



КАРТАТЭКА БЕЛАРУСКІХ НАРОДНЫХ ГУЛЬНЯЎ

Гульні-карагоды

1. Бярозка
2. Лянок
3. Пляцень
4. Груша
5. Вузельчык
6. А мы проса сеялі
7. Агароднік
8. Макі-макавачкі
9. Сонца і месяц
10. Курнаціна
11. Маўчанка
12. Адгадай, чый галасок
13. Заінька
14. Іванка

Гульні вялікай рухомасці

1. Шэры кот
2. Купец
3. Гарлачык
4. Замарожаныя
5. Спрытны Верабей
6. Блін гарыць
7. Змяя
8. Дзядуля-ражок
9. Фарбы
10. Каршун
11. Гаспадыня і Кот
12. Хворы Верабей
13. Мяч у доміку
14. Два агні
15. Свінка

16. Казіны рог
17. Гарачае месца
18. Лыка
19. Пераскоч гару
20. Каза
21. Спрытнякі
22. Вартаўнік
23. Свабоднае месца
24. Браднік
25. Вілюшкі
26. Паляўнічы
27. Паляванне на лісаў
28. Калім-бам-ба
29. Метка
30. Рэшата
31. Фігуры
32. Каноплі
33. Мурашачка
34. Гуж
35. У зайца
36. Шчупак
37. Садзі, лянок!
38. У палачку-булавачку
39. Штандар, стой!
40. Падсечка
41. Паляўнічыя і арол
42. Паспей адбіць
43. Мянькі
44. Елка
45. Мяцёлка
46. Кошка і мышка

Гульні сярдняй і малай рухомасці

1. Клубок
2. Палатно
3. Гусі-лебедзі і воўк
4. Жмуркі
5. Рэдзька
6. Вяроўка-змейка
7. Круг-кола
8. Церамок
9. Вядзьмар
10. Пошта
11. У арла
12. У млын
13. Не сыдзі з цуркі
14. Сляпы музыкант
15. Золата
16. Вугольчык
17. Чараўнік
18. Схавай рукі
19. Шавец
20. Лавіць куры
21. Лясь, лясь, уцякай!
22. У масла
23. Што робіш?
24. Нос, нос, нос, лоб
25. У сяло
26. Кашка
27. Кулюкушкі
28. Пацяг
29. Пабелка

ГУЛЬНІ-КАРАГОДЫ

БЯРОЗКА

(сярэдні дашкольны узрост)

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

Апісанне гульні: з ліку тых, хто гуляе, выбіраецца дзяўчынка-бярозка. Дзеці ходзяць па кругу, паклаўшы хустачкі на плячо, і спяваюць.

Бярозка белая,
Макаўка зялёная,
Летам магнаценькая,
Зімой сучкаваценькая,
Дзе яна стаць,
Там і шуміць.

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

Бярозка зялёненькая,
Вясной вясёленькая,
Сярод поля стаіць,
Лісточкамі шуміць,
Грыміць, гудзьць,
Залатым вяночкам звініць.

Дзяўчынка-бярозка імітуе шум лістоў, рух галінак – яна шамаціць сукенкай, махае над галавой хустачкамі. Пад прыгаворку: «А восенню карані у бярозкі засынаюць, лісточкі ападаюць!» – дзяўчынка-бярозка абыходзіць карагод і кожнаму на плячо кладзе яго хустачку.

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

ЛЯНОК

(сярэдні дашкольны узрост)

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

Апісанне 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 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, жалі,
Абразалі, у полі слалі,
У снапочкі збіралі.
Урадзіся лянок
Белы, слаўны кужалёк.

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

ПЛЯЦЕНЬ

(сярэдні дашкольны узрост)

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

Апісанне гульні: дзеці становяцца адзін за адным у рад. На увесь рад расцягваецца вяроўка, якую кожны трымае ў руцэ. Усе ідуць адзін за адным і 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 забытвае 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, і той, хто не устаіць на нагах і 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.

ГРУШКА

(старэйшы дашкольны узрост)

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

Апісанне гульні: дзеці ўтвараюць круг, у сярэдзіне якога знаходзіцца дзячынка ці хлопчык. Гэта і ёсць «грушка». Дзеці ідуць у карагодзе вакол грушкі і спяваюць:

Мы пасадзім грушку

Усе, усе,

Няхай наша грушка

Расце, расце.

Вырасці ты, грушка,

Вось такой вышыні,

Распусціся, грушка,

Вось такой шырыні.

Расці, расці, грушка,

Ды у добры час.

Патанцуй, Марылька,

Паскачы для нас.

А ужо наша грушка

Распусцілася,

А наша Марылька

Зажурылася.

А мы тую грушку

Весяліць будзем.

І з нашай Марылькай

Скакаць будзем.

На словы «І з нашай Марылькай скакаць будзем» дзеці падыходзяць да грушкі і выконваюць разам з ей танцавальныя рухі.

Правілы гульні: дзеці павінны выконваць танцавальныя рухі, узгадняючы іх са словамі песні.

ВУЗЕЛЬЧЫК

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць узгодненасць рухаў. Выхоўваць пачуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору.

Апісанне гульні: два ўдзельнікі гульні трымаюць у руках паясы, утвараючы вароты ў выглядзе вялікага іголкавага вушка. Астатнія ўдзельнікі становяцца ў рад, бяруцца за рукі і, рухаючыся ўздоўж 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, імітуючы нітку, якую зацягваюць у іголку. Апошні ў радзе «зацягвае вузельчык» — паясамі скручвае дзяцей, якія ўтвараюць вароты, і вядзе іх за сабой, прыгаворваючы:

Хивсцік ніцяны
Цягну за сабой.
Праз палаьно ён праходзць,
Канец сабе находзіць...

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

А МЫ ПРОСА СЕЯЛІ

(старэйшы дашкольны узрост)

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

Апісанне гульні: дзеці, узяшыся за рукі, стаяць дзвюма шарэнгамі, тварам адзін да аднаго. У адной шарэнзе хлопчыкі, у другой – дзячынкі.

Хлопчыкі шарэнгай падыходзяць да дзяўчынак і спяваюць:

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

Дзячынкі паўтараюць гэтыя ж рухі і таксама спяваюць:

– А мы проса вытапчам, вытапчам, вытапчам!

– Ды чым жа вам вытаптаць, вытаптаць, вытаптаць? (Ідуць і спяваюць хлопчыкі.)

– А мы коней выпусцім, выпусцім, выпусцім! (Ідуць і спяваюць дзяўчынкі.)

– А мы коней пераймём, пераймём, пераймём! (Ідуць і спяваюць хлопчыкі.)

– Ды чым жа вам пераняць, пераняць, пераняць? (Ідуць і спяваюць дзячынкі.)

– 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.)

– Амы дадзім дзеўчыну, дзеўчыну, дзеўчыну. (Ідуць дзячынкі. Усе вяртаюцца назад. Адна дзяўчынка застаецца.)

– Вось гэта трэба нам, трэба нам, трэба нам! (Хлопчыкі падыходзяць да дзячынкі і становяцца кругам вакол яе.) Дзяўчынка танцуе, а хлопчыкі пляскаюць у далоні.

Правілы гульні: дзеці павінны рухацца роўнай шарэнгай; у той час, калі ідуць і спяваюць хлопчыкі, дзяўчынкі стаяць на месцы, і наадварот.

АГАРОДНІК

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі хадзьбы па кругу, бег, змяняючы тэмп і напрамак. Развіваць увагу.

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

– Хто там?

– Агароднік!

– За чым прыйшоў?

– За рэпай!

Пасля такога адказу ўсе вядуць карагод і спяваюць:

Зверху рэпа зялёная,

У сярэдзіне тоўстая,

К канцу вострая.

Хавае хвост пад сябе.

Хто да яе ні падыдзе,

Усялякі за віхор возьме.

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

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

МАКІ-МАКВАЧКІ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: пазнаёміць дзяцей з рухамі, якія паказваюць працоўную дзейнасць людзей; выходзіць працавітасць.

Апісанне 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 і пытаюцца ў гаспадара:

– Ці паспеў мак?

Гаспадар робіць выгляд, што арэ зямлю, і адказвае:

– Не паспеў. Толькі зямлю пад мак узорваю.

Карагод зноў ідзе з песняй:

Ой на гары мак, мак

На даліне так, так.

Макі-маковачкі, маковачкі,

Залатыя галовачкі!

Праспявалі, спыніліся і пытаюцца:

– Ці паспеў мак?

Гаспадар робіць выгляд, што сее мак, і адказвае:

– Толькі сею!

Абышоў яго карагод з песням і пытаецца зноў:

– Ні ўзышоў мак?

Гаспадар адказвае:

– Толькі што ўзышоў – вось такі! – і паказвае рукой, які вырас мак над зямлёй.

Наступны раз у яго запытваюць:

– Ці зацвіў мак? Гаспадар адказвае:

– Зацвіў, – і, растапырыўшы пальцы, імітуе імі кветку маку.

Потым карагод пытаецца:

– Ці адцвіў мак?

Гаспадар паказвае рукамі, як ападаюць пялёстачкі маку, і адказвае:

– Адцвіў!

Пасля песні – новае пытанне:

– Ці 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 падыходзіць да гаспадара, а той імкнецца выбегчы з круга і ўцячы ад дзяцей. Дзеці яго ловяць.

Правілы гульні: дзіця-гаспадар павінна выбегчы з круга і 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)

СОНЦА І МЕСЯЦ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць каардынацыю і ўзгодненасць рухаў, выходзіць сяброўскія адносіны дзяцей паміж сабой.

Апісанне гульні: з ліку тых, хто гуляе, дзеці выбіраюць двух важакоў, якія будуць варотамі. Выбраныя павінны адысці ўбок і ціхенька, каб іншыя іх не пачулі, згаварыцца, хто будзе сонцам, а хто месяцам. Пасля гэтага сонца і месяц вяртаюцца на ранейшае месца. Да іх прыходу ўсе ўдзельнікі гульні павінны выстраіцца цугам: першы бярэцца рукамі ў бакі, астатнія кладуць рукі на плечы іграку, які стаіць спераду яго.

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

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 і месяц прапускаюць усіх дзяцей, а ў апошняга ціхенька пытаюцца:

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

— Ідзі да мяне,— і апошні ў чарзе стане з боку ад таго, каго ён выбраў. Так дзеці праходзяць з песняй праз вароты многа разоў. З кожным разам чарга робіцца ўсё меншай, а ў сонца і месяца вырастаюць «хвасты» — у аднаго карацейшы, у другога даўжэйшы. Ігракі стаяць каля сонца і месяца або ў рад, або цугам - адзін за адным. Нарэшце ад доўгай чаргі застаецца адзін ігрок. Сонца і месяц спыняюць яго і пытаюцца, да каго ён хоча ісці. Гэты апошні ігрок 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 ісці не хочуць.

А калі ў месяца больш дзяцей, то яны гавораць:

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

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

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

КУРНАЦІНА

(старэйшы дашкольны узрост)

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

Апісанне гульні: усе, хто гуляе, становяцца ў рад адзін за адным. Той, хто стаіць спераду, лічыцца важным. Дзеці дробным крокам рухаюцца ўперад і спяваюць:

Вышай, ніжай, Курнаціца,

Набок шапка-вушаціна.

Важак аддае загад: «Шапку набок!»— і ссоувае сваю шапку набок. Дзеці, глядзячы на важнага, ссоўваюць свае шапкі набок, а дзячынкі хусткі. Хто не выканае загад, ці выканае яго не дакладна, плацяць фант важнаму. Пасля гэтага дзеці рухаюцца далей, а важнага аддае новы загад: «Легчы на бок!» «Падняць рукі угору!». У канцы гульні дзеці выкупліваюць фанты (спяваюць, танцуюць, выконваюць разнастайныя рухі).

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

МАЎЧАНКА

(старэйшы дашкольны узрост)

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 усім загадку.

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

АДГАДАЙ, ЧЫЙ ГАЛАСОК

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: развіваць увагу на слых, памяць.

Апісанне гульні: дзеці ўтвараюць круг. Адзін з ігракоў становіцца пасярэдзі яго і закрывае вочы. Дзеці гавораць:

Сталі у круг, і — раз! два! тры!
Павярнуліся, сябры!

На апошнія словы ўсе паварочваюцца вакол сябе і спяваюць:

А як скажам — скок, скок, скок...

Словы «скок, скок, скок» — спявае ці гаворыць той, каму загадзя прапанаваў выхавальнік.

Адгадай, чый галасок?

Гэтыя словы спяваюць усе дзеці.

