех пор, пока на грядке ничего не останется. Пан садится на коня и уезжает вместе с редьками.

Правила игры. Выдергивать редьку можно только с разрешения хозяина.

1. **Грушка**

Играющие берутся за руки, образуя круг, в середине которого становится мальчик или девочка. Это и будет грушка. Все ходят вокруг грушки по кругу:

Мы пасадзім грушку —

Вось так, вось так!

Няхай наша грушка

Расце, расце

Вырастай ты, грушка,

Вось такой вышыні;

Вырастай ты, грушка,

Вось такой шырыні;

Вырастай ты, грушка,

Вырастай у добры час!

Патанцуй, Марылька,

Пакружыся ты для нас!

А мы гэту грушку

Усе шчыпаць будзем.

Ад нашай Марылькі

Уцякаць будзем!

Грушка в середине круга должна изображать все то, о чем поется в песне: танцевать, кружиться. На слова «Вось такой вышыні» дети поднимают руки вверх, а на слова «Вось такой шырыні» разводят их в стороны. Когда поют: «А мы гэту грушку усе шчыпаць будзем», все приближаются к грушке, чтобы дотронуться до нее, и быстро убегают, а грушка ловит кого-нибудь.

Правила игры. Все игровые действия должны быть четко согласованы со словами.

## [Хлоп, хлоп, убегай! (Лясь, лясь, уцякай!)](http://azbuka-igr.ru/world_game/belorusskie/xlop-xlop-ubegaj-lyas-lyas-ucyakaj)

****

**Цель игры:** развитие имитационных движений, быстроты.

Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После слов ведущего:

«Хлоп, хлоп, убегай,

Тебя кони стопчут»

несколько игроков произносят:

«А я коней не боюсь,

По дороге прокачусь.»

и начинают скакать на палоч­ках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

**Правила игры:**

* убегать можно лишь после слова «прокачусь»;
* тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

## [Посадка картофеля](http://azbuka-igr.ru/world_game/belorusskie/posadka-kartofelya)

**Цель игры:** развитие быстроты, силовой выносливости.

Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым, — капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати-тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны команд бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружочек, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку, и т. д.

**Правила игры:**

* капитаны стартуют по сигналу;
* игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать;
* подбегать к команде надо с левой стороны.

##  [Ленок (Лянок)](http://azbuka-igr.ru/world_game/belorusskie/lenok-lyanok)

****

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости.

На игровой площадке рисуются кружки-гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки.

Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

**Правила игры:**

* побеждает тот, кто займет последнее свободное место.

## [Иванка](http://azbuka-igr.ru/world_game/belorusskie/ivanka)

**Цель игры:** развитие силовой выносливости, внимания, укрепление опорно-двигательного аппарата.

На игровой площадке чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — это дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди.

Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик— поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удается вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

**Правила игры:**

* забегать в дом лесовика нельзя;
* пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей;
* лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.



## [Михасик](http://azbuka-igr.ru/world_game/belorusskie/mixasik)

**Цель игры:** развитие ловкости, внимания.

Для проведения игры по кругу ставятся шесть пар лаптей. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. Ведущий произносит слова: «Ты, Михасик, не зевай, лапоточки обувай, обувай!» После этих слов все уча­стники подскоками или шагом белорусской польки (игру можно проводить под музыку) движутся по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу) все останавливаются и каждый старается быстрее обуть лапти. Ребенок, остав­шийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

**Правила игра:**

* игроки обувают лапти только по сигналу (или по окончании музыки);
* двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.
1. **Прэла-гарэла**

Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

Прэла-гарэла, за мора ляцела,

А як прыляцела,

Дык недзе і села,

Хто першы знойдзе,

Той сабе і возьме!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

1. **Заяц-месяц**

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают перекличку:

— Заяц-месяц, дзе ты быў?

— У лесе.

— Што рабіў?

— Сена касіў.

— Дзе паклаў?

— Пад калоду.

— Хто ўкраў?

— Чур.

На кого падает слово чур, тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова «чур». Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

1. **Іванка**

На земле чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди. Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик — поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удается вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

Правила игры. Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

1. **Млын**

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

1. **Лянок**

На земле рисуют кружки — гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

Правила игры. Побеждает тот, кто займет последнее свободное гнездо.

1. **Паляўнічы і качкі**

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда — качки (утки), другая — охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5—3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток — стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.

Правила игры. Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют несколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.

1. **3вери**

Местом для игры избирается просторная классная комната или пространство, прилегающее к школе или дому на открытом воздухе.

На противоположных концах избранное для игры место ограничивают неширокими полосами.

Одну из них предназначают как бы для дома купца, другую для загона зверей, остальное пространство, соединяющее эти два отделения, носит название поля.

Участвующие в этой игре разделяют роли меж собой следующим образом.

Один из них назначается владельцем зверей, другой — покупателем, остальные участники игры изображают собой различных зверей: слона, тигра, льва, лисицы и т. п.

При этом все действующие лица устраиваются таким образом, что покупатель пробирается в огороженный дом, звери уходят в так называемый загон, а хозяин помещается возле них, как сторож.

В начале игры к хозяину подходит покупатель и осведомляется, находится ли среди его зверей хотя бы слон; получив утвердительный ответ, он спрашивает о цене.

Владелец зверей указывает цену, протягивая в случае согласия покупателя руку будто бы за деньгами. Вместо денег он получает по легкому удару, количество которых соответствует количеству рублей, назначенных за зверя, причем при первом ударе проданный зверь бегом спасается по направлению к дому покупателя и тотчас, по достижении его, возвращается в загон.

В то время, как покупатель отсчитал последний удар, зверь должен добраться до загона, иначе он бросается ему вдогонку, стараясь изо всех сил поймать его.

В случае успеха, т. е. если покупатель настигнет зверя, он считает его своим пленником и уводит в свой дом, после чего вновь отправляется к владельцу для покупки прочих зверей, за которыми он гонится, затем таким же точно образом, как за первым.

В случае промаха, т. е. если покупателю не удается поймать купленного зверя, он меняется с ним ролями, при чем зверь превращается в покупателя, а покупатель присваивает себе название, которое носил зверь. В таком порядке игра продолжается до тех пор, пока не будут проданы и пойманы все звери.

В том случае, когда число участников очень велико и для поимки всех зверей может потребоваться слишком много времени, в течение которого дети могут сильно утомиться, необходимо тотчас же приостановить игру, лишь только станет заметно чувство усталости, охватившее детей, так как в противном случае цель не будет достигнута и дети вместо удовольствия, получаемого от умеренной игры, почувствуют к ней отвращение.

Игра в «зверей» также основана на беге, т. е. физических упражнениях; все остальное — это аксессуары, делающие игру занимательной.

1. **Лошадки**

Для игры удобнее всего пользоваться обширным пространством во дворе или же просторной классной комнатой. Участников может быть какое угодно количество.

Дети по росту размещаются на одной линии, в одну шеренгу, и разделяются, начиная с крайнего, на группы, в состав которой входит по четыре участника.

Одна из групп носит название коренников и удерживает за собой раз захваченное место; слева и справа к ним примыкают две группы пристяжных. В последние группы входят кучера.

После того, как все разместились таким образом, кучера снимают с себя пояса, продевают их за пояса участников группы коренников, захватывая оба конца пояса правой рукой таким образом, чтобы пряжка пояса очутилась между указательным и большим пальцами, а противоположный конец пояса между средним и указательным пальцами; благодаря такому захватыватю пояса пальцами правой руки, представляется возможность во всякое время быстро вынуть его.

Для большего порядка в игре какой-нибудь из участвующих постарше избирается «хозяином троек». По сигналу, данному им, «тройки» начинают выступать, сначала медленно подвигаясь вперед, затем ускоряя постепенно шаги, пускаются бегом в одном направлении, затем они постепенно меняют это направление и рассыпаются во все стороны, по новому приказанию хозяина.

Лишь только «хозяин троек» закричит: «лошади, в разные стороны!», кучера немедленно освобождают пояса, переплетенные с поясами коренников, и освободившиеся лошади быстро бросаются в разные стороны.

Спустя некоторое время, хозяин вновь командует «кучера, взнуздайте лошадей!». После этого окрика кучера берут друг друга за руки, образуя цепь, и начинают двигаться с одного конца комнаты или двора, служащих местом для игры, в противоположный, загоняя туда также и лошадей.

