**Беларускія народныя гульні**

**** Вожык і  мышы

  Усе дзеці разам з гульцамі-мышамі становяцца ў круг. Вожык—у цэнтры круга. Па сігнале ўсе ідуць направа, вожык — налева. Гульцы прамаўляюць словы: Бяжыць вожык — тупу-тупы, Увесь калючы, гостры зуб! Вожык-вожык, ты куды? Пекла якой бяжыш бяды? Пасля гэтых слоў усе спыняюцца. Па сігнале да вожыку падыходзіць адзін гулец і кажа:

Вожык ножкамі туп-туп!

Вожык глазкамі  луп-луп!

Чуе вожык — усюды ціш,

Чу!.. Скрабецца ў лісце мыш!

Вожык імітуе руху: асцярожна ходзіць, прыслухоўваецца. Мышы ў гэты час бегаюць па-за кругам. Вядучы кажа:

Бяжы, бяжы, вожык,

Не шкадуй ты ножак,

Ты лаві сабе мышэй,

Не лаві нашых дзяцей!

Мышкі бегаюць па крузе, подбегам і за круг. Вожык іх ловіць (пятнает).

Гульцы хутка прысядаюць і апускаюць рукі. Мышка злоўленая: яна ў пастцы. Такім чынам, гульня паўтараецца некалькі разоў.

Правілы гульні. Усе дзейнічаюць дакладна ў адпаведнасці з тэкстам. Вожык пятнает мышэй, злегку крануўшы іх рукой. Запятнанная мышка адразу выходзіць з гульні.

**** Запляціся, пляцень!

Якія граюць дзеляцца на дзве роўныя па сілах каманды — зайцы і тын. Малююць дзве паралельныя лініі — калідор шырыней 10— 15 см. Гульцы-тын, узяўшыся за рукі, становяцца ў цэнтры калідора, а зайцы — на адным з канцоў пляцоўкі. Дзеці-плот чытаюць:

 Заяц, заяц не хадзі,

Ў  гародзе не блудзі!

Пляцень, заплятайся,

Зайцы лезуць, спасайся!

Пры апошнім слове зайцы бягуць да плетню і імкнуцца разарваць яго ці праскочыць пад рукамі гульцоў. Зайцы, якія праскочылі, збіраюцца на іншым канцы калідора, а тым, каго затрымалі, кажуць: «Ідзі назад, у лес, асінку пагрызі!» І яны выбываюць з гульні. Дзеці-плот паварочваюцца тварам да зайцам і чытаюць:

У лес заяц паскакаў,

Нас пляцень уратаваў.

Гульня паўтараецца, пакуль не переловят ўсіх зайцоў. Пасля гэтага мяняюцца ролямі.

Правілы гульні. Перамагае тая група, якая переловит ўсіх зайцоў пры меншай колькасці запеваў.

****   Ліскі  

Якія граюць па дамоўленасці або па лесаванні выбіраюць ліса — вядучага і, построившись ў круг дыяметрам 10-20 м, кладуць каля сябе лісок. Ліс падыходзіць да аднаго з якія граюць і кажа:

 — Дзе быў?

— У лесе.

— Каго злавіў?

— Ліску.

— Аддай ліску маю.

— За так не аддаю.

— А за што — скажы сам.

— Як абгоніш, дык аддам.

Пасля гэтага яны бягуць у супрацьлеглыя бакі па крузе. Гаспадаром ліскі становіцца той, хто зойме свабоднае месца ў крузе, лісам — гулец, які застаўся.

****Жмуркі

Усе ідуць, прыскокваючы і напяваючы якую-небудзь песеньку, і вядуць гульца-ката з завязанымі вачыма. Як прывядуць да дзвярэй, ставяць яго на парог і 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?

— Вуллі!

— Што ў вуллях?

— Мед!

— Каму  ды каму?

— Мне ды сыну майму!

— А нам што?

— Гліны на лапаце!

Тут усе пачынаюць тармасіць ката і спяваюць песеньку:

Кот, кот Апанас,

Ты лаві  тры годы нас!

Ты лаві  тры годы нас,

Не развязваючы глаз!

Як толькі праспяваюць апошнія словы, разбягаюцца ў розныя бакі. А кот Апанас прымаецца лавіць якія граюць. Усе круцяцца вакол ката, дражняць яго: то дакрануцца да яго пальцам, то пацягнуць за вопратку.

Правілы гульні. Лавіць і разбягацца можна толькі пасля слоў: «Не развязваючы вачэй!» Той, да каго дакрануліся, часова выходзіць з гульні.