Дзіця, што стаіць у цэнтры з закрытымі вачамі, павінна адгадаць, хто праспяваў словы «скок, скок, скок». Той, каго пазналі, ідзе на сярэдзіну круга.

Правілы гульні: дзіця не мае права адкрываць вочы да таго часу, пакуль не закончыцца песня. Словы «скок, скок, скок» гаворыць ці спявае ігрок, на якога пакажа выхавальнік.

ЗАІНЬКА

(малодшы дашкольны узрост)

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

Апісанне гульні: дзеці бяруцца за рукі і ўтвараюць круг. У сярэдзіне — Заінька. Усе спяваюць:

Заінька бялюсенькі,
Заінька шарусенькі!
Праскачы ў дзірачку
Ды не пабі спіначку!

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

Пасля гэтага дзеці спяваюць далей:

Заінька, павярніся,
Шэранькі, павярніся
Тупні ножкай, паскачы
Ды ў далоні запляшчы!

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

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

ІВАНКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць узгодненасць рухаў, выхоўваць пачуццё калектывізму.

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

А дзе той Іванка, (3 разы)
Што ўстае спазаранку.

Ен спрытны, працавіты
Танцуе, пяе і ў вучобе не адстае.

Іванка, выбежы, свой спрыт накажы.

Дзяўчынка Марылька ходзіць па кругу, шукае Іванку. Пасля таго як дзеці закончылі спяваць, яна спыняецца каля хлопчыка і запрашае яго выйсці ў круг. Хлопчык Іванка са словамі «гоп-гоп-гоп» выбягае на сярэдзіну круга прыгаворваючы:

Як тупну нагой, да прытупну другой *(тупае нагамі)*

Кругом пакружуся *(кружыцца)*

Усім людзям пакажуся *(выконвае танцавальныя рухі)*.

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

Танцуй, танцуй, Іванка, хоць да ранку,

Толькі Марыльку з сабой забяры.

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

Затым выбіраецца другая дзяўчынка Марылька і гульня працягваецца.

Правілы гульні: дзеці павінны выконваць танцавальныя рухі, узгадняючы іх са словамі песні.

ГУЛЬНІ ВЯЛІКАЙ РУХОМАСЦІ ШЭРЫ КОТ

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі хадзьбы і бегу ў калоне. Выхоўваць смеласць, спрыт, хуткасць рэакцыі

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць ката па лічышцы:

Раз, два, тры, чатыры
Ката грамаце вучылі:
Не чытаць, не пісаць,
А за мышкамі скакаць.

Мышы становяцца за Котом у калону. Калона рухаецца па пляцоўцы. Паміж Котом і мышамі ідзе размова:

— Ёсць мышы у стозе?

— Ёсць!

— Баяцца ката?

— Не!

— А я, катафей, разганю ўсіх мышэй! Мышы разбягаюцца, кот іх ловіць.

Правілы гульні: дзецц павінны знаходзіцца ў калоне да слоў: «...разганю ўсіх мышэй» і вымаўляць тэкст павінны дакладна, зразумела.

КУПЕЦ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць у бегу па кругу. Выхоўваць пачуццё адказнасці, сяброўскія адносіны дзяцей адзін да аднаго.

Апісанне гульні: усе дзеці дзеляцца на пары і садзяцца так, каб утварыць два кругі. Спераду сядзяць дзеці-дзеткі, а за імі дзеці-мамы. Адно дзіця-мама застаецца без пары.

Гэта маці-купец. Яна ходзіць у сярэдне круга і па чарзе звяртаецца да кожнай маці:

— Маці, прадай дзетку!

— Не, дзетка не прадаецца, ідзі далей!

Так працягваецца да таго часу, пакуль якая-небудзь маці не адкажа:

— А якая ж твая плата?

— На бабу лапату!

Пасля гэтых слоў маці пакідае сваю дзетку і бяжыць вакол дзяцей. Яна стараецца хутчэй дабегчы да пакінутай дзеткі. Калі яе месца раней зойме маці-купец, то яна замяняе купца у крузе.

Правілы гульні: нельга перабягаць цераз круг, стараючыся хутчэй дабегчы да пакінутай дзеткі.

ГАРЛАЧЫК

(старэйшы дашкольны узрост)

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

Апісанне гульні: дзеці сядзяць у крузе на кукішках. Гэта «гарлачыкі». Па кругу ходзіць пакупнік. Спыніўшыся каля каго-небудзь, ён пытаецца:

— Колькі каштуе «гарлачык»? Дзіця адказвае:

За «гарлачык» гэты

Дай нам зусім крышку:

Каб ніколі не хварэць

— Маннай кашы лыжку.

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

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

ЗАМАРОЖАНЫЯ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканаліваць навыкі бегу, змяняючы тэмп і напрамак. Выхоўваць смеласць, сумленнасць. Апісанне гульні: па лічылцы:

Дзед Мароз, Дзед Мароз

Бабу снежную прынёс,

Баба, баба, снегавуха,

Не хапай мяне за вуха!—

Дзеці выбіраюць Дзеда Мароза і разбягаюцца па пляцоўцы. Дзед Мароз бяжыць за імі і імкнецца дакрануцца да аднаго з дзяцей рукой, замарозіць яго. Замарожаны павінен спыніцца і расставіць рукі у бакі. Гульня заканчваецца, калі будуць замарожаны ўсе дзеці. Затым выбіраюць новага Дзеда Мароза і пачынаюць гульнію спачатку.

Правілы гульні: замарожанае дзіця павінна расставіць рукі у бакі і не рухацца.

СПРЫТНЫ ВЕРАБЕЙ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць у бегу з лоуляй і выкрутамі; уменні хутка арыентавацца у навакольным. Развіваць спрыт.

Апісанне гульні: на зямлі рысуюць круг дыяметрам 2 м. Каб яго можна было бачыць здалёк, у сярэдзіну яго ставяць флажок. На адлегласці 10 — 15 м ад круга дзеці строяцца ў шарэнгу. Па лічыльцы:

Скакаў верабей на сцяне;
Зламаў ножку — цяжка мне!
Вераб'іха скача
Ды па ножцы плача.
Верабей, верабей,
Не дзяўбі канапель:
Ні маіх, ні сваіх,
Ні суседзяў маіх!
Адгукніся, верабей,
Вылятай у круг хутчэй!—

дзеці выбіраюць вераб'я і разбягаюцца па пляцоўцы, а той, каму выпала быць вераб'ём, ловіць іх. Каго верабей зловіць, той дапамагае яму лавіць астатніх дзяцей. Тыя, каго ловяць, могуць адпачыць, калі схваюцца ў круг, але за-трымлівацца там доўга нельга. Гульня заканчваецца, калі ўсе дзеці будуць злоўлены.

Правілы гульні: дзеці не павінны, калі выбегуць з круга, зноў тут жа вяртацца назад; заставацца ў крузе можна не больш чым адну мінуту.

БЛІН ГАРЫЦЬ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць хуткасць рэакцыю, смеласць, спрыт. Выхоўваць пачуццё калектывізму, сумленнасць.

Апісанне гульні: з ліку тых, хто гуляе, назначаецца лавец. Выхавальнік чэрціць на зямлі круг, у які становяцца дзеці. Лавец, стаўшы спіной да круга на адлегласці 1,5 м, гаворыць словы: «Блін гарыць!» Усе выбягаюць з круга, але адразу ж імкнуцца забегчы ў яго зноў. Лавец у гэты час спрабуе запляміць дзяцей. Дзіця, якое заплямілі, становіцца вядучым, гульня працягваецца.

Правілы гульні: вядучы павінен пляміць дзяцей, якія знаходзяцца са знадворнага боку круга.

ЗМЯЯ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, узгодненасць рухаў.

Апісанне гульні: дзеці строяцца ў калону па аднаму (адзін за адным) і бяруць рукамі за пояс таго, хто стаіць спераду. Уся калона — змяя; першы ў калоне — галава, апошні — хвост.

Па сігналу выхавальніка галава павінна злавіць хвост, які ад яе уцякае. Галава, што злавіла хвост, пераходзіць у канец калоны, і гульня паўтараецца зноў.

Правілы гульні: дзеці павінны моцна трымацца рукамі адзін за аднаго, стараючыся не разарваць калону; калі хвост ці галава адарваліся у гульні, яны прайгралі і выходзяць з калоны.

ДЗЯДУЛЯ-РАЖОК

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі хуткага бегу, выхоўваць смеласць, сумленнасць.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць важака і называюць яго «дзядуля-ражок». Ён жыве у доме, які абазначаны для яго ў баку ад пляцоўкі. Усе іншыя дзеці дзеляцца на дзве трупы. Трэба, каб у групе была роўная колькасць ігракоў. Адна група размяшчаецца справа ад дома дзядулі-ражка, крокаў за дваццаць, другая — злева, на той жа адлегласці. Гэта іх дамы. Кожная група чым-небудзь адзначае свой дом. Месца паміж гэтымі двума дамамі называецца полем. Дзеці размяшчаюцца ў сваіх дамах, і пачынаецца гульня. Дзядуля-ражок зірне направа, зірне налева і крыкне:

— Хто мяне баіца?

А ўсе дзеці яму ў адказ:

— Ніхто!

Пасля адказу яны перабягаюць са свайго дома ў другі цераз поле. Бягуць і задзірыста падражшваюць важака:

Дзядуля-ражок,
З'еў чужы піражок!

Дзядуля-ражок выскоквае са свайго дома і ловіць дзяцей, што перабягаюць. Трэба старацца выкруціцца ад дзядулі-ражка, не паддацца яму!

Першы, каго дзядуля-ражок схапіць, становіцца яго памочнікам і разам з ім ловіць іншых. Калі яны зловяць яшчэ аднаго, той ловіць астатніх разам з імі. Так

працягваецца да таго часу, пакуль усе не будуць злоўлены.

Правілы гульні: дзеці могуць забягаць у свой дом, каб адпачыць, але заставацца там доўга нельга.

ФАРБЫ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, развіваць памяць, кемлівасць.

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

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

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

Тут да фарбаў падыходзіць Несцерка, тупае некалькі разоў нагой і гаворыць:

— Стук-стук!

Гаспадар прачынаецца і пытаецца:

— Хто тут?

— Несцерка!

— Чаго прыйшоу?

— Па фарбу?

— Па якую?

Несцерка называе які-небудзь колер, напрыклад:

— Па сінюю!

Калі такога колеру сярод фарбаў няма, гаспадар гаворыць:

— Такой фарбы у нас няма!

А ўсе фарбы пляскаюць у ладкі і прыгаворваюць:

Пайдзі за сіненькі лясок,

Знайдзі сіні чаботок.

Панасі, панасі

І нам прынясі!

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

— Стук-стук!

— Хто там?

— Несцерка!

— Чаго прыйшоў?

— Па фарбу!

— Па якую?

— Па белую!

Калі белая фарба ёсць, гаспадар яму гаворыць:

— Есць белая фарба, бяры яе! «Фарба» уцякае, а Несцерка яе ловіць.

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

КАРШУН

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі хуткага перамяшчэння шарэнгай, мяняючы напрамак, выходзяць смеласць, спрыт.

Апісанне гульні: па лічыльцы дзеці выбіраюць каршуна і квактуху. Усе астатнія дзеці — кураняты.

Каршун ідзе на самы канец пляцоўкі — там будзе яго дом і агарод.

Квактуха з куранятам ідзе на другі канец пляцоўкі — там будзе іх дом. Каршун у сваім доме садзіцца і шые мяшочак. Квактуха гаворыць куранятам:

— Дзеткі, паглядзіце, што там каршун робіць?

Кураняты:

— Мяшочак шые.

Квактуха:

— Пойдзем да яго спытаем, на што гэта ён мяшочак шые.

Усе ідуць шарэнгай адзін за адным да дома каршуна.

Квактуха пытаецца:

— Каршун! На што ты мяшочак шыеш?

— Тваіх дзетак лавіць.

Квактуха: -

— За што, чаму так?

Каршун:

— Каб у мой агарод не лазілі.

Квактуха:

— А што яны у цябе ў агародзе зрабілі?

Каршун:

Твае дзеці гарох падзяублі,

Капусту паламалі,

Рэпку павыдзіралі,

Усе мае грады патапталі!

Каршун ускоквае, махае крыламі і кідаецца на куранят.

Квактуха не падпускае каршуна да куранят — выстаўляе

рукі ўперад, адганяе яго, а сама крычыць: «Кыш! Кыш! Кыш!»

