

## ВЫКАРЫСТАННЕ БЕЛАРУСКІХ НАРОДНЫХ ГУЛЬНЯЎ У ФІЗІЧНЫМ Выхаванні дзяцей старэйшага дашкольнага ўзросту

Беларускія народныя гульні дзяцей *старэйшага дошкольнага ўзросту* ў больш шырокіх маштабах адлюстроўваюць сутнасць чалавечай дзейнасці, дазваляюць “прымерыць” ролю дарослага, спраектаваць асабістае “Я”. Займальнасць сюжета ў гэтым узросце ўжо не мае вялікага значэння, таму павялічваецца колькасць гульняў, у якіх няма вобразаў. Правілы ўскладняюцца, яны накіраваныя на фарміраванне самастойнасці дзіцяці, уменне рэгуляваць свае паводзіны, дзейнічаць суадносна інтарэсам каманды. Праяўленне самастойнасці знаходзіць месца ў імкненні выхаванцаў вырашаць задачы гульні без дапамогі педагагічнага работніка, уменні паставіць мэту, здзейсніць элементарнае планаванне, рэалізаваць задуманае і атрымаць вынік, адэкватны пастаўленай мэце. Здольнасці 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 яе змест, потым з дапамогай пытанняў замацоўвае правілы, вершаваныя тэксты, калі яны ёсць. Пасля гэтага ўказвае месцазнаходжанне ўдзельнікаў і размяркоўвае ролі. Водзячага выбіраюць рознымі прыёмамі. Шырока выкарыстоўваюцца народныя дзеянні: “канацца” — гульцы 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 ўсіх, — водзячы; “дамаўляцца” — водзячага выбіраюць па дамоўленасці з ліку найбольш вопытных дзяцей; “брацца за палку” — той, хто рукой накрые канец палкі ўверсе, становіцца водзячым.

Падчас гульні педагагічны работнік сочыць за дзеяннямі і ўзаемаадносінамі выхаванцаў, выкананнем імі правіл; з дапамогай розных прыёмаў павялічвае фізічную нагрузку: змяняе працягласць інтенсіўных рухаў, рацыянальна выкарыстоўвае змест гульні, назначае адразу 2—3 водзячых. Пры падвядзенні

выніку гульні ён адзначае, ці ўдалося дзецям дасягнуць поспеху, чаму водзячы адных злавіў хутка, а другіх не змог. Да абмяркавання вынікаў гульні далучаюцца дзеці, гэта прывучае іх быць крытычнымі, аналізаваць свае паводзіны. Пры паўторным правядзенні гульні дзеці вучацца самастойна ствараць яе варыянты: прыдумваюць новыя сюжеты, новыя правілы, ствараюць розныя камбінацыі рухаў.

Узросшыя асаблівасці псіхічнага і фізічнага развіцця дзяцей удасканалююць адукацыйныя задачы рухомах гульняў для выхаванцаў старэйшага дошкольнага ўзросту:

- запамінаць вершаваныя тэксты і інструкцыю, якая накіравана на дакладнае выкананне рухомах дзеянняў і правіл гульні;
- разумець мэту гульні, распрацоўваць план дзеянняў і шляхі яго вырашэння;
- прымаць умовы 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;
- фарміраваць правільную рэакцыю на поспех і няўдачу.

Вырашэнню такіх задач садзейнічаюць наступныя варыянты беларускіх народных гульняў.

### «КАЗА»

**Задачи:** вучыць дзяцей распрацоўваць план дзеянняў і шляхі яго выканання; удасканалюваць навыкі бегу з лоўляй і адхіленнем; выхоўваць смеласць, рашучасць, мэтанакіраванасць.

**Матэрыял:** кароткія палачкі па колькасці гульцоў, “слупок”, вяроўка даўжынёй 1,5—2 м.

### Ход гульні

Дзеці выбіраюць “пастуха”. Робяць гэта так: растаўляюць ногі, нахіляюцца наперад і пракідваюць паміж нагамі кароткую палачку назад ад сябе. Чыя палачка ўпадзе бліжэй, той і будзе “пасвіць козы”.

