**«ВУЗЕЛЬЧЫК»**

**Задачы:** замацоўваць у дзяцей навык хадзьбы ў калоне; развіваць узгодненасць рухаў, уменне спалучаць дзеянні з вершаваным тэкстам пecнi; выхоўваць цікавасць да беларуска­га фальклору, прадметаў быту.

**Матэрыял:** 2 паясы.

**Ход гульні**

Два ўдзельнікі гульні (стаяць адзін ад аднаго на адлегласці 1 м) трымаюць у руках нацягнутыя паясы i ўтвараюць «вароты» у выглядзе вялікага вушка іголкі. Астатнія гульцы становяцца ў рад, бяруцца за рукі, рухаюцца ўздоуж пляцоукі (залы) i спяваюць:

1голка — шнырала,

Ўвесь свет прыбрала,

Прыбрала, абшыла,

Сама голая хадзіла.

Тонкая ды доўгая,

Аднавухая ды вострая.

А я тычу-патычу:

У носік стальны

Хвосцік ільняны!

Дзеці праходзяць у «вароты», імітуючы нітку, якую зацягваюць у іголку. Апошні ў радзе «зацягвае вузельчык» — скручвае паясамі дзяцей, якія ўтвараюць «вароты», вядзе ix за сабой, прыгаворвае:

Хвосцік ільняны

Цягну за сабой.

Праз палатно ён праходзіць,

Канец сабе знаходзіць...

Яму нельга хутка рухацца, каб не паваліць «зацягнутых» паясамі дзяцей.

**Варыянт гульні:** дзеці, якія імітуюць нітку, па пляцоўцы (зале) перамяшчаюцца лёгкім бегам.

**«ГЛАДЫШЫК»**

**Задачы:** вучыць дзяцей падчас гульні захоўваць статычнае становішча; развіваць сілавыя якасці, спрытнасць; выхоўваць імкненне да сумеснай гульні.

**Матэрыял:** абручы па колькасці «гладышыкаў» (для варыянта гульні).

**Ход гульні**

Па лічылцы выбіраюцца «кот» i «гаспадыня». Астатнія дзеці садзяцца адзін ад аднаго на адлегласці 50 см, ахопліваюць калені рукамі i прыціскаюць ix да грудзей. Яны — «гладышкі з малаком». «Гаспадыня» вядзе дыялог з «катом»:

— Kic! Kic! Kic!

— Мяў!

— Дзе ты гуляў?

— На дварэ.

— А мышку злавіў?

— Не.

— Чаму?

— Малака хачу!

«Кот» абыходзщь «гладышыкі», дакранаецца да кожнага, аблізваецца i гаворыць: «Не хачу!». Ля выбранага «гладышыка» кажа: «Хачу!» i штурхае яго. Калі той паваліцца, то выбывае з гульні, а «кот» зноў пачынае перагаворы з «гаспадыняй». Kaлi ж гулец не паваліцца, то «кот» мяняецца з iм ролямі i гульня працягваецца.

**Варыянт гульні**: «гладышыкі» стаяць у абручах. «Кот» стараецца выштурхнуць гульцоў з абручоў.

**«РЭПА»**

**Задачы:** замацоўваць у дзяцей навык бегу са змяненнем напрамку, уменне арыентавацца ў прасторы; развіваць увагу, цікавасць да беларускай мовы.

**Матэрыял:** палка, стойка.

**Ход гульні**

Педагагічны работнік называе дзяцей якой-небудзь гароднінай: рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай i г.д. Яны становяцца ў круг. Адзін з гульцоў выбіраецца «агароднікам». Ён выходзіць на сярэдзіну круга i стукае палкай аб зямлю (падлогу). У яго пытаюцца:

— Хто там?

— Агароднік!

— За чым прыйшоў?

— За рэпай!

Пасля такога адказу гульцы ладзяць 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.

Карагод спыняецца. «Агародніку» трэба здагадацца, хто з дзяцей «рэпа». Калі ён адгадае правільна, «рэпа» уцякае, бяжыць да стойкі якая размешчана на адлегласці 10—12 м. ад гульцоў. «Агароднік» ловіць «рэпу» i вядзе яе ў свой «агарод». Пасля таго як ён зловіць 2 «рэпы», назначаецца новы «агароднік».

**Варыянт гульні**: «рэпа» можа схавацца ад «агародніка» у вызначаным месцы.

**«САД3І ЛЯНОК!»**

**Задачы:** развіваць у дзяцей хуткасць, спрытнасць, уменне дзейнічаць па сігнале; выхоўваць самастойнасць, здольнасць выконваць pyxi у нечаканых абставінах.

**Матэрыял:** абручы (на адзін менш, чым гульцоў).

**Ход гульні**

Па лічылцы дзеці выбіраюць водзячага. Затым на зямлі (падлозе) раскладваюць абручы — «гнёзды». Усе становяцца ў агульны круг на адлегласці кроку ад «гнёздаў» i уважліва сочаць за водзячым. Той ходзіць па крузе i выконвае розныя pyxi: прысядае, падскоквае i г.д. Дзецям неабходна паўтараць яго дзеянні. Нечакана водзячы камандуе: «Садзі лянок!». Кожны імкнецца заняць «гняздо», у тым ліку водзячы. Той, каму не хопіць «гнязда», выконвае ролю водзячага, i гульня працягваецца.

**Варыянт гульні**: водзячы i дзеці імкнуцца заняць «гняздо», выконваючы скачкі на дзвюх нагах.

**«ДЗЯДУЛЯ-РАЖОК»**

**Задачы:** замацоўваць у дзяцей навык бегу з лоуляй i адхіленнем, умение зразумець мэту гульні, атрымліваць станоўчыя вынікі; выхоўваць смеласць, рашучасць.

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць водзячага i называюць яго «дзядуля-ражок». Ён жыве ў «доме», які абазначаны ў баку ад пляцоукі (залы). Усе іншыя дзеці дзеляцца на дзве групы з роунай колькасцю гульцоў. Адна група размяш- чаецца справа ад «дома» «дзядулі - ражка», крокаў за пяць, другая — злева, на той жа адлегласці — у свaix «дамах», i пачынаецца гульня. «Дзядуля-ражок» зірне направа, зірне налева i запытае:

— Хто мяне баіцца?

А дзеці яму ў адказ:

— Hixтo!

Пасля адказу яны перабягаюць са свайго «дома» у чужы i падражніваюць водзячага:

— Дзядуля-ражок

З’еу чужы піражок!

«Дзядуля-ражок» выбягае са свайго дома i ловіць дзяцей. Першы, каго ён схопіць, становіцца яго памочнікам у лоўлі гульцоў.

**Варыянт гульні**: дамы дзяцей размяшчаюцца на большай адлегласці (7—8 крокаў) ад дома «дзядулі - ражка».

**«У ЗАЙЦА»**

**Задачы:** замацоўваць у дзяцей навык бегу з лўуляй i адхіленнем, уменне дзейнічаць хутка, мэтанакіравана; выхоўваць смеласць, рашучасць.

**Ход гульні**

Дзеці — «зайцы» — становяцца ў круг. Адзін з ix (больш спрытны) — «хорт». Ён становщца пасярэдзіне круга, паказвае на кожнае дзіця i гаворыць:

Мурашачка, букашачка,

Сонца, месяц...

— Дзе ты быў?

— У балоце.

— Што pa6iў?

— Траву кaciў.

— Куды падзеў?

— Пад калодай.

— Хто ўкраў?

— Заяц.

— Хто злавіў?

— Хорт!

Пры апошнім слове «зайцы» разбягаюцца ў розныя бaкi пляцоукі (залы), «хорт» ix ловіць.