Злоўленых куранят каршун адводзіць да сябе у дом. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль каршун не зловіць 6 — 7 куранят.

Тады квактуха з астатнімі куранятамі ідзе да каршуна вызваляць сваіх дзяцей.

Квактуха гаворыць:

— Каршун, адпусці маіх дзіцянятак!

Каршун пытаецца:

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

Квактуха адказвае:

— Больш не будуць!

Каршун гаворыць:

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

Кураня паказвае рукамі, як кашулю шыюць: кроіць нажніцамі, зацягвае нітку у іголку, шые і аддае кашулю каршуну. Такім чынам каршун прыдумвае работу для кожнага кураняці, якіх злавіў, і адпускае іх.

Правілы гульні: каршун ловіць толькі самае апошняе кураня, выходзіць куранят з сярэдзіны шарэнгі не дазваляецца.

ГАСПАДЫНЯ І КОТ

(старэйшы дашкольны узрост)

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

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць па лічылцы маці, дачку і ката. Усе астатнія — збаночкі.

Маці гаворыць:

— Вось там, каля бярозкі, будзе склеп. А вось тут — наш дом. Ідзіце ўсе, збаночкі, у дом!

Збаночкі прыйшлі і спыніліся. Маці гаворыць:

— Дапамажы мне, дачушка, збаночкі ў склеп аднесці. Маці бярэ двух дзяцей за рукі, дачка таксама бярэ двух дзяцей за рукі, і ўсе ідуць ад дома да склепа — гэтыя яны збаночкі нясуць.

Так і ходзяць маці з дачкою, пакуль не перанясуць у склеп усе збаночкі. У склепе збаночкі стаяць або сядзяць на кукішках.

— Ну, дачка,— гаворыць маці,— я на работу пайду, а ты дома сядзі ды наглядвай за катом, каб ён у склеп не залез, збаночкі не перакуліў.

Сказала і адышла убок. Дачцэ сумна адной сядзець, пайшла яна да сябровак. А кату толькі гэты і трэба. Азірнуўся ў адзін бок, у другі і пайшоў да склепа. Пачаў збаночкі перакульваць, кране лапкай і скажа:

— У гэтым — смятанка! У гэтым — малако! У гэтым — тварог! У гэтым — кіслае малако! У гэтым — масла!

Вярнуліся маці і дачка і пачалі лавіць ката. Ды дзе там — не даецца кот у рукі. Тады падымаюцца ўсе збаночкі і пачынаюць лавіць ката. Бегаюць ды прыгаворваюць:

— Не выкруцішся, кот! Пападзешся, кот!

Давайце яго, свавольніка, сеткаю лавіць! — гаворыць маці.

Хутка ўсе за рукі узялкі—атрымалася сетка. Пачалі ката сеткаю лавіць. Ён туды, ён сюды — ды не змог на гэты раз уцячы: трапіў у сетку.

Пачаў прасіцца:

— Адпусціце мяне! Не буду перакульваць збаночкі!

Стаў круг шырэйшы. Усе гавораць кату:

— Патанцуй, паскачы, тады адпусцім!

Кот танцуе. Усе бачаць: змарыўся кот. Разнялі сетку.

— Выходзь, кот. Выходзь ды памятай:

Першы раз даруецца,

Друп — забараняецца!

І разбегліся усе хто куды.

Правілы гульні: дзеці-збаночкі пачынаюць лавіць дзіця-ката толькі тады, калі іх аб гэтым просіць дзіця-маці; дзіця-кот лічыцца злоўленым, калі дзеці сашчэпяць рукі вакол яго.

ХВОРЫ ВЕРАБЕЙ

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: фарміраваць навыкі спрытнага бегу, уменне дзейнічаць па сігналу, выходзіць адмоуныя адносіны да несумленых учынкаў.

Апісанне гульні: дзеці бяруць сабе назвы птушак — верабей, сава, сініца, кулік і г. д. Дзіця, якое імітуе вераб'я, кладзецца і робіць выгляд, што хворае. Каля вераб'я увіхаецца сава. Да савы падыходзіць сініца і пытаецца:

— Ці дома верабей?

— Дома.

— Што ён робіць?

— Хворы ляжыць.

— Што яму баліць?

— Плечыкі.

— Схадзі, сава, у агарод, сарві траўкі-грэчкі, папар яму плечкі.

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

Сінічка адыходзіць, а да савы падыходзяць усе птушкі і пытаюцца:

—Ці дома верабей?

— Дома.

— Што ён робіць?

— Па двары шнарыць, крошкі збірае, дадому не ідзе, каноплі крадзе.

Пачуўшы гэтыя словы, верабей уцякае, а дзеці гоняцца за ім, стараючыся злавіць вераб'я.

Правілы гульні: дзіця-верабей можа схавацца толькі ў доме савы.

МЯЧ У ДОМІКУ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканаліваць навыкі пападання мячом у цэль. Развіваць хуткасць рэакцыі, трапнасць, вакамер.

Апісанне гульні: дзеці строяцца ў рад на адлегласці кроку адзін ад аднаго. Кожнае дзіця чэрціць сабе маленькі кружок і прысядае перад ім. Апошні ў радзе коціць мяч. Як толькі ён закоціцца ў які-небудзь кружок і спыніцца там, усе бягуць, а гаспадар кружка бярэ мяч і кідае яго ва ўцекачоў. У каго трапіць мяч —

таму ачко. Калі мяч трапіў у іграка тры разы, ён выбывае з гульні, а ўсе астатнія гуляюць.

Правілы гульні: дзіця павінна кідаць мяч толькі са свайго кружка; дзеці разбягаюцца тады, калі мяч трапіў у чыйсці кружок. Каціць мяч дзеці павінны лёгкім штуршком.

ДВА АГНІ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць ва ўменні хутка кідаць і лавіць мяч дзвюма рукамі. Развіваць спрыт, арыенціроўку, умець разлічыць сілу кідка і адлегласць.

Апісанне гульні: на пляцоўцы чэрцяцца дзве паралельныя лініі даўжынёй 10—12 м, якія утвараюць калідор шырынёй 4—5 м. Усе, хто гуляе, дзеляцца на дзве роўныя па колькасці групы і становяцца з абодвух бакоў калідора за лініяй, тварам адзін да аднаго (утвараючы дзве шарэнгі). Назначаюцца два водзячыя, агні — па аднаму з кожнай групы. Агні знаходзяцца ў калідоры (паміж шарэнгамі). Дзеці, якія стаяць у шарэнгах, перакідваюць мяч адзін аднаму праз калідор. Агні перамяшчаюцца па ўсяму калідору і стараюцца злавіць яго. Калі зловяць, то ігрок, што кінуў мяч, выбывае з гульні — ён згарэў.

Правілы гульні: дзеці-агні павінны перамяшчацца толькі па калідоры і імкнуцца злавіць кінуты мяч.

СВІНКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць у забіванні мяча ў цэль. Развіваць спрыт, хуткасць рэакцыю, дакладнасць рухаў.

Апісанне гульні: з ліку тых, хто гуляе, выбіраецца водзячы. У цэнтры нарысаванага круга выкопваецца яма-хлеў, побач з якім кладзецца мяч—свінка. Дзеці становяцца за лінію круга і прыгаворваюць:

— Куба — куба — кубака, гонім свінку да хляука! Пасля гэтых слоў водзячы палкай ці нагой адкідвае свінку як мага далей убок. Усе бягуць да свінкі, перакідваюць яе адзін аднаму нагамі і спрабуюць загнаць у хлявок. Водзячы перашкаджае ім і выкідвае свінку з круга. Калі дзецям удаецца закінуць свінку ў хлеў, выбіраецца новы водзячы, і гульня працягваецца.

Правілы гульні: дзеці не павінны кранаць мяч рукамі, водзячы не мае права выходзіць за межы круга.

КАЗІНЫ РОГ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць ва ўменні адбіваць пусты драўляны шар, не прапускаючы яго цераз рысу-мяжу. Развіваць хуткасць рэакцыі, увагу, спрыт.

Апісанне гульні: дзве каманды дзяцей знаходзяцца на пэўнай адлегласці адна ад адной. У кожнага ў руках палка. Адна з каманд кідае і коціць драўляны шар у бок процілеглай каманды, тыя адбіваюць яго назад ці ловяць на сваей мяжы-рысе і вяртаюць першай камандзе.

Калі шар пераляць цераз мяжу-рысу, каманда, што ахоўвае яе, адыходзіць да таго месца, куды закаціўся шар. Тады пра яе гавораць:

— Загналі у казіны рог!

Каманда-пераможца атрымлівае ацэнку, і гульня працягваецца.

Правілы гульні: шар дазваляецца каціць толькі па зямлі.

ГАРАЧАЕ МЕСЦА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць навыкі бегу з лоўляй і выкрутамі, развіваць спрыт, вынослівасць.

Апісанне гульні: на зямлі абазначаюць рысай «гарачае месца». З ліку тых, хто гуляе, выбіраецца водзячы. Ён становіцца на некаторай адлегласці ад гарачага месца і ахоўвае яго ад астатніх ігракоў, калі тыя імкнуцца забегчы ў гарачае месца. Каго ён запляміць, той становіцца яго памочнікам, і яны разам ловяць астатніх. З павелічэннем ліку памочнікаў забягаць у гарачае месца становіцца ўсё цяжэй і цяжэй. Хто трапіць туды, можа адпачыць там нека-торы час, але затым зноў павінен выбегчы і паспрабаваць зноў забегчы ў гарачае месца.

Правілы гульні: ігрок, які трапіў у гарачае месца, адпачывае там, а затым зноў выбягае ў поле; злоўленым лічыцца той, да каго водзячы дакрануўся рукой.

ЛЫКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць ва ўменні пераадольваць перашкоду, пераступаючы ці пераскокваючы цераз яе. Выхоўваць смеласць, спрыт.

Апісанне гульні: двое дзяцей садзяцца на зямлю і ўпіраюцца ступнямі ног. іншыя дзеці павінны прайсці, пераступаючы цераз іх ногі.

В а ўсіх пытаюцца:

— Куды ідзеш?

— Па лыка!

— Ну ідзі!

Пасля таго як усе дзеці пройдуць па лыка, яны павінны, вяртаючыся назад, прабегчы паміж лаўцамі, якія сядзяць на кукішках, тыя ловяць дзяцей, не зыходзячы з месца. Злоўленыя дзеці атрымліваюць штрафное ачко.

Правілы гульні: дзеці-лаўцы павінны паспець запляміць прабягаючых паміж імі дзяцей.

ПЕРАСКОЧ ГАРУ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць ва ўменні з разбегу пераскокваць перашкоду, выходзіць смеласць.

Апісанне гульні: тыя, хто гуляюць, кладуць слупком шапкі. Затым у тым жа парадку, як складзены шапкі, пачынаюць скакаць праз іх, стараючыся не зачапіць іх нагамі. Калі хто-небудзь зачэпіць шапку, яму трэба прапаўзці праз строй. Усе становяцца адзін за

адным, шырока расставіўшы ногі, а вінаваты паўзе ў іх пад нагамі.

Правілы гульні: скакаць трэба так, каб не зачэпіць складзеныя слупком шапкі, калі ігрок тры разы зачэпіць шапку, ён выходзіць з гульні.

КАЗА

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць навыкі бегу з лоўляй і выкрутамі на абмежаванай плошчы. Выхоўваць смеласць, настойлівасць.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць пастуха. Робяць тэта так: шырока расстаўляюць ногі і, нахіліўшыся, пракідваюць паміж імі кароткую палачку назад ад сябе. Чыя палачка ўпадзе бліжэй, той і павінен пасвіць козы. Дзеці прывязваюць да слупка вяроўку даужынёй 1,5—2 м і даюць пастуху канец вяроўкі у рукі. На такой адлегласці ад слупка ён павінен знаходзіцца. Затым удзельнікі гульні складаюць каля слупка свае палачкі, якія называюцца козамі.

Па свістку пастуха дзеці падбягаюць да слупка, імкнучыся схапіць палачку, а пастух стараецца перашкодзіць гэтаму. Калі дзецям удаецца схапіць дзве тры палачкі, усе ігракі шырока расстаўляюць ногі, а пастух на карачках павінен прапаўзі праз расстаўленыя вароты.

Правілы гульні: дзіця-пастух не падпускае дзяцей да слупка, каля якога складзены палачкі, ён можа дакрануцца (запляміць) іграка рукой, пасля чаго той выбывае з гульні.

СПРЫТНЯКІ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць спрыт, хуткасць, каардынацыю рухаў, выходзіць смеласць, пачуццё адказнасці за таварыша.

