**1 малодшая група**

**Заiнька**

**Мэта:** развiваць увагу, хуткасць рэакцыi, выхоуваць ласкавыя пачуццi, любоу да роднай мовы, вучыць вобразнаму выкананню рухау.

Ход гульнi.

«Заiнька» стаiць у сярэдзiне круга, дзецi iдуць па крузе i спяваюць:

*Заiнька, Заiнька, ды шарусенькi,*

*Заiнька, Заiнька, ды бялюсенькi,*

*Праскачы, праскачы, зацка, у дзiрачку,*

*Не пабi, не пабi сабе спiначку.*

«Зайка» скача у сярэдзiне круга, iмкнучыся выскачыць з Яго. Дзецi, не разнiмаючы рук, хутка прысядаюць (не пускаюць Яго) i працягваюць:

*Заiнька, Заiнька, павярнiся,*

*Шэранькi, шэранькi, абярнiся,*

*Тупнi ножкай, паскачы*

*Да у далонькi запляшчы.*

Апошнiя два радкi поутараюцца. Пры пауторы дзецi стаяць I пляскаюць у далонi, а «Заiнька» скача.

Пры заканчэннi спевау «Заiнька» хапае каго-нiбудзь з дзяцей I хуценька становiцца на Яго месца. Той, хто застауся без месца, становiцца у круг.

**Прэла-гарэла**

**Мэта:** развіваць хуткасць рэакцыі, кемлівасць, спрыт, уменне дзейнічаць па сігнале.

**Апісанне гульні.**Да пачатку гульні выхавальнік у розных месцах пляцоўкі хавае цацкі. Дзеці становяцца ў круг і гавораць наступныя словы:

*Прэла-гарэла,*

*За мора ляцела,*

*А як прыляцела,*

*Дзе-небудзь села.*

*Хто першы знойдзе,*

*Той сабе возьме.*

Пасля гэтага яны разбягаюцца па пляцоўцы і шукаюць схаваныя цацкі. Дзеці не павінны бачыць, куды выхавальнік хавае цацкі; пераможцам лічыцца той, хто болып іх знойдзе.

**Лясь, лясь, уцякай!**

Гульцы ходзяць па пляцоўцы— збіраюць на лугу кыеткі, плятуць вянкі, ловяць матылей и 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 баюся,*

*Па дарозе пракачуся.*

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

**Правілы гульні.** Уцякаць можна толькі пасля слова “пракачуся”. Той дзіця, якога наганяе конік на час выбывае з гульні.

****

**Маша**

**Задача:** развіваць тэмбравы слых, вызываць добрыя пачуціі.

**Апісанне гульні**.Дарослы расказвае:

Ёсць у нас дзяўчынка Маша,

І ёсць у нас хлопчык Саша.

Яны хочуць пагуляць,

Хто пакліча — адгадаць.

Дзяўчынцы або хлопчыку завязваюць вочы хустачкай. Дзеці, трымаючыся за рукі, ідуць па крузе іспяваюць:

Маша, Маша, ты  пацеха   наша,  
адгадай, хто пяе,

1мя   тваё назаве.

Хто-небудзь адзін з дзяцей праспявае: "Маша".

Маша, якая стаіць у сярэдзіне круга, павінна адгадаць, хто спяваў. Хто адгадае, той становіцца Машай. Калі гэта хлопчык, то дзеці спяваюць: "Саша"

**2 малодшая група**

**Грушка**

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

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

*Мы пасадзім**грушку                         Расці, расці, грушка,*

*Усе,**усе,                                                Ды ў добры час.*

*Няхай наша грушка                        Патанцуй, Марылька,*

*Расце, расце.**Паскачы для нас.*

*Вырасці ты, грушка,                        А ўжо наша грушка*

*Вось**такой вышыні,**Распусцілася,*

*Распусціся, грушка,                        А наша Марылька*

*Вось такой шырыні!                        Зажурылася.*

*А мы тую грушку*

*Весяліць будзем.*

*I з**нашай Марылькай*

*Скакаць будзем.*

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

**Правілы гульні:**дзеці павінны выконваць танцавальныя рухі, узгадняючы іхса словамі песні.

**Адгадай, чый галасок**  
**Задача:** развіваць увагу на слых, памяць.  
**Aпicaннe гульні:** дзеці ўтвараюць круг. Адзін з iгpaкoў становіцца пасярэдзше яго i закрывае вочы. Дзеці гавораць:  
Сталі у круг, i — раз! два! тры!  
Павярнуліся, сябры!  
На апошнія словы ўсе паварочваюцца вакол сябе i спя¬ваюць:  
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 iгpок, на якога пакажа выхавальнік.

**Сярэдняя група**

**Агародник**

**Задача:** удасканальваць навыкі хадзьбы па кругу, бег, змяняючы тэмп i напрамак. Развіваць увагу.  
**Aпicaннe гульні:** кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь гароднінай: рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай i г. д. i становіцца у круг. Адзін з дзяцей выбіраецца агароднікам. Ен 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 i спяваюць:  
Зверху рэпа зялёная,   
У сярэдзіне тоўстая,   
К канцу вострая.  
Хавае хвост пад сябе.  
Хто да яе нi падыдзе,   
Усялякі за вixop возьме.  
Агароднік павінен адгадаць, хто з дзяцей назваў сябе рэпай. Калі ён адгадае правільна, рэпа ўцякае, інакш агароднік зловіць яе i 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.

