Аддзел адукацыі, спорту і турызма Нясвіжскага райвыканкама

Картатэка беларускіх народных гульняў

для дзяцей дашкольнага ўзросту

Нясвіж 2017

**Гульня-спаборніцтва «Чый круг, каля снапа хутчэй збярэцца»**

Задачы: развіваць уменні бегу ў розных напрамках, хуткасць рэакцыі, спрыт; выхоўваць пачуццё калектывізму.

Абсталяванне: 3 – 4 снапы.

Апісанне гульні.

Па зале ставяцца некалькі снапоў, вакол іх становяцца дзеці, узяўшыся за рукі. Пад беларускую народную мелодыю ўсе разбягаюцца па зале і выконваюць розныя танцавальныя рухі. Па заканнэнні мелодыі трэба хуценька сабрацца ля свайго снапа. Пераможцам з'яўляецца тая каманда, якая выканае задание першай.

**Гульня «Лянок»**

Задачы: практыкаваць ваўменні ўзгадняць рухі са словамі песні; выхоўваць пачуццё калектывізму.

Абсталяванне: хустка для бабулі.

Апісанне гульні.

3 ліку ўдзельнікаў гульні выбіраецца бабуля. Астатнія становяцца ў круг і 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, выбіралі,

У снапочкі збіралі,

Малацілі, абівалі,

У полі слалі,

Урадзіўся лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

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

**Гульня «Кошка i мышка»**

Задачы: развіваць хуткасць рэакцыі; выхоўваць пачуццё калектывізму.

Матэрыял: маскі кошкі і мышкі

Апісанне гульні.

Па лічылцы дзеці выбіраюць кошку і мышку. Усе астатнія, узяўшыся за рукі, становяцца ў круг. Круг размыкаюць у двух месцах, утвараючы вароты. Мышка знаходзіцца ў крузе, а кошка – па-за кругам. Па сігнале кошка імкнецца злавіць мышку. Кошка можа трапіць у круг толькі праз вароты. Мышка бегае, дзе хоча, пралазіць пад рукамі дзяцей. Калі кошка зловіць мышку, яны мяняюцца ролямі.

Правілы гульні: кошка і мышка павінны часта мяняцца ролямі.

**Гульня «Агароднік»**

Задачы: удасканальваць навыкі хадзьбы па крузе, бегу са зменай тэмпу і напрамку; развіваць увагу.

Абсталяванне: не патрабуецца.

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

– Хто там?

– Агароднік!

– Чаго прыйшоў?

– Рэпу ўзяць!

Пасля такога адказу ўсе вядуць карагод і спяваюць:

Зверху рэпа зялёная,

У сярэдзіне тоўстая,

К канцу вострая.

Хавае хвост пад сябе.

Хто да яе не падыдзе,

Усялякі за віхор возьме.

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

Правілы гульні: агароднік не павінен ведаць, хто назваўся рэпай; адгадваць ён можа тры разы, калі не адгадае, яго мяняюць.

**Гульня «Лавіць куры»**

Задачы: удасканальваць навыкі бегу з лоўляй і ўхіленнем; развіваць спрыт, вынослівасць, настойлівасць.

Матэрыял: хусцінка або ручнік.

Апісанне гульні.

Дзеці выбіраюць пеўня, усе астатнія – куры.

Певень расстаўляе рукі і гоніць курэй пад печ:

– Кыш пад печ, кыш пад печ...

Потым певень пытае:

– А колькі вас ёсць?

– Колькі ў лесе дроў!

Куры разбягаюцца, а певень ловіць іх. Пасля ўсе садзяцца на лаву, певень скручвае пытку з хусткі або ручніка. 3 кожнай курыцай у яго адбываецца размова:

– На чым сядзіш?

– На ганачку.

– За што трымаешся?

 –За клямачку.

– А што гэта збоку?

– Бочка.

– А што ў бочцы?

– Мёд.

– А каму есці?

– Мне, а пеўню нос у смале.

Тады певень б'е пыткай курыцу, тая ўцякае і хаваецца. Калі ж курыца на пытанне «Каму есці?» адказ­вае: «Певень, для цябе мядок», – ён яе не чапае, а пераходзіць да наступнай.

Правілы гульні: певень павінен лавіць курэй на абмежаванай плошчы.

**Гульня «Каляда».**

Заданы: развіваць фізічныя здольнасці, кемлівасць, знаходлівасць, уменне пераўвасабляцца; выхоўваць пачуццё павагі да традыцыйных беларускіх святаў, пачуццё калектывізму.

Абсталяванне: розны фізкультурны інвентар.

Апісанне гульні.

3 ліку ўдзельнікаў гульні выбіраецца Каляда і старэйшы. Дзеці ўтвараюць паўмесячык, кожны трымае ў руках падарунак (цацкі, малюнкі...) Калядзе.

Старэйшы прамаўляе:

Ехала Каляда з Полацка

У маляваным вазочку,

На вароненькім канёчку,

Заехала Каляда...

