

Дзяржаўная ўстанова адукацыі
“Гоцкі вучэбна-педагагічны комплекс дзіцячы сад – сярэдняя школа
Салігорскага раёна”

Картатэка народных гульняў



Значэнне беларускіх народных дзіцячых гульняў

Вялікае месца ў жыцці выхаванцаў займаюць гульні. Гэта асноўная форма яго дзейнасці, змест жыцця. У гульнях выхаванцы мацнеюць фізічна, духоўна, вучацца разумець навакольны свет, дзейнічаць у калектыве.

Кожны народ мае свае самастойныя гульні. Гульні беларускага народа цесна звязаны з бытам і працоўнай дзейнасцю людзей, прыродай, якая іх акружае. Адно з іх маюць пэўныя традыцыйныя нормы і слоўнае афармленне, што робіць іх драматызаванымі дзеяннямі. Другія – са строгім размеркаваннем ролей кожнага удзельніка, у якіх слова з’яўляецца сігналам для нейкага дзеяння.

Есць вялікая колькасць беларускіх народных гульняў з тлумачэннем іх выхаваўча-адукацыйных задач і правіл правядзення. Гульні могуць выкарыстоўвацца ў час ранішняй гімнастыкі, фізкультурных заняткаў, фізічных практыкаванняў пасля дзённага сну, фізкультурнай паўзы, а таксама ў самастойнай рухомай дзейнасці выхаванцаў.

Выбар гульні залежыць ад педагагічнай задачы, пастаўленай выхавальнікам, а таксама фізічнай падрыхтоўкі выхаванцаў, іх стану здароўя. Выхавальнік расказвае змест гульні, паказвае, як патрэбна выканаць тыя ці іншыя дзеянні, пры дапамозе пытанняў паўтарае з выхаванцамі правілы гульні, каб пераканацца, што яны правільна зразумелі змест.

Пры правядзенні народных гульняў улічаны магчымасці выхаванцаў старэйшага дашкольнага узросту, аднак у залежнасці ад падрыхтаванасці тых, хто гуляе, наяўнасці неабходных умоў, вопыту выхавальніка некаторыя прапанаваныя гульні могуць быць таксама выкарастаны ў рабоце з выхаванцамі сярэдняга ўзросту.

Выхавальнік павінен імкнуцца, як мага больш шырока выкарыстоўваць беларускія народныя гульні, але важна ўлічваць індывідуальныя магчымасці выхаванцаў. Фізічна слабых выхаванцаў з некаторай затрымкай рухальнага развіцця неабходна ўцягваць у даступныя ім гульні, ускладняючы іх паступова. А складаныя беларускія народныя гульні прапанаваць больш падрыхтаваным выхаванцам. Гэта дасць магчымасць зрабіць беларускія народныя гульні даступным сродкам выхавання выхаванцаў.

Гульні для сярэдняй дашкольнай група

Садзі лянок!

Задача: развіваць каардынацыю рухаў, хуткасць, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах, быць адказным за даручаную справу.

Апісанне гульні: перад пачаткам гульні дзеці выбіраюць водзячага. На зямлі малююць кружкі – гнёзды, якіх павінна быць на 2-3 менш, чым ігракоў. Усе становяцца ў агульны круг і бяруцца за рукі. Водзячы ходзіць па крузе і робіць розныя рухі: прысядае, падскоквае і т. 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, яго садзяць у гняздо, дзе ён знаходзіцца да канца гульні. Затым гульня паўтараецца.

Правілы гульні: водзячы павінен падаваць каманду «Садзі лянок!» у той момант, калі дзеці зацікаўлены вы-конваннем разнастайных рухаў.

Шавец

Задача: удасканаліваць навыкі хуткага бегу; развіваць увагу, дакладнасць рухаў, вучыць народным рамёствам.

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 гульца, 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 атрымлівае штрафное ачко, колькасць якіх падлічваецца ў канцы гульні.