****

**Вузельчык**

**Задача:** развіваць узгодненасць рухаў. Выхоўваць па¬чуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору.  
**Апісанне гульні**: два ўдзeльнiкi гульні трымаюць у ру¬ках паясы, утвараючы вароты ў выглядзе вялiкaгa іголкавага вушка. Астатнія ўдзельнікі становяцца ў рад, бяруцца за pyкi i, рухаючыся ўздоуж 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, iмiтyючы нiткy, якую. зацягваюць у iгoлкy. Апошні ў радзе «зацягвае вузельчык»— паясамі скручвае дзяцей, якія ўтвараюць вароты, i вядзе ix за сабой, прыгаворваючы:  
Хивсцік ніцяны  
Цягну зa сабой.  
Праз палаьнo ён праходзщь,  
Канец сабе находзіць...  
**Правілы гульні**: дзеці, якія утвараюць вароты, павінны стаяць адзш адзін каля аднаго на адлегласці нацягнутага паміж iмi пояса (1 м); aпoшнi ў радзе ігрок які зацягнуў вузельчык, не павінен хутка рухацца, каб не паваліць «зацягнутых» паясамі дзяцей.

**Жмурки**

**Апісанне гульні.** Усе ідуць прытанцоўваючы напяваюць якую-небудзь песенку, і вядуць гульца-ката завязанымі вачыма. Як прывядуць да дзвярэй ставяць яго на парог і загадаюць узяць за ручку, а потым усе разам хорам пачынаюць 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 все начинают тормошить кота и поют песенку:

Кот, кот Апанас,

Ты лаві  тры годы нас!

Ты лаві  тры годы нас,

Не развязваючы глаз!

Як толькі праспяваюць апошнія словы, разбягаюцца у розныя бакі. А кот Апанас прымаецца лавіць гульцоў. Усе круцяцца вакол ката, дражняць яго: то дакрануцца да яго пальцам, до дзёрнуць за вопратку.

**Правілы гульні.** Лавіць і разбягацца можна толькі пасля слоў “Не развязвай вочы”. Каго злавілі, той выходзіць з гульні.

**Браднік**

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

**Апісанне гульні:** па лічылцы выбіраюць рыбака і завязваюць яму вочы хусцінкай. Усе астатнія дзеці — рыбкі. Пляскаючы ў ладкі, дзеці-рыбкі перамяшчаюцца (ходзяць, бегаюць вакол рыбака). Рыбак стараецца каго-небудзь злавіць. Калі на шляху рыбака сустракаецца якая-небудзь перашкода (сцяна, лаўка, крэсла…), 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.

**“Шэры кот”**

**Месца правядзення**: пляцоўка, зала.

**Педагагічнае значэнне:** садзейнічае развіццю хуткасці, спрыту, хуткасці рэакцыі.

Гуляючыя выбіраюць «ката» па лічылцы:

Раз, два, тры, чатыры,

Ката грамаце вучылі:

Не чытаць, не пісаць,

А за мышкамі скакаць.

«Мышы» становяцца за «катом» у калону, якая рухаецца па пляцоўцы. Паміж «катом» і «мышамі» ідзе размова:

К о т. У стозе мышы ёсць?

Д з е ц і. Ёсць!

К о т. Мышы ката баяцца?

Д з е ц і. Не баяцца!

.

**Дзядуля-ражок**

**Задача:** удасканальваць навыкі хуткага бегу, выхоўваць смеласць, сумленнасць.

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

— Хто мяне бaiцa?

А ўсе дзеці яму ў адказ:

— Ніхто!

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

- Дзядуля-ражок,

З'еў чужы піражок!

Дзядуля-ражок выскоквае са свайго дома i ловіць дзяцей, што перабягаюць. Трэба старацца выкруціцца ад дзядулі-ражка, не паддацца яму! Першы, каго дзядуля-ражок cxoпiць, становіцца яго памочнікам i разам з iм18 ловіць іншых. Калі яны зловяць яшчэ аднаго, той ловіць астатніх разам з iмi. 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

**Свабоднае месца**

**Задача:** развіваць хуткасць бегу, спрыт, вынослівасць.

**Апісанне гyльнi:** 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 бакi па кругу, стараючыся хутчэй стаць на свабоднае месца. Той, хто хутчэй дабег да свайго месца i заняў яго, лічыцца пераможцам. Затым водзячы выклікае двух іншых iгpaкoў i г. д.

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

**Сляпы музыкант**

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

**Апісанне гульні:** усе дзеці становяцца ў круг. Аднаму з ix завязваюць вочы i даюць у pyкi 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, i гульня працягваецца з новым музыкантам.

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

**Чараўнік**

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

**Aпicaннe гульні:** дзеці выбіраюць чараўнікa. ЁН садзіцца i чакае дзяцей, якія, адышоўшы ўбок, дамаўляюцца, што будуць рабіць, напрыклад, збіраць ягады, купацца ў рацэ i інш. Потым яны ідуць да чарауніка i гавораць:

— Добры дзень, чараушк!

Чараунік адказвае:

— Добры дзень, мілыя дзеткі!

Дзе вы былі?

Дзеці адказваюць:

— У лесе! — i пачынаюць паказваць тое, што яны дамовiлicя рабіць. Дзеці паказваюць, а чараўнік павінен адгадацъ. Калі адгадае, дзеці ад яго ўцякаюць, а ён ловщь ix. Каго зловіць, той становіцца чараўніком, а ранейшы чараўнік ідзе да дзяцей. Гульня пачынаецца спачатку.

**Правілы гульні:** pyxi ўcix дзяцей павінны мець аднолькавы характар; чараўнік мае права лавіць дзяцей толькi на адзначаным месцы.

**Схавай рукі**

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

**Aпicaннe гульні:** тыя, што гуляюць, бяруць доўгую вяроўку, завязваюць яе канцы i становяцца ў круг, трымаючыся pyкaмi за вяроўку. Адзін з irpaкoў — водзячы становіцца ў круг i стараецца хутка стукнуць каго-небудзь па руках. Кожны з irpaкoy імкнецца заўважыць намер водзячага i спяшаецца адразу ж прыняць свае pyкi з вяроўкі.

**Правілы гульні:** водзячы павінен увесь час рабіць падманныя pyxi, каб дзеці не здагадаліся, уякім напрамку ён будзе бегчы па кругу.

**Што poбiш?**

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

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

— А цяпер будзем усе забіваць цвікі!