Основным элементом этой игры является ходьба и бег и если она происходит на воздухе, то польза ее для детей очевидна.

1. **Зайчик**

Дети, в каком угодно количестве, до 30 и больше, захватывают с собой обыкновенный мяч, средней величины, и отправляются во двор или просторную классную комнату.

Дети, принимающие участие в игре, все, за исключением одного, устанавливаются кругом, обращая свои лица в центр круга. Руки свои они складывают за спиной, передавая таким образом друг другу мячик, который в данном случае и служит зайчиком.

Один из участников, расположившийся в самом кругу, стремится при передаче мячика из рук в руки захватить его, причем он имеет право требовать от каждого участника, чтобы тот показал ему свои руки.

Лишь только он заметит у кого-нибудь мячик или кто-нибудь из детей по рассеянности уронит его, он подхватывает мячик и становится на место потерпевшего, а тот входит в круг, меняясь с ним ролями.

Находящийся в кругу называется «водящий»; лишь только он очутится спиной к тому из участников, который овладел мячом, ему представляется право коснуться им спины «водящего», т. е. запятнать его, при чем пятнать дозволяется лишь в спину, а не в какое-нибудь другое место.

Запятнанный подхватывает мяч и бросается вслед за тем, кто его запятнал; при большой ловкости он реваншируется, т. е. старается его также запятнать; при успехе они обмениваются ролями.

В том случае, если ему не удается настигнуть противника, он вновь отправляется в середину круга и становится по-прежнему водящим.

В этой игре, кроме бега, важным элементом является метание мяча, — оба эти условия чрезвычайно полезны для детей, так как дают им возможность развить максимум своей мышечно-нервной энергии; при продолжительном беге и метании развиваются и крепнут мускулы, дыхательные движения становятся частыми и глубокими, грудная клетка развивается и кровообращение значительно улучшается.

Игру следует приостановить, лишь только станет заметно утомление.

1. **Волк и овцы**

Дети собираются во дворе на открытом воздухе или в обширной классной комнате и, по жребию, назначают одного из участников пастухом, другого — волком, а остальные остаются в роли овец.

На обоих концах двора или классной комнаты, служащих местом для игры, отмежевываются площадки, имеющие 3—4 шага в ширину и называемые загонами.

Пространство, находящееся между обоими загонами, носит название поля, причем на одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство, служащее логовищем для волка.

После этого овцы размещаются в одном из загонов, а пастух становится в поле вблизи загона.

Волк, устроившийся в логовище, предлагает пастуху погнать стадо овец в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в свое логовище. Пастух при этом изо всех сил старается оградить овец, направляющихся в противоположный загон, от волка, но это ему не всегда удается, если волк отличается ловкостью. Пойманная овца становится помощницей волка. После этого волк вновь обращается к пастуху со словами: «гони стадо в поле», и при исполнении этого требования, вместе со своим помощником старается задержать бегущих к противоположному загону овец.

Мало-помалу число помощников волка постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за овцами.

Игра может продолжаться до тех пор, пока волк не поймает всех овец; если же дети устанут, в особенности в том случае, когда число их очень велико, игру можно приостановить и раньше.

Для правильного ведения игры требуется соблюдение известных правил, состоящих, между прочим, в том, что волк не должен оставлять логовища до тех пор, пока овцы не выйдут из своего загона и не двинутся по направлению к противоположному.

Волку не предоставляется права забираться в загон, — он можетъ ловить овец лишь в поле, т. е. в пространстве, отделяющем оба загона.

Пойманная овца должна покориться своей участи и стать помощницей волка, помогая ему при поимке новых добыч, причем помощники обыкновенно берутся за руки, образуя цепь и задерживая, таким образом, попадающихся овец.

1. **Хромая лиса**

Количество участвующих детей можетъ быть как угодно велико. Собравшись на просторном дворе или в большой комнате, они выбирают одного из участвующих, которому дают прозвище хромой лисы.

На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме хромой лисы. По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало запятнать кого-нибудь из бегущих, т. е. прикоснуться к нему рукой.

Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, потерпевший же принимает на себя роль хромой лисы.

Дети играют до тех пор, пока все не перебывают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный хромой лисой, должен бегать лишь на одной ноге. Главные элементы этой игры составляют бег и прыжки.

1. **Лисица на одной ноге**

Дети собираются на дворе или в саду, в каком угодно количестве и снабжаются жгутами.

По жребию одному из участвующих дается прозвище лисы. В одном из уголков места, выбранного для игры, устраивают так называемую норку, куда и прячется лиса.

По данному сигналу дети бросаются бегом по двору, а лиса, снабженная жгутом, выходит из своей норы и бросается вслед за бегущими, прыгая на одной ноге и стараясь попасть в одного из них жгутом.

В том случае, когда это ей удается, она присоединяется к толпе , а потерпевший прячется в норку, изображая собой лису.

Если же она дала промах, т. е. брошенный ею жгут не задел никого из бегущих, она должна быстро шмыгнуть в норку, чтобы избежать ударов жгута, направленных на нее другими участниками игры.

Главными элементами игры являются бег и прыжки. Очевидно, кроме пользы, приносимой детям движениями на открытом воздухе, игра развивает в них еще ловкость, так как каждый ребенок, попавший в роль лисы, старается поскорее освободиться от нее, чтобы не быть осмеянным товарищами.

1. **Медведь и вожак**

Число детей может быть как угодно велико; собравшись в месте, назначенном для игры, в саду, во дворе или в просторной комнате, они захватывают с собой веревку, длиной в 2—3 аршина.

Одного из участников назначают медведем, другого вожаком, причем оба берут в руки противоположные концы веревки, а остальные дети группируются на недалеком от них расстоянии, приблизительно в 4—6 шагах. По сигналу, данному вожаком, игра начинается, и дети все наперерыв бросаются на медведя, стараясь запятнать его. Вожак охраняя последнего, в свою очередь силится запятнать каждого приближающегося к медведю.

Вожак должен обладать известной ловкостью и стараться во что бы то ни стало запятнать кого-нибудь из играющих, прежде, чем медведь получит 5—6 легких ударов.

Запятнанный становится медведем; в том же случае, когда медведь получит вышеуказанное количество ударов, а вожак не успеет запятнать кого-либо, он сам становится медведем, а нанесший последний удар преобразуется в вожака.

При каждом таком обмене ролей участвующие отодвигаются на известное расстояние от центральных лиц — медведя и вожака — и лишь по сигналу, данному последним, вновь приближаются и продолжают игру в прежнем порядке.

Для правильного ведения этой игры требуется соблюдение некоторых условий. Пятнающие, т. е. наносящие медведю легкие удары, должны непременно вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими.

В начале и во время игры, при каждой смене центральных, действующих лиц — вожака и медведя — остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4—6 шагов, до тех пор, пока вожак не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль медведя.

1. **Проса**

Играющие становятся в шеренгу. Ведущий подходит к одному из них и говорит:

— Прыходзь да нас проса палоць.

— Не хачу!

— А кашу есці?

— Хоць зараз!

— Ах, ты ж, гультай!

После этих слов ведущий и “гультай” обегают шеренгу и один из них, кто прибежал быстрее, занимает в шеренге освободившееся место. Тот, кто остался, становится ведущим.

Правила игры. Начинать бежать надо только после слов: «Ах, ты ж, гультай!» Чтобы ведущий и “гультай” не мешали друг другу во время бега, ведущий должен бежать вдоль шеренги перед ребятами, “гультай” — за их спинами. Выигрывает тот, кто первым встанет в шеренгу.

1. **Мароз**

С помощью считалки выбирается Дед Мороз.

Ты зялены, ты красны,

Ты ў шубе, ты ў кажусе,

У цябе сіні нос,

Гэта ты, Дзед Мароз!

Все дети разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в любой позе.

Правила игры. Разбегаться можно только после окончания считалки. В момент заморозки можно принять любую позу. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

1. **Пярсцёнак**

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вось па крузе я іду,

Усім пярсценачак кладу,

Мацней ручкі заціскайце

Да глядзіце, не зявайце.

