ВЫКАРЫСТАННЕ БЕЛАРУСКІХ НАРОДНЫХ ГУЛЬНЯЎ У ФІЗІЧНЫМ ВЫХАВАННІ ДЗЯЦЕЙ СЯРЭДНЯГА ДАШКОЛЬНАГА ЎЗРОСТУ

У сярэднім дошкольным узросце вялікая колькасць народных гульняў мае разгарнуты сюжет, які вызначае змест рухаў і характар узаемаадносін дзяцей, якія гуляюць. Значнае месца займаюць гульні, у якіх дзеянні галоўных герояў суадносяцца з рэальнай рэчаіснасцю.

Праводзячы гульню, педагагічны работнік паведамляе дзецям яе назву, выкладае змест, асаблівую ўвагу звяртае на правілы гульні, падкрэслівае сэнс і асаблівасці дзеянняў кожнага персанажа, паказвае рухі, якія могуць выклікаць у дзяцей цяжкасці пры выкананні.

Важна пераканацца, што дзеці зразумелі ўмовы гульні, добра ўяўляюць яе змест. Для гэтага педагагічны работнік задае пытанні, удакляднячыя дзеянні дзяцей у гульні. Потым ен размяркоўвае ролі. Гэта можна зрабіць рознымі спосабамі: па лічылцы; спосабам “брацца за палку” – дзеці бяруцца за палку рука да рукі, угару, той, хто накрые канец палкі ўгары, – водячы; па жаданню дзяцей; па мэтанакіраванаму жаданню педагагічнага работніка. Дарослы дае ўказанні на правільнасць выканання рухаў у гульні, рэгулюе фізічную нагрузку –скарочвае час выканання інтэнсіўных відаў фізічных практыкаванняў (бег, скачкі), змяняе ўмовы правядзення гульні, спрошчвае правілы. У канцы гульні - ацэньвае рухальныя паводзіны дзяцей. Ацэнка можа насіць як станоўчы, так і адмоўны характар. Каб надаць гульні большую рухомасць і эмацыянальнасць, педагагічны работнік можа ўзяць на сябе галоўную ролю. Пры паўторы гульні ствараюцца варыянты яе правядзення: змяняюцца рухі, якія ў гульні выконваюць дзеці, уключаюцца правілы, якія патрабуюць вытрымкі, самавалодання, змяняецца форма арганізацыі ў гульні выхаванцаў.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

У сярэднім дашкольным узросце з дапамогай беларускіх народных гульняў дзеці знаемяцца:

- з бытам і працоўнай дзейнасцю людзей беларускага народа;
- вучацца запамінаць вершаваныя тэксты;
- выконваць драматызаваныя дзеянні, спалучаць іх са словамі песні;
- пераносіць знаемыя рухальныя навыкі ў новую сітуацыю, якой адпавядае змест гульні;
- праяўляць самастойнасць;
- атрымоўваць станоўчыя вынікі.

Дзецям сярэдняга дошкольнага ўзросту прапануюцца наступныя варыянты беларускіх народных гульняў.

Ішоў казел пад мастом

Задачы: знаеміць дзяцей з працоўнымі дзеяннямі і бытам беларускіх людзей; выхоўваць павагу да традыцый роднага краю.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць водячага, а самі становяцца ў калону пара за парай і спяваюць:

Ішоў казел пад мастом,
Ківаючы хвастом.
Куды ідзеш, казел?
На кірмаш пайду.
Чаго на кірмаш?
Касу купляць.
Нашто табе каса?
Сена касіць.
Нашто табе сена?
Кароў карміць.
Нашто табе каровы?
Малако даіць.
Нашто табе малоко?

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Пастушкоў паіць.

У час спеваў водзячы ідзе пад мост – паднятыя над галавой рукі дзяцей, выцягвае ўдзельніка з якой-небудзь пары, працягвае яго праз увесь мост і становіцца з ім ззаду калоны. А той, хто застаўся без пары, у сваю чаргу ідзе пад мост і цягне за сабой каго-небудзь. Гульня працягваецца да канца спеваў.

Варыянт гульні: калі водзячы выбярэ каго-небудзь з гуляючых, дзеці гавораць словы: “Раз, два, тры, - Нікітка, бяжы!” На гэтыя словы удзельнік гульні, якога выбраў водячы, павінен хутка прабегчы пад мастом .

А мы проса сеялі

Задачы: замацоўваць навык перамяшчэння ў прасторы шарэнгай; развіваць увагу, цікавасць да драматызаваных дзеянняў; выхоўваць сяброўскія адносіны.

Апісанне гульні: дзеці, узяўшыся за рукі, стаяць дзвюма шарэнгамі, тварам адзін да аднаго. У адной шарэнзе хлопчыкі, у другой —дзяўчынкі.

Хлопчыкі шарэнгай падыходзяць да дзяўчынак і спяваюць:

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

Дзяўчынкі паўтараюць гэтыя ж рухі і таксама спяваюць:

— А мы проса вытапчам, вытапчам, вытапчам!

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

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

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

— Ды чым жа вам пераняць, пераняць, пераняць? (Ідуць і 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)

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

— 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 нам (Хлопчыкі падыходзяць да дзяучынкі і становяцца кругам вакол яе.) Дзяўчынка танцуе, а хлопчыкі пляскаюць у далоні.