Праз некаторы час яна загадвае iм пілаваць, затым стругаць i г. д. Дзеці абавязаны выконваць усё, што загадвае гаспадыня. Даўшы некалькі заданняў, гаспадыня паказвае прутком на аднаго з irpaкoy i нечакана пытаецца: «Што poбiш?» Ігрок павінен адразу ж назваць работу, якую яму даручылі ў пачатку гульні, пасля чаго гаспадыня дае yciм новыя заданні. Перамагае той, хто HI разу не памыліўся.

**Правілы гульні:** на пытанне: «Што poбiш?”— irpoк павінен назваць работу, якую яму даручылі ў пачатку гульнi. Калі irpoк памыліўся, ён павінен адгадаць загадку, якую яму загадваюць.

**Нос, нос, нос, лоб**

**Задача:** развіваць хуткасць рэакцыю, увагу.

**Апісанне гульні:** irpaкi 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. Irpaкi павінны рабіць усё, як гаворыць, а не як робіць вядучы, i не даць сябе зблытаць. Хто памыліўся — выбывае з гульні.

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

**Старэйшая група**

**(5-6)**

**Лянок**

**Задача:** практыкаваць ва уменні ўзгадняць pyxi ca словамi пecнi. Выхоўваць пачуццё калектывізму, цікавасць да народнага фальклору.

**Aпicaннe 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 i адказвае:

— Старым бабулькам воўны пасмачку,

А прыгожым маладзічкам белы лянок!

Пасля гэтага дзеці разам з бабуляй пачынаюць спяваць, паказваючы pyxaмi дзеянні, пра якія гаворыцца ў пecнi: А мы сеялі, сеялі лянок, Белы, слаўны кужалёк! Урадзіся, наш лянок! Урадзіся, кужалёк. Мы лянок ipвaлi, ж а л i, Абразалі, у полі слалі, У снапочкі 3бipалi. Урадзіся лянок Белы, слаўны кужалёк. Правілы гульні: дзеці павінны дакладна выконваць дзеянні, якія паказвае «бабуля».

**А мы проса сеялі**

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

**Апісанне гульні:** дзеці, узяушыся за pyкi, стаяць дзвюма шарэнгамі, тварам адзін да аднаго. У адной шарэнзе хлопчыкі, у другой —дзяучынкі. Хлопчыкі шарэнгай падыходзяць да дзяўчынак i спяваюць:

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

Дзяучынкі паўтараюць гэтыя ж pyxi i таксама спяваюць:

— А мы проса вытапчам, вытапчам, вытапчам!

— Ды чым жа вам вытаптаць, вытаптаць, вытаптаць? (Ідуць i спяваюць хлопчыкі.)

— А мы коней выпусцім, выпусцім, выпусцім! (Ідуць i спяваюць дзяўчынкі.)

— А мы коней пераймём, пераймём, пераймём! (Ідуць i спяваюць хлопчыкі.)

— Ды чым жа вам пераняць, пераняць, пераняць? (Ідуць i спяваюць дзяучынкі.)

— 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.)

— А мы дадзім дзеўчыну, дзеўчыну, дзеўчыну. (Ідуць дзяучынкі. Усе вяртаюцца назад.Адна дзяўчынка застаецца.)

— Вось гэта трэба нам, трэба нам, трэба намі (Хлопчыкі падыходзяць да дзяучынкі i становяцца кругам вакол яе.) Дзяўчынка танцуе, а хлопчыкі пляскаюць у далоні.

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

**Іванка і Марылька**

**Задачы:** развіваць узгодненасць рухаў, выхоўваць пачуццё калектывізму.

**Апісанне гульні:** з ліку тых, хто гуляе, выбіраюць дзяўчынку Марыльку. Яна з хустачкай у руцэ становщца ў сярэдзшу круга. Дзеці, узяўшыся зарукі, ідуць па кругу i спяваюць: А дзе той Іванка, (3 разы) Што ўстае спазаранку. ЁН спрытны, працавіты Танцуе, пяе i ў вучобе не адстае. Іванка, выбежы, свой спрыт накажы. Дзяучынка Марылька ходзіць па кругу, шукае Іванку. Пасля таго як дзеці закончылі спяваць, яна спыняецца каля хлопчыка i 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 pyxi). Марылька танцуе вакол Іванкі i махае хустачкай. Дзеці дружна пляскаюць у далоні i 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 i гульня працягваецца.

**Правілы гульні**: дзеці павінны выконваць танцавальныя pyxi, узгадняючы ix са словамі песні.

**Свінка**

**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 i 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 нaгaмi i спрабуюць загнаць у хлявок. Водзячы перашкаджае iм i выкідвае свінку \_з круга. Калі дзецям удаецца закінуць свінку ў хлеў, выбіраецца новы водзячы, i гульня працягваецца.

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

**Рэшата**

**Задача:** развіваць хуткасць i дакладнасць рухау. Выхоуваць смеласць, сумленнасць.

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

**Правілы гульні:** калі irpoк не паспее схавацца за палкай, i aтpымлiвae скрутачкам па плячах, ён павінен бегчы яшчэ раз вакол рада дзяцей

**Каноплі**

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

**Aпicaннe гульні** ігракі па дамоўленасці выбіраюць гаспадара, становяцца ў шарэнгу i бяруцца за pyкi. Гаспадар ідзе ўздоуж шapэнri, спыняецца каля аднаго з irpaкoў i пачынае з імі дыялог:

— Прыходзь да мяне каноплі палоць.

— Не хачу!

— А кашу есці?

— Хоць зараз!

— Ах ты, гультай!—i ў гэты жа час бяжьщь у любы канец шарэнгі. Адначасова i irpок бяжьщь у тым жа напрамку, але за спінамі irpaкoy. Хто першы — гаспадар ці гультай — возьме за руку апошняга ў шарэнзе, той становіцца з ім побач, a irpoк, 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.