Апісанне гульні: дзеці становяцца ў круг парамі тварам да цэнтра — адзін спераду, другі — ззаду. Пярэдні ігрок расстаўляе рукі у бакі, задні трымаецца за пярэдняга. Назначаецца водзячы, які знаходзіцца ў цэнтры круга. Ён падбягае то да адной, то да другой пары, стараючыся схапіць задняга іграка, пярэдні ігрок загароджвае яго рукамі і ўвесь час паварочваецца тварам да водзячага. Калі апошняму ўдаецца ўхашацца за задняга іграка, то пярэдні становіцца водзячым, а задні аказваецца спераду і ахоўвае свайго таварыша.

Правілы гульні: водзячы не павінен хапацца за пярэдняга іграка і ўжываць сілу, а неабходна толькі дакрануцца да іграка, які стаіць ззаду.

ВАРТАЎНІК

(старэйшы дашкольны узрост)

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

Апісанне гульні: выбраны па лічыльцы вартаўнік падыходзіць да аднаго з дзяцей, якія стаяць свабодна па ўсёй пляцоўцы. Дзіця адразу ж прысядае на кукішкі, а вартаўнік кладзе яму руку на галаву — ахоўвае яго. Другой рукой ён імкнецца запляміць дзяцей, якія

бегаюць па пляцоўцы і стараюцца дакрануцца да таго, хто сядзіць на кукішках.

Правілы гульні: вартаўнік павінен пляміць дзяцей не адымаючы адной рукі з галавы дзіцяці, што сядзіць. Новым вартаўніком становіцца той, хто запляміць дзіця, якое сядзіць.

СВАБОДНАЕ МЕСЦА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць хуткасць бегу, спрыт, вынослівасць.

Апісанне гульні: дзеці становяцца ў круг шчыльна адзін каля аднаго. Водзячы выклікае двух дзяцей, якія стаяць побач, яны робяць крок назад Становяцца спіной адзін да аднаго. Па сігналу: «Раз — два — тры — бяжы!» дзеці бягуць у розныя бакі па кругу, стараючыся хутчэй стаць на свабоднае месца. Той, хто хутчэй дабег да свайго месца і заняў яго, лічыцца пераможцам. Затым водзячы выклікае двух іншых ігракоў і г. д.

Правілы гульні: бегчы дазваляецца толькі са знешняга боку круга. У час бегу нельга хапаць рукамі дзяцей.

БРАДНІК

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: развіваць уменне хутка арыентавацца ў навакольных абставінах, удасканалваць навыкі лёгкага бегу. Выхоўваць смеласць, вытрымку.

Апісанне гульні: па лічыцы выбіраюць рыбака і завязваюць яму вочы хусцінкай. Усе астатнія дзеці — рыбка. Пляскаючы ў ладкі, дзеці-рыбка перамяшчаюцца (ходзяць, бегаюць вакол рыбака). Рыбак стараецца каго-небудзь злавіць. Калі на шляху рыбака сустракаецца якая-небудзь перашкода (сцяна, лаўка, крэсла і інш.), дзеці гавораць рыбаку: «Глыбока!» Калі рыбак адыдзе ад перашкоды, дзеці гавораць: «Мелка!» Калі рыбак зловіць каго-небудзь, ён павінен адгадаць па голасу, каго злавіў. На пытанне рыбака: «Хто ты?» злоўлены адказвае: «Я — акунь». Калі не адгадаў, дзеці яму крычаць: «Жабу злавіў!» Рыбак адпускае злоўленага і зноў пачынае лавіць.

Правілы гульні: ігракі павінны ўвесь час перамяшчацца па пляцоўцы і абыходзіць рыбака. Калі рыбак па голасу не адгадаў, каго з дзяцей-рыбак ён злавіў, сам становіцца рыбай, а непазнаны ігрок — рыбаком.

ВІЛЮШКІ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць спрыт, вынослівасць, каардынацыю рухаў, выходзіць смеласць.

Апісанне гульні: дзеці строяцца ў шарэнгу, бяруцца за рукі і ўтвараюць ланцуг. Больш дужае дзіцяважак, што стаіць у пачатку рада, пачынае бегчы і цягне за сабой іншых. Пры гэтым яно нечакана бяжыць то у адзін, то ў другі бок. Такія ж хуткія і крутыя павароты

павінны рабіць і іншыя. Многім, асабліва тым, хто знаходзіцца далей ад важака, рабіць гэта цяжка, яны падаюць і выходзяць з ланцуга, а гульня працягваецца далей. Пераможцамі лічацца тыя дзеці, якія на працягу трох мінут утрымлівалі раўнавагу.

Правілы гульні: ігрок, па віне якога разарваўся ланцуг, выбывае з гульні.

ПАЛЯЎНІЧЫ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць навыкі хуткага бегу, развіваць увагу, назіральнасць, смеласць, сумленнасць.

Апісанне гульні: па лічыльцы дзеці выбіраюць паляўнічага і двух-трох сабак. Усе астатнія — зайцы. Зайцы хаваюцца за кустамі, у ямах і іншых месцах. Выходзіць паляўнічы і крычыць: «Бах! Бах!» Сабакі бягуць ва ўсе бакі, знаходзяць зайцаў і выганяюць іх на адкрытае месца. Кожнага з дзяцей-зайцаў паляўнічы павінен сустрэць словамі: «Бах! Бах!» інакш яны схавуюцца і іх трэба будзе шукаць зноў. Зайцы, знойдзеныя паляўнічым, павінны выйсці з гульні. Пераможцамі лічацца тыя зайцы, якіх паляўнічы на працягу 5 мінут не знайшоў.

Правілы гульні: дзеці-сабакі павінны шукаць дзяцей-зайцаў толькі пасля сігналу паляўнічага: «Бах! Бах!»

ПАЛЯВАННЕ НА ЛІСАЎ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць у хадзьбе і бегу па кругу, ва ўменні хутка арыентавацца у навакольным. Выхоўваць пачуццё калектывізму, узаемадапамогі.

Апісанне гульні: Па дамоўленасці дзеці выбіраюць паляўнічага і пяць лісаў. Астатнія дзеці, узяўшыся за рукі, утвараюць чатыры маленькія кругі. Гэтыя кругі раўнамерна размяшчаюцца па пляцоўцы. Кожны круг—гэта лісіная нара, дзе жыве адзін ліс. Сярод кругоў бегае ліс, у якога няма нары. За ім палюе паляўнічы. Як толькі ліс залазіць у якую-небудзь нару, то ліс, што у ей знаходзіцца, павінен адразу ж пакінуць яе і ўцякаць ад паляўшчага ў другую нару. Злоўлены ліс становіцца паляўнічым.

Правілы гульні: у кожнай нары павінен жыць толькі адзін ліс. Паляўнічы не мае права лавіць ліса, які схавалася ад яго ў крузе.

КАЛІМ-БАМ-БА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць навыкі хуткага бегу, развіваць сілу, спрыт, дакладнасць рухаў, уменне арыентавацца ў навакольным.

Апісанне гульні: дзеці становяцца адзін супраць другога, утвараючы дзве шарэнгі. Дзеці кожнай шарэнгі бяруцца за рукі, і паміж імі ідзе гаворка:

— Калім-бам-ба .

— На што слуга?

— Прышыць рукавы.

— На чые бакі?

— Пятае, дзесятае (імя) сюды.

Названае дзіця бяжыць да дзяцей другой шарэнгі і спрабуе разарваць яе. Калі дзіця зможа разарваць счэпленыя рукі, то вядзе ў сваю шарэнгу аднаго з ігракоу каманды праціўніка. Калі не разарве, застаецца ў шарэнзе праціўніка.

Пераможцай лічыцца тая каманда, у якой у канцы гульні будзе найбольшая колькасць дзяцей.

Правілы гульні: названае дзіця павінна разарваць счэпленыя рукі дзяцей другой шарэнгі, якія не маюць права пры набліжэнні іграка раздымаць іх.

МЕТКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі хуткага бегу, уменне хутка рэагаваць на сігнал, выходзіць смеласць.

Апісанне гульні: дзеці дзеляцца на дзве групы і становяцца на адлегласці 25 м адна ад адной. Пасярэдзіне паміж групамі ставіцца слупок, які называецца меткай. Затым адна група выклікае каго-небудзь з дзяцей другой групы. Выкліканае дзіця імкнецца забегчы за метку, а яго ловаць усе дзеці процілеглай групы. Калі яно паспявае забегчы за метку, то застаецца ў сваёй групе, калі не, то пераходзіць у процілеглую групу. Так гуляюць да таго часу, пакуль не ловаць усіх ігракоў з процілеглай групы, за выключэннем аднаго. Гэтаму апошняму завязваюць вочы, і ён ідзе да процілеглай групы з распасцёртымі рукамі колькі дзяцей захопіць рукамі, столькі і павядзе на свой бок. Цяпер усе захопленыя ловаць дзяцей процілеглай групы.

Правілы гульні: выкліканае дзіця павінна паспець дабегчы да слупка і стаць за ім.

РЭШАТА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць хуткасць і дакладнасць рухау. Выхоўваць смеласць, сумленнасць.

Апісанне гульні: дзеці становяцца ў адзін рад. Дзіця, якое стаіць спераду, бярэ ў рукі палку, а ўсе астатнія трымаюць адзін аднаго рукамі за пояс. Адзін з дзяцей — водзячы не становіцца ў рад, ён бярэ хустачку, скручвае ў трубачку і на адным яе канцы завязвае невялікі вузельчык. Зрабіўшы, такім чынам, лёгенькі скрутачак, ён павінен стукнуць ім па плячах апошняга іграка. Але той не чакае гэтага. Ён зрываецца з месца, бяжыць да першага у радзе, бярэ ў яго палку і становіцца перад ім, г. зн. хаваецца за палкай. Калі гэта іграку зрабіць удаецца, водзячы падбягае да дзіцяці, якое стала апошнім, і імкнецца ўдарыць яго. Так гуляюць да той пары, пакуль не падойдзе чарга бегчы іграку, які ў пачатку гульні стаяў спераду з палкай у руках. Тады скрутачак перадаецца гэтаму іграку, і гульня працягваецца.

Правілы гульні: калі ігрок не пасее схвацца за палкай, і атрымлівае скрутачак па плячах, ён павінен бегчы яшчэ раз вакол рада дзяцей.

ФІГУРЫ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі бегу, уменне хутка рэагаваць на сігнал. Развіваць вынослівасць.

Апісанне гульні. усе дзеці стаяць у крузе і круцяцца. Убаку стаяць воук і маці.

Пасля слоў маці: «На месцы, фігура, замры!»— ігракі заміраюць у любой позе. Тады воук выбірае фігуру, якая яму падабаецца, вядзе яе да маці і пытаецца, колькі яна каштуе. Маці гаворыць: «Два рублі». Воук два разы б'е далоняй па далоні маці, фігура у гэты час уцякае. Воўк яе ловіць. Калі зловіць, то гэта дзіця становіцца ваўком.

Правілы гульні: дзіця-воўк ловіць дзіця-фігуру толькі тады, калі маці «выплаціць» за яго грошы.

КАНОПЛІ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: выпрацоўваць навыкі хуткага бегу, уменне адгадаць тактычныя прыёмы праціўніка, фарміраваць вытрымку.

Апісанне гульні: ігракі па дамоўленасці выбіраюць гаспадара, становяцца ў шарэнгу і бяруцца за рукі. Гаспадар ідзе ўздоўж шарэнгі, спыняецца каля аднаго з ігракоў і пачынае з імі дыялог:

— Прыходзь да мяне каноплі палоць.

— Не хачу!

— А кашу есці?

— Хоць зараз!

— Ах ты, гультай!—і ў гэты жа час бяжыць у любы канец шарэнгі. Адначасова і ігрок бяжыць у тым жа напрамку, але за спінамі ігракоу. Хто першы — гаспадар

ці гультай — возьме за руку апошняга ў шарэнзе, той становіцца з ім побач, а ігрок, які застаўся, займае месца гаспадара.

Правілы гульні: пасля слоў «Ах ты, гультай!» гаспадар можа зрабіць некалькі падманлівых рухаў; пакуль гаспадар не пабяжыць, гультай не мае права кранацца з месца.

МУРАШАЧКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі бегу са зменай напрамку. Развіваць вынослівасць, смеласць.

На пляцоўцы дзеці рысуюць на зямлі круг, які называецца маткаю. Каб круг бачыць здалёк, у яго кладуць шапку або які-небудзь прадмет. Далей у іншым месцы дзеці становяцца або садзяцца так, каб утварыць круг. Па лічылцы:

Мурашачка, букашачка,

Няверная кукушачка.