****Пярсцёнак

Якія граюць стаяць па крузе, трымаюць рукі наперадзе лодачкай.Выбіраецца адзін вядучы. У руках у вядучага ляжыць невялікі бліскучы прадмет (гэта можа быць колца, фанцік з фальгі). Вядучы ідзе па крузе і кожнаму як быццам кладзе колца ў рукі. Пры гэтым ен кажа:

Вось па крузе я іду,

Усім пярсценачак кладу,

Мацней ручкі заціскайце

Да глядзіце, не зявайце.

Аднаму з дзяцей ен незаўважна кладзе колца, а потым выходзіць з кола і кажа: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!» Той, у якога ў ладошках апынецца колца, выбягае, а дзеці павінны пастарацца затрымаць яго, не выпусціць з круга.

Правілы гульні. Пасля слоў: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!»— усе гульцы павінны паспець хутка ўзяцца за рукі, каб не выпусціць гульца з колцам у руцэ з круга.

****   У Мазаля

Удзельнікі гульні выбіраюць Мазаля. Усе астатнія адыходзяць ад Мазаля і дамаўляюцца, што будуць яму паказваць, пасля чаго ідуць да Мазалю і кажуць:

 — Здравствуй, дедушка Мазаль —

З дліннай белай барадой,

 З чорнымі вачамі, з белымі вусамі!

 — Дзеткі, дзеткі! Дзе вы былі?

Дзе вы былі? Што рабілі?

 — Дзе мы былі, вам не скажам,

 Што рабілі — пакажам!

Усе робяць тыя руху, аб якіх дамовіліся загадзя. Калі дзед Мазоль адгадае, якія граюць разбягаюцца, а дзед ловіць іх.

Правілы гульні. Дзед Мазаль выбірае сабе на замену самага хуткага і спрытнага гульца.

****  Рэдзькі

Пан стаіць дзе-небудзь удалечыні, а гаспадар застаецца з редьками. Рэдзькі садзяцца на траву адна за іншы, абхапіўшы абедзвюма рукамі таго, хто сядзіць наперадзе. Яны спяваюць:

 Мы на градачцы сядзім,

Ды на сонейка глядзім!

Мы ядзім, сядзім, сядзім!

Мы глядзім, глядім, глядзім!

А гаспадар перад градкамі пахаджвае. Раптам здалек чуецца:

Дзінь-дзілінь!

Дзінь-дзілінь!

Дзінь-дзілінь!

Гэта пан на кані (на палачцы) верхам едзе. Ен пад'язджае да градцы, аб'язджае яе два-тры разы, потым спыняецца і пытаецца: «Ці дома хазяін?» Гаспадар адказвае: «Дома! А хто там?» Пан кажа: «Сам пан!» Гаспадар пытаецца: «Што табе трэба?» Пан кажа:

Мая пані на печы ляжала.

Звалілася з печы,

Пабіла плечы.

Вохае, уздыхае —

Рэдзькі жадае.

Дай мне рэдзькі!

Хозяин отвечает:

Рэдзька яшчэ маленькая:

З курыную галоўку.

Прыязджай заўтра!

Пан паехаў дадому. Праз некаторы час ен зноў прыязджае да гародзе і пытаецца тое ж самае. Гаспадар глянуў на градку і кажа:

Рэдзька яшчэ маленькая:

З гусіную  галоўку.

Прыязджай заўтра, тады дам!

Пан паскакаў назад. Праз некаторы час зноў прыязджае і кажа тое ж самае. Гаспадар адказвае: «Цяпер мая рэдзька вырасла з конскую галоўку!» Пан пытаецца: «А можна вырваць рэдзьку?» Гаспадар кажа: «Можна! Цягні сам, якую хочаш!» Пан падыходзіць да рэдзьцы і тузае тую, якая сядзіць апошняй. А рэдзька моцна сядзіць ды пасмейваецца над ім:

Ножкі ў пана таненькія,

Ручкі ў пана слабенькія!

Пан паскакаў назад. Праз некаторы час зноў прыязджае і кажа тое ж самае. Гаспадар адказвае: «Цяпер мая рэдзька вырасла з конскую галоўку!» Пан усе тузае, а выдраць няма сілы. А рэдзькі з гаспадаром над ім пасмейваюцца, прамаўляючы тыя ж словы.