Варыянт гульні: дзеці рухаюцца роўнай шарэнгай, калі ідуць і спяваюць, але на кожны зроблены крок пляскаюць у далоні.

Вузельчык

Задачы: замацоўваць навык хадзьбы ў калоне, развіваць узгодненасць рухаў, уменне спалучаць дзеянні з вершаваным тэкстам песні; выхоўваць цікавасць да прадметаў беларускага быту, беларускага народнага фальклору.

Апісанне гульні: два ўдзельнікі гульні трымаюць ў руках паясы, утвараючы вароты ў выглядзе вялікага іголкавага вушка. Яны павінны стаяць адзін ад аднаго на адлегласці нацягнутага паміж імі пояса (1 м). 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

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Цягну за сабой.

Праз палатно ён праходзіць,

Канец сабе знаходзіць…

Апошні ў радзе ігрок, які зацягнуў вузельчык, не павінен хутка рухацца, каб не паваліць «зацягнутых» паясамі дзяцей.

Варыянт гульні: дзеці, якія імітуюць нітку, па пляцоўцы перамяшчаюцца легкім бегам.

Гладышык

Задачы: вучыць дзяцей у час гульні захоўваць статычнае становішча, развівацья сілавыя якасці, спрыт, цікавасць да ігравой дзейнасці ў нечаканых абставінах.

Апісанне гульні: па лічылцы выбіраецца кот і гаспадыня. Дзеці садзяцца на адлегласці паўметра адзін ад аднаго, ахопліваюць калені рукамі і прыціскаюць іх да грудзей. Усе яны лічацца “гладышакамі з малаком”. Гаспадыня кліча ката:

Кіс! Кіс! Кіс!

Мяў! – адказвае кот.

Дзе ты гуляў?

На дварэ.

А мышку злавіў?

Не!

Чаму?

Малака хачу!

Выбірай гладышык!

Кот абыходзіць гладышыкі, дакранаецца да кожнага, аблізваецца і гаворыць: “Не хачу!” Дайшоўшы да выбранага гладышыка, кот кажа: “Хачу!” і штурхае гладышык. Калі той паваліцца, то выбывае з гульні, а кот зноў пачынае перагаворы з гаспадыняй. Калі ж ігрок не паваліцца, то кот мяняецца з ім ролямі, і гульня працягваецца.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Варыянт гульні: дзеці-гладышыкі стаяць у нарысаваных на падлозе кружочках. Кот павінен выштурхнуць дзіцяці з кружочка.

Рэпа

Задачы: замацоўваць навык бегу, змяняючы напрамак, уменне арыентыравацца ў прасторы; развіваць увагу, цікавасць да слоў беларускай мовы.

Апісанне гульні: педагагічны работнік называе дзяцей якой-небудзь гароднінай: рэпай, рэдзькай, цыбуляй, морквай, радыскай і г.д. Дзеці 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.

Карагод спыняецца. Агароднік павінен адгадаць, хто з дзяцей – рэпа. Калі ён адгадае правільна, рэпа ўцякае, інакш агароднік зловіць яе і павядзе ў свой агарод.

Варыянт гульні: дзяця-рэпа можа схавацца ад агародніка ў вызначаным месцы.

Садзі лянок!

Задача: развіваць хуткасць, спрыт, уменне дзейнічацць па сігналу; выхоўваць самастойнасць, здольнасць выконваць рухі ў нечаканых абставінах.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Апісанне гульні: па лічылцы дзеці выбіраюць вядучага. Затым на зямлі па кругу рысуюць кружкі — “гнёзды”, якіх павінна быць на адно менш чым ігракоў. Усе становяцца ў агульны круг на адлегласці крока ад “гнездаў” і ўважліва сочаць за вядучым. Той ходзіць па кругу і робіць розныя рухі: прысядае, падскоквае і г. д. Дзеці павінны паўтараць яго дзеянні. Нечакана вядучы камандуе «Садзі лянок!» Кожны імкнецца заняць “гняздо”, вядучы таксама. Той, хто яго не зойме, выконвае ролю вядучага і гульня працягваецца.

Варыянт гульні: вядучы і дзеці імкнуцца заняць “гняздо”, выконваючы замест бегу скачкі на дзьвух нагах.

Дзядуля-ражок

Задача: замацоўваць навык бегу з лоўлей і выкрутамі, уменне зразумець мэту гульні, атрымоўваць станоўчыя вынікі; выхоўваць смеласць, рашучасць.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць вядучага і называюць яго «Дзядуля-ражок». Ён жыве ў доме, які абазначаны ў баку ад пляцоўкі. Усе іншыя дзеці дзеляцца на дзве групы. Трэба, каб у групе была роўная колькасць ігракоў. Адна група размяшчаецца справа ад дома Дзядулі-ражка, крокаў за пяць, другая — злева, на той жа адлегласці. Гэта іх дамы. Дзеці размяшчаюцца ў сваіх дамах, і пачынаецца гульня. Дзядуля-ражок зірне направа, зірне налева і запытае:

Хто мяне баіцца?

А ўсе дзеці яму ў адказ:

Ніхто!

Пасля адказу яны перабягаюць са свайго дома ў другі. Бягуць і падражніваюць водзячага:

Дзядуля-ражок,

З'еў чужы піражок!