**Варыянт гульні:** вызначаецца месца, за межы якога дзеці не бегаюць.

**«ПАКУПНІК I ГАРЛАЧЫКІ»**

**Задачы:** замацоўваць у дзяцей навык хуткага бегу па крузе; развіваць спрытнасць, увагу; выхоўваць жаданне атрымаць станоучы вынік.

**Ход гульні**

Дзеці сядзяць у крузе на кукішках — тэта «гарлачыкі». Па крузе ходзіць дзіця- «пакупнік». Спыніўшыся каля каго-небудзь з дзяцей, ён пытаецца: «Колькі каштуе гарлачык?».

Дзіця адказвае:

За гарлачык тэты

Дай мне зyciм крышку:

Каб ніколі не хварэць —

Маннай кашы лыжку.

Пасля гэтых слоў «гарлачык» падымаецца i бяжыць па крузе ў адным напрамку, а «пакупнік» — насустрач яму. Кожны імкнецца заняць свабоднае месца ў крузе. Той, хто спазняецца, становіцца «пакупніком».

**Варыянт гульні:** «пакупнік» i «гарлачык» бягуць вакол круга па дарожцы шырынёй 40 см. Педагагічны работнік адзначае якасць выканання бегу.

**«ЛЕБЕД3І I ЛЕСАВІК»**

**Задачы:** удасканальваць у дзяцей навык хуткага бегу; развіваць уважлівасць, мэтанакіраванасць, жаданне атрымаць станоўчы вынік; выхоўваць цікавасць да спаборніцтва.

**Матэрыял:** лялька.

**Ход гульні**

На зямлі малююць вялiкі круг — «лес». У сярэдзіне круга — квадрат, «дом лесавіка». У квадрат змяшчаюць Іванку (ляльку) i выбіраюць «лесавіка». Астатнія гульцы — «лебедзі». На словы: «Лебедзі ляцяць!» — «лебедзі залятаюць у «лес» i спрабуюць забраць 1ванку. Але яны баяцца «лесавіка», які ix ловіць. Таму «лебедзі хутка вылятаюць за межы «лесу», дзе ix лавіць забараняецца, i залятаюць зноў. «Лебедзь», якому ўдаецца вынесці з «лесу» 1ванку, становіцца «лесавіком».

**Варыянт гульні:** «лесавік» не ловіць тых дзяцей, якія пacпeлi прысесці.

**«ЛАВІЦЬ КУРЭЙ»**

**Задачы:** развіваць у дзяцей хуткасць рэакцьі, увагу, цікавасць да драматызаваных дзеянняў; выхоўваць сяброўскія адносіны.

**Матэрыял:** хустачка, 2 гінастычныя лаўкі.

**Ход гульні**

Дзещ выбіраюць «пеўня», астатнія — «куры». «Певень» расстауляе pукi i гоніць «курэй» пад «печ» (дзеці садзяцца на гімнастычную лаўку). Потым «певень» бярэ пытку (хустачку з вузельчыкам на канцы). 3 кожнай «курыцай» у яго адбываецца размова:

— На чым сядзіш?

— На ганачку.

— За што трымаешся?

— За клямачку.

— А што тэта збоку?

— Бочка.

— А што ў бочцы?

— Мядок.

— Каму есці?

— Мне.

— А пеўню?

— Нос у смале.

Тады «певень» імкнецца запляміць «курыцу» — дакрануцца да яе пыткай. «Курыца» уцякае i хаваецца пад «печ»: бяжыць на процілеглы бок i садзіцца на другую гімнастычную лаўку. Kaлi «курыца» на пытание: «Каму есці?» адказвае: «Певень, для цябе мядок!», — ён яе не чапае, а пераходзіць да наступнай «курыцы». Гульня заканчваецца, калі, на процілеглай лаўцы будзе большая колькасць гульцоў.

**Варыянт гульні**: на адлегласщ паміж гінастычнымі лаўкамі ёсць перашкода, якую дзецям патрэбна пераадолець — прабегчы па дарожцы шырынёй 40 см.

**«БЛІН ГАРЫЦЬ»**

**Задачы:** развіваць у дзяцей спрытнасць, хуткасць рэакцыі, уменне дзейнічаць у нечаканых абставінах; выхоўваць смеласць, настойлівасць.

**Ход гульні**

На зямлі малююць вялікі круг, у які становяцца дзеці. Вызначаецца лавец, ён стаіць на адлегласці 1,5—2 м ад круга. Лавец гаворыць: «Блін

гарыць!». На гэтыя словы дзеці выбягаюць з круга, але адразу ж імкнуцца забегчы ў яго зноў. Лавец у гэты час спрабуе запляміць дзяцей. Дзіця, якое заплямілі становіцца лаўцом, i гульня працягваецца.

**Варыянт гульні**: ролю лаўца выконваюць 2—3 дзяцей, якія знаходяцца на адлегласці 2 м адзін ад аднаго.

**«ТУРНАС»**

**Задачы:** замацоўваць у дзяцей навык хуткага бегу са зменай напрамку; развіваць рашучасць, смеласць, вынослівасць; выхоўваць самастойнасць.

**Ход гульні**

На пляцоўцы малююць круг, у якім падчас гульні могуць хавацца дзеці. У пачатку гульні яны стаяць на адлегласці 6—7 м ад круга, па лічылцы выбіраюць водзячага — Турнаса.

— Заяц, месяц. Дзе ты быу?

— У лесе.

— Што pa6iў?

— Сена касіў.

— Чым яго накрыў?

— Скаварадою.

— Хто яе украу?

— Турнас!

Пасля гэтых слоу дзеці разбягаюцца, Турнас ловіць ix. Злоўленыя дзеці адыходзяць у вызначанае месца. Гульцы могуць адпачыць, калі схаваюцца ў круг, але доўга затрымлівацца там нельга. Kaлi большая колькасць дзяцей будзе злоўлена, гульня заканчваецца.

**Варыянт гульні:** гулец, якога злавілі, дапамагае Турнасу лавіць астатніх.

**«ГАСПАДАР I КОНЬ»**

**Задачы:** замацоўваць у дзяцей навык скачкоў на дзвюх нагах, уменне хутка перамяшчацца па пляцоўцы (зале); развіваць спрытнасць, вынослівасць.

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць «гаспадара». Ён становіцца ў круг дыяметрам 2 — 2,5 м пасярэдзіне пляцоўкі (залы) i абараняе свой «агарод», за межы якога яму нельга выходзіць. Усе гульцы — «коні», яны размяшчаюцца на невялікай адлегласці ад круга. «Коні» скачуць на дзвюх нагах i імкнуцца прабрацца ў «агарод», але «гаспадар» ловіць ix (дакранаецца рукой). Пры набліжэнні «гаспадара» «коні» адбягаюць. Злоўлены гулец заходзіць у круг i дапа- магае лавіць іншых «коней».

**Варыянт гульні**: «гаспадар», як i «коні», перамяшчаецца ў «агародзе» скачкамі на дзвюх нагах.

**«ВОЖЫК I МЫШЫ»**

**Задачы**: замацоўваць у дзяцей навык хуткага бегу са змяненнем напрамку; развіваць спрытнасць, вынослівасць, самастойнасць; выхоўваць цікавасць да беларускай мовы.

**Матэрыял:** вяровачка-«хвосцік» (на адну менш, чым гульцоў).

**Ход гульні**

Па лічылцы выбіраецца «вожык», астатнія — «мышы». Дзеці (у кожнага за поясам — вяровачка-«хвосцік») становяцца у круг, «вожык» — у цэнтры. Па сігнале «мышы» іуць управа, «вожык» — улева. Дзеці гавораць:

Бяжыць вожык, тупу-туп!