Чараўнік

Мэта: практыкаваць ва ўменні імітаваць дзеянні дарослых, развіваць узгодненасць рухаў, памяць, фарміраваць працоўныя навыкі.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць чараўніка. Ён садзіцца і чакае дзяцей, якія, адышоўшы ўбок, дамаўляюцца, што будуць рабіць, напрыклад, збіраць ягады, мыць бялізну і інш. Потым яны ідуць да чараўніка і гавораць:

– Добры дзень, чараўнік!

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.

Агароднік

Мэта: удасканаліваць навыкі хадзьбы па кругу, бег, змяняючы тэмп і напрамак. Развіваць увагу, фарміраваць працоўныя навыкі.

Апісанне гульні: кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь гароднінай: рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай і г.д. і становяцца ў 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, адгадваюць дзіця-рэпу ён можа тры разы, калі не адгадае, агародніка мяняюць.

Вузельчык

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

Апісанне гульні: два ўдзельнікі гульні трымаюць ў 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 доўгая, аднавухая ды вострая.

А я тычу – натычу: у 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:

Хвосцік ніцяны цягну за сабой.

Праз палатно ён праходзіць, канец сабе знаходзіць...

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

У жмуркі

Мэта: практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольным, развіваць вынослівасць, ведаць лексіку пчалярства.

Апісанне гульні. Кату завязваюць хустачкай вочы.

- Кот, кот! На чым стаіш? – На дубе!
- За што трымаешся? – За сук!
- Што на суку? – Вуллі!
- Што ў вуллях? – Пчолы!
- Што ў 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!

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 схопіць каго-небудзь, а ўжо ўсе адбеглі ці схаваліся ў яго за спіной. Ды яшчэ ўсяляк дражняць ката. Да таго часу бегае кот, пакуль не схопіць каго-небудзь, хто не паспеў выкруціцца. Каго кот схопіў, той і замяняе яго – становіцца катом.

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

Млын

Мэта: развіваць сілу, спрыт, вынослівасць, выхоўваць працавітасць і пачуццё калектывізму.

Апісанне гульні: дзеці ўтвараюць круг. На сярэдзіну яго выходзяць тры пары. Яны становяцца адзін да аднаго спіной і моцна счэпліваюць рукі, сагнутыя ў 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 час спеваў 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.

Гульні для старэйшай дашкольнай група

Гусі

Мэта: развіваць у дзяцей дыялагічную мову, уменне дзейнічаць па слоўным сігнале, спалучаць словы з дзеяннямі, выхоўваць клопат за сваю гаспадарку.

Апісанне гульні: выхавальнік прапануе пагуляць у гульню.

Вы, дзеці, будзеце гусямі, а я – вашай гаспадыняй. Вы пасвіцеся вось тут на траўцы (паказвае месца), а ў тым вугле будзе логава ваўка.

З дапамогай лічыльні дзеці выбіраюць “ваўка”. “Гусі” знаходзяцца ў адным канцы пакоя (пляцоўкі), “гаспадыня” – у другім, “воўк” – убаку. Далей паміж “гаспадыняй” і “гусямі” адбываецца наступны дыялог:

– Гусі, гусі... – Га-га-га!

– Есці хочаце? – Ага!

– Дык ляціце... – Го-го-го...

Воўк зубаты за гарой.

– Гусі, гусі! – Го-го-го.

– Вы не бойцеся яго!

– Першай гуска паляцела,

Потым – гусяняты.

І гусак падняўся смела,

Следам – воўк зубаты.

“Гусі” бягуць да “гаспадыні”. “Воўк” стараецца іх злавіць. Злавіўшы аднаго, ён вядзе яго ў сваё лагава. Калі “воўк” нікога не зловіць, “гаспадыня” гаворыць:

Скочыў шэры на дарогу,

Толькі не злавіў нікога! (гульня паўтараецца.)

Гарлачык

Мэта: практыкаваць у бегу, ва ўменні дзейнічаць па сігналу, хутка арыентавацца ў навакольным, развіваць увагу, выходзіць павагу да вынікаў працы чалавека.