Старэйшы называе імя ўдзельніка гульні. Каляда пытаецца ў яго, напрыклад: «Васіль, Васіль, чым даруеш Каляду?» Хлопчык называе свой падарунак і аддае яго Калядзе. Каляда гаворыць: «Дзякуй табе за твой добры падарунак». (Можна прапанаваць дарыць Калядзе **«**фізкультурныя**»** падарункі» – розныя практыкаванні.) Гэтак называецца імя кожнага дзельніка гульні. Напрыканцы Каляда прамаўляе: «А зараз я зраблю вам такі падарунак, які ні за золата, ні за грошы не купіш. Адгадайце, што гэта?» Дзеці пачынаюць агадваць. А Каляда гаворыць: Давайце праспяваем калядную песню. Яе за грошы не купіш!» Дзеці спяваюць калядную песню, Каляда скача, падбіраючы пад мелодыю розныя рухі.

**Гульня «Казёл»**

Заданы: садзейнічаць стварэню добрага настрою, развіваць дыялагічнае маўленне дзяцей; выхоўваць спрытнасць, хуткасць рэакцыі.

Абсталяванне: маска казла.

Апісанне гульні:

3 ліку ўдзельнікаў гульні выбіраюцца казёл і дзед. Казёл не павінен ведаць, хто з удзельнікаў гульні абраны на ролю дзеда. Дзеці утвараюць паўмесячык, у сярэдзіне якога стаіць казёл, і вядуць дыялог.

Дзеці. Дзе ты хадзіў, казёл? Дзе бадзяўся, казёл?

Казёл. Хадзіў я па лясах, па палях.

Дзеці. Чаму цябе там ваўкі не елі?

Казёл. Не баюся я ні ў лесе ваўкоў,

Hi ў полі стральцоў.

Толькі баюся старога дзеда.

Пасля гэтых слоў дзеці моцна рамаўляюць: «Дзед, лаві казла!» Дзед пачынае лавіць казла, які імкнецца дабегчы да вызначанай мяжы. Калі дзед зловіць яго, то будзе выконваць ролю казла, калі не – выбіраецца новы дзед. Перад гульнёй пазначаецца мяжа, за якой казёл будзе ў небяспецы.

**Гульня «Мядзведзь»**

Задачы: развіваць фізічныя здольнасці, кемлівасць, знаходлівасць; выхоўваць пачуццё калектывізму;

Абсталяванне: шапка і вяроўка для мядзведзя, шапка важака, бубен.

Апісанне гульні.

Выбіраецца мядзведзь (мішка), важак, музыка. Узяўшыся за рукі, дзеці ўтвараюць паўмесячык. Ва­жак прыводзіць мядзведзя ў памяшканне і вядзе яго да дзяцей. Побач стаіць музыка з бубнам. Важак прамаўляе:

– Мішка, павесялі народ! Пака жы нам, як жанчыны хлеб месяць.

Мішка паказвае. Дзеці паўтараюць усе яго рухі.

– Пакажы, як яны ідуць на поле працаваць?

Мішка ледзь ідзе, спыняецца, слухае, углядаецца ў неба, нюхае (дзеці робяць тое самае).

– Ну-ка, мішка, пакажы, як яны ідуць з поля дадому.

Мішка ідзе хутка, нават подбегам.

– Пакажы, як мужык дровы коле. Як касу нясе. Як косіць і г.д.

Важак прамаўляе:

– Дзякуй, мішка, павесяліў на­род. Пайшлі.

Хоча вывесці мядзведзя, але той не ідзе, упіраецца.

– Дзеці, мішка вельмі любіць вясёлыя народныя гульні.

Мядзведзь і важак становяцца ў круг, вызначыўшы новага ва­жака і мядзведзя. Кожны важак і мядзведзь уносяць новыя элемен­ты ў гульню. Для таго каб дзеці развівалі творчую фантазію, можна прапанаваць ім загадзя размер- кавацца па парах і падрыхтаваць новыя дзеянні.

**Гульня «Журавель»**

Задачы: практыкаваць ва ўменні трымаць раўнавагу; развіваць спрыт, увагу; выхоўваць хуткасць рэакцыі.

Абсталяванне: «масток» (даўжыня 2–3 м), шапка жураўля.

Апісанне гульні.

Сярод удзельнікаў гульні выбіраецца журавель (хлопчык) ці жураўка (дзяўчынка). Дзеці па парах (пажадана, каб у пары былі хлопчык і дзяўчынка) становяцца паўмесяцам. Узяўшыся за рукі, яны падымаюць то правую, то ле­вую нагу (імітуюць рухі жураўля). Журавель на некаторай адлегласці (3 – 4 м) важна ходзіць па «балоце».

Дзеці гавораць спакойна:

Як павадзіўся журавель

Да нашых канапель.

Такі-такі чубаты,

Такі-такі насаты!

Потым усе моцна прамаўляюць: «Хапай, журавель!», і першая пара хутка бяжыць па масточку цераз «балота». Журавель павінен дакрануцца рукой да дзяўчынкі, а калі жураўка – то да хлопчыка. Калі жураўлю пашанцуе, на яго месцы застаецца той, хто застаўся без пары. Гульня працягваецца.