Дзядуля-ражок выскоквае са свайго дома і ловіць дзяцей. Першы, каго Дзядуля-ражок схопіць, становіцца яго памочнікам і разам з ім ловіць іншых.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Варыянт гульні: дамы дзяцей размяшчаюцца на большай адлегласці (7-8 крокаў) ад дома Дзядулі-ражка.

У зайца

Задачы: замацоўваць навык бегу з лоўлей і выкрутамі, уменне дзейнічаць хутка, мэтанакіравана; выхоўваць смеласць, рашучасць.

Апісанне гульні: “дзеці-зайцы” становяцца ў круг. Адзін з хлопчыкаў, больш спрытны – “хорт”. Ен становіцца пасярэдзіне круга. Паказваючы на кажнае дзіцяці пальцам, “хорт” гаворыць словы:

Мурашачка, букашачка,
Сонца, месяц…
Дзе ты быў?
У балоце.
Што рабіў?
Траву касіў.
Куды падзеў?
Пад калодай.
Хто украў?
Заяц.
Хто злавіў?
Хорт!

Пры апошнім слове “дзеці-зайцы” разбягаюцца ў розныя бакі пляцоўкі, “хорт” іх ловіць.

Варыянт гульні: вызначаецца месца, за межы якога дзеці не бегаюць.

Пакупнік і гарлачыкі

Задачы: замацоўваць навык хуткага бегу па кругу, развіваць спрыт, увагу; выхоўваць жаданне атрымаць станоўчы вынік.

Апісанне гульні: дзеці сядзяць у крузе на кукішках. Гэта – “гарлачыкі”. Па кругу ходзіць “дзіця-пакупнік”. Спыніўшыся каля каго-небудзь з дзяцей, ен пытаецца:

Колькі каштуе гарлачык?

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Дзіця адказвае:

За гарлачык гэты
Дай мне зусім крышку:
Каб ніколі не хварэць –
Маннай кашы лыжку.

Пасля гэтых слоў “дзіця-гарлачык” паднімаецца і бяжыць па кругу ў адным напрамку, а “пакупнік” – насустрач яму. Кожны імкнецца заняць свабоднае месца ў крузе. Той, хто спазняецца, становіцца “пакупніком”.

Варыянт гульні: дзіця-пакупнік і дзіця-гарлачык бягуць вакол круга па вузкай дарожцы (шырыня 40 см).

Вожык і мышы

Задачы: замацоўваць навык хуткага бега, змяняючы напрамак, развіваць спрыт, вынослівасць, самастойнасць; выхоўваць цікавасць да слоў беларускай мовы.

Апісанне гульні: па лічылцы выбіраецца «вожык». Дзеці (у кожнага за поясам вяровачка-«хвосцік») становяцца ў круг, «вожык» — у цэнтры. Па сігнале дзеці ідуць управа, вожык — улева. Дзеці гавораць:

Бяжыць вожык, тупу-туп!
Сам калючы, востры зуб!
— Вожык. вожык, ты куды?
Ад якой бяжыш бяды?

Пасля гэтых слоў усе спыняюцца і звяртаюцца да вожыка:

Вожык ножкамі туп-туп!
Вожык вочкамі луп-луп!
Навакол пануе ціш,
Вожык чуе ў лісцях мыш.

Вожык асцярожна ходзіць, прыслухоўваецца.

Бяжы, бяжы, вожык!
Не шкадуй ты ножак!
Раз, два, тры — хвасты лаві!

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Мышы разбягаюцца. Вожык бяжыць за імі, імкнучыся выцягнуць як мага болей «хвастоў».

Варыянт гульні: ролю вожыка выконваюць адначасова некалькі дзяцей.

Лебедзі і лесавік

Задачы: удасканальваць навык хуткага бегу, развіваць уважлівасць, мэтанакіраванасць, жаданне атрымаць станоўчы вынік; выхоўваць цікавасць да спаборніцтва.

Апісанне гульні: на зямлі рысуюць вялікі круг , гэта – "лес". У сярэдзіне круга – квадрат, "дом лесавіка". У квадрат змяшчаюць " Іванку" (ляльку) і выбіраюць "лесавіка". Астатнія дзеці – "лебедзі". На словы: "Лебедзі ляцяць!" дзеці-лебедзі залятаюць у лес і спрабуюць забраць Іванку, але яны баяцца лесавіка, які іх ловіць, таму хутка вылятаюць назад за межы лесу, дзе іх лавіць забараняецца, і залятаюць зноў. Лебедзь, якому ўдаецца вынесці з лесу Іванку, становіцца лесавіком.

Варыянт гульні: лесавік не павінен лавіць тых дзяцей, якія паспелі прысесці.

Лавіць куры

Задачы: развіваць хуткасць рэакцыі, увагу, цікавасць да драматызаваных дзеянняў; выхоўваць пачуцце калектывізма, сяброўскія адносіны.

Апісанне гульні:дзеці выбіраюць "пеўня", усе астатнія – "куры". Певень растаўляе рукі і гоніць курэй пад печ. Дзеці садзяцца на лаву. Певень скручвае пытку з хустачкі. З кожнай курыцай у яго адбываецца размова:

На чым сядзіш?

На ганачку.

За што трымаешся?

За клямачку.

А што гэта збоку?

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Бочка.

А што у бочцы?

Мядок.

Каму есці?

Мне.

А пеўню?

Нос у смале.