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга. Правила игры. После слов: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!»— все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

1. **Гусі ляцяць**

Вожаком избирается игрок, который знает как можно больше названий животных и птиц. Вожак придумывает названия летунов:

«Гусі ляцяць», « Качкі ляцяць» и т. д. Дети поднимают руки и машут крыльями. При этом громко говорят: «ляцяць» — и быстро опускают руки. Когда вожак говорит, например: «Рыбы ляцяць», игроки могут допустить ошибку и помахать руками. У того, кто ошибся, берут фант, который он должен выручить в конце игры (рассказать стихотворение, спеть песню, станцевать).

Правила игры. Дети должны быть внимательными и не ошибаться.

1. **У Мазаля**

Участники игры выбирают Мазаля. Все остальные отходят от Мазаля и договариваются, что будут ему показывать, после чего идут к Мазалю и говорят:

— Добры дзень, дзядуля Мазаль —

З дліннай белай барадой,

Зчорнымі вачамі, з белымі вусамі!

—Дзеткі, дзеткі! Дзе вы былі?

Дзе вы былі? Што рабілі?

— Дзе мы былі, вам не скажам,

Што рабілі — пакажам!

Все делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед Мазоль отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их.

Правила игры. Дед Мазаль выбирает себе на замену самого быстрого, ловкого игрока.

1. **Пацяг**

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды игроков. По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т. е. перетянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.

Правила игры. Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков.

1. **Пасадка бульбы**

Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым,— капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати — тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый — кружок, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку и т. д.

Правила игры. Капитаны стартуют по сигналу. Игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать. Подбегать к команде надо с левой стороны.

1. **Змейка**

Число детей доходит до 20 и больше. Игра происходит во дворе или в саду.

Участвующие выбирают из своей среды вожака, берутся за руки и бегут по извилистому направлению вслед за вожаком.

Во время бега двое из играющих высоко подымают соединенные руки, предоставляя вожаку пробраться под ними, — благодаря этому в цепи образуется выемка.

Попавшему в эту выемку необходимо тотчас же обернуться для того, чтобы цепь получила прежний вид. Далее вожак пробирается через руки всех участвующих в игре, причем к цепи образуется ряд выемок, благодаря чему получается форма змейки.

Главный элемент игры — бег; если игра заинтересовывает детей, они ведут ее очень охотно, развивая при этом свои физические силы и максимум мышечно-нервной энергии.

Лишь только замечается утомление, следует прекратить игру, — иначе она вместо ожидаемой пользы приносит несомненный вред, так как превращается в скучную, утомительную обязанность.

1. **Стрекоза**

Дети собираются во дворе, в саду или в просторной комнате, становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры.

Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения к назначенному месту, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих. Эта несложная игра доставляет детям громадное удовольствие и развивает их физические силы.

1. **Трубочка**

Трубочка напоминает собой жмурки, только она представляет для детей гораздо больший интерес.

Участвующих может быть какое угодно количество — дети собираются в большой комнате или в чистом дворе. Один из них получает прозвище «жмурки», ему набрасывают платок на глаза и завязывают, а в руки дают трубочку из свернутой бумаги. Жмурка становится посреди комнаты, а остальные участвующие берут друг друга за руки, образуя круг, в центре которого помещается жмурка. По данному сигналу, дети ходят 2-3 раза вокруг жмурки, после чего последний приближается к одному из них и обзывает его каким-нибудь словом или спрашивает: ты кто?

Спрошенный должен что-нибудь невнятно пробормотать в ответ, а жмурка, ударив в него трубочкой, должен назвать товарища. В случае удачи они обмениваются ролями. Главный элемент, входящий в игру — это ходьба, и если она на свежем воздухе, то польза от нее очевидна, так как ходьба служит лучшим гимнастическим упражнением для организма.

1. **Кошки и мышки**

Лучшим местом для этой игры служит просторная площадь на открытом воздухе.

В дождливые и холодные дни детям предоставляется в полное распоряжение одна из классных комнат, просторная и свободная, по возможности, от мебели.

Участники этой игры, в количестве до 25 и больше, без различия пола, выдвигают одного из сверстников в роли мышки и других двух в роли кошек.

Остальные дети берут друг друга за руки и образуют незамкнутый круг, в одном месте которого два по соседству находящихся участника опускают по одной из своих рук, образуя таким образом род открытых «ворот», при чем кошкам разрешается проникновение в круг исключительно через эти «ворота», мышке же, кроме того, еще через все прочие промежутки, образуемые между детьми.

Игра эта основана на том, что кошки стремятся во что бы то ни стало поймать мышку; лишь только это случилось, трое этих более всего активных участников берутся за руки и примыкают к остальным для образования того же круга, при чем им на смену выдвигаются новыя мышка и кошки и т. д. до тех пор, пока все дети не побудутъ в этих ролях.

При этой игре детям предоставляется широкая возможность порезвиться и побегать на открытом воздухе, что для развития и укрепления их физических сил имеет громадное значение.

1. **ГУЛЬНІ-КАРАГОДЫ**
2. **Бярозка**

**Задача:** практыкаваць у хадзьбе па кругу, узгадняючы рух са словамі песні. Фарміраваць пачуццё калектывізму.

**Aпicaннe гульні:** з ліку тых, хто гуляе, выбіраецца дзяўчынка-бярозка. Дзеці ходзяць па кругу, паклаўшы хустачкi на плячо, i спяваюць.

Бярозка белая,

Макаўка зялёная,

Летам махнаценькая,

3імой сучкаваценькая,

Дзе яна стащь,

Там i шуміць.

Дзяўчынка-бярозка, што стаіць у крузе, пад песню забірае ў тых, хто гуляе, хустачкі, паднімае ix над галавой, і, калі заспяваюць:

Бярозка зялёненькая,

Вясной вясёленькая,

Сярод поля стаіць,

Лicточкамі шуміць,

Грыміць, гудзщь,

Залатым вяночкам звініць,—

бярозка iмiтye шум лістоў, рух галінак,— яна шамаціць сукенкай, махае над галавой хустачкамі. Пад прыгаворку: «А восенню кapaнi у бярозкі засынаюць, лісточкі ападаюць!»— дзяучынка-бярозка абыходзіць карагод i кожнаму на плячо кладзе яго хустачку.

**Правілы гульні:** хустачкі у тых, хто гуляе, павінны ляжаць свабодна, каб дзяўчынка-бярозка змагла легка ix узяць.

1. **Лянок**

**Задача:** практыкаваць ва уменні ўзгадняць pyxi ca словамi пecнi. Выхоўваць пачуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору.

**Aпicaннe гульні:** з ліку тых, хто прымае удзел у гульні, выбіраецца «бабуля». Астатнія становяцца ў круг. Яны пытаюцца:

— Што ты, бабуля, нам прасці дасі? Бабуля выходзіць у цэнтр круга i адказвае:

— Старым бабулькам воўны пасмачку, А прыгожым маладзічкам белы лянок!

Пасля гэтага дзеці разам з бабуляй пачынаюць спяваць, паказваючы pyxaмi дзеянні, пра якія гаворыцца ў пecнi:

А мы сеялі, сеялі лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

Урадзіся, наш лянок!

Урадзіся, кужалёк.

Мы лянок ipвaлi, ж а л i,

Абразалі, у полі слалі,

У снапочкі 3бipалi.

Урадзіся лянок

Белы, слаўны кужалёк.

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

1. **Пляцень**

**Задача:** удасканальваць навыкі хадзьбы i бегу у калоне, мяняючы тэмп i напрамак. Развіваць пачуццё сяброўства.

**Aпicaннe гульні:** дзеці становяцца адзін за адным у рад. На увесь рад расцягваецца вяроўка, якую кожны трымае ў руцэ. Усе ідуць адзін за адным i спяваюць:

Кругом бярозанькі ідзём,

Каля яе ўсе плятнём.

Плець-плець пляцёна

Кругом ствала абвядзёна.

Уецца пляцень, пляцецца

У поле, у лес валачэцца.

Расплятайся, пляцень, распляціся,

Залаты вузельчык развяжыся.

Вядучы заблытвае карагод, пакуль не "запляце” пляцень. Расплятаюць пляцень пад прыгаворку:

Сто дашкалят

Усе у адзін рад,

Разам звязаны стаяць.

Пляцень, расплятайся,

На. бярозаньку завівайся.

Вядучы бягом вядзе за сабой дзяцей, пры гэтым ён пятляе, робіць крутыя павароты, i той, хто не устаіць на нагах i ўпадзе, выбывае з гульні.