Заяц, месяц, дзе быу?

— У лесе.

— А што рабіў?

— Сена касіў.

— Чым жа накрыў?

— Скаварадою.

— Хто ўкраў?

— Турнас —

дзеці выбіраюць Турнаса і разбягаюцца. Той, хто стаў Турнасам, ловіць іх. Каго ён зловіць, той памагае яму лавіць астатніх. Нейкі час можна адпачыць, калі

схавацца у круг, але доўга затрымлівацца там нельга. Як толькі ўсе дзеці будуць злоўлены Турнасам і яго памочнікамі, гульнію паўтараюць спачатку.

Правілы гульні: уцякаючы ад лаўца, дзеці могуць схавацца ў круг і адпачыць там; злоўлены ігрок дапамагае лаўцу лавіць астатніх.

ГУЖ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць навыкі бегу, мяняючы напрамак і тэмп. Развіваць вынослівасць, спрыт.

Апісанне гульні: дзеці збіраюцца на пляцоўцы. Двое з іх становяцца ў круг, астатнія за ім. Адзін з ігракоў, што стаіць у крузе, штурхае другога ад сябе са словам «гуж». Гэты ігрок выбягае з круга і пачынае лавіць іншых. Усе дзеці уцякаюць. Калі «гуж» каго-небудзь зловіць, той ідзе ў круг, замяняе лаўца. У іншым выпадку ён застаецца на сваім месцы і бегае за дзецьмі, пакуль не зловіць і не паставіць каго-небудзь на свае месца.

Правілы гульні: па сігналу «гуж» дзеці ўцякаюць, а ігрок-гуж ловіць іх. Калі на працягу трох мінут ігрок-гуж не зловіць нікога з дзяцей, на дапамогу яму прыходзіць ігрок, які заставаўся ў крузе.

У ЗАЙЦА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць уменне хутка арыентавацца ў навакольным, развіваць смеласць.

Апісанне гульні: дзеці збіраюцца ў цесны кружочак. Адзін з хлопчыкаў, больш спрытны, становіцца пасярэдзіне і, паказваючы на кожнага таварыша, чытае па слову:

Мурашка, букашка,

Сонца, месяц...

— Дзе ты быў?

— У балоце.

— Што рабіў?

— Траву жаў.

— Дзе падзеў?

— Пад калодай.

— Хто ўкраў?

— Заяц.

— Хто злавіў?

— Хорт.

Пры апошнім слове ўсе «зайцы» разбягаюцца. «Зайцам» вызначаецца месца, за межы якога яны не бегаюць. Галоўная задача хорта — злавіць усіх «зайцаў», якія ўцякаюць ад хорта ва ўмоўленае месца.

Правілы гульні : хорт не павінен лавіць «зайцаў» на адлегласці трох крокаў ад умоўленага месца. Зайцы - таксама не павінны бегаць паблізу ад яго.

ШЧУПАК

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць навыкі руху калонай, мяняючы тэмп і напрамак. Развіваць спрыт, увагу, пачуццё прасторы.

Апісанне гульні: дзеці лічацца і выбіраюць шчупака і матку. Шчупак адыходзіць убок, а ўсе

становяцца за маткай і моцна трымаюцца за яе і адзін за аднаго. Шчупак кідаецца то ў адзін, то ў другі бок і імкнецца схопіць са-мага апошняга ў калоне. Тыя доўгім хвостом стараюцца ўвільнуць ад шчупака. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль не будуць схоплены ўсе, хто стаяў за маткаю.

Правілы гульні: ігрок лічыцца злоўленым, калі шчупак дакранецца да яго рукой; пры паўтарэнні гульні на ролю шчупака і маці назначаюць дзяцей з сярэдзіны калоны.

САДЗІ ЛЯНОК!

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць каардынацыю рухаў, хуткасць, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах.

Апісанне гульні: перад пачаткам гульні дзеці выбіраюць вядучага. Затым на зямлі рысуюць кружкі — «гнёзды, якіх павінна быць на 2 — 3 менш чым ігракоў. Усе становяцца ў агульны круг і бяруцца за рукі. Вядучы ходзіць па кругу і робіць розныя рухі: прысядае, падскоквае і г. д. Дзеці, не разнімаючы рук, павінны паўтараць яго дзеянні. Нечакана вядучы камандуе «Садзі лянок!» Кожны імкнецца заняць «гняздо». Той, хто яго не зойме, лічыцца пасаджаным, і яго садзіць у гняздо, дзе ён знаходзіцца да канца гульні. Затым гульня паўтараецца.

Правілы гульні: вядучы павінен падаваць каманду «Садзі лянок!» у той момант, калі дзеці зацікаўлены выконваннем разнастайных рухаў.

У ПАЛАЧКУ-БУЛАВАЧКУ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: выпрацоўваць навыкі хуткага бегу, дакладнасць і каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі.

Апісанне гульні: дзеці мераюцца на палачцы: адзін абхоплівае яе рукою знізу, наступны шчыльна над ім і г. д. Калі ўсе возьмуцца за палачку, а верхні канец яе яшчэ свабодны, першы хлопчык прымае руку знізу і абхоплівае яшчэ вышэй. Тое ж робяць і іншыя, пакуль не застанецца свабоднага месца. Той, чья рука будзе наверху, павінен «ісці ў поле». Гэта — палявы. Адзін з ігракоў кідае далека па пляцоўцы палачку, па якую ён павінен бегчы і прынесці «да агню» — звычайна да таго месца, адкуль палку кідалі. Пакуль палявы бегае за палачкай, астатнія павінны схавацца хто куды. Палявы прыносіць палачку «да агню», гаворыць:

Палачка-булавачка дамоў прыйшла,
Дома нікога не знайшла.
Каго першага знойдзе,
Той за палачкай пойдзе!

Пасля гэтых слоў ён падкідвае палачку і ідзе шукаць дзяцей, якія схаваліся, а тыя імкнуцца ўлучыць момант, схопіць палачку і «адстукацца». Калі ім гэта ўдаецца, палявы зноў ідзе «у поле», а астатнія хаваюцца. Каліж палявы заўважыць каго-небудзь раней і сам адстукаецца, тады «у поле» ідзе знойдзены ім хлопчык ці дзячынка.

Правілы гульні: палявы не павінен увесь час знаходзіцца каля палачкі, калі з ліку ігракоў, якія

схаваліся, адстукаўся хто-небудзь адзін, палявы зноў ідзе «у поле».

ШТАНДАР, СТОЙ!

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі лоўлі мяча, уменне пападаць ім ва ўцекачоў, выпрацоўваць дакладнасць рухаў.

Апісанне гульні: адзін бярэ мяч — ён штандар. Усе астатнія стаяць вакол. ігрок з мячом падкідвае мяч з воклічам: «Валя, табе!» Валя ловіць мяч з воклічам: «Штандар, стой!» Усе спыняюцца. Валя кідае мяч, імкнучыся трапіць ім у каго-небудзь. Калі трапіць, той ловіць мяч з воклічам: «Штандар, стой!» Калі ігрок не трапіць мячом ні у кога, яму залічваюць штрафное ачко.

Гульня ідзе да пяць ачкоў.

Правілы гульні: названы ігрок павінен злавіць мяч і трапіць ім у аднаго з дзяцей, якія ўцякаюць.

ПАДСЕЧКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі пападання мячом у рухомую цэль, развіваць вакамер, пачуццё прасторы.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць вядучага — рыбака, ямі прысядае і кладзе перад сабой мяч. Астатнія становяцца паўкругам каля мяча. Рыбак гаворыць некалькі разоў:

— Ключе, ключе, ключе... і нечакана называе імя аднаго з дзяцей.

Усе ўцякаюць, а той, каго ён назваў, павінен схапіць мяч і кінуць у каго-небудзь з ігракоў. Калі трапіць (падсячэ), падсечаны выбывае з гульні, а калі не трапіць—выбывае з гульні сам.

Апошні ігрок падкідвае мяч уверх і ўцякае. Рыбак павінен злавіць мяч і трапіць ім ва ўцекача.

Правілы гульні: названае дзіця павінна кідаць мяч ва ўцекачоў і не адыходзіць ад рыбака.

ПАЛЯЎНІЧЫЯ І АРОЛ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць трапнасць і дакладнасць удару, вакамер, хуткасць рэакцыі.

Апісанне гульні: усе дзеці—паляўнічыя. З дапамогай жараб'ёўкі выбіраюць вядучага — арла, яны адвольна перамяшчаюцца на пляцоўцы, перакідваючы адзін аднаму мяч, і імкнучыся выбраць зручны момант, каб легка ударыць мячом у спіну ці па нагах арла. Але падыходзіць да арла бліжэй, чым пяць-шэсць крокаў, не дазваляецца. Калі арал набліжаецца да паляўнічага, у якога мяч, той уцякае або аддае мяч іншаму. Калі арал зловіць мяч на ляту, ён кідае яго за межы пляцоўкі. Вяртае мяч у гульнію паляўнічы, па віне якога мяч быў злоўлены арлом. Паляўнічы, якому ўдаецца падбіць арла, мяняецца з ім ролямі.

Правілы гульні: арал можа адабраць мяч у паляўнічага, дакрануўшыся да яго рукой.

ПАСПЕЙ АДЫЦЬ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць ва ўменні лавіць мяч на ляту і трапляць ім ва ўцекача. Развіваць дакладнасць рухаў, хуткасць рэакцыі.

Апісанне гульні: усе дзеці рысуюць кругі і бяруць лапаткі ракеткі). Адзін з іх застаецца без круга — гэта водзячы. Ён падкідвае мяч, а дзеці адбіваюць яго, імкнучыся пры гэтым не выйсці са свайго круга, таму што водзячы можа заняць яго круг. Хто застаўся без круга, становіцца водзячым, кідае мяч, і гульня працягваецца.

Правілы гульні: мяч павінен адбіваць той ігрок, над кругам якога ён пралятае.

МЯНЬКІ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, развіваць хуткасць рэакцыі, смеласць, спрыт, вынослівасць, каардынацыю рухаў.

Апісанне гульні: на пляцоўцы рысуюць квадрат, які называюць «ракой». У цэнтры квадрата і ўздоўж кожнай бакавой лініі рысуюць кругі — «ямкі» дыяметрам 1—1,5 м і выбіраюць двух рыбакоў, астатнія дзеці — рыбы. Рыбакі, узяўшыся за рукі, ловяць рыб, якія могуць выратавацца ў «ямах». Аднак знаходзіцца ў яме можа толькі адна рыба. Як толькі другая рыба заплывае ў яму, тая, што там знаходзіцца, павінна пакінуць яе. Злоўленыя рыбы дапамагаюць лавіць іншых рыб.

Гульня заканчваецца, калі рыбакі пераловяць усіх рыб. Пяць рыб, якія выратаваліся ў ямах, называюць мянькамі. Яны і з'яўляюцца пераможцамі гульні.

Правілы гульні: рыба лічыцца злоўленай, калі рыбакі замкнуць рукі вакол яе.

ЖАРТАЎНІК

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі пападання мячом у рухомую цэль, ва ўменні дзейнічаць хутка і дакладна. Развіваць дакладнасць рухаў, вакамер.

Апісанне гульні: на зямлі рысуюць круг дыяметрам 10—20 м (у залежнасці ад колькасці ўдзельнікаў). Затым ігракі дзеляцца на дзве каманды: жартаўнікі і палахлівыя.

Палахлівыя ў адвольным парадку перамяшчаюцца ўнутры круга, жартаўнікі (у аднаго з іх схаваны невялікі мяч) ходзяць вакол іх і час ад часу замахваюцца быццам для кідка. Ігрок з мячом у зручны момант кідае мяч у аднаго з палахлівых. Той, у каго трапіць мяч, выбывае, і гульня пачынаецца спачатку. Пасля трох промахаў каманды мяняюцца ролямі. Калі тры разы прамахецца і другая каманда, падлічваюцца ігракі, якіх выбілі. Перамагае каманда, якая выбіла больш ігракоў праціўніка.

Правілы гульні: ігрок з мячом павінен у зручны момант трапіць ім у іграка, які знаходзіцца ў крузе.

ЕЛКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі хуткага бегу з выкрутамі і кіданнем па цэлі, якая рухаецца. Выхоўваць спрыт, уменне арыентавацца на пляцоўцы, выкарыстоўваць розныя тактычныя прыёмы.