Тады певень б’е пыткай курыцу, тая ўцякае і хаваецца пад печ – бяжыць на процілеглы бок і садзіцца на другую лаву. Калі ж курыца на пытанне: “Каму есці? Адказвае: “Певень, для цябе мядок!”, - ен яе не чапае, а пераходзіць да наступнай курыцы. Гульня заканчываецца, калі на процілеглай лаве будзе большая колькасць ігракоў.

Варыянт гульні: на адлегласці паміж лавамі есць перашкода, якую дзецям патрэбна пераадолець – прабегчы па дарожцы, шырыня якой 40 см.

Блін гарыць

Задачы: развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі, уменне дзейнічаць у нечаканых абставінах; выхоўваць смеласць, настойлівасць.

Апісанне гульні: на зямлі рысуюць вялікі круг, у які становяцца дзеці. Вызначаецца лавец, ен стаіць на адлегласці 1,5-2 метры ад круга. Лавец гаворыць: “Блін гарыць!” На гэтыя словы дзеці выбягаюць з круга, але адразу ж імкнуцца забегчы ў яго зноў. Лавец у гэты час сапрабуе запляміць дзяцей. Дзіця, якое заплямілі, становіцца водзячым і гульня працягваецца.

Варыянт гульні: ролю лаўца выконваюць некалькі дзяцей (2-3), якія знаходзяцца на адлегласці 2-х метраў адзін ад аднаго.

Турнас

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Задачы: замацоўваць навык хуткага бегу са зменай напрамку; развіваць рашучасць, смеласць, вынослівасць; выхоўваць самастойнасць.

Апісанне гульні: на пляцоўцы рысуюць круг, гэта месца – “маці”, якая абараняе дзяцей. Тут яны могуць хавацца ў час гульні. У пачатку гульні ўсе дзеці стаяць на адлегласці 6-7 м ад маці. Па лічылцы яны выбіраюць водзячага:

Заяц, месяц. Дзе ты быў?
У лесе.
Што рабіў?
Сена касіў.
Чым яго накрыў?
Скаварадою.
Хто яе ўкраў?
Турнас!

Пасля гэтых слоў дзеці разбягаюцца, той, хто стаў Турнасам, ловіць іх. Нейкі час можна адпачыць, калі схавацца ў круг, але доўга затрымлівацца там нельга. Калі большая колькасць дзяцей будзе злоўлена, гульня заканчываецца.

Варыянт гульні: злоўлены ігрок дапамагае Турнасу лавіць астатніх.

Гаспадар і конікі

Задачы: замацоўваць навыкі скачкоў на дзвюх нагах, уменне хутка перамяшчацца па пляцоўцы; развіваць спрыт, вынослівасць.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць “гаспадара”, які абараняе свой “агарод”. Ен становіцца ў круг (дм. 2-2,5 м) пасярэдіне пляцоўкі. Усе гуляючыя – “конікі”, яны размяшчаюцца на невялікай адлегласці за кругам. Конікі скачуць на дзвух нагах і імкнуцца прабрацца ў агарод, але гаспадар ловіць іх (дакранаецца рукой). Пры набліжэнні гаспадара конікі адбягаюць. Выходзіць за межы агарода гаспадару забараняецца. Злоўлены ігрок заводзіцца ў круг і таксама дапамагае лавіць іншых.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Варыянт гульні: гаспадар, як і конікі, можа перамяшчацца ў агародзе скачкамі на дзвюх нагах.

Беларускія народныя гульні дзяцей *старшага дошкольнага ўзросту* ў больш шырокіх маштабах адлюстроўваюць сутнасць чалавечай дзейнасці, яны дазваляюць дзецям "прымерыць" ролю дарослага, спраектаваць асабістае "Я". Займальнасць сюжета гульні ў гэтым узросце ўжо не мае вялікага значэння, таму павялічваецца колькасць гульняў, у якіх няма вобразаў. Правілы гульні ўскладняюцца, яны накіраваныя на фарміраванне самастойнасці дзіцяці, уменне кіраваць сваімі паводзінамі, дзейнічаць суадносна інтарэсам каманды. Праяўленне самастойнасці знаходзіць месца ў імкненні дзяцей вырашаць задачы гульні без дапамогі педагагічнага работніка, уменні паставіць мэту, здейсніць элементарнае планаванне, рэалізаваць задуманае і атрымаць вынік, адэкватны пастаўленай мэце. Здольнасць выбіраць і планаваць гульню, праводзіць яе самастойна, фарміруюць элементарны самакантроль і самаацэнку дзеянняў дзяцей. Самастойнасць выхаванцаў праяўляецца таксама ў выбары тэматыкі гульні, у пытаннях і разважаннях, з якімі яны звяртаюцца да дарослага.

Пры тлумачэнні новай гульні педагагічны работнік раскрывае змест гульні, потым з дапамогай пытанняў, замацоўвае правілы, вершаваныя тэксты, калі яны есць у гульні. Пасля гэтага, указвае месцазнаходжання дзяцей, якія гуляюць і размяркоўвае ролі. Водзячага выбіраюць рознымі прыемамі: «цудоўнай палачкай», лічылкай, па жаданню дзяцей, або педагагічнага работніка. Шырока выкарыстоўваюцца народныя дзеянні: "канацца" – ігракі становяцца ў шарэнгу каля лініі, ставяць палку на ступню і рэзкім узмахам нагі кідаюць яе як мага далей. Той удзельнік гульні, палка якога ўпала бліжэй за ўсе, – водзячы; "дамаўляцца" – водзячага выбіраюць з ліку найбольш вопытных дзяцей па дамоўленнасці; "брацца за палку" - той, хто рукой накрые канец палкі ўгары, – водзячы.