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 падымаецца 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 крузе ў розных напрамках пасля слоў «...маннай кашы лыжку»; кожны з іх імкнецца заняць свабоднае месца.

Міхасік

Мэта: садзейнічаць развіццю хуткасці, спрытнасці,

Задача: выхванне павагі да спадчыны праз вывучэнне назвы страдаўняга плеченага з лазы абутку.

Інвентар: абручы або кольца дыяметрам да 50 см.

Месца правядзення: зала, пляцоўка.

Апісанне гульні: для правядзення гульні патрэбна мець некалькі кольцаў дыяметрам да 50 см, але іх павінна быць на адно менш, чым гульцоў.

Кольцы (або абручы) раскладваюцца па крузе, вакол іх становяцца гульцы.

Адзін з гуляючых гаворыць такія словы:

– Ты, Міхаська, не зявай, не зявай!

– Лапаточкі абувай, абувай!

Правілы гульні: гучыць беларуская народная мелодыя, гульцы танцуючы рухаюцца па крузе. Як толькі музыка заканчваецца, усе спыняюцца і стараюцца як мага хутчэй “абуць лапці” – заняць свабоднае месца ў адным з кольцаў. Гулец, які застаўся без “лапцяў”, выбывае з гульні. Пасля гэтага забіраецца яшчэ адзін абруч, і гульня працягваецца да той пары, пакуль у крузе не застанецца адзін гулец. Ён лічыцца пераможцам.

Лянок

Мэта: практыкаваць ва ўменні ўзгадняць рухі са словамі песні. Выхоўваць працавітасць, пачуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору.

Апісанне гульні: з ліку тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраецца «бабуля». Астатнія становяцца у круг. Яны пытаюцца:

– Што ты, бабуля, нам прасці дасі?

Бабуля выходзіць у цэнтр круга і адказвае:

– Старым бабулькам воўны па жмачку,

А прыгожым маладзічкам белы лянок!

Пасля гэтага дзеці разам з бабуляй пачынаюць спяваць, паказваючы рухамі дзеянні, пра якія гаворыцца у песні:

А мы сеялі, сеялі лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

Урадзіся наш лянок!

Урадзіся кужалёк.

Мы лянок ірвалі, жалі,

У снапochкі збіралі.

Урадзіўся лянок

Белы, слаўны кужалёк.

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

Гульня-карагод “Лянок”

Сярод удзельнікаў гульні выбіраецца “гаспадыня”. Дзеці ўтвараюць круг. “Гаспадыня” стаіць пасярэдзіне, прамаўляе (ці спявае) і дэманструе разам з дзецьмі рухі дзеянняў “Маленькіх ільнаводаў”:

Як пасею я лянку ў даліне на клінку.

Зарадзіўся мой лянок, ён і тонак і высок.

А вы, мае сябры, пакажыце, як мне яго браць.

Дзеці паказваюць, як бяруць лён. “Гаспадыня” зноў пытаецца:

– Як мне яго расцілаць?

– Як мне яго мяць?

– Як мне яго прасці?

– Ткаць?

– Бяліць?

- Кроіць?
- Шыць?

Каб дзеці правільна дэманстравалі рухі, варта папярэдне іх навучыць.

Іванка і Марылька

Задачы: развіваць узгодненасць рухаў, выхоўваць пачуццё калектывізму, жаданне вучыцца і працаваць.

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

А дзе той Іванка, (3 разы)

Што ўстае спазаранку.

Ён спрытны, працавіты,

Танцуе, пяе і ў вучобе не адстае.

Іванка, выбежы, свой спрыт пакажы.

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 сваё месца ў крузе.

Затым выбіраецца другая дзяўчынка Марылька і гульня працягваецца.

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

Каноплі

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

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 ім дыялог:

– Прыходзь да мяпе 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 ігракоў. 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.