Затым дзеці складваюць свае палачкі (“kozy”) каля “слупка”, да яго прывязваюць вяроўку і яе канец даюць “пастуху” (на такой адлегласці яму трэба знаходзіцца). Па свістку “пастуха” гульцы падбягаюць да “слупка”, імкнуцца схапіць палачку, а “пастух” стараецца перашкодзіць гэтаму. Калі гульцам удаецца схапіць дзве-тры палачкі, то яны растаўляюць ногі, а “пастух”, стоячы на каленях і далонях, прапаўзае праз “вароты”.

**Варыянт гульні:** калі “пастух” дакранецца рукой да гульца, які спрабуе забраць ад “слупка” палачку, то той будзе дапамагаць яму лавіць іншых.

### «ВАРТАЎНІК І НЕДАТЫКА»

**Задачы:** вучыць дзяцей знаходзіць варыянты вырашэння рухальнай задачы; развіваць спрытнасць, валявыя дзеянні, уменне кантраляваць свае паводзіны.

#### Ход гульні

Па лічыльцы выбіраецца “вартаўнік”, астатнія дзеці свабодна разыходзяцца па пляцоўцы (зале). “Вартаўнік” па жаданні падыходзіць да аднаго з іх. Дзіця адразу прысядае на кукішкі, гэта — “недатыка”. “Вартаўнік” кладзе яму на галаву руку — ахоўвае. У гэты час дзеці бегаюць па пляцоўцы (зале) і стараюцца дакрануцца да “недатыкі”, а “вартаўнік” другой рукой імкнецца запляміць іх. Дзіця, якое заплямілі, выбывае з гульні.

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

### «МАК»

**Задачы:** вучыць дзяцей выконваць рухі, якія адлюстроўваюць працоўную дзейнасць людзей, разумець іх сэнс; імкнуцца да выканання мэты гульні; выходзіць самастойнасць, мэтанакіраванасць.

#### Ход гульні

Дзеці становяцца ў круг, па лічыльцы выбіраюць “гаспадара”, ён выходзіць у цэнтр.

Карагод спявае:

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

Праспявалі 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,  
На даліне так, так.  
Макі-макі, маковачкі,  
Залатыя галовачкі!

Праспявалі, спыніліся і пытаюцца: “Ці паспеў мак?”. “Гаспадар” робіць выгляд, што сее мак, і адказвае: “Толькі сею.”

Абышоў яго карагод з песняй 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 падыходзіць да “гаспадара”, а той імкнецца выбегчы з круга і ўцячы. Дзеці яго ловяць.

**Варыянт гульні:** дзеці становяцца ў два кругі, праз якія трэба выбегчы “гаспадару”. Калі ён гэта зробіць, то загадвае жаданне, якое выконваюць дзеці.

### «ПА РЭДЗЬКУ»

**Задачы:** вучыць дзяцей прынімаць умовы гульні і абставіны, у якіх неабходна дзейнічаць; развіваць сілу, спрытнасць, каардынацыю рухаў; выходзіць пачуццё сяброўства, узаемавыручку.

**Матэрыял:** палка для Яся.

#### Ход гульні

З ліку гульцоў выбіраюць Яся і “гаспадара”, астатнія — “рэдзкі”. Ясь адыходзіць кудысьці далей убок. “Гаспадар” застаецца з “рэдзкімі” і гаворыць: “Садзіцеся, рэдзкі, на зямлю, адна за адной, адна за адной!”.

“Рэдзкі” садзіцца так, як загадаў ім “гаспадар”. “Цяпер,— гаворыць гаспадар,— няхай кожны абхопіць абедзвюма рукамі таго, хто сядзіць спераду”.

“Рэдзкі” 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 далёка.  
Хуценька паеду,  
Каб паспець к абеду.

Сказаўшы гэта, Ясь спыняецца і стукае палкай аб падлогу.

“Гаспадар” пытаецца:

— Хто там?

— Ясь.

— Што табе трэба?

Ясь адказвае:

Скінуўся я з печы,  
Пабіў сабе плечы.  
Охаю, уздыхаю,  
Рэдзкі жадаю.

“Гаспадар” кажа: “Вырві сабе рэдзьку, толькі не рві карэньчыкі”.

Ясь падыходзіць да краю “градкі” і пачынае цягнуць “рэдзьку”, якая сядзіць апошняй. А “рэдзкі” 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 другую цягнуць, ды сілы не хапае. А “рэдзкі” і “гаспадар” над ім пасмейваюцца. Ясь заве першую “рэдзьку”: “Ідзі, мая рэдзька, на дапамогу!”.