**Правілы гульні:** на працягу ўсёй гульні дзеці павінны моцна трымацца за вяроўку. Калі хто-небудзь з дзяцей паваліўся, усе ўдзельнікі гульні спыняюцца.

1. **Грушка**

**Задача:** удасканальваць навыкі бегу з выкрутамі, уменне хутка арыентавацца ў навакольным.

**Aпicaннe гульні:** дзеці ўтвараюць круг, у сярэдзіне якога знаходзіцца дзяучынка ці хлопчык. Гэта i ёсць «грушка». Дзеці ідуць у карагодзе вакол гpyшкi i 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.

Патанцуй,- Марылька,

Паскачы для нас.

А ужо наша грушка

Распусцілася,

А наша Марылька

Зажурылася.

А мы тую грушку

Весяліць будзем.

I з нашай Марылькай

Скакаць будзем.

На словы «I з нашай Марылькай скакаць будзем» дзеці падыходзяць да грушкі i выконваюць разам з ей танцавальныя pyxi.

**Правілы гульні:** дзеці павінны выконваць танцавальныя pyxi, узгадняючы ix ca словамі песні.

1. **Вузельчык**

**Задача:** развіваць узгодненасць рухаў. Выхоўваць па¬чуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору.

**Апісанне гульні:** два ўдзeльнiкi гульні трымаюць у ру¬ках паясы, утвараючы вароты ў выглядзе вялiкaгa іголкавага вушка. Астатнія ўдзельнікі становяцца ў рад, бяруцца за pyкi i, рухаючыся ўздоуж пляцоўкі, спяваюць:

Іголка — шнырала,

Увесь свет прыбрала,

Прыбрала, абшыла,

Сама голая хадзіла.

Тонкая ды долгая,

Аднавухая ды вострая.

А я тычу — натычу:

Носік стальны

Хвосцік ільняны!

Дзеці праходзяць у вароты, iмiтyючы нiткy, якую. зацягваюць у iгoлкy. Апошні ў радзе «зацягвае вузельчык»— паясамі скручвае дзяцей, якія ўтвараюць вароты, i вядзе ix за сабой, прыгаворваючы:

Хивсцік ніцяны

Цягну зa сабой.

Праз палаьнo ён праходзщь,

Канец сабе находзіць...

**Правілы гульні:** дзеці, якія утвараюць вароты, павінны стаяць адзш адзін каля аднаго на адлегласці нацягнутага паміж iмi пояса (1 м); aпoшнi ў радзе ігрок які зацягнуў вузельчык, не павінен хутка рухацца, каб не паваліць «зацягнутых» паясамі дзяцей.

1. **А мы проса сеялі**

**Задача:** удасканальваць навыкі перамяшчэння шарэнгай: выхоўваць пачуццё калектывізму, сяброўскія адносіны дзяцей паміж сабой.

**Апісанне гульні:** дзеці, узяушыся за pyкi, стаяць дзвюма шарэнгамі, тварам адзін да аднаго. У адной шарэнзе хлопчыкі, у другой —дзяучынкі.

Хлопчыкі шарэнгай падыходзяць да дзяўчынак i спяваюць:

— А мы проса сеялі, сеялі! (ідуць на сваё месца.)

Дзяучынкі паўтараюць гэтыя ж pyxi i таксама спяваюць:

— А мы проса вытапчам, вытапчам, вытапчам!

— Ды чым жа вам вытаптаць, вытаптаць, вытаптаць? (Ідуць i спяваюць хлопчыкі.)

— А мы коней выпусцім, выпусцім, выпусцім! (Ідуць i спяваюць дзяўчынкі.)

— А мы коней пераймём, пераймём, пераймём! (Ідуць i спяваюць хлопчыкі.)

— Ды чым жа вам пераняць, пераняць, пераняць? (Ідуць i спяваюць дзяучынкі.)

— А шаўковым повадам, повадам, повадам! (Ідуць хлопчыкі.)

— А мы коней выкупім, выкупім, выкупім! (Ідуць дзяўчынкі.)

— Ды чым жа вам выкупіць, выкупіць, выкупіць? (Ідуць хлопчыкі.)

— А мы дадзім сто рублёў, сто рублёў, сто рублёў! (Ідуць дзяўчынкі)

— Не трэба нам тысячы, тысячы, тысячы. (Ідуць хлопчыкі.)

— А мы дадзім дзеўчыну, дзеўчыну, дзеўчыну. (Ідуць дзяучынкі. Усе вяртаюцца назад. Адна дзяўчынка застаецца.)

— Вось гэта трэба нам, трэба нам, трэба намі (Хлопчыкі падыходзяць да дзяучынкі i становяцца кругам вакол яе.) Дзяўчынка танцуе, а хлопчыкі пляскаюць у далоні.

**Правілы гульні:** дзеці павінны рухацца роўнай шарэн¬гай; у той час, калі ідуць i спяваюць хлопчыкі, дзяўчынкі стаяць на месцы, i наадварот.

1. **Агароднік**

**Задача:** удасканальваць навыкі хадзьбы па кругу, бег, змяняючы тэмп i напрамак. Развіваць увагу.

**Aпicaннe гульні:** кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь гароднінай: рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай i г. д. i становіцца у круг. Адзін з дзяцей выбіраецца агароднікам. Ен 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 i спяваюць:

Зверху рэпа зялёная,

У сярэдзіне тоўстая,

К канцу вострая.

Хавае хвост пад сябе.

Хто да яе нi падыдзе,

Усялякі за вixop возьме.

Агароднік павінен адгадаць, хто з дзяцей назваў сябе рэпай. Калі ён адгадае правільна, рэпа ўцякае, інакш агароднік зловіць яе i павядзе ў свой агарод.

**Правілы гульні:** агароднік не павінен ведаць, якое дзіця названа рэпай, адгадваць дзіця-рэпу ён можа тры разы, калі не адгадае, агародніка мяняюць.

1. **Макі-макавачкі**

**Задача:** пазнаёміць дзяцей з pyxaмi, якія паказваюць працоўную дзейнасць людзей; выхоўваць працавітасць.

**Aпicaннe гульні:** дзеці становяцца ў круг, па лічылцы выбіраюць гаспадара, які заходзіць у сярэдзіну круга.

Карагод спявае песню:

Ой на гары мак, мак

На даліне так, так.

Макі-макі, маковачкі!

Залатыя галовачкі!

Праспявалі гэту песню, спыніліся I пытаюцца ў гаспадара:

- Ці паспеў мак?

Гаспадар робіць выгляд, што арэ зямлю, i адказвае:

— Не паспеў. Толькі зямлю пад мак узорваю.

- Карагод зноу ідзе з песняй:

Ой на гары мак, мак

На даліне так, так.

Макі-маковачкі, маковачкі,

Залатыя галовачкі!

Праспявалі, спыніліся i пытаюцца:

— Цi паспеў мак?

Гаспадар робіць выгляд, што сее мак, i адказвае:

— Толькі сею!

Абышоў яго карагод з песням i пытаецца зноў:

— Hi ўзышоў мак?

Гаспадар адказвае:

- Толькі што ўзышоў — вось такі!—i паказвае рукой, які вырас мак над зямлёй.

Наступны раз у яго запытваюць:

— Цi зацвіў мак? Гаспадар адказвае:

— Зацвіў,— i, растапырыўшы пальцы, iмiтye iмi кветку маку.

Потым карагод пытаецца:

— Цi адцвіў мак?

Гаспадар паказвае рукамі, як ападаюць пялёстачкі ма¬ку, i адказвае:

- Адцвіў!

Пасля пecнi — новае пытанне:

— Цi паспеў мак?

Калі гаспадар скажа: «Паспеў», усе зноў спяваюць песню:

Ой на гары мак, мак

На даліне так, так.

Макі-макі, маковачкі,

Залатыя галовачкі!

Будзем трэсці мак!

Будзем трэсці так!

Карагод пры гэтых словах падыходзщь да гаспадара, а той iмкнецца выбегчы з круга i ўцячы ад дзяцей. Дзеці яго ловяць.