Перад гульнёй пазначаецца «балота» і «масток» (даўжынёй 2–3 м).

**Гульня «Прэла-гарэла»**

Задачы: развіваць хуткасць рэакцыі, кемлівасць, спрыт, умение дзейнічаць па сігнале.

Матэрыял: цацкі.

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.

Правілы гульні: дзеці не павінны бачыць, куды выхавальнік хавае цацкі; пераможцам лічыцца той, хто болып іх знойдзе.

**Гульня «Замарожаныя»**

Заданы: удасканальваць навыкі бегу пры змяненні тэмпу і напрамку; выхоўваць смеласць, сумленнасць.

Абсталяванне: не патрэбна.

Апісанне гульні.

Дзеці выбіраюць Дзеда Мароза па лічылцы:

Дзед Мароз, Дзед Мароз

Бабу снежную прынёс.

 Баба, баба, снегавуха,

Не хапай мяне за вуха!

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

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

**Гульня «Заінька»**

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

Абсталяванне: шапачка зайца.

Апісанне гульні. Д зеці бяруцца за рукі і ўтвараюць круг. У сярэдзіне – заінька. Усе спяваюць:

Заінька бялюсенькі,

 Заінька шарусенькі!

 Праскачы ў дзірачку

 Ды не пабі спіначку!

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

Пасля гэтага дзеці спяваюць далей:

Заінька, павярніся,

Шэранькі, павярніся!

Тупні ножкай, паскачы

Ды ў далоні запляшчы!

Пры заканчэнні песні ўсе павінны запляскаць у далоні. Гэтым момантам карыстаецца зайка: ён дакранаецца да каго-небудзь з дзяцей і хутка становіцца на яго месца.

Той, хто застаўся без месца, павінен выконваць ролю заінькі.

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

**Гульня «Ходзіць ліска ля ваконца»**

Задачы: удасканальваць навыкі бегу ўрассыпную; развіваць спрыт, арыенціроўку, хуткасць рэакцыі.

Матэрыял: маска лісы.

Рухі: імітаваць паводзіны і рухі лісы – хадзіць урассыпную, як ліса; уцякаць у «норку» пасля слоў «прэч ад нас».

Ходзіць ліска ля ваконца,

Маніць дзетак каля плетак:

“Ах вы, дзеткі, многа вас”.

Дзеці. Рыжа шапка, прэч ад нас!

**Гульня «Гарлачык».**

Задачы: практыкаваць ва ўменні хутка бегаць, дзейнічаць па сігнале, арыентавацца ў наваколлі; развіваць увагу.

Матэрыял: медальёны-гарлачыкі, капялюш.

Апісанне гульні. Дзеці сядзяць у крузе на кукішках – гэта гарлачыкі. Па кру­зе ходзіць пакупнік. Спыніўшыся каля каго-небудзь, ён пытаецца:

Колькі каштуе гарлачык?

Дзіця адказвае:

За гарлачык гэты

Дай нам зусім крышку:

Каб ніколі не хварэць,

Маннай кашы лыжку.

Пасля гэтых слоў дзіця-гарлачык паднімаецца на ногі і бяжыць па крузе 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.

**Гульня «Фарбы»**

Задачы: практыкаваць ва ўменні бегаць з ухіленнем і лоўляй; развіваць памяць, кемлівасць.

Матэрыял: фарбы рознакаляровыя (напрыклад, з паперы) на кожнага ўдзельніка; адзенне для гаспадара і Несцеркі; абруч (дом для фарбы).

Апісанне гульні.

Дзеці выбіраюць гаспадара фарбаў і адгадчыка Несцерку. Усе астатнія – фарбы.

Несцерка адыходзіць убок, а гаспадар і фарбы ціхенька згаворваюцца, хто які колер будзе мець. Назву фарбам можа даваць гаспадар або кожная сама выбірае сабе які-небудзь колер. Гаспадар павінен добра запомніць, які колер мае тая ці іншая фарба.

Калі колеры размеркаваны, фарбы і гаспадар прысядаюць на кукішкі і робяць выгляд, што засынаюць. Тут да іх прыходзіць Не­сцерка, тупае некалькі разоў нагой і гаворыць:

– Стук-стук!

Гаспадар прачынаецца і пытаецца:

– Хто тут?

– Несцерка!

– Чаго прыйшоў?

– Па фарбу!

– Па якую?

Несцерка называе які-небудзь колер, напрыклад:

– Па сінюю!

Калі такога колеру сярод фарбаў няма, гаспадар гаворыць:

– Такой фарбы ў нас няма!

А ўсе «фарбы» пляскаюць у ладкі і прыгаворваюць:

Пайдзі за сіненькі лясок,

Знайдзі сіні чабаток.

Панасі, панасі

I нам прынясі!

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

– Стук-стук!...

Калі белая фарба ёсць, гаспадар яму гаворыць:

– Ёсць белая фарба, бяры яе! Фарба ўцякае, а Несцерка яе ловіць.

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