## Шчупак

## Мэта гульні:Удасканальваць навыкі руху калонай, мяняючы тэмп і напрамак; развіваць спрыт, увагу, пачуццё прасторы.

**Апісанне гульні:**Дзеці лічацца і выбіраюць «шчупака» і «матку». «Шчупак» адыходзіць у бок, а усе становяцца за «маткай», мацна трымаюцца за яе і адзін за аднаго. «Шчупак» кідаецца то ў адзін бок, то ў другі і імкнецца схапіць самага апошняга ў калоне, якая доўгім хвастом стараецца ўвільнуць ад «шчупака». Гульня працягваецца да таго часу, пакуль не будуць схоплены усе, хто стаяў за «маткаю».

**Палатно**

**Задача:** практыкаваць ва ўменні хадзіць па спіралі, узгадняючы свае pyxi з pyxaмi дзяцей, якія ідуць побач; развіваць каардынацыю рухаў. Aпicaннe гульні: дзеці, узяўшыся за pyкi, утвараюць шарэнгу — гэта палатно. Першы ў шарэнзе называецца «маткай». Недалёка ад дзяцей стаіць кравец. Матка стащь нерухома i паказвае дзецям, каб завіваліся вакол яе. Калі39 ўсе заўюцца, кравец зaбipae апошняга з ланцуга. Пасля гэтага ўсе развіваюцца, а матка пачынае лічыць, называючы кожнага пачаргова: «першае палатно», «другое палатно» i г. д. Не далічыўшыся апошняга палатна, яна пытаецца: «Дзе ж яшчэ адно палатно?» Ей адказваюць: «Па нiткi пайшло!» Такім чынам, гульня працягваецца да таго часу, пакуль кравец не забярэ i не схавае па аднаму ўcix дзяцей, акрамя мaткi. Пасля гэтага матка ідзе шукаць палатно, а калі знойдзе, загадвае краўцу пералавіць дзяцей яе палат- на. Яны разбягаюцца, а кравец ix ловіць.

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

**Вяроўка-змейка**

**Задача:** развіваць хуткасць рэакцыі, спрыт i каардынацыю рухаў. Апісанне гульні: на зямлі рысуюць вялікі круг, вакол якога садзяцца ўсе дзеці. За кругам ходзіць водзячы. Нечакана ён выдае на сярэдзіну круга вяроўку-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 вяроўку; водзячы, кідаючы змейку ў круг, паступова робіць яе карацейшай да таго часу, пакуль на яе зможа стаць толькі адзін удзельнік, які i становіцца водзя- чым.

## Міхасік

**Мэта гульні:**Развіваць хуткасць, спрыт.

**Апісанне гульні:**Для правядзення гульні патрэбна мець «лапаточкі» (зробленыя з картона сляды), але па колькасці іх павінна быць на адну пару менш, чым дзяцей. «Лапаточкі» раскладваюцца па крузе, і вакол іх становяцца ігракі. Выхавацель кажа такія словы:

*Ты, Міхаська, не зявай, не зявай!*

*Лапаточкі абувай, абувай!*

Гучыць беларуская народная мелодыя, ігракі, танцуючы, рухаюцца па крузе. Як толькі музыка заканчваецца, усе спыняюцца і стараюцца як мага хутчэй «абуць лапці». Ігрок, які застаўся без «лапцяў», з гульні выбывае. Пасля гэтага забіраецца адна пара «лапцей» і гульня працягваецца да той пары, пакуль не застанецца адзін ігрок. Ён лічыцца пераможцам.

**Гарлачык**

***Мэта гульні:*** Практыкаваць у бегу, ва ўменні дзейнічаць па сігналу, хутка арыентавацца ў навакольным; развіваць увагу.

***Апісанне гульні:***Дзеці сядзяць у крузе па-турэцкі – гэта «гарлачыкі». Па кругу ходзіць «пакупнік». Спыніўшыся каля каго-небудзь ён пытаецца: «Колькі каштуе гарлачык?» Дзіця адказвае:

###### За гарлачык гэты

*Дай зусім нам крышку:*

*Каб ніколі не хварэць –*

*Маннай кашы лыжку.*

Посля гэтых слоў «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».

## C:\Users\Admin\Desktop\len-020popup.jpgПроса

**Мэта гульні:** Развіваць спрыт, хуткасць, бег напераганкі.

**Апісанне гульні*:*** Гуляючыя выбіраюць «гаспадара» (або «гаспадыню»), становяцца ў шарэнгу і бяруцца за рукі. «Гаспадар» праходзіць уздоўж шарэнгі, спыняецца каля аднаго з ігракоў і пачынае з ім дыялог:

*- Прыходзь да мяне проса палоць*

* *Не хачу!*
* *А кашу есці?*
* *Хоць зараз!*
* *Ах ты, гультай!*

Пасля гэтых слоў «гаспадар» бяжыць у любы канец шарэнгі. Адначасова з ім і «гультай» бяжыць у тым жа напрамку, але за спінамі гуляючых. Хто першы – «гаспадар» ці гультай – схопіць за руку апошняга ў шарэнзе, той становіцца з ім побач, а ігрок, які застаўся, займае месца «гаспадара».

## Паляванне на ліс

**Мэта гульні:**Садзейнічаць развіццю спрытнасці, хуткасці рэакцыі.

**Апісанне гульні:** Гуляючыя выбіраюць «паляўнічага» і пяць «ліс». Астатнія, узяўшыся за рукі, утвараюць чатыры маленькіх круга, якія раўнамерна размяшчаюцца на пляцоўцы. Кожны круг – гэта «нара», дзе жыве адзін «ліс». Каля кругоў бегае «ліс», у якога няма «нары». За ім ганяецца «паляўнічы». Як толькі «ліс» забягае у якую-небудзь «нару», то «ліс», што ў ёй знаходзіцца, павінен адразу ж пакінуць яе і ўцякаць ад «паляўнічага» у другую «нару». Злоўлены «ліс» становіцца «паляўнічым».