**Правілы гульні:** дзіця-гаспадар павінна выбегчы з круга i ўцячы ад дзяцей; калі гэта яму не ўдаецца зрабіць, яно выконвае заданні, якія яму называюць дзеці (паскакаць на адной пазе, прысесці на ей тры разы)

1. **Сонца i месяц**

**Задача:** развіваць каардынацыю i ўзгодненасць рухаў, выхоўваць cябpoўcкiя адносіны дзяцей паміж сабой.

**Aпicaннe гульні:** з ліку тых, хто гуляе, дзеці выбіраюць двух важакоў, якія будуць варотамі. Выбраныя павінны адысці ўбок i ціхенька, каб іншыя ix нe пачулі, згаварыцца, хто будзе сонцам, а хто месяцам. Пасля гэтага сонца i ме¬сяц вяртаюцца на ранейшае месца. Да ix прыходу ўсе ўдзельнікі гульні павінны выстраіцца цугам: першы бярэцца рукамі ў бакі, астатнія кладуць pyкi на плечы iгpaкy, які стаіць спераду яго.

Сонца i месяц бяруцца за рукі i высока паднімаюць ix: атрымліваюцца «жывыя вароты». Дзеці адзін за адным ідуць да варотаў i з песняй праходзяць праз ix:

Горкай, горкай, горачкай

Ішоў малы Ягорачка,

Ваўкоў не баяўся,

Страхаў не пужаўся.

Горкай, горкай, горачкай

Ішоў наш Ягорачка.

Ішоу ён лугам,

Вёў дзяцей кругам.

Сонца i месяц прапускаюць ycix дзяцей, а ў апошняга ціхенька пытаюцца:

— Да каго хочаш, да сонца ці да месяца? Дзіця ціха адказвае, да каго яно жадае пайсці. I тады сонца ці месяц скажа:

— Ідзі да мяне,— i aпoшнi ў чарзе стане з боку ад таго, каго ён выбрау. Так дзеці праходзяць з песняй праз ва¬роты многа разоў. 3 кожным разам чарга робіцца ўсё меншай, а ў сонца i месяца вырастаюць «хвасты»— у аднаго карацейшы, у другога даўжэйшы. Iгpaкi стаяць каля сон¬ца i месяца або ў рад, або цугам—адзін за адным. Нарэшце ад доўгай чapгi застаецца адзін iгpoк. Сонца i месяц спыняюць яго i пытаюцца, да каго ён хоча ісці. Гэты апошні iгpoк таксама ідзе або да сонца, або да месяца.

Пасля гэтага пачынаюць падлічваць: да каго перайшло больш ігракоў — да сонца ці да месяца.

Калі ў сонца больш дзяцей, яны ўсе, разам з сонцам, гавораць:

— Сонца грэе, да яго ўсе ідуць, а месяц халодны, да яго iсцi не хочуць.

А калі ў месяца больш дзяцей, то яны гавораць:

— Сонца пячэ i паліць, да яго не хочуць icці. Месяц-ясны, ноччу свеціць, да яго ўсе ідуць!

Пасля гэтага дзеці-сонцы утвараюць вялікі круг i загадваюць заданні дзецям-месяцам, i наадварот.

**Правілы гульні:** праходзячы праз вароты, дзеці дзеляцца на дзве каманды; у канцы гульні ўсе яны танцуюць разам.

1. **Курнаціна**

**Задача:** развіваць спрыт і дакладнасць рухаў, узгодненасць дзеянняў, увагу.

**Aпicaнне гульні:** усе, хто гуляе, становяцца ў рад адзін за адным. Той, хто стаіць спераду, лічыцца важаком. Дзеці дробным крокам рухаюцца ўперад i спяваюць:

Вышай, ніжай, Курнаціца,

Набок шапка-вушаціна.

Важак аддае загад: «Шапку набок!»— i ссоувае сваю шапку набок. Дзеці, гледзячы на важака, ссоўваюць свае шапкі набок, а дзяучынкі хусткі. Хто не выканае загад, ці выканае яго не дакладна, плацяць фант важаку. Пасля гэ-тага дзеці рухаюцца далей, а важак аддае новы загад: «Легчы на бок!» «Падняць pyкi угору!». У канцы гульні дзеці выкупліваюць фанты (спяваюць, танцуюць, выконваюць разнастайныя pyxi).

**Правілы гульні:** Курнаціна павінен загадваць заданні, якія патрабуюць ад дзяцей спрыту, хуткасці, каардынацыі рухаў.

1. **Маўчанка**

**Задача:** развіваць уменне валодаць сабой, выхоўваць вытрымку.

**Апісанне гульні:** дзеці прыгаворваюць:

Пярвенчыкі, чарвенчыкі,

Зазвінелі бубенчыкі

Па свежай расе,

Па чужой паласе,

Там, кубкі, арэшкі,

Цукеркі, мядок,

— Маучок!

На апошняе слова «Маўчок!» усе павінны замаўчаць. Калі хто-небудзь не вытрымае, засмяецца ці вымавіць хоць слова, ён плаціць «штраф». Напрыклад, яму загадаюць праскакаць на адной назе да адзначанага месца, некалькі разоў прысесці, праспяваць, загадаць yciм загадку.

**Правілы гульні:** дзеці павінны маўчаць да таго часу, пакуль хто-небудзь не парушыць правілы, але не больш адной мінуты.

1. **Адгадай, чый галасок**

**Задача:** развіваць увагу на слых, памяць.

**Aпicaннe гульні**: дзеці ўтвараюць круг. Адзін з iгpaкoў становіцца пасярэдзше яго i закрывае вочы. Дзеці гавораць:

Сталі у круг, i — раз! два! тры!

Павярнуліся, сябры!

На апошнія словы ўсе паварочваюцца вакол сябе i спя¬ваюць:

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 песня. Словы «скок, скок, скок» гаворыць ці спявае iгpок, на якога пакажа выхавальнік.

1. **Заінька**

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

**Aпicaннe гульні:** дзеці бяруцца за pyкi i ўтвараюць круг. У сярэдзіне — 3aiнькa. Усе спяваюць:

Заінька бялюсенькі,

Заінька шарусенькі!

Праскачы ў дзірачку

Ды не пaбi спіначку!

На гэтыя словы зайчык імкнецца выскачыць з круга, але дзеці не пускаюць i хутка прысядаюць, як толькі ён набліжаецца да каго-небудзь з ix.

Пасля гэтага дзещ спяваюць далей:

Заінька, павярніся,

Шэранькі, павярніся

Tyпнi ножкай, паскачы

Ды ў далоні запляшчы!

Пры заканчэнні пecнi ўсе павінны запляскаць у далоні. Гэтым момантам карыстаецца зайка: ён хапае каго-небудзь з дзяцей i хутка становіцца на яго месца. Той, хто застаўся без месца, павінен выконваць ролю зaiнькi:

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

1. **Іванка**

**Задачы:** развіваць узгодненасць рухаў, выхоўваць пачуццё калектывізму.

**Апісанне гульні:** з ліку тых, хто гуляе, выбіраюць дзяўчынку Марыльку. Яна з хустачкай у руцэ становщца ў сярэдзшу круга. Дзеці, узяўшыся за рукі, ідуць па кругу i спяваюць:

А дзе той Іванка, (3 разы)

Што ўстае спазаранку.

ЁН спрытны, працавіты

Танцуе, пяе i ў вучобе не адстае.

Іванка, выбежы, свой спрыт накажы.

Дзяучынка Марылька ходзіць па кругу, шукае Іванку. Пасля таго як дзеці закончылі спяваць, яна спыняецца ка¬ля хлопчыка i 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 pyxi).

Марылька танцуе вакол Іванкі i махае хустачкай. Дзеці дружна пляскаюць у далоні i прыгаворваюць:

Танцуй, танцуй, Іванка, хоць да ранку,

Толькі Марыльку з сабой забяры.

Іванка бярэ Марыльку за руку, вядзе яе на свае месца ў крузе.

Затым выбіраецца другая дзяўчынка Марылька i гульня працягваецца.

**Правілы гульні:** дзеці павінны выконваць танцавальныя pyxi, узгадняючы ix са словамі пес

1. **ФАЛЬКЛОРНЫЯ ГУЛЬНI.**
2. **Курнаціца**

У хаце ці на дварэ дзеці становяцца адзін за адным у рад. Хто стане наперадзе, той лічыцца правадыром. Ён бярэ ў адну руку кій, а ў другую – скручаны шалік ці жгут з хустачак. Кожны гулец у радзе трымаецца абе-дзюма рукамі за вопратку папярэдняга гульца. Рад дробнымым крокам пасоўваецца наперад і спявае:

Вышы, ніжы, Курнаціца,

Набок шапка – вушаніца.