Гаспадыня і кот

Мэта: практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, развіваць спрыт, вынослівасць, выхоўваць павагу да вынікаў працы праз лексічную работу.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць па лічыльцы 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 – гэта 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 ўбок. Дачцэ сумна адной сядзець, пайшла яна да сябровак. А кату толькі гэта 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 ўзяліся – 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,

Другі – забараняецца!

І разбегліся ўсе 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 расшчэпяць рукі вакол яго.

Свінка

Мэта: практыкаваць у забіванні мяча ў цэль. Развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, дакладнасць рухаў, фарміраваць адказнасць за выкананне даручанай справы.

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

– Куба-куба-кубака, гонім свінку да хляўка!

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.

Паляванне на лісаў

Мэта: практыкаваць у хадзьбе і бегу па кругу, ва ўменні хутка арыентавацца ў навакольным. Выхоўваць пачуццё калектывізму, узаемадапамогі, ведаў пра традыцыйныя від заняткаў беларусаў – паляўніцтва.

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

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

Палатно

Мэта: практыкаваць ва ўменні хадзіць па спіралі, узгадняючы свае рухі з рухамі дзяцей, якія ідуць побач; развіваць каардынацыю рухаў; фарміраванне ведаў пра традыцыйныя рамёствы беларусаў.

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?» Ёй адказваюць: «Па ніткі пайшло!»

Такім чынам, гульня працягваецца да таго часу, пакуль кравец не забярэ і не схвае 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.

Кашка

Задача: удасканаліваць навыкі бегу па кругу, развіваць увагу, фарміраванне ведаў пра працоўныя навыкі.

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 гульца, якому падкінута лыжка, гаворачы: «Кашку вары!». Гулец 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 застанецца не больш як чатыры гульцы.

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

Рэштата

Задача: развіваць хуткасць і дакладнасць рухаў. Выхоўваць смеласць, сумленнасць, пашырэнне слоўнікавага запасу аб прыладах працы.

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 трубочку 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 ў 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 гульцу, які ў пачатку гульні стаяў спераду з палкай у руках. Тады скрутачак перадаецца гэтаму іграку, і гульня працягваецца.

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

Пасадка бульбы

Задача: развіваць спрыт, вынослівасць, хуткасць рэакцыі, фарміраванне працавітасці і павагі да працоўнай дзейнасці.

Апісанне гульні: ствараюцца дзве каманды па пяць чалавек. Гулец, які стаіць першым, – капітан, ён трымае ў руцэ мяшчак з пяццю бульбінамі (каменчыкамі). На адлегласці дваццаці крокаў ад кожнай калоны начэрчаны пяць кругоў. Па сігналу капітаны бягуць да кругоў і садзяць

бульбу па адной ў кожны круг, затым вяртаюцца і перадаюць мешочак наступнаму гульцу. Гулец з мяшочкам бяжыць збіраць бульбу і г.д.

Правілы гульні: капітаны стартуюць па сігналу. Гульцы не выходзяць за лінію без мяшочка. Калі бульба ўпала, яе трэба падняць, а затым бегчы. Падбягаць да каманды патрэбна з левага боку.

Проса

Задача: удасканалваць навыкі бегу па кругу; развіваць стрытнасць, выхоўваць працоўныя навыкі.

Апісанне гульні: дзеці становяцца ў адну шарэнгу. Вядучы падыходзіць да аднаго з іх і кажа:

Прыходзь да нас проса палоць.

Не хачу!

А кашу есці?

Хоть зараз!

Ах, ты ж, гультай!

Пасля гэтых слоў вядучы і гультай бягуць вакол шарэнгі і адзін з іх, хто прыбег хутчэй, займае у шарэнзе свабоднае месца. Той, хто застаўся, будзе вядучым.

Правілы гульні: пачынаць бегчы патрэбна толькі пасля слоў: «Ах, ты ж, гультай!» Каб вядучы і гультай не перашкаджалі адзін аднаму ў час бегу, вядучаму трэба бегчы ўздоўж шарэнгі перад дзяцьмі, а гультаю – за іх спінамі. Выйгравае той, хто першым стане ў шарэнгу.