## Фарбы

**Мэта гульні*:*** Садзейнічаць развіццю хуткасці, спрытнасці, памяці, кемлівасці.

**Апісанне гульні:**Гуляючыя выбіраюць «гаспадара фарбаў» і адгадчыка-«Несцерку. Усе астатнія – «фарбы». «Несцерка» адыходзіць убок, а «гаспадар» і «фарбы» ціхенька дамаўляюцца, хто які колер будзе абазначаць. Назвы «фарбам» дае «гаспадар», або ігракі выбіраюць іх самі. «Гаспадар» павінен добра ўсё запомніць. Калі назвы дадзены, «фарбы» і «гаспадар» садзяцца на лаўку і быццам засыпаюць. У гэты час да іх прыходзіць «Несцерка», тупае некалькі разоў і гаворыць: «Стук, стук!» «Гаспадар» прачынаецца. Паміж «Несцеркай» і «гаспадаром» атрымліваецца дыялог:

* *Хто тут?*
* *Несцерка!*
* *Чаго прыйшоў?*
* *Па фарбу!*
* *Па якую?*

«Несцерка» называе які-небудзь колер, напрыклад: «Па сінюю!» Калі такога колера сярод «фарбаў» нама, «гаспадар» гаворыць: «Такой фарбы ў нас няма!» А ўсе ігракі пляскаюць у далоні і прыгаворваюць:

*Пайдзі за сіненькі лясок,*

*Знайдзі сіні чабаток.*

*Панасі, панасі*

*І нам прынясі!*

Пасля гэтых слоў «Несцерка» адыходзіць убок, потым вяртаецца і зноў пачынае з «гаспадаром» ранейшую размову. Калі патрэбная «фарба» ёсць, «гаспадар» яму гаворыць: «Ёсць такая фарба, бяры яе!» «Фарба» уцякае, а «Несцерка» яе ловіць.

## Вартаўнік

**Мэта гульні:**Развіваць хуткасць, спрытнасць, каардынацыю рухаў.

**Апісанне гульні:**У адным канцы залы або пляцоўкі (у крузе дыяметрам да 2 м), гуляючыя ставяць стул, а на адлегласці 8-10 м ад яго на зямлі праводзяць лінію, за якой пачынаецца «вуліца». Затым выбіраюць «вартаўніка», і ён займае сваё месца на стуле. Астатнія ігракі адыходзяць убок і тайком дамаўляюцца, хто будзе імітаваць рухі касца, сейбіта, плыўца, рыбалова і г.д. Пасля гэтага ўсе падыходзяць да «вартаўніка», паміж ім і ігракамі адбываецца наступны дыялог:

*Добры дзень, вартаўнік!*

*Додры дзень, дзеці! Дзе вы былі?*

*На тваім двары.*

*А што вы там рабілі?*

*Мы не скажам, а пакажам.*

Пасля гэтага кожны гуляючы робіць пэўныя рухі. «Вартаўнік» павінен сказаць, якую работу выконвалі ігракі. Як толькі ён адгадае, дзеці бягуць на «вуліцу», а «вартаўнік» стараецца злавіць іх, пакуль яны не перабеглі лінію. Назначаецца новы «вартаўнік», і гульня працягвацца.

## Золата

**Мэта гульні:**Развіваць хуткасць рэакцыі, спрытнасць, назіральнасць.

**Апісанне гульні:**Гуляючыя садзяцца ў рад. Вядучы непрыкметна хавае «золата» у руках каго-небудзь з ігракоў. Потым ён адыходзіць на 3-4 крокі і крычыць: «Золата, да мяне!» Той, у каго схавана «золата», павінен усхапіцца і бегчы да вядучага. Але ўсе ўважліва сочаць адзін за адным і імкнуцца затрымаць іграка з «золатам». Калі яму не ўдаецца выскачыць з рада, гульня пачынаецца спачатку, калі ж удаецца, - ён становіцца вядучым, а вядучы займае яго месца. Гульня працягваецца.

**Бярозавая каша**

**Мэта гульні*:*** Развіваць спрыт, бег з ухіленнем; уменне выконваць танцавальныя рухі пад музыку.

**Апісанне гульні:**Выхавацель назначае на ролю «бабкі» аднаго гуляючага, які садзіцца на стул з аднаго бока пляцоўкі і «засыпае». «Бабка» трымае ў руцэ стужачку- «пруцік». Выхавацель пачынае пераклічку з дзецьмі, якія стаяць па кругу:

**Выхавацель:***Ладачкі – ладкі, дзе былі?*

**Дзеці:** *У бабкі!*

**Выхавацель:***А што елі?*

**Дзеці:** *Ко-ко-ко.*

**Выхавацель*:*** *А што пілі?*

**Дзеці:** *Малако.*

**Выхавацель:***Доўга ж вы сядзелі,*

*Доўга ж пілі, елі.*

**Дзеці:** *А мы не сядзелі,*

*Цэлы дзень дурэлі!*

Пасля гэтых слоў дзеці пачынаюць выконваць танцавальныя рухі пад баларускую музыку. Калі музыка скончыцца, дзеці ідуць да «бабулі» і кажуць наступныя словы:

*Заўтра мы паедзем да бабулі нашай,*

*Абяцала бабка «бярозавай кашы».*

Дзіці пад музыку ўцякаюць ад «бабулі», якая іх даганяе, дакранаючыся стужачкай. Каго асаліць, той сядае на лаўку. Гульня скончыцца, як перастане гучаць музыка. Падлічваюцца асаленыя дзеці. Выбіраецца навая «бабка», і гульня працягваецца.