Падбягае да Яся “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”, якую вырваў Ясь, на градцы. Ясь, калі захоча, можа “заплаціць” за “рэдзьку” — выканаць жаданне “гаспадара”. Тады “рэдзька” пераходзіць у каманду Яся.

## “КАЛЯРОВЫЯ КВЕТКІ”

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

**Матэрыял:** медальёны для дзяцей, на якіх намалявана кветка якога-небудзь колеру (зялёны, чырвоны, белы і г.д.).

### Ход гульні

Дзеці выбіраюць “гаспадара кветак” і Несцерку. Пасля гэтага кожнае дзіцяці атрымоўвае медальён-кветку і становіцца ў круг, які намаляваны на зямлі (падлозе). Калі медальёны размяркованы, “кветкі” і “гаспадар” садзяцца на кукішкі і робяць выгляд, што засынаюць. Да іх падыходзіць Несцерка, тупае некалькі разоў нагой і гаворыць: “Стук-стук!”.

“Гаспадар” “прачынаецца” і пытаецца:

— Хто тут?

— Несцерка!

— Чаго прыйшоў?

— Па кветку?

— Па якую?

Несцерка называе які-небудзь колер, напрыклад: “Па чырвоную!”. Калі такога колеру сярод “кветак” няма, “гаспадар” гаворыць: “Такой кветкі ў нас няма!”. А ўсе “кветкі” пляскаюць у ладкі і прыгаворваюць:

Пайдзі за чырвоны лясок,  
Знайды чырвоны чаботок.  
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 кветку!

— Па якую?

— Па белую!

Калі белая кветка ёсць, “гаспадар” яму гаворыць: “Ёсць белая кветка, бяры яе!”. «Кветка» уцякае, а Несцерка яе ловіць.

Дзіцяці-“кветцы” трэба бегчы ў загадзя вызначанае месца — круг на другім канцы пляцоўкі (зала). Злоўленыя “кветкі” дапамагаюць Несцерку ў наступны раз лавіць астатніх.

**Варыянт гульні:** на пляцоўцы малюецца круг дм. 2 м – гэта “гарачае месца” у якое “кветкі” і “гаспадар” забягаць не павінны.

**«ГАСПАДЫНЯ І КОТ»**

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

**Матэрыял:** медальён для дзіцяці ката.

### Ход гульні

Дзеці выбіраюць “маці”, “дачку” і “ката”, астатнія — “збаночкі”.

“Маці” гаворыць: “Вось там, каля бярозкі, будзе склеп. А вось тут — наш дом. Ідзіце ўсе збаночкі ў дом!”.

“Збаночкі” прыйшлі і спыніліся. “Маці” гаворыць: “Дапамажы мне, дачушка, збаночкі ў склеп аднесці!”, 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 “дачкаю”, пакуль не перанясуць 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 ён у склеп не залез, збаночкі не перакуліў.”Сказала і адышла ў бок.

“Дачцэ” сумна адной сядзець, пайшла яна да сябровак – адышла у бок. 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: “Не выкруцішся, кот! Пападзешся, кот!”.

“Давайце яго сеткаю лавіць,” — гаворыць “маці”.

Дзеці-збаночкі за рукі ўзяліся — атрымалася “сетка”, пачалі “ката” лавіць. Трапіў ён у “сетку” і пачаў прасіцца: “Адпусціце мяне! Не буду больш перакульваць збаночкі!”. Дзеці гавораць “кату”: “Паскачы, тады адпусцім”.

“Кот” танцуе. Гульцы бачаць: змарыўся “кот”. Яны разнялі “сетку” і кажуць: “Першы раз даруецца, другі — забараняецца.”

Гульня пачынаецца зноў з новым “катом”.



**Варыянт гульні:** “кот” хоча перакуліць “збаночкі”, але яны не даюць яму гэта зрабіць і імкнуцца дакрануцца да “ката” рукой. Калі гэта “збаночкам” удаецца, “кату” трэба падскочыць або прапаўсці на жываце вакол збаночкаў.