У час гульні педагагічны работнік сочыць за дзеяннямі і ўзаемаадносінамі дзяцей, выкананнем імі правілаў гульні, з дапамогай розных

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

прыемаў павялічвае фізічную нагрузку: змяняе працягласць інтенсіўных рухаў, рацыянальна выкарыстоўвае змест гульні, назначае адразу 2-3 водзячых. Пры падвядзенні выніка гульні педагог адзначае, ці ўдалося дзецям дасягнуць поспеха ў гульні, чаму водзячы хутка злавіў адных дзяцей, а другіх не змог. Да абмяркавання вынікаў гульні далучаюцца дзеці. Гэта прывучае іх быць крытычнымі, аналізаваць свае ўчынкі. Пры паўторным правядзенні гульні дзеці вучацца самастойна ствараць яе варыянты: прыдумваюць новыя сюжеты, новыя правілы гульні, ствараюць розныя камбінацыі рухаў.

Узросшыя асаблівасці псіхічнага і фізічнага развіцця дзяцей удасканальваюць адукацыйныя задачы рухомых гульняў. Выхаванцаў старшага дошкольнага ўзросту вучаць:

- запамінаць вершаваныя тэксты і інструкцыю, якая накіравана на дакладнае выкананне рухомых дзеянняў і правілаў гульні;
- зразумець мэту гульні, распрацоўваць план дзеянняў і шдяхі яго вырашэння;
- прынімаць умовыя гульні і нечаканыя абставіны, у якіх неабходна дзейнічаць;
- выступаць ініцыятарам гульні;
- імкнуцца самастойна знаходзіць іншыя варыянты выканання запланаваных задач;
- праяўляць здольнасць да валявых дзеянняў (настойлівасць, рашучасць, вытрымка, мэтанакіраванасць);
- кантраляваць свае паводзіны;
- праяўляць правільную рэакцыю на поспех і няўдачу.

Вырашэнню такіх задач садзейнічаюць наступныя варыянты беларускіх народных гульняў.

Каза

Задачы: вучыць дзяцей распрацоўваць план дзеянняў і шляхі яго выканання; удасканальваць навыкі бегу з лоўляй і выкрутамі; выхоўваць смеласць, рашучасць, мэтанакіраванасць.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць “пастуха”. Робяць тэта так: шырока растаўляюць ногі і, нахіліўшыся, пракідваюць паміж імі кароткую палачку назад ад сябе. Чыя палачка ўпадзе бліжэй, той і павінен пасвіць козы.

Дзеці прывязваюць да слупка вяроўку даужынёй 1,5—2 м і даюць пастуху канец вяроўкі ў рукі. На такой адлегласці ад слупка ён павінен знаходзіцца. Затым удзельнікі гульні складаюць каля слупка свае палачкі, якія называюцца козамі. Па свістку пастуха дзеці падбягаюць да слупка, імкнучыся схапіць палачку, а пастух стараецца перашкодзщь гэтаму. Калі дзецям удаецца схапіць дзве-тры палачкі, усе ігракі шырока расстаўляюць ногі, а пастух на карачках павінен прапаўзці праз растаўленыя вароты.

Варыянт гульні: дзіця-пастух не падпускае дзяцей да слупка, каля якога складзены палачкі, калі ён дакранецца да іграка рукой, той дапамае яму лавіць іншых.

Мак

Задачы: вучыць выконваць рухі, якія адлюстроўваюць працоўную дзейнасць людзей, зразумець іх сэнс; імкнуцца да выканання мэты гульні; выхоўваць самастойнасць, мэтанакіраванасць.

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

Карагод спявае песню:

Ой на гары мак, мак
На даліне так, так.
Макі-макі, маковачкі!
Залатыя галовачкі!

Праспявалі гэту песню, спыніліся і пытаюцца ў гаспадара:

Ці паспеў мак?

Гаспадар робіць выгляд, што арэ зямлю, і адказвае:

Не паспеў. Толькі зямлю пад мак узорваю.

Карагод зноў ідзе з песняй:

Ой на гары мак, мак

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

На даліне так, так.

Макі-маковачкі, маковачкі,

Залатыя галовачкі!

Праспявалі, спыніліся і пытаюцца:

Ці паспеў мак?

Гаспадар робіць выгляд, што сее мак, і адказвае:

Толькі сею!

Абышоў яго карагод з песням і пытаецца зноў:

Ці ўзышоў мак?

Гаспадар адказвае:

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 пялёстачкі маку, і адказвае:

Адцвіў!

Пасля песні — новае пытанне:

Ці паспеў мак?

Калі гаспадар скажа: «Паспеў», усе 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 падыходзщь да гаспадара, а той імкнецца выбегчы з круга і ўцячы ад дзяцей. Дзеці яго ловяць.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Варыянт гульні: дзеці становяцца ў два кругі, праз якія павінен выбегчы гаспадар, калі ен гэта зробіць, то загадвае жаданне, якое выконваюць дзеці.

У рэдзьку

Задача: вучыць дзяцей прынімаць умовы гульні і абставіны, у якіх неабходна дзейнічаць; развіваць сілу, спрыт, каардынацыю рухаў; выхоўваць пачуццё сяброўства, узаемавыручку.