Сам калючы, востры зуб!

— Вожык, вожык, ты куды?

Ад якой бяжыш бяды?

Пасля гэтых слоу «мышы» спыняюцца i звяртаюцца да «вожыка»:

Вожык ножкамі туп-туп!

Вожык вочкамі луп-луп!

Навакол пануе ціш,

Вожык чуе у лiсці мыш.

«Вожык» асцярожна ходзіць, прыслухоўваецца.

Бяжы, бяжы, вожык!

Не шкадуй ты ножак!

Раз, два, тры —

Хвасты лaвi!

«Мышы» разбягаюцца. «Вожык» бяжыць за iмi i імкнецца выцягнуць як мага болей «хвастоў».

**Варыянт гульні**: ролю «вожыка» выконваюць адначасова некалькі дзяцей.

**«ЗМЯЯ»**

**Задачы**: замацоўваць навыкі перамяшчэння калонай падчас бегу з адхіленнем; развіваць узгодненасць рухаў, увагу, хуткасць рэакцьі, уменне хутка арыентавацца ў прасторы.

**Матэрыял**: хустачка-жгут (для варыянта гульні).

**Ход гульні**

Дзеці становяцца ў калону i бяруць рукам за пояс таго, хто стаіць спераду, — «змяя». Першы ў калоне — «галава», апошні «хвост». Па сігнале «Лаві!» — «галаве» трэба злавіць «хвост», які ад яе ўцякае. «Галава», што злавіла «хвост», пераходзіць у канец калоны, i гульня працягваецца. Калі «хвост» цi «галава» адчапіліся ад «змяі», яны прайгралі i на нейкі час выбываюць з гульні.

**Варыянт гульні**: «галава» дакранаецца да «хваста» хустачкай-жгутом.

**«ІШОЎ КАЗЁЛ ПАД МАСТОМ»**

**Задачы:** знаёміць дзяцей з працоўнымі дзеяннямі i бытам беларусаў; развіваць увагу, узгодненасць рухаў; выхоўваць павагу да традыцый роднага краю.

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць водзячага, a caмi становяцца ў калону па парах, сашчапляюць уверсе рукі (робяць «мост») i спяваюць:

Ішоў казёл пад мастом,

Ківаючы хвастом.

— Куды ідзеш, казёл?

— На кірмаш іду.

— Чаго на кірмаш?

— Касу купляць.

— Нашто табе каса?

— Сена касіць.

— Нашто табе сена?

— Кароў карміць.

— Нашто табе каровы?

— Малако даіць.

— Нашто табе малако?

— Пастушкоў паіць.

Падчас спеваў водзячы ідзе пад «мост», бярэ удзельніка з якой-небудзь пары, разам яны праходзяць праз «мост» i становяцца ў канец калоны. Той, хто застаўся без пары, — новы водзячы. Гульня працягваецца да канца спеваў.

**Варыянт гульні**: калі водзячы выбярэ каго- небудзь з гульцоў, дзеці гавораць яму: «Раз, два, тры, (імя дзіцяці), бяжы!». На гэтыя словы удзелнік гульні хутка прабягае пад «мастом» i вяртаецца на сваё месца.

**«НАДЗЕЙКА»**

**Задачы:** развіваць самастойнасць рытмічных дзеянняў; замацоўваць уменне спалучаць pyxi са словамі тэксту; выхоўваць імкненне да сумеснай гульні.

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць Надзейку, потым становяццаўу круг i загадваюць:

Ты, Надзейка, раскажы,

Спрытна yciм нам пакажы,

Як бабулькі скачуць.

Надзейка самастойна выконвае танцавальныя pyxi i гаворыць:

Вось так, вось так —

Так бабулькі скачуць.

Дзеці загадваюць далей:

Ты, Надзейка, раскажы,

Спрытна yciм нам пакажы,

Як сяброўкі скачуць.

Надзейка танцуе i адказвае:

Вось так, вось так —

Так сяброўкі скачуць.

Дзеці працягваюць:

Ты, Надзейка, раскажы,

Спрытна yciм нам пакажы,

Як козлікі скачуць.

Надзейка адказвае:

Вось так, вось так —

Так козлікі скачуць.

Потым яна запрашае ўcix дзяцей скакаць разам з ёй.

**Варыянт гульні**: педагагічны работнік прапануе Надзейцы паказаць, як скачуць зайчыкі (птушачкі, жабкі).

**«IBАНКА I МАРЫЛЬКА»**

**Задачы**: развіваць цікавасць да рытмічных танцавальных рухаў, уменне выконваць ix самастойна; фарміраваць вопыт гульнявых дзеянняў.

**Матэрыял:** хустачка.

**Ход гульні**

3 ліку гульцоў выбіраюць дзяўчынку Марыльку. Яна з хустачкай у руцэ становіцца ў сярэдзіну круга. Дзеці бяруцца за рукі ідуць па крузе i спяваюць:

А дзе той 1ванка,

Што ўстае спазаранку?

Ён спрытны, працавіты,

Танцуе, пяе, ад сяброў не адстае.

1ванка, выбяжы, спрыт свой пакажы.

У гэты час Марылька ходзіць па крузе, шукае 1ванку. Пасля таго як дзеці закончылі спяваць, яна спыняецца каля хлопчыка i запрашае яго выйсці ў круг. Хлопчык 1ванка выбягае на сярэдзіну круга i прыгаворвае:

Як тупну нагой ды прытупну другой, (Тупае.)

Кругом пакружуся, (Кружыцца вакал сябе.)

Yciм людзям пакажуся. (Выконвае танцавальныя pyxi.)

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

Танцуй, танцуй, 1ванка, хоць да ранку,

Толькі Марыльку з сабой забяры.

1ванка бярэ Марыльку за руку, вядзе яе на сваё месца у крузе i сам становіцца побач. Затым выбіраюцца іншыя Марылька i 1ванка, гульня працягваецца.

**Варыянт гульш:** Іванка выконвае танцавальныя pyxi, якія яму паказвае Марылька або педагагічны работнік.

**«ПАЙШОУ ВЕРАБЕЙ ПА СМЕТНІЧКУ»**

**Задачы:** вучыць дзяцей запамінаць вершаваны тэкст; фарміраваць станоўчыя ўзаемаадносіны паміж дзецьмі выхоўваць цікавасць да беларускай мовы.

**Матэрыял:** шапачка вераб’я.

**Ход гульні**

Дзеі становяцца ў круг, у сярэдзіне якога знаходзіцца хлопчык — «верабей». Дзеці бяруцца за pyкi, ідуць i спяваюць:

Як пайшоў верабей ды па сметнічку,

Caбіраць, дабіраць сабе сямеечку.

Bыбіpae ён дзяцей,

Вылятай ў круг хутчэй!

«Верабей» ходзіць па крузе, а потым называе дзіця, якое ён сабе выбіipae. Выбраны гулец выбягае ў круг. Дзеці спяваюць далей:

Як пайшоў верабей па сметнічку,

Сабіраць, дабіраць сабе сямеечку.

«Верабей» гаворыць:

Яшчэ мне (імя дзіцяці) трэба.

Так працягваецца да таго часу, пакуль «верабей» не забярэ да сябе большую частку дзяўчынак i хлопчыкаў. Тады дзеці, якіх не выбралі ідуць у другі бок i спяваюць:

Як пайшоу верабей ды па сметнічку,

Раскідаў ды разбіў усю сямеечку.

Тут «верабей» называв імя дзіцяці, якога хоча аддаць, i гаворыць:

А ўжо мне (імя дзіцяці) не трэба.