Пасля гэтых слоў правадыр крычыць: “Шапку набок! – і паварочвае сваю шапку набок. На гэты загад хлопцы, гледзячы на правадыра, паварочваюць свае шапкі набок, а дзяўчаты хусткі. Да таго, хто не паслухаў яго, правадыр падыходзіць і б’е жгутом па плячах. Выконваць загад усе дзеці павінны разам так дакладна, як правадыр сам паказвае. Пасля гэтага, па знаку правадыра, рад пасоўваецца далей наперад з той жа самай прыпеўкай, у канцы якой пра-вадыр ізноў крычыць: “Кулак угару”, “Рукі ў бок”,”На бок легчы”,”Язык вы-сунуць” і г.д.

Каб лепш бачыць, як выконваецца яго загад, правадыр часам паварочвае ўвесь рад у паўкола.

1. **Слепа бабулечка**

Усе дзеці ходзяць па кругу. Выбіраецца слепа бабулечка. Ёй завязваюць вочы. Бабулечка ходзіць у сярэдзіне круга. Усе спаваюць:

Наша слепа бабулечка

Па вошчупу ходзіць,

Шукае каго-небудзь,

Хто яе асвыбодзіць,

Бабулечка, хадзі бліжэй,

Усе цябе просяць,

Даткні каго, угадай, хто ён,

А мы асвабодзім.

Бабулечка падыходзіць да каго-небудзь, датыкаецца, спрабуе адгадаць, хто гэта. Калі адгадае, тое дзіця становіцца слепай бабулечкай.

1. **У мядзведзя на бару**

З удзельнікаў гульні выбіраюць або прызначаюць аднаго мядзведем. Мядзведь ходзіць па сваім лесе, шукае, хто яму робіць шкоду. Дзеці прыходзяць у лес, за ягадамі, грыбамі. Яны ходзяць і разам спяваюць песню:

У мядзведзя на бару

Грыбы, ягады бяру.

А мядзведзь на нас глядзіць

І вурчыць.

Дзеці могуць некалькі разоў праспяваць сваю песню. Мядзведзь зручны момант, каб кінуцца на іх. Ён бяжыць за дзецьмі, стараецца каго-небудзь злавіць. Хто будзе злоўлен першы, той становіцца мядзведзям. Так працяг-ваецца, пакуль дзецмя не надакучыць бегаць.

1. **Шастак**

Дзяўчанкі становяцца ў кола, трымаючася за рукі, адна з дзяўчынак выходзіць у сярэдзіну кола, пахаджвае і спявае:

Шэсць дзён малаціла,

Шастак зарабіла,

Сама сабе дзівавала,

Што так мала зарабляла.

Прапеўшы гэта, яна, а за ёй і ўсе дзяучынкі пяюць песню спачатку: дзяўчынка, што хадзіла пасярэдзіне,як найхутчвэй пачынае перакрчувацца цераз руку з тымі, хто стаіць у коле. Калі яна перакруціцца з усімі, на яе месца ідзе другая дзяўчанка і зноў пяе:

Шэсць дзён малаціла,

Шастак зарабіла.

Сама сабе дзівавала,

Што так мала зарабляла.

1. **Маша**

**Задача:** развіваць тэмбравы слых, вызываць добрыя пачуцці.

Апісанне гульні: Дарослы расказвае:

Ёсць у нас дзяўчынка Маша,

І ёсць у нас хлопчык Саша,

Яны хочцуь пагуляць,

Хто пакліча – адгадаць.

Дзяучынка або хлопчыку завязваюць вочы хустачкай. Дзеці, трымаючыся за рукі, ідуць па крузе і спяваюць:

Маша, Маша, ты патеха наша,

Адгадай, хто пяе, імя тваё назаве.

Хто-небзь адзін з дзяцей прспявае: “Маша”. Маша, якая стаіць у сярэдзіне круга, павінна адгадаць, хто спяваў. Хто адгадвае, той становіцца Машай. Калі гэта хлопчык, то дзеці спяваюць “Саша”.

1. **Дожджык**

**Задача:** выклікаць радасць, развіваць спрыт, удасканальваць навыкі хуткага бега.

Апісанне гульні: Дарослы весела кліча:

Ідзі,ізді, дожджыку, звару табе боршчыку,

Пастаўлю пад елкаю, накрыю талеркаю,

Сама пакаштую, цябе пачастую.

Выбіраюць дожджык. Ён стаіць, а дзеці скачуць вакло яго і дражняць: Буль-буль-буль, буль-буль-буль,

Не баімся кропляў куль,

Будзе часты дождж ісці,

Будзем мы хутчэй расці.

Дзеці ўцякаюць, а дожджык бегае за імі і дакранаецца цэлафанавымі стужачкамі, якія трэмае ў руках, да тых, каго дагоніць. Дзіця, да якога дождык дакрануўся, выбывае з гульні. Дожджык павінен дагнаць усіх удзельнікаў гульні.

1. **У вераб’я**

**Задача:** выклікаць радасць, выхоўваць добрыя сяброўскія ўзаемаадносіны.

Апісанне гульні: Дарослы загадвае загадку:

Шустранькі, маленькі, сам у шэрай світцы,

Шукае канапелькі, каб трошкі пажывіцца.

Потым, паказваючы на каго-небудзь з дзяцей, кажа: Верабей, верабей, вылятай у круг хутчэй.

Той, на каго паказаў дарослы, “вылятае” ў сярэдзіну круга. Дзеці ідуць по крузе і спяваюць:

Паскакаў верабей ды по сметнічку,

А сабраў верабей ўсю сямеечку:

“Мала нам, мала нас на булачку хлеба,

А пазваць, а пазваць каго яшчэ трэба?”

На першыя два радкі песні верабей скача ў крузе, узмахвае крыл-цамі. На два астатнія – стаіць на месцы, ківае галавой, быццам дзяў-бе. Пасля заканчэння спеваў верабей кліча каго-небудзь з дзяцей, каб падсілкавацца хлебам.

1. **Хітрыя мышы**

**Задача:** развіваць увагу, асцярлжнасць, вытрымку..

Апісанне гульні: Дарослы загадвае загадку:

Маленькі шарык пад лаўкай шарыць,

Збірае крошкі, баіцца кошкі.

Ката выбіраюць по лічылцы:

Раз, два, тры, чатыры,

Ката грамаце вучылі,

Не чытаць, не пісаць,

А за мышкамі скакаць.

Кот становіцца на невялікай адлегласці ад дзяцей, заплючвае вочы, нібыта спіць. Мышы скачуць і дражняць ката:

Тра-та-та, тра-та-та, не баімся мы ката.

Дражнілка паўтараецца да тога часу, пакуль кот, які спачатку драмаў, пачне падкрадацца. Як толькі кот скокне, мышы заміраюць на месцы. Кот пахаджвае і выглядае. Калі хто зварухнецца, цягне да сабе. Гульня працягваецца, пакуль кот не пераловіць ўсіх мышей.

1. **Гусі і воўк**

**Задача:** удасканальваць навыкі хуткага бегу, спрыт, выхоўваць пачуццё калектывізму, смеласць.

Апісанне гульні: Выбіраюць ваўка і гусей (4-5 чалавек), воўк знаходзіцца ў сярэдзіне круга, гусі – за кругам. Дзеці або дарослы крычаць: “Гусі-гусі! Вам пара ў чыста поле са двара!”

Дзеці ідуць карагодам, трымаюцца за рукі і спяваюць:

Дзе былі вы, гусі? На сінім на моры.

Каго там вы бачылі? Шэрага воўка.

Ах, ты, шэры ваучок,

Бяры ты гусенка замест парасёнка.

Гусі адказваюць пасля кожнага з сямі радкоў тэксту ўвесь час аднолькава.

Потым гусі ўцякаюць, а воўк іх ловіць. Дзеці дапамагаюць гусям, якія маюць права схавацца ў сярэдзіне круга, калі стомяцца. Воўк гэтага права не мае.

1. **Мароз**

**Задача:** развіваць спрыт, хуткасць рэакціі, выхоўваць узаемавыручку, каллектавізм.

**Апісанне гульні:** Па лічылцы выбіраецца Мароз. Дзеці ідуць карагодам і спяваюць: Дзед мароз, Дзед Марз! У цябе чырвоны нос,

Разам з намі пагуляй, не марозь, а даганяй!