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: г

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?

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

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 — цягне 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.

Так працягваецца да таго часу, пакуль на градцы нікога не застанецца.

Варыянт гульні: гаспадар можа пакінуць рэдзьку на градцы, якую вырваў Ясь, але Ясь, калі захоча, можа “заплаціць” за рэдзьку – выканаць жаданне, якое загадае гаспадар. Тады рэдзька пераходзіць у каманду Яся.

Фарбы

Задачы: вучыць дзяцей запамінаць словы гульні, кантраляваць свае паводзіны; практыкаваць у бегу з лоўляй і выкрутамі, знаходзіць вырыянты вырашэння рухальнай задачы.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць “гаспадара фарбаў” і “Несцерку”. Усе астатнія дзеці — “фарбы”. Яны стаяць у крузе, які нарысаваны на зямлі.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Несцерка адыходзіць убок, а гаспадар і фарбы ціхенька згаворваюцца, хто якой фарбай будзе. Кожнае дзіця, выбірае сабе які-небудзь колер (зялёны, чырвоны, белы і г. д.). Гаспадар павінен добра запомніць, хто якая фарба.

Калі назвы дадзены, фарбы і гаспадар прысядаюць на кукішкі і робяць выгляд, што засынаюць. Тут да фарбаў падыходзіць Несцерка, тупае некалькі разоў нагой і гаворыць:

Стук-стук!

Гаспадар прачынаецца і пытаецца:

Хто тут?

Несцерка!

Чаго прыйшоу?

Па фарбу?

Па якую?

Несцерка называе які-небудзь колер, напрыклад:

Па чырвоную!

Калі такога колеру сярод фарбаў няма, гаспадар гаворыць:

Такой фарбы ў нас няма!

А ўсе фарбы пляскаюць у ладкі і прыгаворваюць:

Пайдзі за чырвоны лясок,
Знайдзі чырвоны чабаток.
Панасі, панасі
І нам прынясі!

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

Стук-стук!

Хто там?

Несцерка!

Чаго прыйшоў?

Па фарбу!

Па якую?

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Па белую!

Калі белая фарба ёсць, гаспадар яму гаворыць:

Есць белая фарба, бяры яе! «Фарба» уцякае, а Несцерка яе ловіць.

Дзіця-фарба павінна бегчы ў загадзя абазначанае месца – круг у другім канцы пляцоўкі. Злоўленыя дзеці дапамагаюць Ясю наступны раз лавіць астатніх.

Варыянт гульні: злоўленая фарба у гульні ўдзел не прымае.

Гаспадыня і кот

Задачы: вучыць дзяцей разумець мэту гульні і абставіны, у якіх неабходна дзейнічаць; развіваць спрыт, настойлівасць, рэакцю на поспех, або няўдачу.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць “маці”, “дачку” і “ката”. Усе астатнія – “збаночкі”.

Маці гаворыць:

Вось там, каля бярозкі, будзе склеп. А вось тут – наш дом. Ідзіце ўсе збаночкі ў дом!

Збаночкі прыйшді 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 сядзяць на кукішках.

Ну, дачка, - гаворыць маці, - я пайду на работу, а ты дома сядзі, ды наглядвай за катом, каб ен у склеп не залез, збаночкі не перакуліў.

Сказала і адышла ў бок. Дачцэ сумна адной сядзець, пайшда яна да сяброўак. 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 – масла!

Вярнуліся маці і дачка і пачалі лавіць ката. Бегаюць ды прыгаворваюць:

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Не выкруцішся, кот! Пападзешся, кот! Давайце яго сеткаю лавіць, - гаворыць маці.

Дзеці за рукі ўзяліся – атрымалася сетка. Пачалі ката сеткаю лавіць. Трапіў кот у сетку і пачаў прасіцца:

Адпусціце мяне! Не буду больш перакульваць збаночкі!

Дзеці гавораць кату: “Паскачы, тады адпусцім”.

Кот танцуе. Дзеці бачаць: змарыўся кот. Яны разнялі сетку і кажуць:

Першы раз даруецца, другі – забараняецца.

Гульня пачынаецца зноў з новым катом.

Варыянт гульні: кот перакульвае збаночкі, але яны не даюць яму гэта зрабіць і імкнуцца дакрануцца да ката рукой. Калі гэта збаночкам удаецца, кот павінен падскочыць , або прапаўсці на жываце вакол збаночка .

Вартаўнік і недатыка

Задачы: вучыць дзяцей знаходзіць вырыянты вырашэння рухальнай задачы; развіваць спрыт, валявыя дзеянні, кантроль за сваімі паводзінамі.

Апісанне гульні: па лічылцы выбіраецца “вартаўнік”, астатнія дзеці разыходзяцца свабодна па ўсей пляцоўцы. Вартаўнік па сваяму жаданню падыходзіць да аднаго з дзяцей. Дзіця адразу ж прысядае на кукішкі, гэта – “недатыка”. Вартаўнік кладзе яму руку на галаву – ахоўвае недатыку. Дзеці ў гэты час бегаюць па пляцоўцы, стараючыся дакрануцца да недатыкі, але вартаўнік другой рукой імкнецца заплямiць іх. Дзіця, якое заплямiў вартаўнік выбывае з гульні.

Варыянт гульні: новым вартаўніком становіцца той, хто здолее тры разы дакрануцца да недатыкі.