Дзеці так спяваюць, пакуль «верабей» не аддасць ycix, каго ён сабе выбраў.

**Варыянт гульн**і: дзіця, якое «верабей» хоча аддаць, спрабуе ўзяць каго-небудзь з дзяцей за pyкi, каб утварыць пару. Kaлi гэта ўдаецца, то дзіця застаецца з «вераб’ём». Гульцоў не павінна быць многа, каб гульня не зацягвалася.

**«ПРЭЛА-ГАРЭЛА»**

**Задачы:** вучыць дзяцей арыентавацца ў прасторы; садзейнічаць развіццю увагі, назіральнасці; выхоўваць імкненне да сумеснай дзейнасці.

**Матэрыял**: розныя невялікія прадметы, каб можна было схаваць.

**Ход гулыні**

Дзеці становяцца спіной да водзячага i заплюшчваюць вочы. Водзячы хутка хавае прадметы ў розных месцах пляцоўкі (залы) i пры гэтым кажа:

Прэла-гарэла,

За мора ляцела,

А як прыляцела,

Дык недзе i села.

Хто першы знойдзе,

Той сабе возьме!

Пасля гэтых слоу (не раней!) усе разбягаюцца па пляцоуцы (зале) i шукаюць схаваныя прадметы. Выйграе той, хто знойдзе ix больш.

**Варыянт гульні**: той, хто знойдзе прадмет, загадвае жаданне, якое выконваюць астатнія гульцы (паказаць розныя фізічныя практыкаванні з прадметам або выканаць з iм танцавальныя pyxi).

«**ЛЯСЬ-ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ!»**

**Задачы**: развіваць навыкі хуткага бегу са змяненнем напрамку, спрытнасць, вынослівасць; выхоўваць смеласць, рашучасць, цікавасць да беларускай мовы.

**Матэрыял:** гімнастычныя палкі — па колькасці «коней».

**Ход гульні**

Дзеці ходзяць па пляцоўцы (зале), «збіраюць кветкы», «плятуць» вянкі. Некалькі дзяцей выконваюць ролю «коней», яны стаяць у баку на некаторай адлегласці ад астатніх. Педагагічны работнік кажа:

Лясь, лясь, уцякай!

Цябе коні стопчуць.

А я коней не баюся,

Па дарозе пракачуся.

Пасля гэтых слоў дзеці ўцякаюць, «коні» за iмi «скачуць» i імкнуцца дагнаць. Гулец, да якога «конь» дакранецца рукой, мяняецца з iм ролямі.

**Варыянт гульні:** на пляцоўцы (у зале) адводзіцца месца (круг), у якім дзеці на некалькі мінут могуць схавацца ад «коней» i адпачыць.

**«МІХАСІК»**

**Задачы**: развіваць спрытнасць, хуткасць рэакцыі, дакладнасць рухаў; выхоўваць цікавасць да прадметау беларускага быту.

**Матэрыял:** «лапці» (на адну пару менш, чым гульцоў), аудыязапіс беларускай народнай мелодыі.

**Ход гульні**

Дзеці становяцца вакол «лапцей», якія размешчаны па крузе, Mixaciк — у цэнтры. Гучыць беларуская народная мелодыя, у гэты час дзеці перамяшчаюцца па крузе i выконваюць танцавальныя pyxi. На словы: «Ты, MixaciK, не зявай, хутка лапці абувай!» — Mixaciк iмкнеццa «надзець лапці» (стаць на ix), але тэта спрабуюць зрабіць i дзеці. Той, хто застаўся без «абутку», выконвае ролю Мixaciкa.

**Варыянт гульні:** пры паўторы гульні адна пара «лапцей» можа прымацца. Тады ролю Mixaciкa выконваюць двое дзяцей.

**«У КАТА»**

**Задачы:** фарміраваць навык хадзьбы i бегу ў калоне; развівань спрытнасць, узгодненасць рухаў, уменне арыентавацца ў прасторы; выхоўваць смеласць, рашучасць.

**Матэрыял:** шапачка ката, абручы па колькасці «мышэй» (для варыянту гульні).

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць «ката» па лчылцы:

Раз, два, тры, чатыры,

Ката грамаце вучылі

Не чытаць, не пісаць,

А за мышкамі скакаць.

«Мышы» (астатнія) становяцца за «катом» у калону, якая рухаецца па пляцоўцы (зале). Паміж «катом» i «мышамі» ідзе размова:

— Ёсць мышы ў стозе?

— Ёсць!

— Баяцца ката?

— Не!

— А я, Катафей, разганю ўcix мышэй!

«Мышы» разбягаюцца па ўсёй пляцоўцы (зале), «кот» ix ловіць.

**Варыянт гульні:** пасля слоў «разганю ycix мышэй» дзеці хаваюцца ў абручы-«домікі» у розных баках пляцоўкі (залы).

**«БАРАДА»**

**Задачы**: практыкаваць дзяцей у бегу з лоуляй i адхіленнем; фарміраваць уменне дзейнічаць па сігнале; развіваць навыні зносін у працэсе рухальнай дзейнасці; выхоўваць дысцыплінаванасць.

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць «бараду» па лічылцы:

Прэла, гарэла,

За мора ляцела,

Вусь, барадусь,

Кіслы квас,

JIaвi, барада, нас!

Гулец, на якога выпадае апошняе слова, — «барада». Ён ловіць дзяцей, якія у гэты час разбягаюцца па пляцоўцы (зале). Адзначаецца месца, дзе «барада» не ловіць дзяцей, — «дом». У iм гульцы могуць адпачыць, але доўга яны там не затрымліваюцца i зноў разбягаюцца. Гульня працягваецца 1—1,5 мін., потым дзеці зноў выбіраюць «бараду».

**Варыянт гульні:** каго «барада» зловіць, той дапамагае лавіць астатніх.

**«ЗАІНЬКА»**

**Задачы:** развіваць увагу, спрытнасць, хуткасць рэакцьі, узгодненасць рухаў; выхоўваць цікавасць да беларускай мовы, драматызаваных дзеянняў гульнi.

**Матэрыял:** шапачка зайца.

**Ход гульні**

Дзеці бяруцца за рукі i ўтвараюць круг. У сярэдзіне — «заінька». Усе спяваюць:

Заінька бялюсенькі,

Заінька шарусенькі!

Праскачы ў дзірачку

Ды не пaбi спіначку!

Пасля гэтых слоу «заінька» імкнецца выскачыць з круга, але дзеці не пускаюць яго: хутка прысядаюць, як толькі ён набліжаецца да каго-небудзь з ix.

Потым дзеці спяваюць далей:

Заінька, павярніся,

Шэранькі, павярніся,

Тупні ножкай, паскачы

Ды ў далоні запляшчы!

Пры заканчэнні песні ўсе пачынаюць пляскаць у далоні. Гэтым момантам карыстаецца «заінька». Ён набліжаецца да дзяцей, яны хутка бяруцца за рукі i прысядаюць. Калі не паспеюць тэта зрабіць, той, да каго дакрануўся «заінька», займае яго месца.

**Варыянт гульні**: «заіньку» трэба паспець дакрануцца да дваіх гульцоў, якія стаяць побач, пакуль тыя не прыселі.

**«МАША»**

**Задачы:** развіваць назіральнасць, слыхавую ўвагу; выхоўваць добразычлівыя адносіны адзін да аднаго ў сумеснай рухальна- гульнявой дзейнасці.

**Матэрыял:** хустка.

**Ход гульні**

Дзеці становяцца ў круг, пасярэдзіне — Маша з завязанымі вачамі. Дзеці ідуць па крузе са словамі:

Маша, Маша, ты — пацеха наша!