Дзеці разбягаюцца ў розныя бакі. Мароз бяжыць за імі і стараецца дакрануцца да каго-небудзь рукой. Той, да кого дакрануўся Мароз, лічыцца замарожаным. Ён павінен спыніцца і развесці рукі ў бакі. Іншыя ўдзельнікі гульні могуць яго размарозіць, пляснуўшы рукой па плячы. Гульня право-дзіцца пэўны час. Праз кожныя 3-5 хвілін выбіраецца новы Мароз. Перамагае Мароз, які здолее замарозіць большую колькасць удзельнікаў гульні.

1. **У карагодзе мы былі**

**Задача:** развіваць творчыя здольнасці дзяцей ў імправізаціі танцавальных рухаў, выхоўваць добрыя сяброўскія адносіны.

**Апісанне гульні:** Дзеці становяцца ў круг і бяруцца за рукі. Адна пара ходзіць у сярэдзіне круга і прытанцоўвае, астатнія ходзяць вакол іх і спява-юць: У карагодзе мы былі, ай, люлі, ай, люлі,

Каго там ты бачылі? Ай, люлі, бачылі.

Мы бачылі парачку. Ай, люлі, парачку.

Ты, парачка, патанцуй. Ай, люлі, патанцуй.

Дзеці спыняюцца і, пляскаючы ў далоні, працягваюць напяваць мелодыю на склад “ля”, а пара танцуе, выконваючы любыя рухі по жаданню. Станца-ваўшы, выходзіць з круга. Яе месца займае другая пара. Дзеці назіраюць за імі, а ў канцы гульні робяць вывад, якая пара танцавала прыгажэй за ўсіх.

1. **Палачка – шукалачка**

Збіраецца група дзяцей, яны выбіраюць аднаго, які будзе ўсіх шукаць. Рэшта хаваюцца хто куда. Калі ўсе схаваюцца, шукальнік на ўмоўленым месцы стукае палачкай і спявае:

Палачка – шукалачка,

Я йду шукаць,

Каго я першага знайду,

Таго за палачкац пашлю!

Каго першага знаходзіць, той, пасля таго, як усе знойдзены, становіцца на месца шукальнічка.

1. **Гульня-спаборніцтва** **«ЧЫЙ КРУГ, КАЛЯ СНАПА ХУТЧЭЙ ЗБЯРЭЦЦА».**

**Узрост:** «Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

**Задачы:** развіваць уменні бегу ў розных напрамках,     хуткасць рэакцыі, спрыт; выхоўваць**пачуццё**калектывізму.

**Абсталяванне:** 3—4 снапы.

**Апісанне гульні.**

Па зале ставяцца некалькі снапоў, вакол іх становяцца дзеці, узяўшыся за рукі. Пад беларускую народную мелодыю ўсе разбягаюцца па зале і выконваюць розныя танцавальныя рухі. Па заканнэнні мелодыі трэба хуценька сабрацца ля свайго снапа. Пераможцам з'яўляецца тая каманда, якая выканае задание першай.

1. **Гульня** **«ЛЯНОК».**

**Узрост:** «Фантазёры».

**Задачы:** практыкаваць ваўменні ўзгадняць рухі са словамі песні; выхоўваць пачуццё калектывізму.

**Абсталяванне:**  хустка для бабулі.

Апісанне гульні.

3 ліку ўдзельнікаў гульні выбіраецца бабуля. Астатнія ста­новяцца ў круг і 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 ў песні:

А мы сеялі, сеялі лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

Урадзіся, наш лянок!

Урадзіся, кужалёк!

Мы лянок ірвалі, выбіралі,

У снапочкі збіралі,

Малацілі, абівалі,

У полі слалі,

Урадзіўся лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

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

1. **Гульня** **«КОШКА I МЫШКА».**

**Узрост:** «Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

**Задачы:** развіваць хуткасць рэакцыі; выхоўваць пачуццё калектывізму.

**Матэрыял:** маскі кошкі і мышкі

**Апісанне гульні**: па лічылцы дзеці выбіраюць кошку і мышку. Усе астатнія, узяўшыся за рукі, становяцца ў круг. Круг размыкаюць у двух месцах, утвараючы вароты. Мышка знаходзіцца ў крузе, а кошка — па-за кругам. Па сігнале кошка імкнецца злавіць мышку. Кошка можа трапіць у круг толькі праз вароты. Мышка бегае, дзе хоча, пралазіць пад рукамі дзяцей. Калі кошка зловіць мышку, яны мяняюцца ролямі.

**Правілы гульні:** кошка і мышка павінны часта мяняцца ролямі.

1. **Гульня «АГАРОДНІК».**

**Узрост:** «Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

**Задачы:** удасканальваць навыкі хадзьбы па крузе, бегу са зменай тэмпу і напрамку; развіваць увагу.

**Абсталяванне:** не патрабуецца.

**Апісанне гульні.** Кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь агароднінай (рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай і г.д.) і становіцца ў круг. Адзін з дзяцей выбіраецца агароднікам. Ён выходзіць на сярэдзіну круга і стукае палкай аб зямлю. У яго пытаюцца:

—Хто там?

—Агароднік!

—Чаго прыйшоў?

—Рэпу ўзяць!

Пасля такога адказу ўсе вядуць карагод і спяваюць:

Зверху рэпа зялёная,

У сярэдзіне тоўстая,

К канцу вострая.

Хавае хвост пад сябе.

Хто да яе не падыдзе,

Усялякі за віхор возьме.

Агароднік павінен адгадаць, хто з дзяцей назваў сябе рэпай. Калі ён адгадае, рэпа ўцякае, інакш агароднік зловіць яе і павядзе ў свой агарод.

**Правілы гульні:** агароднік не павінен ведаць, хто назваўся рэпай; адгадваць ён можа тры разы, калі не адгадае, яго мяняюць.

1. **Гульня “ЛАВІЦЬ КУРЫ”.**

**Узрост:** «Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

**Задачы:** удасканальваць навыкі бегу з лоўляй і ўхіленнем; развіваць спрыт, вынослівасць, настойлівасць.

**Матэрыял:** хусцінка або ручнік.

**Апісанне гульні.**

Дзеці выбіраюць пеўня, усе астатнія — куры.

Певень расстаўляе рукі і гоніць курэй пад печ:

—Кыш пад пен, кыш пад печ...

Потым певень пытае:

—А колькі вас ёсць?

—Колькі ў лесе дроў!

Куры разбягаюцца, а певень ловіць іх. Пасля ўсе садзяцца на лаву, певень скручвае пытку з хусткі або ручніка. 3 кожнай курыцай у яго адбываецца размова:

—На чым сядзіш?

—На ганачку.

—За што трымаешся?

—За клямачку.

—А што гэта збоку?

—Бочка.

—А што ў бочцы?

—Мёд.

—А каму есці?

—Мне, а пеўню нос у смале.

Тады певень б'е пыткай курыцу,

тая ўцякае і хаваецца. Калі ж курыца на пытанне «Каму есці?» адказ­вае: «Певень, для цябе мядок», — ён яе не чапае, а пераходзіць да наступнай.

**Правілы гульні:** певень павінен лавіць курэй на абмежаванай плошчы.

1. **Гульня«КАЛЯДА».**

**Узрост:** «Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

**Заданы:** 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 Полацка

У 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.

1. **Гульня «КАЗЁЛ».**

**Узрост:**«Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

**Заданы:** садзейнічаць стварэню добрага настрою, развіваць дыялагічнае маўленне дзяцей; выхоўваць спрытнасць, хуткасць рэакцыі.

**Абсталяванне**: маска казла.

**Апісанне гульні:**

3 ліку ўдзельнікаў гульні выбіраюцца казёл і дзед. Казёл не павінен ведаць, хто з удзельнікаўгульні абраны на ролю дзеда. Дзеці утвараюць паўмесячык, у сярэдзіне якога стаіць казёл, і вядуць дыялог.

**Дзеці.** Дзе ты хадзіў, казёл? Дзе бадзяўся, казёл?

**Казёл.** Хадзіў я па лясах, па палях.

**Дзеці.** Чаму цябе там ваўкі не елі?

**Казёл.** Не баюся я ні ў лесе ваўкоў,

Hi ў полі стральцоў.

Толькі баюся старога дзеда.