Апісанне гульні: жараб'ёукай дзеці выбіраюць «палевіка» і «елавіка». Астатнія ігракі — біткі. На зямлі праводзяць дзве паралельныя лініі на адлегласці 15 — 20 м. Адна лінія абазначае мяжу горада, другая — вёскі. Паміж лініямі — поле. Елавжлік стоячы на лініі горада, кідае ўгару мяч, а біток адбівае яго бітай у поле, кідае біту, бяжыць у вёску і вяртаецца назад. Палявік павінен злавіць, або схапіць мяч з зямлі і трапіць ім у бітка ў той час, калі ён бяжыць, г. зн. засекчы. Калі гэта яму ўдаецца зрабіць, ён займае месца елавіка, елавік—месца бітка, пасля ўдару якога мяч быў злоўлены або засечаны ў полі. Біток, які выбег з горада і не паспеў вярнуцца назад, застаецца ў вёсцы і вяртаецца пасля ўдару наступнага бітка. Калі ўсе біткі прамахнуліся, не здолелі адбіць мяч і засталіся ў горадзе, елавік кідае на елку, г. зн. высока угору, а палявік імкнецца злавіць мяч або падняць яго і засекчы каго-небудзь з бягучых у горад або ў вёску.

Правілы гульні: палявік павінен злавіць або схапіць мяч з зямлі і трапіць у бітка, які бяжыць у вёску або у горад.

МЯЦЁЛКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць хуткасць рэакцыю, спрыт, вакамер, дакладнасць рухаў, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах.

Апісанне гульні: гульнію праводзяць на катку або добра ўтапанай снегавой пляцоўцы. Для гульні кожны ўдзельнік павінен мець мяцёлку (пучок галінак) і 3-5 ледзякоў (асколкаў лёду або змёрзлых снежак) дыяметрам 5-7 см.

На лёдзе (снезе) рысуюць круг дыяметрам 7-14 м. У цэнтры яго ставяць адзнаку - «мету». На лініі круга, на аднолькавай адлегласці адна ад адной, кожны ігрок капае лунку шырынёй 15 — 30 см і глыбінёй 5 — 7 см. Пасля гэ-тага адзін з ігракоў кладзе лядзяк на «мету», а астатнія — за лініяй круга, і ўсе становяцца каля сваіх лунак. Ігрок, лядзяк якога ляжыць на меце, рэкламуе: «Усім разам на гэтым месцы паўвека месці, аднаму замесці»— і ўдарае мяцёлкай па лёдзе. Ігракі бягуць да меты і сваімі мяцёлкамі імкнуцца замесці лядзяк у сваю лунку. Калі лядзяк замецены, на мету кладзецца другі лядзяк, ігракі вяртаюцца да сваіх лунак, і каманду падае наступны ігрок, які стаіць злева ад папярэдняга. Гульня працягваецца, пакуль не будуць замецены ўсе ледзякі. Пераможцам аб'яўляецца той, хто замяце ў сваю лунку найбольшую колькасць ледзякоў.

Правілы гульні: у час гульні забараняецца хапаць адзін аднаго рукамі, падстаўляць падножкі.

КОШКА І МЫШКА

(малодшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць хуткасць рэакцыі, увагу, выхоўваць смеласць і пачуццё калектывізму.

Апісанне гульні: па лічыльцы дзеці выбіраюць кошку і мышку. Усе астатнія дзеці, узяўшыся за рукі,

становяцца ў круг. Круг размыкаюць у двух месцах, утвараючы вароты. Мышка знаходзіцца ў крузе, кошка за кругам. Па сігналу кошка імкнецца злавіць мышку. Кошка можа трапіць у круг толькі праз вароты. Мышка бегает, дзе хоча, пралазіць пад рукамі дзяцей. Калі кошка зловіць мышку, яны мяняюцца ролямі.

Правілы гульні: кошка і мышка павінны часта мяняцца ролямі.

ГУЛЬНІ СЯРЭДНЯЙ І МАЛОЙ РУХОМАСЦІ КЛУБОК

(малодшы дашкольны узрост)

Задача: вучыць рухацца адзін за адным па спіралі. Выхоўваць дысцыплінаванасць, арганізаваныя дзеянні дзяцей у калектыве.

Апісанне гульні: дзеці стаяць у крузе і гавораць нараспеў: «Холадна стала, трэба ніткі матаць». Назначанае дзіця падыходзіць па чарзе да кожнага, кланяецца і запрашае ісці за сабой. Так працягваецца да таго часу, пакуль усе не стануць адзін за адным, узяўшыся за рукі. Першы ў радзе пачынае рухацца па спіралі і вядзе за сабой астатніх. Так утвараецца вялікі клубок. Пасля гэтага першы ў радзе гаворыць:

— Холадна стала. Вось і гатовы наш клубок. Трэба цёплы шаль вязаць.

У гэты час клубок паступова размотваецца у доўгі ланцужок, і тады дзеці гавораць:

— Які доўгі і цёплы шаль атрымаўся.

Правілы гульні: дзеці павінны моцна трымацца за рукі пры ўтварэнні клубка і пры «размотванні» яго ў доўгі ланцужок.

ПАЛАТНО

(малодшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць ва ўменні хадзіць па спіралі, узгадняючы свае рухі з рухамі дзяцей, якія ідуць побач; развіваць каардынацыю рухаў.

Апісанне гульні: дзеці, узяўшыся за рукі, утвараюць шарэнгу — гэта палатно. Першы ў шарэнзе называецца «маткай». Недалёка ад дзяцей стаіць кравец. Матка стаіць нерухома і паказвае дзецям, каб завіваліся вакол яе. Калі ўсе заўюцца, кравец забірае апошняга з ланцуга. Пасля гэтага ўсе развіваюцца, а матка пачынае лічыць, называючы кожнага пачаргова: «першае палатно», «другое палатно» і г. д. Не далічыўшыся апошняга палатна, яна пытаецца: «Дзе ж яшчэ адно палатно?» Ей адказваюць: «Па ніткі пайшло!»

Такім чынам, гульня працягваецца да таго часу, пакуль кравец не забярэ і не схавает па аднаму ўсіх дзяцей, акрамя маткі. Пасля гэтага матка ідзе шукаць палатно, а калі знойдзе, загадвае краўцу пералавіць дзяцей яе палатна. Яны разбягаюцца, а кравец іх ловіць.

Правілы гульні: стоячы ў шарэнзе, пры закручванні і раскручванні вакол маткі, трэба моцна трымаць адзін аднаго за рукі; дзіця-кравец павінна непрыкметна забраць дзіця-палатно і схваць яго.

ГУСІ-ЛЕБЕДЗІ І ВОЎК

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі хуткага бегу, узгодненасць дзеянняў. Выхоўваць пачуццё калектывізму, смеласць, сумленнасць.

Апісанне гульні: па лічылцы дзеці выбіраюць гаспадыню і ваўка. Усе астатнія — гусі-лебедзі.

Гаспадыня з гусямі-лебедзямі ідзе ў адзін бок — там іх дом, воўк ідзе ў другі бок, «за гару» — там яго дом.

Паміж домам гаспадыні і домам ваўка — чыстае поле.

Гаспадыня гаворыць гусям-лебедзям:

Гусі-лебедзі! Пара

У чыста поле са двара!

Пасля слоў гаспадыні гусі-лебедзі махаюць крыламі, крычаць: «Га-га-га!» — і бягуць у чыстае поле.

Іх пачуў воўк і пачаў падкрадвацца да гусей-лебедзей. Ступіць крышку, адыдзе назад, а сам сціскае гусей-лебедзей да свайго дома. Загнаў ён іх усіх у свой дом і гаворыць:

Сядзіце,

Не крычыце,

Крыламі не махайце!

Пайшла гаспадыня гусей шукаць. Ідзе па чыстым полі, прыгаворвае:

Тут воўчы след,

Тут гусіны след.

Тут воўчы след!

Тут гусіны след...

Так па слядах і падышла да воўчага дома.

Прышла і заве ваўка:

— Воўк, воўк! Ідзі сюды!

Воўк выйшаў і пытаецца:

— Што табе трэба?

Гаспадыня гаворыць:

— Ці не ты ўкраў маіх гусей-лебедзей?

Воўк адказвае:

— Ды я тваіх гусей і не бачу! Якія яны ў цябе былі?

Гаспадыня адказвае:

І белыя былі,

І шэрыя былі,

І стракатыя!

Воўк падумаў і прыдумаў хітрасць:

— Вось па гэтай сцяжынцы пойдзеш —

Усіх гусей-лебедзей знойдзеш:

І белых, і шэрых, і стракатых!

Гаспадыня пайшла па сцяжынцы, якую ей воўк паказаў, а гусі лебедзі ў гэты час замахалі крыламі.

Гаспадыня прыслухалася і пытаецца:

— Воўк, што гэта за шум у тваім доме?

Воўк адказвае:

— Гэта ў мяне лыжкі ды міскі з полкі на падлогу падаюць!

Гусі ў гэты час зашыпелі. Гаспадыня пытаецца:
— Воўк, воўк! Хто гэта ў тваім доме так шыпіць?
Воўк адказвае:
— Гэта капуста у маёй печы кіпіць!
Гусі ў гэты час затупалі нагамі. Гаспадыня
пытаяцца:
— Воўк! Хто гэта у тваім доме так тупае?
Воўк адказвае:
— Гэта мае коні капытамі ў стайні б'юць, аўса хочуць.
Тут раптам гусі як закрычаць:
— Га-га-га! Га-га-га!
— А гэта хто?—пытаяцца гаспадыня—Гэта мае
гусі-лебедзі! Аддай мне іх!
Воўк гаворыць:
— Не аддам!
Тады гаспадыня падымае з зямлі каменьчык і
пытаяцца:
— Воўк! Хочаш з'есці авечку?
— Хачу. Дзе авечка?
Гаспадыня кідае каменьчык і гаворыць:
— Вось яна! Даганяй!
Воўк — бягом за авечкай. А гаспадыня падбягае да
воўчага дома і крычыць:
— Гусі-лебедзі, дадому!
Гусі выбягаюць і бягуць да свайго дома. Воўк кідае
авечку і гоніцца за гусямі. Калі ваўку не ўдаецца схапіць
ніводнага з гусей, усе гусі збіраюцца ў гаспадыніным
доме і дражняць яго:
Воўк за гарою,
Шэры за крутою.

Ваўка не баюся,
Кіем баранюся,
Качарэжкай адаб'юся.

А калі воўк схопіць каго-небудзь з гусей-лебедзей, той
і становіцца ваўком, і гульня пачынаецца спачатку.

Правілы гульні: бегчы ад ваўка можна толькі
пасля слоў гаспадыні: «Гусі-лебедзі, дамоў!»
(Адлегласць ад дома ваўка да дома гаспадыні павінна
быць не менш чым 30 м.)

ЖМУРКІ

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутам
ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольным, развіваць
вынослівасць.

Апісанне гульні: па лічылцы дзеці выбіраюць
важака. Гэта будзе кот Апанас. Кату завязваюць
хустачкай вочы і ўсе разам вядуць яго да дзвярэй. Як
падвядуць яго да дзвярэй і паставяць на парог,
загадваюць узяцца за ручку, а потым, усе разам, хорам,
нараспеў распачынаюць такую гаворку з катом:

— Кот, кот! На чым стаіш?
— На дубе!
— За што трымаешся?
— За сук!
— Што на суку?
— Вулл!
— Што у вуллях?
— Пчолы!
— Што у пчол?

- Мёд!
- Каму мёд?
- Мне ды сыну майму!
- А нам што?
- Гліны на лапаце!

Пасля гэтых слоў дзеці спяваюць:

Ну, кот Апанас,
Лаві тры гады нас!
Лаві нас хутчэй,
Не развязвай вачэй!

Пасля гэтых слоў дзеці разбягаюцца ў розныя бакі. А кот Апанас пачынае лавіць дзяцей. Расставіць ён рукі і ходзіць туды і сюды. А ўсе іншыя бегаюць вакол ката, то дакрануцца да яго пальцам, то тузануць за адзенне. Толькі кот хоча схапіць каго-небудзь, а ўжо ўсе адбеглі ці схаваліся ў яго за спіной. Ды яшчэ ўсяляк дражняць ката. Да таго часу бегае кот, пакуль не схапіць каго-небудзь, хто не паспеў выкруціцца. Каго кот схапіў, той і замяняе яго — становіцца катом.

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

РЭДЗЬКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць сілу, спрыт, каардынацыю рухаў, выходзіць пачуццё сяброўства, узаемавыручкі.