### «САВА І ХВОРЫ ВЕРАБЕЙ»

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

**Матэрыял:** медальёны для дзяцей, на якіх намаляваныя розныя птушкі: — “верабей”, “сава”, “сініца”, “кулік” і інш.

#### Ход гульні

Дзеці выбіраюць ролі птушак — “верабей”, “сава”, “сініца”, “кулік” і атрымоўваюць медальёны. Дзіця — “верабей” ляжыцца на лаву і робіць выгляд, што хварэе. Каля яго ўвіваецца “сава”, да яе падыходзіць “сініца” і пытаецца:

— Ці дома верабей?

— Дома.

— Што ён 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 ён робіць?

— Па двары шнырае, крошкі збірае.

Пачуўшы гэтыя словы, “верабей” уцякае, а “птушкі” гоняцца за ім, стараюцца злавіць. “Верабей” можа ўратавацца, калі паспее падбегчы да “савы” і схаватца за яе.

**Варыянт гульні:** “верабей” лічыцца ўратаваным, калі паспее падняцца на узвышша (лава, куб).

## «ХАПАНКА»

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

**Матэрыял:** невялікія прадметы (шышкі, каляровыя каменчыкі, кеглі, кубікі, цацкі малага размеру).

### Ход гульні

На зямлі чэрцяць круг дыяметрам 1—2 м. Гэта — “гняздо”. Паабапал яго на адлегласці 4—7 м ад цэнтра праводзяць дзве паралельныя лініі, на якіх размяшчаюцца дзве каманды. Выбраўшы водзячага гульцы каманд дзеляцца на пары, роўныя па сіле. Кожная пара выбірае адзін з прадметаў, або цацку і кладзе яго ў “гняздо”. Водзячы гучна называе адзін з прадметаў, што ляжыць у “гняздзе”. Гульцы каманд, што паклалі гэты прадмет, бягуць да “гнязда” і кожны стараецца першым схапіць яго. Той, хто схапіў, уцякае за сваю лінію. Гулец 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 “гняздзе”, гульцы дабіраюцца скачкамі на двух нагах, дарогу назад пераадольваюць бегам.

## «КАРШУН»

**Задачы:** удасканальваць навыкі хуткага перамяшчэння шарэнгай са зменай напрамку; выходзіць смеласць, спрытнасць.

**Матэрыял:** медальён для дзіцяці-каршуна.

### Ход гульні

Па лічылцы дзеці выбіраюць “каршуна” і «квактуху», астатнія — “кураняты”. “Каршун” ідзе ў свой “дом” на адзін канец пляцоўкі (залы), “квактуха” з “куранятамі” — на другі. “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?

“Каршун”:

Твае дзеці гарох падзяўблі,  
Капусту паламалі,  
Рэпку павыдзіралі,  
Усе мае грады патапталі!

“Каршун” ускоквае, махае “крыламі” і кідаецца на “куранят”. “Квактуха” не падпускае яго — выстаўляе рукі наперад, адганяе і крычыць: «Кыш! Кыш! Кыш!». Злоўленых “куранят” “каршун” адводзіць у свой “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 кожнаму з “куранят”, якіх злавіў, і адпускае іх.

**Варыянт гульні:** Дзеці да каршуна ідуць шарэнгай. “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 спрытнасць, уважлівасць.

**Матэрыял:** “лыжка” (хустачка, шышка, каменьчык).

### Ход гульні

Дзеці выбіраюць водзячага — «кашавара» і становяцца ў круг, тварам да цэнтра. “Кашавар” бяжыць за спінамі дзяцей і непрыкметна падкідвае да ног каго-небудзь «лыжку». Пасля гэтага робіць яшчэ круг, падштурхоўвае гульца, якому падкінута “лыжка”, і кажа яму: «Кашку вары!». Гулец становіцца ў цэнтр круга і знаходзіцца там да канца гульні. Калі гулец заўважыць падкінутую яму “лыжку”, ён падымае яе і сам становіцца “кашаварам”. Па меры таго як дзеці ідуць “варыць кашку”, круг звужаецца. Гульня заканчваецца, калі круг утвараюць не больш як чатыры гульцы.

**Варыянт гульні:** калі гулец заўважыць падкінутую яму “лыжку”, то хапае яе, даганяе “кашавара” і дакранаецца да яго рукой. У такім выпадку гулец становіцца “кашаварам”.

## «ГАРАЧАЕ МЕСЦА»

**Задачы:** вучыць дзяцей разумець мэту гульні, кантраляваць свае паводзіны; удасканалваць навыкі бегу з з лоўляй і адхіленнем, развіваць спрытнасць, вынослівасць.