Воўк і авечкі

Задачы: развіваць узгодненасць рухаў, развіваць мову, выхоўваць пачуццё калектывізму, працоўныя навыкі, адказнасць за даручаную справу.

Правілы гульні. Выбіраюць пастуха і ваўка, усе астатнія ўдзельнікі гульні – авечкі. Пастух ходзіць каля авечак і пяе:

Пасу, пасу авечачкі каля быстрай рэчачкі.

Воўк за гарою, я – за другою.

Ваўка не баюся, палоўнікам адбаранюся.

Прыходзіць воўк і кажа пастуху:

– Пастух, пастух, а табе бацька купіў гадзіннік залаты. Я папасу авечак, а ты схадзі паглядзі.

Пастух ідзе. У гэты час воўк крадзе авечку. Вяртаецца пастух, бачыць, што няма адной авечкі. Ён пяе:

А мне бацька гадзіннік купіў,

Воўк авечачку схапіў.

Калі воўк пацягае ўсіх авечак, пастух ідзе шукаць іх. Ён углядаецца ў зямлю і гаворыць:

– Тут воўчы след, тут авечы, тут воўчы след, тут авечы...

Прыходзіць пастух да ваўка. Авечкі ў гэты час ляскаюць зубамі. Пастух пытаецца:

– Што ў цябе такое робіцца?

- Кросны ткуцца.
- Дай мне палатна.
- Нельга.
- Ці прабягалі тут мае авечкі?
- А якія яны?
- Сівенькія.
- Пабеглі па сівенькай дарожцы.

Пастух прыходзіць да ваўка ў другі раз. Авечкі ў далоні плешчуць.

- Што гэта ў цябе шуміць?
- Бліны пякуцца.
- Дай мне блін.
- Гарачы.

Так паўтараецца некалькі разоў. Нарэшце пастух запрашае ваўка ў лазню. Воўк доўга адмаўляецца, бо яму, бачыце, дровы не падыходзяць. Але калі выбярэ ён дровы, пачынае мыла выбіраць. Потым прыходзіць воўк у лазню, а там авечкі сядзяць з пастухом. Яны накідваюцца на ваўка і тармосяць яго.

Грушка

Задачы: развіваць узгодненасць рухаў, развіваць мову, выхоўваць працавітасць і пачуццё калектывізму.

Апісанне гульні. Дзеці бяруцца за рукі, утвараючы круг, у сярэдзіне якога становіцца хлопчык або дзяўчынка. Гэта і будзе грушка. Дзеці ходзяць у карагодзе вакол грушкі, спяваюць песню, называючы імя таго, хто стаіць у сярэдзіне круга:

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 ў добры час.
 Патанцуй, Марылька,
 Паскачы для нас.
 А ўжо наша грушка
 Распусцілася
 А наша Марылька
 Зажурылася.
 А мы тую грушку
 Усе шчыпаць будзем.
 Ад нашай Марылькі
 Уцякаць будзем.

Грушка ў сярэдзіне круга павінна рабіць усё, аб чым спяваецца ў песні, танцаваць, кружыцца. Пры словах песні «вось такой вышыні», «вось такой шырыні» дзеці падымаюць рукі ўгору, разводзяць іх у бакі. Калі спяваюць «а мы тую грушку шчыпаць будзем», усе набліжаюцца да грушкі, каб ушчыпнуць, і хуценька уцякаюць, а грушка ловіць каго-небудзь з дзяцей, ставіць яго на сваё месца ў сярэдзіне круга, і гульня паўтараецца.

Рэдзька

Мэта: развіваць сілу, спрыт, каардынацыю рухаў, выхоўваць працоўныя навыкі, 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 – да канца чаргі дзяцей – і рве рэдзьку, якая сядзіць апошняй.

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

Ножкі ў 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.

У мядзведзя на бару

Месца правядзення: спартыўная пляцоўка, лесапарк, луг.