Апісанне гульні: з ліку тых, хто гуляе, выбіраюцца Ясь і гаспадар. Усе астатнія ўдзельнікі гульні — рэдзькі. Ясь адыходзіць куды-небудзь далей убок. Гаспадар застаецца з рэдзькамі. Ён гаворыць:

— Садзіцеся, рэдзькі, на зямлю, адна за адной, адна за адной!

Рэдзькі садзяцца так, як загадаў ім гаспадар.

— Цяпер,— гаворыць гаспадар,— няхай кожны абхопіць абедзвюма рукамі таго, хто сядзіць спераду.

Рэдзькі робяць, як загадаў ім гаспадар. Пасля гэтага яны 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,
Ніяк не даеду.
Прыпрагу сароку,
Паеду далека.
Хуценька паеду,
Каб паспець к абеду.

Сказаўшы гэта, Ясь спыняецца і стукае палкай аб падлогу.

Гаспадар пытаецца: — Хто там?

— Ясь.

— Што табе трэба? Ясь адказвае:

Скінуўся я з печы,
Пабіў сабе плечы.
Охаю, уздыхаю,
Рэдзькі жадаю.

Гаспадар кажа:

— Вырві сабе рэдзьку, толькі не рві карэньчыкі

Ясь падыходзіць да градкі — к канцу чаргі дзяцей — ірве рэдзьку, якая сядзіць апошняй.

А рэдзькі сядзяць на градцы, моцна трымаюцца адна за адну ды пасмейваюцца над Ясем:

Ножкі у Яся тоненькія,
Ручкі ў Яся слабенькія!

Нарэшце Ясь паднатужыўся, злаўчыўся і вырваў адну рэдзьку.

Пачаў Ясь з градкі другую рэдзьку цягнуць. Ды сілы ў яго няшмат. А рэдзькі і гаспадар над ім пасмейваюцца.

Тут Ясь заве на дапамогу першую рэдзьку:
— Ідзі, мая рэдзька, на дапамогу!

Падбягае да яго рэдзька, пачынаюць яны разам цягнуць. І кожная рэдзька, якую яны з градкі вырвуць, дапамагае рваць наступную.

І так працягваецца да таго часу, пакуль на градцы нічога не застанеца.

Правілы гульні: дзіця-Ясь мае права цягнуць толькі апошняе ў радзе дзіця-рэдзьку, абхапіўшы яго рукамі за пояс.

ВЯРОЎКА-ЗМЕЙКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт і каардынацыю рухаў.

Апісанне гульні: на зямлі рысуюць вялікі круг, вакол якога садзяцца ўсе дзеці. За кругам ходзіць водзячы. Нечакана ён выдае на сярэдзіну круга вярхоўку-змейку. Усе бягуць, імкнучыся як мага хутчэй стаць на яе. Каму месца не хопіць, выбывае з гульні.

Правілы гульні: нельга штурхаць іншых, імкнучыся стаць на вярхоўку; водзячы, кідаючы змейку ў круг, паступова робіць яе карацейшай да таго часу, пакуль на яе змога стаць толькі адзін удзельнік, які і становіцца водзячым.

КРУГ-КОЛА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць у лоўлі мяча, пападанні ім у вертыкальную цэль, развіваць дакладнасць рухаў.

Апісанне гульні: адзін з удзельнікаў гульні — водзячы. Ён бярэ мяч і, стукаючы ім аб зямлю, гаворыць:

Я гарлачык выпусціў
Аб падлогу яго разбіў.
Раз, два, тры,
Яго, Каця, лаві!

Адразу ж пасля гэтых слоў водзячы моцна стукае мячом аб зямлю, а дзіця, імя якога было названа ў песні, ловіць мяч і адбывае ўбок.

Усе падымаюць рукі, утвараючы над галавой кола-круг, і гавораць:

Роза, бяроза, зялёны луг.
Кінь мячык у круг!

Дзіця з мячом адказвае:

Роза, бяроза, лілея, мак.
Мячык я аддаю так!—

і кідае мяч, імкнучыся трапіць каму-небудзь з дзяцей у счэпленыя над галавой рукі.

Правілы гульні: каму трапіць мяч у круг-кола, той водзіць.

ЦЕРАМОК

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць у пападанні мячом у рухому цэль, ва ўменні дзейнічаць хутка і дакладна.

Апісанне гульні: кожны ўдзельнік гульні, акрамя водзячага, рысуе сабе маленькі кружок — керамок. Водзячы, стоячы ўбаку, падкідвае мяч угару. У гэты час усе дзеці мяняюцца керамакамі — перабягаюць з кружка ў кружок. Водзячы ловіць мяч і кідае ў дзіця, якое не паспела перабегчы і заняць керамок. Калі мяч трапіць у яго, водзячы становіцца ў свабодны керамок, а няспрытнае дзіця ідзе вадзіць.

Правілы гульні: нельга кідаць мяч у іграка, які паспеў заняць керамок; дзіця, якое стукнулі мячом, становіцца новым водзячым.

ВЯДЗЬМАР

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць ва ўменні пападаць мячом у рухому цэль, развіваць дакладнасць рухаў, вакамер.

Апісанне гульні: дзеці рысуюць на зямлі вялікі круг. У сярэдзіне круга робяць невялікую ямку, у якую кладуць мяч. Аднаго з ігракоў выбіраюць ведзьмаром. Астатнія дзеці падыходзяць да ямы з мячом. Вядзьмар назначае, каму з дзяцей выбіваць мяч.

Пасля гэтага ўсе бягуць, а названае дзіця бярэ мяч і кідае яго ва ўцекачоў. Дзіця, у якога трапілі мячом, выходзіць з круга. Вядзьмар бярэ мяч, зноў кладзе яго ў ямку і назначае новага выбівалу.

Правілы гульні: усе дзеці павінны знаходзіцца каля ямы з мячом да таго часу, пакуль вядзьмар не назначыць выбівалу. Вядзьмар мае права назначыць выбівалай тое дзіця, якое стаіць далека ад ямы з мячом.

ПОШТА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі бегу, уменне хутка арыентавацца ў навакольных абставінах. Развіваць памяць, мысленне.

Апісанне гульні: усе, хто гуляе, выбіраюць сабе назву беларускага горада ці сяла і становяцца ў круг, не трымаючыся за рукі. Аднаму з дзяцей завязваюць вочы, ён выходзіць на сярэдзіну круга і называе два гарады. Дзеці, якія маюць гэту назву, павінны памянцца месцамі перабегчы ціха, каб той, хто стаіць у крузе, не чуў, дзе перабягаюць, і не злавіў іх. Калі ён зловіць аднаго з тых, хто перабягае, то становіцца на яго месца. Злоўленаму завязваюць вочы, і ён становіцца ў сярэдзіну круга. Гульня пачынаецца зноў.

Правілы гульні: дзіця, якое стаіць у цэнтры круга, павінна ведаць назвы гарадоў і сёлаў, што выбралі дзеці; мянцца месцамі дзеці павінны перабягаючы цераз круг, а не са знадворнага боку яго.

У АРЛА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі кідання ў цэль, садзейнічаць развіццю вакамера, дакладнасці рухаў, развіваць спрыт, сілу.

Апісанне гульні: на пень ці зямлю ставяць цурку і на адлегласці 5 м ад яе праводзяць рысу, за ей праз кожны метр праводзяць яшчэ пяць рыс. Каля кожнай рысы ставяць цацку — птушку і даюць ей назву: каля першай — верабей, далей — кулік, курыца, варона, каршун, арол.

Удзельнікі гульні з першай рысы пачынаюць кідаць біту (роўную палку даўжынёй у адзін метр) у цурку. З той рысы, адкуль ігрок не саб'е цурку, ён атрымлівае мянушку: верабей, кулік, курыца і г. д. Пераможцам у гэтай гульні з'яўляецца той, хто з самай далёкай рысы саб'е цурку.

Правілы гульні: на наступную рысу дзіця можа пераходзіць толькі тады, калі збіта цурка з папярэдняй лініі.

У МЛЫН

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць сілу, спрыт, вынослівасць. Выхоўваць пачуццё калектывізму.

Апісанне гульні: дзеці ўтвараюць круг. На сярэдзіну яго выходзяць тры пары. Яны становяцца адзін да аднаго спіной і моцна счэпліваюць рукі, сагнутыя у локцях. Дзеці, што стаяць у крузе, павольна рухаюцца ў правы бок і спяваюць:

Млынарня на горцы

Крыламі махае,
Крыламі махае,
Зерне працірае.
Сама не глытае,
Другі хлеб выпякае.

У часпеваў дзеці, што знаходзяцца ў сярэдзіне круга, імітуюць колы млына: адзін нахіляецца, другі ў гэты час абাপіраецца на спіну таварыша і падымае ногі. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль адна з пар не спыніцца.

Правілы гульні: у сярэдзіну круга павінны выйсці дзеці аднолькавай фізічнай падрыхтоўкі.

НЕ СЫДЗІ З ЦУРКІ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць сілу, спрыт, каардынацыю рухаў. Выхоўваць смеласць.

Апісанне гульні: двое становяцца адзін супраць аднаго на пастаўленыя цуркі. Бяруць абедзвюма рукамі за канцы вяроўку. З воклічамі: «Цягні палатно, будзе тоўстае!»— цягнуць адзін аднаго да сябе, стараючыся саштурхнуць з цурак.

Правілы гульні: прайграе той, хто страціць раўнавагу і дакранецца нагой да зямлі.

СЛЯПЫ МУЗЫКАНТ

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: развіваць увагу на слых, памяць, мысленне, фантазію.

Апісанне гульні: усе дзеці становяцца ў круг. Аднаму з іх завязваюць вочы і даюць у рукі палачку. Гэта — сляпы музыкант, Ён дакранаецца палачкай да каго-небудзь з дзяцей. Дзіця, да якога музыкант дакрануўся палачкай, падае голас: пішчыць, гудзе, імкнецца змяніць голас, каб сляпы музыкант не здагадаўся, хто гэта. Калі музыкант адгадае, хто падаў голас, той дае на сярэдзіну круга, і гульня працягваецца з новым музыкантам.

Правілы гульні: калі дзіця-музыкант тры разы не пазнае, хто падаваў голас, ён выбывае з гульні.

ЗОЛАТА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт, вытрымку, назіральнасць.

Апісанне гульні: дзеці садзяцца ў рад. Адно дзіця — водзячы. Ён дзеліць золата, непрыкметна хаваючы яго ў руках каго-небудзь з дзяцей. Потым водзячы адыходзіць на 3 — 4 крокі і крычыць: «Золата, да мяне!» Той, у каго схавана золата, павінен усхапіцца і бегчы да водзячага. Але ўсе ўважліва сочаць адзін за адным і імкнуцца затрымаць іграка з золатам. Калі іграку не ўдаецца выскачыць з рада, гульня пачынаецца спачатку, кожны застаецца на сваім месцы. Калі ж іграку з золатам

удаецца вырвацца, ён становіцца вядучым, а вядучы займае яго месца. Гульня працягваецца.

Правілы гульні: дзеці не павінны падаваць выгляду, што золата ў іх няма.

ВУГОЛЬЧЫК

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць сілу, спрыт, каардынацыю рухаў, вытрымку.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць маці і чорта. Усе садзяцца ў рад, а маці бярэ вугольчык, абыходзіць усіх дзяцей і кожнаму гаворыць: «На табе»—і аддае вугольчык аднаму з дзяцей. Чорт адгадвае, каму маці дала вугольчык. Калі ён адгадае, то дзіця застаецца з маці, але адыходзіць убок і ў гульні не ўдзельнічае. Калі не адгадае, то дзіця, у якога быў вугольчык, ідзе да чорта. Затым маці зноў раздае вугольчык, а чорт адгадвае. Калі застаецца з рада толькі адно дзіця, маці пытаецца ў чорта: «Адгадай, у маткі ці ў дзіцяці?» Калі чорт адгадае, то гэтак дзіця ён забірае.

Пасля гэтага ўсе ігракі бяруць палку ці вяроўку. З аднаго канца якой становіцца маці са сваімі дзецьмі, а з другога — чорт са сваімі дзецьмі. Кожны імкнецца перацягнуць палку на свой бок. Хто перацягне, той і выйграе.

Правілы гульні: дзеці, якім не дастаўся вугольчык, да канца гульні ні адным рухам не павінны паказваць гэтага.

ЧАРАЎНІК

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць ва ўменні імітаваць дзеянні дарослых, развіваць узгодненасць рухаў, памяць.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць чараўніка. Ён садзіцца і чакае дзяцей, якія, адышоўшы ўбок, дамаўляюцца, што будуць рабіць, напрыклад, збіраць ягады, купацца ў рацэ і інш.