Вочы закрытыя, сама вельмі спрытная!

Пасля гэтых слоў Маша падыходзіць да каго-небудзь з гульцоў, абдымае яго iмкнеццa адгадаць, хто тэта. Kaлi памыляецца, то дзіця, якое абдымае Маша, называе яе iмя. Машы неабходна адгадаць, хто яе клікаў. Калі не ад- гадае — працягвае далей абдымаць i пазнаваць дзяцей.

**Варыянт гульні:** дзіця, якое абдымае Маша, вымауляе: «мяу!». Маша адгадвае імя дзіцяці па голасе.

**«АДГАДАЙ, ЧЫЙ ГАЛАСОК»**

**Задачы**: развіваць слыхавую увагу, памяць на інтанацыю галасоў сяброў; выхоўваць імкненне да сумеснай гульні.

**Ход гульні**

Дзеці ўтвараюць круг. Адзін з гульцоў становіцца ў цэнтр i заплюшчвае вочы. Дзеці гавораць:

Cталі ў круг, i — раз, два, тры!

Павярнуліся, сябры!

На апошнія словы ўсе паварочваюцца вакол сябе i спяваюць:

А як скажам — скок, скок, скок...

Словы «скок, скок, скок» — спявае той гулец, на якога пакажа педагагічны работнік.

Пасля гэтага ўсе спяваюць: «Адгадай, чый галасок». Дзіця, што стаіць у цэнтры з заплюшчанымі вачамі адгадвае, хто праспяваў словы «скок, скок, скок». Той, каго пазналi, ідзе ў цэнтр круга.

**Варыянт гульні:** гулец спявае словы «скок, скок, скок», змяніўшы інтанацыю голасу (весела або сумна).

**«МАЎЧАНКА»**

**Задачы**: развіваць увагу, узгодненасць рухаў; замацоўваць навык самастойнага выканання знаёмых практыкаванняў; выхоўваць вытрымку.

**Ход гульні**

Дзеці ходзяць па крузе i спяваюць:

Пярвенчыкі, чарвенчыкі,

Зазвінелі бубенчыкі

Па свежай расе,

Па чужой паласе,

Там кубкі, арэшкі,

Цукеркі, мядок,

Маўчок!

На апошняе слова ўсе спыняюцца i змаўкаюць. Kaлi хто-небудзь не вытрымае, засмяецца ці вымавіць хоць слова, то плаціць «штраф». Напрыклад, яму загадваюць праскакаць на адной назе да адзначанага месца або некалькі разоў прысесці, пакружыцца на месцы, праспяваць песню. Дзеці маўчаць да таго часу, пакуль хто-небудзь не парушыць правілы, але не больш адной мінуты.

Варыянт гульні: дзеці ходзяць па пляцоўцы (зале) парамі. На слова «маўчок» — пары спыняюцца, дзеці паварочваюцца адзін да аднаго. Адно дзіця выконвае якія-небудзь pyxi (нахіляецца, падскоквае, махае рукамі), а другое — назірае за iм, а потым паўтарае pyxi, якія запомніліся.

**«ПЛЯЦЕНЬ»**

**Задачы**: практыкаваць у хадзьбе i бегу са зменай тэмпу i напрамку; развіваць спрытнасць.

**Матэрыял**: вяроўка.

**Ход гульні**

Дзеці становяцца ў калону, уперадзе — водзячы. На ўсю калону расцягваецца вяроўка, за яе трымаюцца ўсе дзеці. Яны ідуць па крузе i спяваюць:

Кругом бярозанькі ідзём,

Каля яе ўсе плятнём.

Уецца пляцень, пляцецца,

У поле, у лес валачэцца.

Плець-плець плецена,

Вакол ствала абведзена.

Водзячы заблытвае карагод, пакуль не запляце пляцень. Расплятаюць яго дзеці пад прыгаворку:

Расплятайся пляцень, распляціся,

Залаты вузельчык развяжыся.

Водзячы вядзе за сабой дзяцей, пакуль не «распляце» пляцень-карагод.

**Варыянт гульні**: водзячы вядзе дзяцей, але пры гэтым пятляе, робіць павароты. Той, хто не ўтрымаўся за вяроўку i выпусціў яе, становіцца апошнім.

**«КОТ АПАНАС»**

**Задачы:** практыкаваць у бегу з лоўляй i афармленнем ва уменні хутка арыентавацца ў навакольным асяроддзі; развіваць увагу, спрытнасць, вынослівасць.

**Матэрыял**: хустка або 2 хусткі (для варыянту гульні).

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць «ката Апанаса», якому завязваюць хусткай вочы. Caмi стаяць побач з iм i гавораць:

Кот Апанас, лaвi тры гады нас!

JIaвi нас хутчэй, не развязвай вачэй!

Пасля гэтых слоў дзеці разбягаюцца ў розныя бакі, а «кот Апанас» пачынае ix лавіць: ён расстаўляе рукі i ходзіць туды-сюды. Гульцы бегаюць вакол «ката», імкнуцца дакрануцца да яго. Толькі «кот» хоча схапіць каго-небудзь, а ўжо ўсе адбеглі цi схаваліся ў яго за спіной. «Кот» бегае да таго часу, пакуль не схопіць гульца, які не паспеў выкруціцца. Той, каго «кот Апанас» cxaпiy, становіцца «катом».

**Варыянт гульні**: дзяцей ловяць два «каты», якім завязалі вочы.

**«КАЗА»**

**Задачы:** фарміраваць у дзяцей уменне распрацоўваць план дзеянняў і шляхі яго выканання; удасканальваць навыкі бегу з лоўляй i адхіленнем; выхоўваць смеласць, рашучасць, мэтанакіраванасць.

**Матэрыял:** кароткія палачкі па колькасці гульцоў, «слупок», вяроўка даўжынёй 1,5—2 м, свісток.

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць «пастуха»: ставяць шырока ногі, нахіляюцца наперад і пракідваюць паміж нагамі кароткую палачку назад ад сябе. Чыя палачка ўпадзе далей, той i будзе «пасвіць козы».

Затым дзеці складваюць свае палачкі («козы») каля «слупка», да яго прывязваюць вяроўку i даюць яе канец «пастуху» (на такой адлегласці яму трэба знаходзіцца). Па свістку «пастуха» гульцы падбягаюць да «слупка», імкнуцца схапіць палачку, а «пастух» перашкаджае гэтаму. Калі ў гульцоў атрымліваецца схапіць дзве-тры палачкі, то яны ставяць шырока нoгi, а «пастух», стоячы на каленях i далонях, прапаўзае праз «вароты».

**Варыянт гульні:** калі «пастух» дакранецца рукой да гульца, які спрабуе забраць палачку, той будзе дапамагаць яму лавіць астатніх.

**«ВАРТАЎНІК»**

**Задачы:** фарміраваць у дзяцей уменне знаходзіць варыянты вырашэння рухальнай задачы; развіваць спрытнасць, валявыя дзеянні, уменне кантраляваць свае паводзіны.

**Ход гулыні**

Дзеці па лічылцы выбіраюць «вартаўніка», свабодна разыходзяцца па пляцоўцы (зале). «Вартаўнік» падыходзіць да любога з ix. Дзіця адразу прысядае на кукішкі — тэта «недатыка». «Вартаўнік» кладзе яму на галаву руку — ахоўвае. У тэты час дзеці бегаюць па пляцоўцы (зале) і стараюцца дакрануцца да «недатыкі», а «вартаўнік» другой рукой імкнецца запляміць ix. Дзіця, якое заплямілі, выбывае з гульні.