Педагагічнае значэнне: развіваць хуткасць, вынослівасць, рашучасць, фарміраванне ведаў пра віды збіральніцтва.

Аднаго з удзельнікуў гульні выбіраюць або прызначаюць «мядзведзем». «Мядзведзь» ходзіць па сваім «лесе», шукае тых, хто робіць яму шкоду. Дзеці прыходзяць у лес па ягады, па грыбы. Яны ходзяць і разам спяваюць песню:

У мядзведзя на бару

Грыбы, ягады бяру.

Мядзведзь рычыць,

На нас глядзіць.

Песню можна праспяваць некалькі разоў. У гэты час «мядзведзь» выбірае момант, каб кінуцца на дзяцей, бяжыць за імі і стараецца каго-небудзь злавіць. Той, каго зловяць першым, становіцца «мядзведзем». Гульня працягваецца.

Макі

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

Апісанне гульні: дзеці становяцца ў круг, па лічыльцы выбіраюць гаспадара, які заходзіць у сярэдзіну круга.

Карагод спявае песню:

– Ой, на гары мак, мак.

На даліне так, так.

Макі-макі, маковачкі,

Залатая галовачкі!

Праспявалі гэту песню, спынілі і пытаюцца ў гаспадара:

– Ці паспеў мак?

Гаспадар робіць выгляд, што арэ зямлю і адказвае:

– Не паспеў, толькі зямлю пад мак узорваю.

Карагод ізноў ідзе з песняю.

– Ой, на гары мак, мак.

На даліне так, так.

Макі-макі, маковачкі,
Залатыя галовачкі!

Праспявалі гэту песню, спынілі і пытаюцца ў гаспадара:

– Ці паспеў мак?

Гаспадар робіць выгляд, што сее мак, і адказвае:

– Толькі сею!

Карагод ізноў ідзе з песняю.

– Ці ўзышоў мак?

– 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 пясцічкі маку, і адказвае:

– Адцвіў!

Пасля песні — новае пытанне: – Ці паспеў мак?

Калі гаспадар скажа: «Паспеў», ўсе 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).

Што робіш?

Задачы: развіваць памяць, кемлівасць, увагу; выпрацоўваць каардынацыю рухаў; вучыць называць працоўныя дзеянні.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць гаспадыню і, стаўшы ў круг, малююць вакол сябе кружкі. Гаспадыня абыходзіць гульцоў, 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 ў 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 гульцоў і нечакана пытаецца: «Што робіш?»

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

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

Лянок

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

Апісанне гульні: з ліку тых, хто прымае ўдзел 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 снапчкі збіралі.

Урадзіся лянок, белы слаўны кужалёк.

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

А мы проса сеялі

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

Апісанне гульні. Дзеці, трымаючыся за рукі, становяцца двума шарэнгамі ўздоўж сцен. У адной шарэнзе дзяўчаткі, у другой – хлопчыкі. Дарослы пачынае:

Хлопцы з дзяўчаткамі любяць гуляць,

Песні спяваць, скакаць, жартаваць.

Хлопчыкі, ідучы, да дзяўчынак, спяваюць:

А мы проса сеялі, сеялі, сеялі!

Адказваюць дзяўчынкі:

А мы проса вытапчам, вытапчам, вытапчам!

Х.А мы проса сеялі, сеялі, сеялі!

Дз. А мы проса вытапчам, вытапчам, вытапчам!

Х.А чым жа вам вытаптаць, вытаптаць, вытаптаць?

Дз. А мы коней выпусцім, выпусцім, выпусцім!
Х. А мы коней пераймём, пераймём, пераймём!
Дз. А чым жа вам пераняць, пераняць, пераняць?
Х. А шаўковым поясам, поясам, поясам,
Дз. А мы коней выкупім, выкупім, выкупім!
Х. Мы дадзім вам сто рублёў, сто рублёў, сто рублёў!
Дз. А нам трэба тысяча, тысяча, тысяча!
Х. Дайце ж вы нам дзеўчыну, дзеўчыну, дзеўчыну!
Дз. А мы дадзім дзеўчыну, дзеўчыну...