## C:\Users\Admin\Desktop\len-020popup.jpgПаляўнічыя і качкі

**Мэта гульні:**Садзейнічаць развіццю спрытнасці, хуткасна-сілавых якасцей, каардынацыі рухаў.

**Апісанне гульні:**Гуляючыя чэрцяць вялікі круг і дзеляцца на дзве каманды. Адна каманда – «качкі», другая – «паляўнічыя». «Качкі» знаходзяцца ўнутры круга, а «паляўнічыя» – па-за ім. Па Сігналу «паляўнічыя» «страляюць» у «качак», імкнучыся трапіць у іх мячом. Ігрок, у якога папалі, выбывае з гульні. «Качкі» маюць права лавіць мяч, які ляціць у іх. Той, каму гэта ўдаецца, зарабляе сабе «браню», і каб вывесці з гульні гэтага іграка, трэба выбіць яго мячом два разы. Перамагае каманда, якая за пэўны час здолее выбіць як мага больш «качак».

## Гусі ляцяць

**Мэта гульні:**Садзейнічаць развіццю ўвагі, каардынацыі рухаў, кемлівасці.

**Апісанне гульні:**Дзеці выбіраюць вядучага, а самі становяцца ў шарэнгу. Вядучы падае каманду: «Гусі ляцяць!», затым «Вароны ляцяць!», «Шпакі ляцяць!» і г.д. Ігракі падымаюць рукі ўгору і махаюць імі, нібы птушкі крыламі, пры гэтым гучна гавораць: «Ляцяць!» Потым хутка апускаюць рукі. Час ад часу вядучы спрабуе заблытаць ігракоў , кажучы: «Карасі ляцяць!», «Зайцы ляцяць!». Гуляючыя могуць дапусціць памылку і памахаць крыламі. Той, хто з ігракоў памыліўся, атрымлівае штрафное ачко. Перамагае той ігрок, які ні разу не памыліўся.

**Старэйшая группа (6-7)**

**Гарачае месца**

**Задача:** удасканальваць навыкі бегу з лоўляй i выкрутaмi, развіваць спрыт, вынослівасць.

**Aпicaннe гульні:** на зямлі абазначаюць рысай «гарачае месца». 3 ліку тых, хто гуляе, выбіраецца водзячы. ЁН становіцца на некаторай адлегласці ад гарачага месца i ахоўвае яго ад астатніх ігракоў, калі тыя імкнуцца забегчы ў гарачае месца. Каго ён запляміць, той становщца яго памочнікам, i яны разам ловяць астатніх. 3 павелічэннем ліку памочнікаў забягаць у гарачае месца становіцца ўсё цяжэй i цяжэй. Хто трапіць туды, можа адпачыць там нека- торы час, але затым зноў павінен выбегчы i паспрабаваць зноў забегчы ў гарачае месца.

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

**Лыка**

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

**Aпicaннe гульні:** двое дзяцей садзяцца на зямлю i ўпiраюцца ступнямі ног. іншыя дзеці павінны прайсці, пераступаючы цераз ix ногі. В a ўcix 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 iмi дзяцей.

**Пераскоч гару**

**Задача:** практыкаваць ва уменні з разбегу пераскокваць перашкоду, выхоўваць смеласць.

**Апісанне гульні:** тыя, хто гуляюць, кладуць слупком шапкі. Затым у тым жа парадку, як складзены шапкі, пачынаюць скакаць праз ix, стараючыся не зачапіць ix нагамi. Калі хто-небудзь зачэпіць шапку, яму трэба прапаўзці праз строй. Усе становяцца адзін за адным, шырока расставіўшы ногі, a вiнaвaты паўзе ў ix пад нaгaмi.

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

**Каза**

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

**Апісанне гульні:** дзеці выбіраюць пастуха. Робяць тэта так: шырока расстауляюць нori i, нахіліўшыся, пракідваюць паміж iмi кароткую палачку назад ад сябе. Чыя палачка ўпадзе бліжэй, той i павінен пасвіць козы. Дзеці прывязваюць да слупка вяроўку даужынёй 1,5—2 м i даюць пастуху канец вяроўкі у рукі. На такой адлегласці ад слупка ён павінен знаходзіцца. Затым удзельнікі гульні складаюць каля слупка свае палачкі, якія называюцца ко- замі. Па свістку пастуха дзеці падбягаюць да слупка, iмкнyчыся схапіць палачку, а пастух стараецца перашкодзщь гэтаму. Калі дзецям удаецца схапіць дзве-тры палачкі, усе iгpaкi шырока расстаўляюць нoгi, а пастух на карачках павінен прапаузці 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.

**Браднік**

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

**Aпicaннe гульні:** па лічылцы выбіраюць рыбака i завязваюць яму вочы хусцінкай. Усе астатнія дзеці — рыбкі. Пляскаючы ў ладкі, дзеці-рыбкі перамяшчаюцца (ходзяць, бегаюць вакол рыбака). Рыбак стараецца каго- небудзь злавіць. Калі на шляху рыбака сустракаецца якая-небудзь перашкода (сцяна, лаўка, крэсла i інш.), дзеці гавораць рыбаку: «Глыбока!» Калі рыбак адыдзе ад перашкоды, дзеці гавораць: «Мелка!» Kaлi 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 i зноў пачынае лавіць.

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

**У зайца**

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

**Aпicaннe гульні:** дзеці збіраюцца ў цесны кружочак. Адзін з хлопчыкаў, больш спрытны, становіцца пасярэдзіне i, паказваючы на кожнага таварыша, чытае па слову: Мурашка, букашка, Сонца, месяц... — Дзе ты быў? — У балоце. — Што paбiў? — Траву жаў. — Дзе падзеў?32 — 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 ycix «зайцаў», якія ўцякаюць ад хорта ва ўмоўленае месца.

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

**Садзі лянок!**

**Задача:** развіваць каардынацыю рухаў, хуткасць, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах. **Aпicaннe гульні:** перад пачаткам гульні дзеці выбіpaюць вядучага. Затым на зямлі рысуюць кружкі — «гнёзды, якix пaвiннa быць на 2 — 3 менш чым irpaкoў. Усе становяцца ў агульны круг i бяруцца за рукі. Вядучы ходзіць па кругу i робіць розныя pyxi: прысядае, падскоквае i 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, i яго садзяць у гняздо, дзе ён знаходзіцца да канца гульні. Затым гульня паутараецца.