Сава і хворы верабей

Задачы: вычыць дзяцей распрацоўваць план дзеянняў і шляхі яго выканання; развіваць хуткасць, мэтанакіраванасць; выхоўваць смеласць, вынослівасць.

Апісанне гульні: дзеці бяруць сабе назвы птушак – “верабей”, “сава”, “сініца”, “кулік” і іншыя. Дзіця, якое імітуе вераб’я, кладецца на лаву і робіць

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

выгляд, што хворае. Каля вераб'я ўвіваецца сава. Да савы падыходзіць сініца і пытаецца:

Ці дома верабей?

Дома.

Што ен робіць?

Хворы ляжыць.

Што яму баліць?

Плечыкі.

Схадзі, сава, у агарод, сарві траўкі-грэчкі, папар яму плечкі.

Парыла, сінічка, парыла, сястрычка. Яго пара не бярэ, толькі гарачкі прыдае.

Сінічка адыходзіць у бок, а да савы падыходзяць усе астатнія птушкі і пытаюцца:

Ці дома верабей?

Дома.

Што ен робіць?

Па двары шнырае, крошкі збірае.

Пачуўшы гэтыя словы, верабей уцякае, а дзеці гоняцца за ім, стараючыся злавіць вераб'я. Дзіця- верабей можа ўратавацца, калі паспее падбегчы да савы і схавацца за яе.

Варыянт гульні: верабей лічыцца ўратаваны, калі паспее падняцца на якое-небудзь узвышша (лава, куб, драўляная горка).

Хапанка

Задачы: вучыць дзяцей прынімаць умовы гульні, знаходзіць варыянты вырашэння рухальнай задачы; развіваць хуткасць, дакладнасць рухаў.

Апісанне гульні: на зямлі чэрцяць круг дыяметрам 1-2 м. Гэта – "гняздо". Паабапал гнязда на адлегласці 4-7 м ад цэтра праводзяць дзве паралельныя лініі, на якіх размяшчаюцца дзве каманды. Выбраўшы водзячага і двух капітанаў, ігракі каманд дзеляцца на пары, роўныя па сіле. Кожная пара выбірае адзін з прадметаў, кладзе яго ў гняздо і, даўшы яму назву, паведамляе

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

яе водзячаму. Водзячы голасна называе адзін з прадметаў, што ляжыць у гняздзе. Ігракі каманд, што паклалі гэты прадмет, бягуць да гнязда, і кожны стараецца першым схапіць яго. Той, хто схапіў, уцякае за сваю лінію. Ігрок другой каманды спрабуе яго дагнаць і затрымаць. Калі гэта яму ўдаецца, прадмет вяртаецца ў гняздо. Выйграе каманда, якая забярэ большую колькасць прадметаў.

Варыянт гульні: да прадмета, які ляжыць у гнязде, ігракі дабіраюцца скачкамі на двух нагах, адваротны шлях пераадольваюць бегам.

Каршун

Задачы: удасканальваць навыкі хуткага перамяшчэння шарэнгай, мяняючы напрамак, выхоўваць смеласць, спрыт.

Апісанне гульні: па лічылцы дзеці выбіраюць “каршуна” і «квактуху”. Усе астатнія дзеці — “кураняты”. Каршун ідзе на самы канец пляцоўкі — там будзе яго “дом”. Квактуха з куранятамі 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 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?

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

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 — выстауляе 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 5 — 6 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 ў іголку, шые і аддае кашулю каршуну. Такім чынам каршун прыдумвае работу для кожнага кураняці, якіх злавіў, і адпускае іх.

Варыянт гульні: каршун ловіць толькі самае апошняе кураня, выхопліваць куранят з сярэдзіны шарэнгі не дазваляецца.

Кашка

Задачы: вучыць дзяцей хутка дзейнічаць у ўмовах гульні, знаходзіць вырыянты вырашэння рухальных задач; развіваць спрыт, уважлівасць.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

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 іграка, якому падкінута лыжка, гаворачы: «Кашку вары!» Ігрок 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 ігракі.

Варыянт гульні: калі ігрок заўважыць падкінутую яму лыжку, то схапіўшы яе, павінен дагнаць кашавара і дакрануцца да яго рукой. У такім выпадку ен становіцца кашаварам.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Гарачае месца

Задачы: вучыць дзяцей разумець мэту гульні, кантраляваць свае паводзіны; удасканальваць навыкі бегу з лоўляй і выкрутамі, развіваць спрыт, вынослівасць.

Апісанне гульні: на зямлі абазначаюць рысай «гарачае месца». З ліку тых, хто гуляе, выбіраецца водзячы. Ён становіцца на адлегласці 1 метра ад гарачага месца і ахоўвае яго ад астатніх ігракоў, калі тыя імкнуцца забегчы ў гарачае месца. Каго водзячы заплямiць каго-небудзь з ігракоў, той становіцца яго памочнікам, і яны разам ловяць астатніх. З павелічэннем ліку памочнікаў забягаць у гарачае месца становіцца ўсё цяжэй і цяжэй. Хто трапіць туды, можа адпачыць там некаторы час, але затым зноў павінен выбегчы і паспрабаваць зноў забегчы ў гарачае месца.

Варыянт гульні: злоўленым лічыцца той, да каго водзячы дакрануўся рукой, але калі ігрок паспее прысесці, то водзячы да яго не павінен дакранацца.