**Варыянт гульні:** новым «вартаўніком» становіцца той, хто здолее тры разы дакрануцца да «недатыкі».

**«МАК»**

**Задачы:** фарміраваць у дзяцей уменні выконваць pyxi, якія адлюстроўваюць працоўную дзейнасць людзей, разумець ix сэнс, імкнуцца да выканання мэты гульні; выхоўваць самастойнасць, мэтанакіраванасць.

**Ход гульні**

Дзеці становяцца ў круг, па лічылцы выбіраюць «гаспадара», ён выходзіць у цэнтр.

Карагод спявае:

*Ой, на гары мак, мак, на даліне так, так.*

*Макі-макі, маковачкі, залатыя галовачкі!*

Праспявалі 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-макі, маковачкі, залатыя галовачкі!*

Праспявалі, спыніліся i пытаюцца: «Ці паспеў мак?». «Гаспадар» робіць выгляд, што сее мак, i адказвае: «Толькі сею».

Абышоў яго карагод з песняй i пытаецца зноў: «Ці ўзышоў мак?». «Гаспадар» адказвае: «Толькі што ўзышоў — вось такі!» — i паказвае рукой, які вырас мак над зямлёй.

Наступны раз у яго запытваюць: «Ці зацвіў мак?». «Гаспадар» адказвае: «Зацвіў», — i імітуе пальцамі кветку маку.

Потым карагод пытаецца: «Ці адцвіў мак?». «Гаспадар» паказвае рукамі, як ападаюць пялёстачкі маку, і адказвае: «Адцвіў!».

Пасля песні — повае пытанне: «Ці паспеў мак?».

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

*Ой, на гары мак, мак, на даліне так, так.*

*Макі-макі, маковачкі, залатыя галовачкі!*

*Будзем трэсці мак! Будзем трэсці так!*

Карагод падчас спеву падыходзіць да «гаспадара», а той імкнецца выбегчы з круга i ўцячы. Дзеці яго ловяць.

**Варыянт гульні:** дзеці становяцца ў два кругі, праз якія трэба выбегчы «гаспадару». Калі ён гэта зробіць, то загадвае жаданне, якое дзеці выконваюць.

**«ПА РЭДЗЬКУ»**

**Задачы:** фарміраваць у дзяцей уменне прымаць умовы гульні i абставіны, у якіх неабходна дзейнічаць; развіваць сілу, спрытнасць, каардынацыю рухаў, здольнасць наладжваць ролевае ўзаемадзеянне з аднагодкамі; выхоўваць пачуццё сяброўства, узаемавыручку.

**Матэрыял:** палка для Яся, медальёны для «рэдзек».

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць Яся i «гаспадара», астатнія — «рэдзькі». Ясь адыходзіць убок. «Гаспадар» застаецца з «рэдзькамі» і гаворыць: «Садзіцеся, рэдзькі, на зямлю, адна за адной, адна за адной!».

«Рэдзькі» садзяцца, як ім загадана. «Цяпер няхай кожны абхопіць рукамі таго, хто сядзіць спераду», — кажа «гаспадар».

«Рэдзькі» робяць, як ім загадана, i спяваюць:

*Мы на градцы сядзім ды на сонейка глядзім!*

*Свяці, свяці, сонейка, каб нам было цёпленька!*

А «гаспадар» перад «градкай» пахаджвае.

Раптам здалёк чуецца:

*Еду, еду, еду, нікак не даеду.*

*Прыпрагу сароку, паеду далёка.*

*Хуценька паеду, каб паспець к абеду.*

Сказаушы тэта, Ясь спыняецца i стукае палкай па падлозе.

«Гаспадар» пытаецца:

— Хто там?

— Ясь.

— Што табе трэба?

Ясь адказвае:

*Упаў я з печы, пaбiў сабе плечы.*

*Охаю, уздыхаю, рэдзькі жадаю.*

«Гаспадар» кажа: «Вырві сабе рэдзьку, толькі не рві карэньчыкі».

Ясь падыходзіць да краю «градкі» i пачынае цягнуць «рэдзьку», якая сядзіць апошняй. А «рэдзькі» сядзяць, моцна трымаюцца адна за адну ды пасмейваюцца над Ясем:

*Ножкі ў Яся тоненькія, ручкі ў Яся слабенькія!*

Нарэшце Ясь паднатужыўся, злаўчыўся i «вырваў» адну «рэдзьку». Пачаў другую цяг­нуць, ды сілы не хапае. А «рэдзькі» i «гаспа­дар» над ім пасмейваюцца. Ясь заве першую «рэдзьку» на дапамогу.

Падбягае да Яся «рэдзька», i яны разам пачынаюць цягнуць. I кожная, якую яны вырвуць, дапамагае рваць наступную. Так працягваецца, пакуль на «градцы» ніводнай не застанецца.

**Варыянт гульні:** «гаспадар» можа пакінуць «рэдзьку», якую вырвау Ясь, на «градцы». Ясь, калі захоча, можа «заплаціць» за яе — выканаць жаданне «гаспадара». Тады «рэдзька» пераходзіць да Яся.

**«ФАРБЫ»**

**Задачы:** замацоўваць уменні дзяцей запамінаць словы гульні, кантраляваць свае паводзіны, знаходзіць варыянты вырашэння рухальнай задачы; практыкаваць у бегу з лоўляй i адхіленнем.

**Матэрыял:** медальёны для «фарбаў».

**Ход гульні**

Дзещ выбіраюць «гаспадара фарбаў» i Несцерку, астатнія — «фарбы», стаяць у крузе, які намаляваны на зямлі (падлозе).

Несцерка адыходзіць убок, а «гаспадар» і «фарбы» ціхенька дамаўляюцца: кожнае дзіця выбірае сабе які-небудзь колер. «Гаспадару» трэба запомніць, хто якая «фарба».

«Фарбы» i «гаспадар» садзяцца на кукішкі і «засынаюць». Да іх падыходзіць Несцерка, тупае некалькі разоў i гаворыць: «Стук-стук!».

«Гаспадар» «прачынаецца» i пытаецца:

*— Хто тут? — Несцерка!*

*— Чаго прыйшоу? — Па фарбу!*

*— Па якую?*

Несцерка (называе любы колер): «Па чырвоную!». Калі такога колеру сярод «фарбаў» няма, «гаспадар» кажа: «Такой фарбы ў нас няма!». А ўсе «фарбы» пляскаюць у далоні i прыгаворваюць:

*Пайдзі за чырвоны лясок, знайдзі чырвоны чабаток.*

*Панасі, панасі і нам прынясі!*

Пасля гэтых слоў Несцерка адыходзіць убок, потым вяртаецца i працягвае з «гаспадаром» ранейшую гутарку:

*— Стук-стук!*

*— Хто там? — Несцерка!*

*— Чаго прыйшоу? — Па фарбу!*

*— Па якую? — Па белую!*

Калі «фарба» такога колеру ёсць, «гаспа­дар» гаворыць: «Ёсць белая фарба, бяры яе!». «Фарба» уцякае, а Несцерка яе ловщь.

«Фарбе» трэба бегчы ў загадзя вызначанае месца — круг на другім канцы пляцоукі (залы). Злоўленыя «фарбы» дапамагаюць Несцерку лавіць астатніх.

**Варыянт гульні:** на пляцоўцы (у зале) малююць круг дыяметрам 2м — тэта «гарачае месца», у якое «фарбам» і «гаспадару» забягаць нельга.

**«ГАСПАДЫНЯ I КОТ»**

**Задачы**: фарміраваць у дзяцей уменне разумець мэту гульні і абставіны, у якх неабходна дзейнічаць; развіваць спрытнасць, настойлівасць, станоўчую рэакцыю на поспех i няўдачу.