Потым яны ідуць да чараўніка і гавораць:

— Добры дзень, чараушк!

Чараўнік адказвае:

— Добры дзень, мілыя дзеткі! Дзе вы былі?

Дзеці адказваюць:

— У лесе!— і пачынаюць паказваць тое, што яны дамовіліся рабіць.

Дзеці паказваюць, а чараўнік павінен адгадаць. Калі адгадае, дзеці ад яго ўцякаюць, а ён ловіць іх. Каго зловіць, той становіцца чараўніком, а ранейшы чараўнік ідзе да дзяцей. Гульня пачынаецца спачатку.

Правілы гульні: рухі ўсіх дзяцей павінны мець аднолькавы характар; чараўнік мае права лавіць дзяцей толькі на адзначаным месцы.

СХАВАЙ РУКІ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць спрыт, хуткасць, рэакцыю, увагу, назіральнасць. Выхоўваць смеласць.

Апісанне гульні: тыя, што гуляюць, бяруць доўгую вяроўку, завязваюць яе канцы і становяцца ў круг, трымаючыся рукамі за вяроўку. Адзін з ігракоў — водзячы становіцца ў круг і стараецца хутка стукнуць

каго-небудзь па руках. Кожны з ігракоў імкнецца заўважыць намер водзячага і спяшаецца адразу ж прыняць свае рукі з вяроўкі.

Правілы гульні: водзячы павінен увесь час рабіць падманныя рухі, каб дзеці не здагадаліся, у якім напрамку ён будзе бегчы па кругу.

ШАВЕЦ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць навыкі хуткага бегу, развіваць увагу, дакладнасць рухаў.

Апісанне гульні: некалькі ігракоў становяцца ў адзін рад. Апошні трымае ў руках ручнік і пытаецца:

— А дзе шаўцы?

— На тым канцы!— кажуць яму.

Ён бяжыць у другі канец, імкнучыся ўдарыць ручніком іграка, што стаіць першым. Той не чакае гэтага, а ўцякае ад яго. Калі ўцекача паспелі ўдарыць, ён становіцца водзячым, і гульня пачынаецца спачатку.

Правілы гульні: калі водзячы не запляміць уцекача, ён атрылівае штрафное ачко, колькасць якіх падлічваецца ў канцы гульні.

ЛАВІЦЬ КУРЫ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць навыкі бегу з лоўляй і выкрутамі. Развіваць спрыт, вынослівасць, настойлівасць.

Апісанне гульні:

Дзеці выбіраюць пеўня, усе астатнія — куры, Ён расстаўляе рукі і гоніць курэй пад печ:

— Кыш пад печ, кыш пад печ...

Потым певень пытае:

— А колькі вас ёсць?

— Колькі у лесе дроў!

Куры разбягаюцца, а певень ловіць іх. Пасля ўсе садзяцца на лаву, певень скручвае пытку з хусткі або ручніка. З 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.

ЛЯСЬ, ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ!

(малодшы дашкольны узрост)

Задача: удасканальваць навыкі бегу, мяняючы тэмп і напрамак. Развіваць спрыт, хуткасць.

Апісанне гульні: дзеці ходзяць па пляцоўцы, збіраюць кветкі, плятуць вянкi. Некалькі дзяцей выконваюць ролю конікаў, яны стаяць у баку на некаторай адлегласці ад дзяцей. На словы:

Лясь, лясь, уцякай!

Цябе коні стопчуць.

А я коней не баюся

Па дарозе пракачуся —

дзеці ўцякаюць, конікі скачуць на палачцы і імкнуцца дагнаць іх.

Пры паўторы гульні дзеці і конікі мяняюцца ролямі.

Правілы гульні: уцякаць патрэбна толькі пасля слова «пакачуся», ігрок, якога дагоніць конік, часова выбывае з гульні.

У МАСЛА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: выпрацоўваць уменне адбіваць палкай драўляны шар, а таксама забіваць яго ва ўмоўленае месца. Развіваць дакладнасць рухаў, вакамер.

Апісанне гульні: дзеці капаюць невялікія ямки па акружнасці круга, а ў цэнтры вялікую ямку, якая называецца маслам. Потым яны мераюцца па палцы, каму быць маткай, а каму — палявым, ісці у поле пасвіць свінню. На адлегласці 20 м ад круга дзеці ставяць драўляны шар (мяч), які называецца свіннёй. Матка з усіх сіл б'е палкаю па шары, каб ён заляцеў як мага далей. Палявы знаходзіць яго і гоніць да масла. Дзеці і матка стаяць, упёршыся сваімі палкамі ў ямку, і вартуюць масла. Як толькі палявы падгоніць свінню блізка да

масла, хто-небудзь з дзяцей або матка дабіваюць яе палкай. Калі ў час гэтага ўдару палявы зойме сваёю палкай ямку, што апусцела, яе гаспадар робіцца палявым, а палявы займае яго месца.

Калі ж палявому, нягледзячы на вартавых, удаецца загнаць свінню ў масла, то ў поле ідзе матка, і гульня пачынаецца спачатку.

Правілы гульні: адбіваць драўляны шар дзеці павінны ў той час, калі ён знаходзіцца каля іх ямкі, або недалёка ад яе; матка мае права адбіць шар тады, калі ён знаходзіцца каля «масла».

ШТО РОБІШ?

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: развіваць памяць, кемлівасць, увагу. Выпрацоўваць каардынацыю рухаў.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць гаспадыню і, стаўшы ў круг, рысуюць вакол сябе кружкі. Гаспадыня абыходзіць ігракоў, задае кожнаму работу, напрыклад пячы хлеб, варыць абед, пілаваць дровы, касіць сена і г. д. Дзеці пастукваюць палачкай па свайму кружку і ўвесь час гавораць, якую работу яны выконваюць. Даўшы кожнаму заданне, гаспадыня становіцца у сярэдзіне круга і гаворыць:

— А цяпер будзем усе забіваць цвікі!

Праз некаторы час яна загадвае ім пілаваць, затым стругаць і г. д. Дзеці абавязаны выконваць усё, што загадвае гаспадыня. Даўшы некалькі заданняў, гаспадыня паказвае прутком на аднаго з ігракоў і нечакана пытаецца: «Што робіш?»

Ігрок павінен адразу ж назваць работу, якую яму даручылі ў пачатку гульні, пасля чаго гаспадыня дае усім новыя заданні. Перамагае той, хто ні разу не памыліўся.

Правілы гульні: на пытанне: «Што робіш?» — ігрок павінен назваць работу, якую яму даручылі ў пачатку гульні. Калі ігрок памыліўся, ён павінен адгадаць загадку, якую яму загадваюць.

НОС, НОС, НОС, ЛОБ

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: развіваць хуткасць рэакцыю, увагу.

Апісанне гульні: ігракі утвараюць круг, пасярэдзіне вядучы. Ён кажа: «Нос, нос, нос, лоб». На тры першых словы вядучы трымаецца за нос, а пры чацвёртым замест лба ён дакранаецца рукой да другой часткі галавы. Ігракі павінны рабіць усё, як гаворыць, а не як робіць вядучы, і не даць сябе зблытаць. Хто памыліўся — выбывае з гульні.

Правілы гульні: дзеці павінны дакранацца рукой да той часткі цела, якую называе вядучы.

У СЯЛО

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: пазнаёміць з назвамі беларускіх вёсак, развіваць памяць.

Апісанне гульні: ігракі выбіраюць гаспадара і пашталёна. Потым пашталён адыходзіць убок, а

гаспадар дае ўсім назвы якіх-небудзь вёсак, населеных пунктаў. Падыходзіць паштальён.

— Бум-бум!

— Хто ідзе?

— Сам паштальён!

— За чым?

— За сялом!

— За якім?

Ігрок называе пэўную назву. Калі сярод дзяцей ёсць ігрок з такой назвай, ён замяняе паштальёна, а паштальён садзіцца на яго месца.

Правілы гульні: ігрок-паштальён павінен называць беларускія сёлы.

КАШКА

(сярэдні дашкольны узрост)

Задача: удасканалваць навыкі бегу па кругу. Развіваць увагу.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць вядучага «кашавара» і становяцца тварам у круг. Кашавар бяжыць за спінамі дзяцей і непрыкметна падкідвае да ног каго-небудзь «лыжку» (хустачку, шышку, каменьчык). Пасля гэтага бяжыць яшчэ круг і падштурхоўвае іграка, якому падкінута лыжка, гаворачы: «Кашку вары!» ігрок становіцца ў сярэдзіну круга, дзе павінен знаходзіцца да канца гульні. Калі ігрок заўважыць падкінутую яму лыжку, ён падымае яе і сам становіцца кашаварам. Па меры таго як дзеці ідуць варыць кашку, круг звужаецца. Гульня заканчваецца, калі ў крузе застаецца не больш як чатыры ігракі.

Правілы гульні: ігракі ў крузе. павінны заўважыць падкінутую лыжку, толькі паваротам галавы. Сыходзіць з месца забараняецца.

КУЛЮКУШКІ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: практыкаваць ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольных умовах. Развіваць кемлівасць, увагу.

Апісанне гульні: удзельнікі мераюцца па палцы і выбіраюць кулюкуванніка. Ён садзіцца ў пэўным месцы і зажмурвае вочы. Астатнія ў гэты час хаваюцца. Праз некалькі мінут кулюкуваннік крычыць:

— Ці год?

Калі хто не паспеў схвацца, адказвае:

— Яшчэ не!

У адваротным выпадку ўсе маўчаць, каб не выдаць, хто дзе схваўся.

Тады кулюкуваннік расплюшчвае вочы і ідзе шукаць. Калі знойдзе каго-небудзь з ігракоў, вядзе на тое месца, дзе кулюкуваў. Той павінен там застацца. Кулюкуваннік шукае астатніх і, калі ўсіх знойдзе, кулюкуваць застаецца той, каго знайшоў першым.

Правілы гульні: ігрок-кулюкуваннік павінен знайсці ўсіх дзяцей, якія схаваліся, і прывесці іх на тое месца, дзе кулюкуваў.

ПАЦЯГ

(старэйшы дашкольны узрост)

Задача: развіваць сілу, каардынацыю рухаў. Выхоўваць пачуццё калектывізму, узаемадапамогі.

Апісанне гульні: дзеці дзеляцца на дзве роўныя па сіле каманды, якія строцца ў шарэнгі па адной лініі, спераду — дужэйшыя, ззаду — слабейшыя. Затым усе ігракі бяруць адзін аднаго рукамі за пояс. Паміж камандамі на зямлю кладзецца невялікі прадмет — мета. Пасля гэтага першыя ігракі каманд, стоячы над метай, гэтак жа бяруць адзін аднаго за пояс, і каманды пачынаюць павольна цягнуць кожная ў свой бок. Выйграе каманда, якая здолее разарваць ланцуг другой каманды або перацягнуць яе цераз мету.

Правілы гульні: дзеці кожнай каманды павінны моцна трымацца адзін за аднаго, каб не разарваўся ланцуг.

ПАБЕЛКА

(старэйшы дашкольны узрост)

Задачы: развіваць сілу, спрытнасць, волю да перамогі.

Апісанне гульні: на заснежанай пляцоўцы дзеці, узяўшыся за рукі, ідуць па кругу, пасярэдзіне якога ляжыць вялікі камяк снегу.

Па сігналу кожны гуляючы, упіраючыся нагамі, імкнецца штурхнуць таго, хто стаіць побач, на снегавы камяк, каб «пабяліць» яго (на адзенні «пабеленага» застаецца след ад снегу). Той ігрок, які дакрануўся да камяка, выбывае з гульні, а дзеці зноў бяруцца за рукі, і гульня працягваецца. Апошнія двое, што засталіся ў

гульні, становяцца паабпал камяка і бяруцца за рукі. Хто з іх «зацягне» праціўніка на камяк, той і выйграе.

Правілы гульні: цягнуць праціўніка можна толькі за рукі. Апускаць рукі забараняецца.

Использованные источники

1. Шишкина, В. А. Подвижные игры для детей дошкольного возраста : пособие для педагогов учреждений дошк. образования / В. А. Шишкина, М. Н. Дедулевич. – Минск : Нац. ин-т образования, 2012. – 88 с.
2. Учебная программа дошкольного образования / Министерство образования Республики Беларусь. — 2-е изд. — Минск : Нац. ин-т образования; Аверсэв, 2014. — 416 с.