Калі дзяўчынкі адыходзяць назад на сваё месца, пасярэдзіне залы застаецца адна дзяўчынка.

Х. Вось гэта і трэба, трэба нам.

Падыходзяць шарэнгай да дзяўчынкі, утвараюць круг вакол яе. Хлопчыкі спяваюць тую ж мелодыю на склад “ля”, а дзяўчынка спачатку вольна танцуе адна, потым запрашае каго-небудзь з хлопчыкаў і танцуюць разам. Дзяўчынкі і хлопчыкі робяць вялікі круг вакол іх і пляскаюць у далоні.

Каршун

Задача: удасканалваць навыкі хуткага перамяшчэння шарэнгай, мяняючы напрамак, выходзяць смеласць, спрыт, павагу да працоўнай дзейнасці і яе вынікаў.

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 ў цябе ў агародзе зрабілі?

Каршун:

– Твае дзеці гарох падзяўблі,

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 ў 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, выхопліваць куранят з сярэдзіны шарэнгі не дазваляецца.

Мост

Задача: развіваць каардынацыю і ўзгодненасць рухаў; выхоўваць пачуццё калектывізму і павагі да стваральнай працоўнай дзейнасці.

Апісанне гульні: дзеці становяцца пара за парай і спяваюць песню:

Ішоў казёл пад мастом, ківаючы хвостом.

– Куды ідзеш казёл?

– На кірмаш пайду.

– Чаго на кірмаш?

– Касу кунляць.

– Нашто табе каса?

– Сена касіць.

– Нашто табе сена?

– Кароў карміць.

– Нашто табе каровы?

– Малако даіць.

– Нашто табе малако?

– Пастушкоў паіць.

– Нашто тыя пастушкі?

– Свінак пасвіць.

– Нашто тыя свінкі?

– Горы капаць.

- А што ў тых гарах?
- Дубовая бочка.
- А што ў той бочцы?
- Жалезная ступа.
- А што ў той ступе?
- Медзяная міса.
- А што ў той місе?
- Залатая лыжка.
- А што ў той лыжцы?
- Макавае зерне.
- А дзе тое зерне?
- Пеўнік скляваў.

У час спеваў водзячы ідзе пад мост – паднятыя над галавой рукі тых, хто гуляе, выцягвае ўдзельніка з якой-небудзь пары, працягвае яго праз увесь мост і становіцца з ім ззаду. А той, хто застаўся без пары, у сваю чаргу ідзе пад мост і цягне за сабой каго-небудзь. Гульня працягваецца да канца спеваў.
Правілы гульні: дзеці павінны спяваць песню і ў гэты ж час рухацца парамі наперад; колькасць пытанняў і адказаў залежыць ад фантазіі і кемлівасці тых, хто гуляе.

У зайца

Задача: удасканаліваць уменне хутка арыентавацца ў навакольнай прасторы; развіваць смеласць; фарміраванне ведаў аб працоўных навыках.

Апісанне гульні: дзеці (зайцы) збіраюцца ў цесны кружочак. Адзін з хлопчыкаў, больш спрытны (хорт), 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. Вызначаецца месца, за межы якога яны не бегаюць. Галоўная задача хорта – злавіць усіх зайцаў, якія ўцякаюць ва ўмоўленае месца.

Правілы гульні: хорт не павінен лавіць зайца на адлегласці трох крокаў ад умоўленага месца; зайцы таксама не павінны бегаць паблізу ад яго.

У сяло

Задача: пазнаёміць з назвамі беларускіх вёсак і прафесіяй паштальёна; развіваць памяць.

Апісанне гульні: ігракі выбіраюць гаспадара і паштальёна. Потым паштальён 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?

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

Правілы гульні: гаспадар і паштальён павінны называць беларускія вёскі.