**Матэрыял:** медальён для «ката».

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць «маці», «дачку» i «ката», астатнія — «збаночкі».

«Маці» гаворыць: «Вось там, каля бярозы, будзе склеп. А вось тут — наш дом. Ідзіце, збаночкі, у дом!».

«Збаночкі» прыйшлі i спыніліся. «Маці» гаворыць: «Дапамажы мне, дачушка, збаночкі ў склеп аднесці», бярэ двух дзяцей за рукі. «Дачка» таксама бярэ двух дзяцей,і яны ідуць да «склепа» — «збаночкі» нясуць. Так i ходзяць «маці» з «дачкою», пакуль не «перанясуць» усе. У «склепе» «збаночкі» сядзяць на кукішках.

«Ну, дачка, — гаворыць «маці», — я пайду на работу, а ты наглядвай за катом, каб ён у склеп не залез, збаночкі не перакуліў». Сказала i адышла ўбок.

«Дачцэ» сумна дома сядзець, «пайшла яна да сябровак» — адышла ўбок. А «кату» толькі тэта i трэба. Паглядзеў улева, управа — i пайшоу да «склепа», пачау «збаночкі» перакульваць. Кране лапкай і кажа: «У гэтым — смятанка! У гэтым — малако! У гэтым — тварог! У гэтым — масла!».

Вярнуліся «маці» з «дачкой» i пачалі лавіць «ката», прыгаворваючы: «Не выкруцішся, кот! Пападзешся, кот!».

«Давайце яго сеткай лавіць», — прапанавала «маці». «Збаночкі» за рукі узяліся — атрымалася «сетка», і пачалі «ката» лавіць. Tpaпiў ён у «сетку» і пачаў прасіцца: «Адпусціце мяне! Не буду больш перакульваць збаночкі!». А яму адказваюць: «Паскачы, тады адпусцім».

«Кот» танцуе. Гульцы бачаць: змарыўся «кот». Яны разнялі «сетку» і кажуць: «Першы раз даруецца, другі — забараняецца».

Гульня паўтараецца з новым «катом».

**Варыянт гульні**: «кот» хоча перакуліць «збаночкі», але яны не даюць гэта зрабіць і імкнуцца дакрануцца да яго рукой. Калі ім гэта ўдаецца, «кату» трэба падскочыць або прапаўзці на жываце вакол «збаночкаў».

**«САВА I ХВОРЫ ВЕРАБЕЙ»**

**Задачы**: фарміраваць у дзяцей уменне распрацоўваць план дзеянняу і шляхі яго выканання; развіваць хуткасць, мэтанакіраванасць; выхоўваць рухальныя здольнасці пры выкананні заданняў.

**Матэрыял:** медальёны для «птушак».

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць «вераб’я», «саву», «сініцу», «куліка» i інш. «Верабей» лажыцца на лаву i робіць выгляд, што хварэе. Каля яго увіхаецца «сава», да яе падыходзіць «сініца» i пытаецца:

— Ці дома верабей?

— Дома.

— Што ён робіць?

— Хворы ляжыць.

— Што яму баліць?

— Плечыкі.

— Схадзі, сава, у агарод, сарві траўку-грэчку, папар яму плечкі.

— Парыла, сінічка, парыла, сястрычка. Яго пара не бярэ, толькі гарачкі надае.

«Сінічка» адыходзіць убок, а астатнія «птушкі» пытаюцца у «савы»:

— Ці дома верабей?

— Дома.

— Што ён робіць?

— Па двары гуляе, крошкі збірае.

Пачуўшы гэтыя словы, «верабей» уцякае, а «птушкі» імкнуцца яго злавіць. «Верабей» можа ўратавацца, калі паспее падбегчы да «савы» і схавацца за яе.

**Варыянт гульні**: «верабей» лічыцца уратаваным, калі паспее падняцца на якое- небудзь узвышша (лава, куб).

**«ХАПАНКА»**

**Задачы:** фарміраваць у дзяцей уменні прымаць умовы гульні, дзейнічаць суадносна інтарэсам каманды, знаходзіць варыянты вырашэння рухальнай задачы; развіваць уважлівасць, хуткасць, дакладнасць рухаў.

**Матэрыял**: невялікія прадметы па колькасці пар (шышкі, каляровыя каменьчыкі, кеглі, кубікі, цацкі).

**Ход гульні**

На зямлі малююць круг дыяметрам 1—2 м — «гняздо», паабапал яго на адлегласці 4—7 м ад цэнтра праводзяць дзве паралельныя лініі для каманд. Выбіраюць водзячага, затым гульцы дзеляцца на пары, роўныя па сіле. Кожная пара атрымлівае прадмет, кладзе яго у «гняздо», і яе гульцы разыходзяцца да процілеглых ліній — утвараюць каманды. Водзячы гучна называе адзін з прадметаў, што ляжыць у «гняздзе». Гульцы пары, што паклалі гэты прадмет, бягуць да «гнязда», і кожны імкнецца ўзяць яго першым. Той, хто cxaпiў прадмет, уцякае за сваю лінію. Другі гулец спрабуе яго дагнаць i затрымаць. Калі гэта ўдаецца, прадмет вяртаецца ў «гняздо». Выйграе каманда, якая забярэ большую колькасць прадметаў.

**Варыянт гульні**: да прадмета ў «гняздзе» гульцы скачуць на дзвюх нагах, вяртаюцца бегам.

**«КАШКА»**

**Задачы**: фарміраваць у дзяцей уменні хутка дзейнічаць ва ўмовах гульні, знаходзіць варыянты вырашэння рухальных задач; развіваць спрытнасць, уважлвасць.

**Матэрыял**: «лыжка» (хустачка, шышка, каменьчык).

**Ход гульні**

Дзеці выбіраюць «кашавара» і становяцца ў круг. «Кашавар» бяжыць за спінамі дзяцей i непрыкметна падкідвае да ног любога гульца «лыжку». Пасля гэтага робіць яшчэ круг, падштурхоўвае гульца, якому падкінута «лыжка», i кажа яму: «Кашку вары!». Гулец становіцца ў цэнтр круга i знаходзіцца там да канца гульні. Калі гулец заўважыць падкінутую яму «лыжку», ён падымае яе i становіцца «кашаварам». Па меры таго як дзеці ідуць «варыць кашку», круг звужаецца. Гульня заканчваецца, калі круг утвараюць не больш як чатыры гульцы.

**Варыянт гульні**: калі гулец заўважыць падкінутую яму «лыжку», то бярэ яе, даганяе «кашавара» і дакранаецца да яго рукой. У такім выпадку гулец становіцца «кашаварам».

**«КАРШУН»**

**Задачы:** фарміраваць у дзяцей уменне выконваць pyxi, якія адлюстроўваюць працоўную дзейнасць людзей; удасканальваць навыкі хуткага бегу; выхоўваць смеласць, спрытнасць.

**Матэрыял:** медальён для «каршуна».

**Ход гульні**

Па лічылцы дзеці выбіраюць «каршуна» i «квактуху», астатнія — «кураняты». «Каршун» ідзе ў свой «дом» на адзін канец пляцоўкі (залы), «квактуха» з «куранятамі» — на другі. «Каршун» садзіцца i «шые мяшочак». «Квактуха» гаворыць «куранятам»:

— Дзеткі, паглядзіце, што там каршун робіць?

— Мяшочак шые.

— Пойдзем да яго спытаем, навошта гэта ён мяшочак шые.

Усе ідуць да «каршуна». «Квактуха» пытаецца:

— Каршун, навошта ты мяшочак шыеш?