**Правілы гульні:** вядучы павшен падаваць каманду “садзі лянок!» у той33 момант, калі дзеці зацікаўлены выконваннем разнастайных рухаў

**Штандар, стой!**

**Задача:** удасканальваць навыкі лоўлі мяча, уменне пападаць iм ва ўцекачоў, выпрацоўваць дакладнасць рухау.

**Aпicaннe 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 iм у каго-небудзь. Калі трапіць, той ловіць мяч з воклічам: «Штандар, стой!» Калі irpoк не трапіць мячом нi у кога, яму залічваюць штрафное ачко. Гульня ідзе да пяць ачкоў.

**Правілы гульні:** названы irpoк павінен злавіць мяч i трапіць iм у аднаго з дзяцей, якія ўцякаюць

**Рэдзька**

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

**Апісанне гульні:** з ліку тых, хто гуляе, выбіраюцца Ясь i гаспадар. Усе астатнія ўдзельнікі гульні — рэдзькі. Ясь адыходзіць куды-небудзь далей убок. Гаспадар застаецца з рэдзькамі. Ён гаворыць: г — Садзіцеся, рэдзькі, на зямлю, адна за адной, адна за адной! Рэдзькі садзяцца так, як загадаў iм гаспадар. — Цяпер,— гаворыць гаспадар,— няхай кожны абхопіць абедзвюма рукамі таго, хто сядзіць спераду. Рэдзькі робяць, як загадаў iм 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 i 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 — ipвe 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 i вырваў адну рэдзьку.43 Пачаў Ясь з градкі другую рэдзьку цягнуць. Ды сілы ў яго няшмат. А рэдзькі i гаспадар над iм пасмейваюцца. Тут Ясь заве на дапамогу першую рэдзьку: — Ідзі, мая рэдзька, на дапамогу! Падбягае да яго рэдзька, пачынаюць яны разам цягнуць. I кожная рэдзька, якую яны з градкі вырвуць, дапамагае рваць наступную. I так працягваецца да таго часу, пакуль на градцы нiчога не застанецца.

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

**У млын**

**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 i моцна счэпліваюць pyкi, сагнутыя у локцях. Дзеці, што стаяць у крузе, павольна рухаюцца ў правы бок i спяваюць: Млынарня на горцы Крыламі махае, Крыламі махае, Зерне працірае. Сама не глытае, Другі хлеб выпякае. Учас спеваў дзеці, што знаходзяцца ў сярэдзіне круга, імітуюць колы млына: адзін нахіляецца, другі ў гэты час абапіраецца на cniнy таварыша i падымае нori. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль адна з пар не спыніцца.

**Правілы гульні:** у сярэдзіну круга павінны выйсці дзеці аднолькавай фізічнай падрыхтоукі

**Шавец**

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

**Апісанне гульні:** нёкалькі irpaкoy становяцца ў адзін рад. Апошні трымае ў руках ручнік i пытаецца: — А дзе шаўцы? — На тым канцы!— кажуць яму. Ен бяжыць у другі канец, імкнучыся ўдарыць ручніком irpaкa, што стаіць першым. Той не чакае гэтага, а ўцякае ад яго. Калі ўцекача паспелі ўдарыць, ён становіцца водзячым, i гульня пачынаецца спачатку.

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

**Кулюкушкі**

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

**Aпicaннe гульні:** удзельнікі мераюцца па палцы i выбіраюць кулюкуванніка. ЁН садзіцца ў пэўным месцы i зажмурвае вочы. Астатнія ў гэты час хаваюцца.53 Праз некалькі мінут кулюкуваннік крычыць: — Цi год? Калі хто не паспеў схавацца, адказвае: — Яшчэ не! У адваротным выпадку ўсе маўчаць, каб не выдаць, хто дзе схаваўся. Тады кулюкуваннік расплюшчвае вочы i ідзе шукаць. Калі знойдзе каго- небудзь з irpaкoy, вядзе на тое месца, дзе кулюкуваў. Той павінен там застацца. Кулюкуваннік шукае астатніх i, калі ўcix знойдзе, кулюкуваць застаецца той, каго знайшоў першым.

**Правілы гульні:** irpoк-кулюкуваннік павінен знайсці ўcix дзяцей, якія схаваліся, i прывесці ix на тое месца, дзе кулюкуваў

**Мяч у доміку**

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

**Aпicaннe гульні:** дзеці строяцца ў рад на адлегласці кроку адзін ад аднаго. Кожнае дзіця чэрціць сабе маленькi кружок i прысядае перад iм. Апошні ў радзе коціць мяч. Як толькі ён закоціцца ў які-небудзь кружок i спыніцца там, усе бягуць, а гаспадар кружка бярэ мяч i кідае яго ва ўцекачоў. У каго трапіць мяч — таму ачко. Калі мяч тpaпiў у iгpaкa 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 тpaпiў у чыйсці кружок. Каціць мяч дзеці павінны лёгкім штуршком

**Змяя**

**Задача:** развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, узгодненасць рухаў.

**Aпicaннe гульні:** дзеці строяцца ў калону па аднаму (адзін за адным) i бяруць рукамі за пояс таго, хто стаіць спераду. Уся калона — змяя; першы ў калоне — галава, aпoшнi — хвост. Па сігналу выхавальніка галава павінна злавіць хвост, які ад яе уцякае. Галава, што злавіла хвост, пераходзіць у канец калоны, i 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 i выходзяць з калоны.

