**Гульні-карагоды для маленькіх**

**Полька-Янка
(танец-гульня для малых)**
**1.** Усе за ручкі сябра ўзялі,
Хутка парачками сталі.
Раз, два, тры, чатыры, пяць,
Будзем польку танцаваць.
**Прыпеў:** Закружыліся хутчэй,
Ўсім нам стала весялей (2 разы)
**2.** Будзем мы с табой дружыць,
Па далоньках гучна біць
І вось так, і вось так,
Па далоньках гучна біць.
**3.** Як не будзем мы мірыцца
Будзем пальчыкам сварыцца,
І вось так, і вось так,
Будзем пальчыкам сварыцца.
**4.** Нашы ручки, патанцуйце, *(ліхтарыкі)*
Ну, а дзеткі пастаяць.
Хутка разам уцякайце...
**Выхавацель:** Я вас буду даганяць!
**Гульня "Арэлі"**

*(Дзеці стаяць у крузе, трымаюцца за рукі і махаюць руками наперад-назад)*

Гой-да, гой-да, на арэлі селі,
Гойда, гой-да, песеньку запелі.
Вось так, вось так - хутка разгайдаліся, *(Тупаюць ножкамі і паскараюцца з кожным разам)*
Вось так, вось так - весела смяяліся! (*Падаюць і рагочуць!)*

**Народныя беларускія гульні**

**Гусі**

Дзіцячая гульня, якая развівае спрыт і лоўкасць.

«Гусіная матка» ў «полі» або на лаўцы кліча «гусей» (за 20—25 м): «Гусі, да дому!». Гусі хорам пытаюцца: «А што дома?» – «Піці і есці, але ж ваўкі дзесьці!» – «А што ім рабіць?». Адказваюць «ваўкі»: «Гусей давіць!», а матка – «Шэры, белы, валахаты, уцякайце  ўсе да хаты !». «Ваўкі» ловяць «гусей», якія не дабеглі да «маткі» Гульня праводзіцца некалькі разоў, пакуль не будуць злоўлены ўсе.

**Каршун**

Існуе нямала варыянтаў гэтай папулярнай ва ўсіх рэгіёнах Беларусі гульні, хаця аснова ў іх адна. Гульцы стаяць адзін за адным, трымаючыся за пояс папярэдняга. Мэта аднаго, які стаіць насупраць перад гэтым шэрагам, схапіць апошняга.

У некаторых варыянтах гульні («Каршун», «Каршун і качкі») пададзены дыялог каршуна з маткай, якая абараняе качак.

- Каршун, каршун, што ты робіш?

- Ямку капаю.

- Нашто табе ямка?

- Каменьчыкі шукаю.

- Нашто табе каменьчыкі?

- Іголачкі вайстрыць.

- Нашто табе іголачкі?

- Мяшочкі шыць.

- Нашто табе мяшочкі?

- Каменьчыкі збіраць.

- Нашто табе каменьчыкі?

- Тваім дзеткам зубкі выбіваць.

Каршун ловіць качак.

**Золата (Скута, Кругавы i iнш.)**

Iснуе шмат варыянтаў гульнi. Асноўнае ў iх — iмiтацыя: уяўляецца, што вядучы («раздатчык») кладзе ў працягнутыя i складзеныя далонi гульцоў якi-небудзь прадмет (кальцо, цукерку, манету, вугалёк i г.д.). «Адгадчык» павiнен адгадаць, у чыiх руках знаходзiцца прадмет.

**Арэхi (Цот цi лiшка?)**

«Арэхi», або, як яе называлi, «Цот цi лiшка?» (гульня щ калядныя вечары). Адзiн з гульцоў браў жменю арэхаў i пытаўся ў другога, цотная цi няцотная колькасць арэхаў. Калi называўся правiльны лiк, дык той, хто адгадаў яго, атрымлiваў гэтыя арэхi, калi — не, то абавязаны быў вярнуць столькi арэхаў, колькi было ў руцэ.

**У мядзведзя на бару**

«У мядзведзя на бару» — беларуская народная гульня. Сярод удзельнiкаў выбiраецца «мядзведзь». Астатнiя дзецi iмiтуюць збiранне грыбоў i ягад, спяваюць песню: «У мядзведзя на бару грыбы, ягады бяру. Мядзведзь рычыць, на нас глядзiць». «Мядзведзь» бегае за дзецьмi, пакуль усiх не пераловiць. Першы схоплены становiцца «мядзведзем». Гульня працягваецца спачатку.

**Сучасныя гульні**

**Мыш**

Пляцоўка: гульня можа праходзіць на вуліцы ці ў памяшканні, якое забяспечвае вольны рух для ўсіх удзельнікаў.