— Тваіх дзетак лавіць.

— Чаму так?

— Каб у мой агарод не лазілі!

— А што яны ў тваім агародзе зрабілі?

— Твае дзеці гарох падзяўблі,

Капусту паламалі,

Рэпку павыдзіралі,

Усе мае грады патапталі!

«Каршун» ускоквае, махае «крыламі» i кідаецца на «куранят». «Квактуха» не падпускае яго — выстаўляе рукі наперад, адганяе і крычыць: «Кыш! Кыш! Кыш!». Злоўленых «каршун» адводзіць у свой «дом».

Гульня працягваецца, пакуль «каршун» не зловіць 5—6 «куранят». Тады «квактуха» з астатнімі «куранятамі» ідуць да «каршуна» вызваляць злоўленых.

«Квактуха» гаворыць:

— Каршун, адпусці маіх куранят!

— А не будуць яны зноў у мой агарод лазіць — гарох дзяубці, капусту ламаць, рэпку выдзіраць, градкуі таптаць?

— Больш не будуць!

— Калі не будуць, тады адпущчу. Толькі няхай гэтае кураня мне кашулю пашые.

«Кураня» імітуе рукамі, як кашулю шыюць: кроіць нажнщамі, уцягвае нітку ў іголку, шые i аддае «кашулю». Так «каршун» прыдумвае работу кожнаму са злоўленых «куранят», а потым адпускае ix.

Варыянт гульні: дзеці да «каршуна» ідуць шарэнгай. «Каршун» ловіць толькі апошняе «кураня».

«ГАРАЧАЕ МЕСЦА»

Заданы: фарм!раваць у дзяцей уменн! разумець мэту гульш, кантраляваць свае паводзшы; удасканальваць навык! бегу з лоуляй i адхыеннем; разв!ваць спрытнасць, выносл!васць.

Ход гульш

На зямл! малююць круг — «гарачае месца». Дзец! выб!раюць водзячага. Ён становщца на адлегласц! 1 м ад «гарачага месца» i ахоувае яго ад астатшх, яюя !мкнуцца туды забегчы. Кал! водзячы заплямщь аднаго з гульцоу, той становщца яго памочшкам, ! яны разам ловяць астатшх. 3 павел!чэннем колькасщ памочшкау забягаць у «гарачае месца» становщца усё цяжэй i цяжэй. Хто трашць туды, можа адпачыць некаторы час. Але за- тым трэба выбегчы i паспрабаваць зноу за­бегчы у «гарачае месца».

**Варыянт гульн!:** злоуленым л!чыцца той, да каго водзячы дакранууся рукой. Кал! гулец паспеу прысесц!, то водзячы яго не чапае.

**«ЛЫКА»**

**Заданы:** удасканальваць навык! хуткага бегу; разв!ваць спрытнасць, вынаходл!васць, рашучасць; выхоуваць !мкненне да сумеснай гульн!.

**Ход гульш**

Дзещ выб!раюць два!х «лауцоу». Яны са- дзяцца на зямлю (падлогу) насупраць адзш аднаго ! ушраюцца ступням!. Астатшм неаб- ходна прайсщ, пераступаючы цераз !х ног!.

«Лауцы» пытаюцца у кожнага з дзяцей:

— Куды !дзеш?

— Па лыка!

— Ну щз!!

Пасля таго як дзещ пройдуць «па лыка», яны вяртаюцца бегам пам!ж лауцам!, як!я ся- дзяць ужо на куюшках на адлегласщ 1 м адз!н ад аднаго. Тыя ловяць дзяцей — плямяць !х. Гульцы, як!х заплям!л!, пасля гульн! выкон- ваюць рух!, як!я прапануюць дзещ.

**Варыянт гульн!:** «лауцы» ловяць дзяцей, не зыходзячы з месца.

**«РЭШАТА»**

**Заданы:** фарм!раваць у дзяцей уменн! дзейшчаць адпаведна правшам гульн!, кан- траляваць свае паводзшы; разв!ваць хуткасць i дакладнасць рухау, станоучую рэакцыю на поспех! няудачу.

**Матэрыял:** палка даужынёй 40—50 см, невял!к! жгут-коска.

**Ход гульн!**

Дзещ выб!раюць водзячага ! становяцца у калону па адным. Першы бярэ у рук! пал­ку, а астатшя трымаюць адзш аднаго за пояс. Водзячы невялшм жгутом-коскай !мкнецца дакрануцца да апошняга гульца. Той уцякае ад водзячага да першага у калоне, бярэ у яго палку i становщца перад !м — «хаваецца» за палкай. Кал! тэта удаецца, то водзячы падбя- гае да дзщящ, якое стала апошшм, i !мкнецца дакрануцца да яго жгутом-коскай. Гульня працягваецца, пакуль не надыдзе чарга бегчы гульцу, як! спачатку стаяу спераду з палкай у руках. Тады жгут-коска перадаецца яму, ! гульня працягваецца.

**Варыянт гульш:** кал! гулец не паспее «сха- вацца» за палкай i да яго зноу дакранаюцца жгутом-коскай, ён становщца водзячым.

**«У ПАЛАЧКУ-ВЫРУЧАЛАЧКУ»**

**Заданы:** фарм!раваць у дзяцей уменн! прымаць умовы гульн!, хутка дзейшчаць у яе абставшах; разв!ваць дакладнасць рухау, мэтанаюраванасць.

**Матэрыял:** палачка даужынёй 30—40 см.

**Ход гульн!**

На пляцоуцы (у зале) дзещ вызначаюць мес­ца — «агонь» (невялж! круг) ! выб!раюць «па- лявога». Ён бярэ у рук! палачку ! становщца у «агонь», дзещ — побач. «Палявы» к!дае па­лачку далёка па пляцоуцы (зале), потым хутка бяжыць за ёй «у поле». У тэты час астатшя дзещ хаваюцца хто куды. «Палявы» прыносщь палачку да «агню» ! гаворыць:

Палачка-выручалачка

Дамоу прыйшла,

Н!кога дома не знайшла.

Каго першага знойдзе,

Той за палачкай пойдзе!

Пасля гэтых слоу ён падюдвае палачку i щзе шукаць дзяцей, як!я схавалшя, а тыя !мкнуцца схашць палачку i «адстукац- ца» — стукнуць палачкай па «агш». Кал! «адстукауся» толью адзш з гульцоу, «паля­вы» зноу !дзе «у поле», а астатшя хаваюцца. Кал! «палявы» зауважыць каго-небудзь раней i сам «адстукаецца», тады «у поле» 1дзе зной- дзены !м гулец.

**Варыянт гульн!:** вызначаецца цэль, да якой павшна даляцець палачка «палявога» (7-8 м).

Л1ТАРАТУРА:

1. Вучэбная праграма дашкольнай адукацы!. — М!нск : Нац. ш-т адукацы!, 2019.
2. Гульн!, забавы, !грышчы / уступ, арт., уклад., клас!ф!кацыя ! с!стэматызацыя матэрыялау i ка­мент. А. Ю. Лозк!. — 3-е выд. — Мшск : Бел. на- вука, 2003. — (Беларуская народная творчасць).
3. Игра в жизни дошкольника: пособие для пе­дагогов учреждений дошкольного образования / Е. А. Панько [и др.]; под ред. Я. Л. Коломинского, Е. А. Панько. — 2-е изд. — Мозырь: Белый Ветер, 2016.
4. Ушинский, К. Д. Педагогические сочинения: в 6 т. / К. Д. Ушинский / сост. С. Ф. Егоров. — М.: Педагогика, 1988. — Т. 2.