**Пляцень**

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

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

**Мянькі**

**Мэта гульні:** Развіваць спрыт, хуткасць, уменне бегаць парамі.

**Апісанне гульні:** Гульня праводзіцца на адведзенай пляцоўцы, якая называецца «ракой». У цэнтры пляцоўкі і ля кожнай бакавой лініі чэрцяць кругі – «ямы» – дыяметрам 1 м. Выбіраюць двух «рыбакоў», астатнія – «рыбы». «Рыбакі», узяўшыся зарукі, ловяць «рыб», якія могуць выратоўвацца ў «ямках». Аднак знаходзіцца ў «яме» можа толькі адна «рыба». Як толькі другая «рыба» убяжыць у «яму», тая, што там знаходзілася, павінна пакінуць яе. Злоўленыя «рыбы» дапамагаюць лавіць іншых. Гульня заканчваецца, калі «рыбакі» пераловяць усіх «рыб». Пяць «рыб», якія выратаваліся ў «ямках», называюць «мянькамі». Яны і з’яўляюцца переможцамі.

**Купец**

**Мэта гульні:**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 атрымаліся два кругі. Спераду сядзяць дзеці-дзеткі, а за імі дзеці-мамы. Адно дзіця без пары - гэта маці-«купец». Яна ходзіць у сярэдзіне круга і па чарзе звяртаецца да адной 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, маці, лапату!

Пасля гэтых слоў «маці» пакідае сваю «дзетку» і яна разам з «купцом» бягуць вакол дзяцей. «Маці» стараецца хутчэй дабегчы да пакінутай «дзеткі», калі яе месца раней зойме маці-«купец», то яна замяняе «купца» у крузе. Дзецям нальга перебягаць праз круг, стараючыся хутчэй дабегчы да пакінутай «дзеткі».

**Блін гарыць**

**Мэта гульні:** Развіваць хуткасць рэакцыі, смеласць, спрыт; выхоўваць пачуццё калектывізму, сумленнасць.

**Апісанне гульні:** Назначаецца лавец. Выхавальнік чэрціць на зямлі круг, уякі становяцца дзеці. Лавец, стаўшы спінай 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 водзячым, гульня працягваецца.

**Іванка**

**Мэта гульні:** Развіваць хуткасць, спрыт, увагу.

**Апісанне гульні:**На зямлі чэрціцца круг дыяметрам 5-6 м – «лес», а ў сярэдзіне яго квадрацік – «дом лесавіка». Іванку змяшчаюць у квадрацік і выбіраюць «лесавіка». Астатнія ігракі – «лебедзі». «Лебедзі», залятаючы ў «лес», спрабуюць забраць «Іванку», а «лесавік» – злавіць «лебедзя» рукой, або дакрануцца да яго галінкай. «Лебедзь», якому ўдасца вывесці з «лесу» «Іванку», становіцца «лесавіком», і гульня пачынаецца спачатку. Злоўленыя «лебедзі» выбываюць з гульні.

**Замарожаныя**

**Мэта гульні:**Удасканальваць навыкі бегу, змяняючы тэмп і напрамак: выхоўваць смеласць, суммленнасць.

**Апісанне гульні:**Дзеці выбіраюць «Дзеда Мароза» па лічылцы:

Дзед Мароз, Дзед Мароз

Бабу снежную прынёс,

Баба, баба, снегавуха

Не хапай мяне за вуха!

Пасля гэтых слоў дзеці разбягаюцца па пляцоўцы. «Дзед Мароз» бяжыць за імі і імкнецца дакрануцца да каго-небудзь рукой, «замарозіць». «Замарожаны» павінен спыніцца і раставіць рукі ў бакі. Гульня заканчваецца, калі будуць «замарожаны» ўсе дзеці. Затым выбіраюць новага «Дзеда Мароза» і пачынаюць гульню спачатку.

**Церамок**

**Мэта гульні:** Развіваць уменне трапна кідаць, спрытнасць, хуткасць.

**Апісанне гульні:** Кожны ігрок (акрамя вядучага) малюе сабе маленькі кружок – «церамок». Вядучы, стоячы ўбаку, падкідае мяч угару. У гэты час усе гуляючыя мяняюцца «церамкамі», перабягаючы з кружка ў кружок. Вядучы ловіць мяч і кідае ў іграка, які не паспеў перабегчы і заняць «церамок». Калі мяч трапіць у яго, вядучы становіцца ў свабодны «церамок», а няспрытны ігрок пачынае вадзіць.

**Вядзьмар**

**Мэта гульні:** Садзейнічаць развіццю ўмення трапна кідаць мяч, вакамера, спрытнасці, хуткасці рэакцыі.

**Апісанне гульні:** Гуляючыя акрэсліваюць на зямлі вялікі круг. Усярэдзіне яго робяць невялікую ямку, у якую кладуць мяч. Аднаго з ігракоў назначаюць «ведзьмаром». Астатнія падыходзяць да ямкі з мячом. «Вядзьмар» назначае, каму з гуляючых выбіваць мяч. Пасля гэтага ўсе бягуць, а названы ігрок бярэ мяч і кідае яго ва ўцекачоў. Той, у каго трапіў мяч, выходзіць з круга. «Вядзьмар» бярэ мяч, зноў кладзе яго ў ямку і назначае новага выбівалу.

**Падсечка**

**Мэта гульні:** Развіваць меткасць, спрытнасць.

**Апісанне гульні:**Гуляючыя выбіраюць вядучага – «рыбака», які прысядае і кладзе перад сабою мячык. Астатнія становяцца паўкругам каля мяча. «Рыбак» гаворыць некалькі разоў: «Клюе, клюе, клюе...» – і нечакана называе аднаго з гуляючых. Усе ўцякаюць. А той, каго ён назваў, павінен схапіць мяч і кінуць у каго-небудзь з ігракоў. Калі пападзе («падсячэ»), «падсечаны» выбывае з гульні, а калі не пападзе, - выбывае з гульні сам. Апошні ігрок падкідае мяч угару і ўцякае. «Рыбак» імкнецца злавіць мяч і папасці ім у іграка, які ўцякае. Калі пападзе, то застаецца рыбаком» і на наступную гульню, не пападзе – «рыбаком» становіцца апошні «непадсечаны» ігрок.