Лыка

Задачы: удасканальваць навыкі хуткага бега, рашучасць, спрыт, вынаходлівасць.

Апісанне гульні: двое дзяцей садзяцца на зямлю і ўпіраюцца ступнямі ног. Іншыя дзеці павінны прайсці, пераступаючы цераз іх ногі.

Ва ўсіх 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 на адлегласці 1 метра адзін ад другога. Лаўцы ловяць дзяцей, якія прабягаюць паміж імі. Злоўленыя дзеці атрымліваюць штрафное ачко.

Варыянт гульні: лаўцы павінны лавіць дзяцей, не выходзячы з месца.

Рэшата

Задачы: вучыць дзяцей дзейнічаць адпаведна правілам гульні, кантраляваць свае паводзіны; развіваць хуткасць і дакладнасць рухаў, станоўчую рэакцыю на паспех і няўдачу.

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. Ен не становіцца ў рад, а бярэ невялікі жгут, якім павінен стукнуць 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 жгутом. Так гуляюць да той пары, пакуль не падойдзе чарга бегчы іграку, які ў пачатку гульні стаяў спераду з палкай у руках. Тады жгут перадаецца гэтаму іграку, і гульня працягваецца.

Варыянт гульні: калі ігрок не паспее схавацца за палкай, і атрымлівае жгутом па плячах, ён павінен бегчы яшчэ раз вакол рада дзяцей.

У палачку-булавачку

Задачы: вучыць дзяцей прынімаць умовы гульні, хутка дзейнічаць у яе абставінах, развіваць дакладнасць рухаў, мэтанакіраванасць.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Апісанне гульні: на пляцоўцы дзеці вызначаюць месца – “агонь” (невялікі круг) і выбіраюць “палявого”. Палявы бярэ ў рукі палачку і становіцца ў агонь, дзеці стаяць пабач. Палявы кідае палачку далека па пляцоўцы. Потым ен хутка бяжыць за палачкай і прыносіць яе да агню. Пакуль палявы бегае за палачкай, астатнія ігракі павінны схавацца хто куды. Палявы прыносіць палачку «да агню» і гаворыць:

Палачка-булавачка дамоў прыйшла,
Дома нікога не знайшла.
Каго першага знойдзе,
Той за палачкай пойдзе!

Пасля гэтых слоў, ён падкідвае палачку і ідзе шукаць дзяцей, якія схаваліся, а тыя імкнуцца ўлучыць момант, схапіць палачку і «адстукацца» - стукнуць палачкай па агні. Калі з ліку ігракоў, якія схаваліся, адстукаўся хто-небудзь адзін, палявы зноў ідзе ў поле, а астатнія дзеці хаваюцца. Калі ж палявы заўважыць каго-небудзь раней і сам адстукаецца, тады ў поле ідзе знойдзёны ім хлопчык ці дзяучынка.

Варыянт гульні: вызначаецца мэта, да якой павінна даляцець палачка палявога (7-8 метраў).

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Падсечка

Задача: удасканальваць дакладнасць рухаў, хуткасць рэакцыі, уважлівасць; замацоўваць навыкі пападання мячом у рухомую мэту.

Апісанне гульні: дзеці выбіраюць вядучага — рыбака, які кладзе мяч перад сабой. Усе дзеці становяцца паўкругам каля мяча. Рыбак гаворыць некалькі разоў:

— Клюе, клюе, клюе... і нечакана называе імя аднаго з дзяцей.

Пасля гэтага ўсе ўцякаюць, а той, каго назваў рыбак, павінен схапіць мяч і кінуць ім у каго-небудзь з ігракоў. Калі трапіць (падсячэ), падсечаны ігрок выбывае з гульні, а калі не трапіць—выбывае з гульні сам.

Варыянт гульні: апошні ігрок падкідвае мяч уверх і ўцякае. Рыбак павінен злавіць мяч і трапіць ім ва ўцекача.

Спіс літаратуры

1. Беларускія гульні ў дзіцячым садзе: Дапаможнік для выхавальніка / Склад. З.І. Ермакова, В.М. Шабека. – 2-е выд., дап. – Мінск: Нар. асвета, 1987. – 80 с.

2. Вількін, Я. Р. Беларускія народныя гульні / Я. Р. Вількін. – Мінск: Нар. асвета, 1993. - 77 с.

3. Дзіцячы фальклор. – Рэд. К.П. Кабушнікаў. – Мінск: Навука і тэхніка, 1972. – 733 с.

4. Игра в жизни дошкольника: пособие для педагогов учреждений дошк. образования / Е.А. Панько; под ред. Я.Л. Коломинского, Е.А. Панько. – Мозырь: Белый Ветер, 2014. – 184 с.

5. Кенеман, А. В. Народные подвижные игры / А. В. Кенеман. – М.: Просвещение, 2003. - 280 с.

6. Литвинова, И. Н. Детские народные подвижные игры / И. Н. Литвинова. - М.: Просвещение, 2005. – 97 с.

7. Лозка, А. Ю. Гульні, забавы, ігрышчы / А.Ю. Лозка. – Мінск: Беларуская навука, 1996. – 534 с.

8. Ушинский, К.Д. Педагогические сочинения: в 6 т. / К.Д. Ушинский; сост. С.Ф. Егоров. – М.: Педагогика, 1988. – Т. 2. – 496 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