Пасля гэтых слоў дзеці моцна рамаўляюць: «Дзед, лаві казла!» Дзед пачынае лавіць казла, які імкнецца дабегчы да вызначанай мяжы. Калі дзед зловіць яго, то будзе выконваць ролю казла, калі не — выбіраецца новы дзед. Перад гульнёй пазначаецца мяжа, за якой казёл будзе ў небяспецы.

1. **Гульня «МЯДЗВЕДЗЬ».**

**Узрост:** «Фантазёры».

**Задачы:** развіваць фізічныя здольнасці, кемлівасць, знаходлівасць; выхоўваць пачуццё калектывізму;

**Абсталяванне:** шапка і вяроўка для мядзведзя, шапка важака, бубен.

**Апісанне гульні**.

Выбіраецца мядзведзь (мішка), важак, музыка. Узяўшыся за рукі, дзеці ўтвараюць паўмесячык. Важак прыводзіць мядзведзя ў памяшканне і вядзе яго да дзяцей. Побач стаіць музыка з бубнам. Важак прамаўляе:

— Мішка, павесялі народ! Пака жы нам, як жанчыны хлеб месяць.

Мішка паказвае. Дзеці паўтараюць усе яго рухі.

— Пакажы, як яны ідуць на поле працаваць?

Мішка ледзь ідзе, спыняецца, слухае, углядаецца ў неба, нюхае (дзеці робяць тое самае).

— 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 прамаўляе:

—Дзякуй, мішка, павесяліў народ. Пайшлі.

Хоча вывесці мядзведзя, але той не ідзе, упіраецца.

—Дзеці, мішка вельмі любіць вясёлыя народныя гульні.

Мядзведзь і важак становяцца ў круг, вызначыўшы новага важака і мядзведзя. Кожны важак і мядзведзь уносяць новыя элементы ў гульню. Для таго каб дзеці развівалі творчую фантазію, можна прапанаваць ім загадзя размер- кавацца па парах і падрыхтаваць новыя дзеянні.

1. **Гульня** **«ЖУРАВЕЛЬ».**

**Узрост:** «Фантазёры».

**Задачы:** практыкаваць ва ўменні трымаць раўнавагу; развіваць спрыт, увагу; выхоўваць хуткасць рэакцыі.

**Абсталяванне:** «масток» (даўжыня 2—3 м), шапка жураўля.

**Апісанне гульні.**

Сярод удзельнікаў гульні выбіраецца журавель (хлопчык) ці жураўка (дзяўчынка). Дзеці па парах (пажадана, каб у пары былі хлопчык і дзяўчынка) становяцца паўмесяцам. Узяўшыся за рукі, яны падымаюць то правую, то ле­вую нагу (імітуюць рухі 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 моцна прамаўляюць: «Хапай, журавель!», і першая пара хутка бяжыць па масточку цераз «балота». Журавель павінен дакрануцца рукой да дзяўчынкі, а калі жураўка — то да хлопчыка. Калі жураўлю пашанцуе, на яго месцы застаецца той, хто застаўся без пары. Гульня працягваецца.

Перад гульнёй пазначаецца «балота» і «масток»

(даўжынёй 2—3 м).

1. **Гульня «ПРЭЛА-ГАРЭЛА».**

**Узрост:**«Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

**Задачы:** развіваць хуткасць рэакцыі, кемлівасць, спрыт, умение дзейнічаць па сігнале.

**Матэрыял:** цацкі.

**Апісанне гульні.** Да пачатку гульні выхавальнік у розных месцах пляцоўкі хавае цацкі. Дзеці становяцца ў круг і гавораць наступныя словы:

Прэла-гарэла,

За мора ляцела,

А як прыляцела,

Дзе-небудзь села.

Хто першы знойдзе,

Той сабе возьме.

Пасля гэтага яны разбягаюцца па пляцоўцы і шукаюць схаваныя цацкі.

**Правілы гульні:** дзеці не павінны бачыць, куды выхавальнік хавае цацкі; пераможцам лічыцца той, хто болып іх знойдзе.

1. **Гульня «ЗАМАРОЖАНЫЯ».**

**Узрост:** «Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

**Заданы:** 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 Мароз

Бабу 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.

1. **Гульня «ЗАІНЬКА».**

**Узрост:** «Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

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

**Абсталяванне:** шапачка зайца.

**Апісанне гульні.** Д зеці 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.

1. **Гульня** **«ХОДЗІЦЬ ЛІСКА ЛЯ ВАКОНЦА».**

**Задачы:** удасканальваць навыкі бегу ўрассыпную; развіваць спрыт, арыенціроўку, хуткасць рэакцыі.

**Матэрыял:** маска лісы.

Рухі: імітаваць паводзіны і рухі лісы — хадзіць урассыпную, як ліса; уцякаць у «норку» пасля слоў «прэч ад нас».

Ходзіць ліска ля ваконца,

Маніць дзетак каля плетак:

“Ах вы, дзеткі, многа вас”.

**Дзеці.** Рыжа шапка, прэч ад нас!

1. **Гульня «ГАРЛАЧЫК».**

**Узрост:** «Чамучкі» (старэйшыя), «Фантазёры».

**Задачы:** практыкаваць ва ўменні хутка бегаць, дзейнічаць па сігнале, арыентавацца ў наваколлі; развіваць увагу.

**Матэрыял:** медальёны-гарлачыкі, капялюш.

**Апісанне гульні.** Дзеці сядзяць у крузе на кукішках — гэта гарлачыкі. Па крузе ходзіць пакупнік. Спыніўшыся каля каго-небудзь, ён пытаецца:

Колькі каштуе гарлачык?

Дзіця адказвае:

За гарлачыкгэты

Дай нам зусім крышку:

Каб ніколі не хварэць,

Маннай кашы лыжку.

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

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

|  |
| --- |
|  |

1. **Гульня** **«ФАРБЫ».**

**Узрост:** «Фантазёры».

**Задачы:** практыкаваць ва ўменні бегаць з ухіленнем і лоўляй; развіваць памяць, кемлівасць.

**Матэрыял:** фарбы рознакаляровыя (напрыклад, з паперы) на кожнага ўдзельніка; адзенне для гаспадара і Несцеркі; абруч (дом для фарбы).

**Апісанне гульні.**

Дзеці выбіраюць гаспадара фарбаў і адгадчыка Несцерку. Усе астатнія — фарбы.

Несцерка адыходзіць убок, а гаспадар і фарбы ціхенька згаворваюцца, хто які колер будзе мець. Назву фарбам можа даваць гаспадар або кожная сама выбірае сабе які-небудзь колер. Гаспадар павінен добра запомніць, які колер мае тая ці іншая фарба.

Калі колеры размеркаваны, фарбы і гаспадар прысядаюць на кукішкі і робяць выгляд, што засынаюць. Тут да іх 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

I нам прынясі!

Пасля гэтых слоў Несцерка адыходзіць убок, потым вяртаецца і працягвае з гаспадаром гутарку:

—Стук-стук!

—Хто там?

—Несцерка!

—Чаго прыйшоў?

—Па фарбу!

—Па якую?

—Па белую!

Калі белая фарба ёсць, гаспадар яму гаворыць:

—Ёсць белая фарба, бяры яе! Фарба ўцякае, а Несцерка яе ловіць.

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

# СПІС ВЫКАРЫСТАНЫХ КРЫНІЦ

* + - 1. Беляева Р. М. Беларускія народныя гульні ў пачатковай школе. -Мн.: Асар, 1997 г.
1. Вількін Я. Р. Беларускія народныя гульні –Мн.: Беларусь, 1996 г.
2. Лапцёнак А. С. Мараль у культуры этнаса. Адукацыя і выхаванне 1999 г., №10.
3. Осіпава М. П., Маліноўская А. І. Праз фальклор – да нацыянальнай культуры. Пачатковая школа 1998 г., №5.
4. Піскун Н. Дз. Дзе каза ходзіць Пачатковая школа 1998 г., №8.
5. Скапкоўская С. В. Канцэпцыя беларускай нацыянальнай школы. Пачатковая школа 1998 г., №9.

7. Старжынская Н. С. Сябруем і гуляем разам. -Мн.: Народная асвета, 1994 г.

8. Сучкоў І. І., Таранава Ф. І. Беларускі фальклор у школе. -Мн.: Народная асвета, 1996 г.