Увага! На пляцоўцы для гульні не павінны знаходзіцца рэчы, якія могуць быць небяспечнымі для здароўя ўдзельнікаў (крэслы, сталы і інш.).

Падлога мусіць быць чыстай.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

Апісанне гульні:

У пачатку гульні вядучы па чарзе гаворыць кожнаму з удзельнікаў «на вуха» назву якой-небудзь жывёлы. 4-5 гульцам кажа назвы розных жывёлаў (напрыклад, ліса, мядзведзь і г.д.), а астатнім — называе адну жывёлу (напрыклад, мыш). Назву сваёй жывёлы кожны ўдзельнік мусіць захоўваць у сакрэце ад іншых.

Пасля ўсе ўдзельнікі становяцца ў кола, моцна трымаючы адно аднаго пад рукі, і ўважліва слухаюць вядучага, які пачынае пералічваць назвы разнастайных жывёлаў (пажадана прыгадаць і тых жывёлаў, назвы якіх не даваліся ўдзельнікам). Калі гулец пачуе назву сваёй жывёлы, ён павінен хутка адарваць ногі ад падлогі, павіснуўшы на руках таварышаў, якім, у сваю чаргу, неабходна ўтрымаць яго.

У самы апошні момант вядучы называе тую жывёлу, якая была ў большасці ўдзельнікаў.

**Шумавая сцяна**

Апісанне гульні:

Гульцы дзеляцца на тры групы, удзельнікі якіх становяцца ў шэрагі паралельна адно аднаму. Адна каманда выконвае ролю «тых, хто загадвае», другая — «шумавой сцяны», а трэцяя — «тых, хто здагадваецца». Пад час гульні ўсе ўдзельнікі павінны паспрабаваць сябе ва ўсіх трох ролях.

Гульня пачынаецца з таго, што каманда «тых, хто загадвае» прыдумвае якое-небудзь слова (словазлучэнне, сказ). Па сігналу вядучага ім неабходна перадаць загаданае «тым, хто здагадваецца». Пры гэтым яны імкнуцца пераадолець «шумавую сцяну», якая знаходзіцца паміж імі і стараецца крычаць як мага грамчэй. Яны гэта будуць рабіць да таго часу, пакуль «тыя, хто здагадваецца» не зразумеюць тое, што загадала першая каманда.

Гульня заканчваецца, калі ўсе ўдзельнікі пабывалі ва ўсіх трох ролях.

**Інтэлектуальныя  гульні**

**Вужакі**

Матэрыялы і абсталяванне**:** аркушы паперы, ручкі ці алоўкі для кожнага ўдзельніка.

Пляцоўка**:** любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: 20-25 гульцоў.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

Апісанне гульні:

Адзін з удзельнікаў называе назоўнік з пяці літар. Усе астатнія запісваюць гэтае слова і за дзесяць хвілінаў спрабуюць узгадаць як мага больш словаў з такім разлікам, каб першая літара першага слова па аднаму разу сустракалася ва ўсіх наступных словах і размяшчалася вызначыным чынам — «вужакай».

Напрыклад:

* келіх
* школа
* закон
* шынка
* вожык
* палка
* паказ
* акрыл
* куфар

Затым вядучы прапануе ўдзельнікам прачытаць свае варыянты. Аркушы з «вужакамі» можна вывесіць у памяшканні, дзе праходзіла гульня.

**Аукцыён**

Матэрыялы і абсталяванне: аркуш паперы фармату А4 з выявай літары. Пляцоўка: памяшканне з вялікай колькасцю розных прадметаў (мэблі і г.д.).

Колькасць удзельнікаў: ад 5 асобаў і больш.

Працягласць гульні: да 15 хвілінаў.

Апісанне гульні:

Удзельнікі сядаюць, утвараючы кола.

Вядучы выстаўляе на продаж літару. Кошт літары — слова, якое пачынаецца з гэтай літары і абазначае прадмет, што знаходзіцца ў памяшканні, дзе проходзіць гульня. Гульцы па чарзе называюць словы. Напрыклад, прадаецца літара «П». Удзельнікі падымаюць рукі, вядучы па чарзе прапануе ім назваць слова:

*Удзельнк.* «Падлога».

*Вядучы:* «Падлога» — раз, «Падлога» — два…

Другіўдзельнік: «Палічка».

*Вядучы:* «Палічка» — раз, «Палічка» — два… і г.д.

Калі вядучы паспявае далічыць да трох, і ніводзін удзельнік не называе больш словаў, то літара, якую выставілі на аукцыён, уручаецца таму, хто назваў апошняе слова.