### Ход гульні

На зямлі маляюць круг - гэта «гарачае месца». З ліку гульцоў выбіраецца водзячы, ён становіцца на адлегласці 1 м ад “гарачага месца” і ахоўвае яго ад астатніх, калі тыя імкнуцца туды забегчы. Каго водзячы запляміць каго-небудзь з гульцоў, той становіцца яго памочнікам, і яны разам ловяць астатніх. З павелічэннем колькасці памочнікаў забягаць у “гарачае месца” становіцца ўсё цяжэй і цяжэй. Хто трапіць туды, можа адпачыць некаторы час. Але затым трэба выбегчы і паспрабаваць зноў забегчы ў “гарачае месца”.

**Варыянт гульні:** злоўленым лічыцца той, да каго водзячы дакрануўся рукой. Калі гулец паспеў прысесці, то водзячы да яго не дакранаецца.

### «ЛЫКА»

**Задачы:** удасканаліваць навыкі хуткага бегу, рашучасць, спрытнасць, вынаходлівасць.

### Ход гульні

Двое дзяцей садзяцца на зямлю (падлогу) і ўпіраюцца ступнямі. Астатнім неабходна прайсці, пераступаючы цераз іх ногі.

Ва ўсіх пытаюцца:

— Куды ідзеш?

— Па лыка!

— Ну ідзі!

Пасля таго як усе дзеці пройдуць “па лыка”, яны, вяртаючыся назад, прабегаюць паміж лаўцамі, якія сядзяць на кукішках на адлегласці 1 м адзін ад аднаго. Лаўцы ловяць дзяцей, якія прабягаюць паміж імі. Злоўленыя гульцы атрымліваюць штрафное ачко. За гэта пасля гульні яны павінны выканаць тыя рухі, якія ім загадаюць дзеці.

**Варыянт гульні:** лаўцы ловяць дзяцей, не зыходзячы з месца.

### «РЭШАТА»

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

**Матэрыял:** палка.

### Ход гульні

Дзеці выбіраюць водзячага, а самі становяцца ў рад. Першы ў радзе бярэ ў рукі палку, а ўсе астатнія трымаюць адзін аднаго рукамі за пояс. Водзячы 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 падб'ягае 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 гулец не паспее схваціць 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.

**Матэрыял:** палачка (даўжыня 30-40 см).

#### Ход гульні

На пляцоўцы (у зале) дзеці вызначаюць месца — “агонь” (невялікі круг) і выбіраюць “палявога”. “Палявы” бярэ ў рукі палачку і становіцца ў “агонь”, дзеці побач. “Палявы” кідае палачку далёка па пляцоўцы (зале), потым хутка бяжыць за ёю. У гэты час астатнія дзеці хаваюцца 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 імкнучыся ўлучыць момант, схапіць палачку і «адстукацца» — стукнуць палачкай па “агні”. Калі з ліку гульцоў “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 знойдзены ім хлопчык ці дзяўчынка.

**Варыянт гульні:** вызначаецца цэль, да якой павінна даляцець палачка “палявога” (7—8 м).

## «ПАДСЕЧКА»

**Задачы:** удасканалваць дакладнасць рухаў, хуткасць рэакцыі, уважлівасць; замацоўваць навыкі пападання мячом у рухомую цэль.

**Матэрыял:** мяч.

### Ход гульні

Дзеці выбіраюць водзячага — “рыбака”, які кладзе перад сабой мяч. Усе астатнія становяцца паўкругам каля мяча. “Рыбак” гаворыць некалькі разоў:

— Клюе, клюе, клюе...

І нечакана называе імя аднаго з дзяцей.

Пасля гэтага ўсе разбягаюцца, а таму, каго назваў “рыбак”, трэба схапіць мяч і кінуць ім у каго-небудзь з гульцоў. Калі трапіць (падсячэ), то гэтае дзіця выбывае з гульні, а калі не, то выбывае сам.

**Варыянт гульні:** гулец падкідвае мяч уверх і ўцякае, а “рыбак” імкнецца яго злавіць. Калі гэта яму удаецца, то ен вызначае дзіцяці, якое павінна выканаць рухі, якія яму загадаюць дзеці.