Нарэшце, пан натужыўся, злаўчыўся, вырваў рэдзьку і адвеў туды, дзе стаіць яго конь. Потым падыходзіць да гаспадара і зноў пытаецца: «А можна мне яшчэ рэдзьку?» «Можна, цягні!» — дазваляе гаспадар. Пан сам выдраць не можа і кліча першую рэдзьку. Пачынаюць яны разам цягнуць. Выцягнулі яшчэ адну! Потым яны сталі выцягваць усе рэдзькі па чарзе. І кожная рэдзька, якую ен з градкі выдернет, становіцца за папярэднімі редьками гуськом. Так працягваецца да таго часу, пакуль на градцы нічога не застанецца. Пан сядае на каня і едзе разам з редьками.

Правілы гульні. Выдзіраць рэдзьку можна толькі з дазволу гаспадара.

****Грушка

Якія граюць бяруцца за рукі, утвараючы круг, у сярэдзіне якога становіцца хлопчык або дзяўчынка. Гэта і будзе грушка. Усе ходзяць вакол грушкі па крузе:

 Мы пасадзім грушку —

Вось так, вось так!

Няхай наша грушка

Расце, расце

Вырастай ты, грушка,

Вось такой вышыні;

Вырастай ты, грушка,

Вось такой шырыні;

Вырастай ты, грушка,

Вырастай у добры час!

Патанцуй, Марылька,

Пакружыся ты для нас!

А мы гэту грушку

Усе шчыпаць будзем.

Ад нашай Марылькі

Уцякаць будзем!

Грушка ў сярэдзіне круга павінна рабіць усе тое, аб чым спяваецца ў песні: танцаваць, кружыцца. На словы «Вось такой вышыні» дзеці паднімаюць рукі ўверх, а на словы «Вось такой шырыні» разводзяць іх у бакі. Калі спяваюць: «А мы гэту грушку усе шчыпаць будзем», усе набліжаюцца да грушке, каб дакрануцца да яе, і хутка ўцякаюць, а грушка ловіць каго-небудзь.

Правілы гульні. Усе гульнявыя дзеянні павінны быць дакладна ўзгодненыя са словамі.

****Лясь, лясь, уцякай!

Якія граюць ходзяць па пляцоўцы — збіраюць на лузе кветкі, плятуць вянкі, ловяць матылькоў і г. д. Некалькі дзяцей выконваюць ролю конікаў, якія ў баку скубуць траўку. На словы вядучага:

 — Лясь, лясь, уцякай!

Цябе коні стопчуць.

— А я коней не баюсь,

Па дарозе пракачусь!

Некалькі гульцоў пачынаюць скакаць на палачках, пераймаючы конікам і імкнучыся злавіць дзяцей, якія гулялі на лузе.

Правілы гульні. Ўцякаць можна толькі пасля слова прокачусь. Той дзіця, якога дагоніць конік, на час выбывае з гульні.

****Мароз

З дапамогай лічылкі выбіраецца Дзед Мароз.

Ты зялёны, ты чырвоны,

ты ў футры, ў кажусе,

У цябе сіні нос,

гэтя ты, Дзед Мароз!

Усе дзеці разбягаюцца, а Дзед Мароз стараецца дакрануцца да любога гульца і замарозіць яго. Замарожаны стаіць нерухома ў любой позе.

Правілы гульні. Разбягацца можна толькі пасля заканчэння лічылкі. У момант замаразкі можна прыняць любую позу. Выйграе той, хто ні разу не трапіўся Дзеду Марозу.

****Лянок

На зямлі малююць гурткі - гнязда, якіх на два-тры менш, чым гульцоў.Усе становяцца ў круг, бяруцца за рукі. Вядучы у коле робіць розныя руху, усё паўтараюць іх.

Па камандзе "саджаць лён» гульцы займаюць гнязда, а хто не зойме гняздо, лічыцца «пасаджаным»: яго садзяць у гняздо да канца гульні.

 Правілы гульні. Перамагае той, хто зойме апошняе свабоднае гняздо.

****Іванка

На зямлі малююць круг дыяметрам 5-10 м.Гэта лес, а ў сярэдзіне квадрацік - дом лесавіка. У квадрат змяшчаюць Іванку і выбіраюць лесавіка. Астатнія - лебедзі. Лебедзі, залятаючы ў лес, спрабуюць забраць Іванку, а лесавік - злавіць лебедзяў рукой або дакрануцца да іх дубчыкам. Лебедзь, якому атрымоўваецца вывесці з лесу Іванку, сам становіцца лесавік, і гульня пачынаецца спачатку. Правілы гульні. Забягаць у дом лесавіка нельга. Злоўленыя лебедзі выбываюць з гульні да змены роляў. Лесавік не мае права выходзіць з лесу і ўвесь час стаяць каля дома, ён павінен рухацца па пляцоўцы.