

Картачка № 1

Лясь-лясь, уцякай

Мэта: удасканалваць навыкі бегу, мяняючы тэмп, развіваць спрыт, хуткасць.

Змест:

Дзеці ходзяць па пляцоўцы, збіраюць кветкі, плятуць вянкi. Некалькі дзяцей выконваюць ролю конікаў, яны стаяць у баку ад дзяцей. На словы:

Лясь, лясь, уцякай!
Цябе коні стопчуць.
А я коней не баюся
Па дарозе пракачуся

Дзеці ўцякаюць, “конікі” скачучь на палачцы і імкнуча дагнаць іх. Пры паўторы гульні, дзеці і “конікі” мяняюцца ролямі.

Правілы

Уцякаць патрэбна толькі пасля слова “пракачуся”, гулец, якога дагоніць “конік”, часова выбывае з гульні.

АМУ

Выконваць і не парушаць правілы гульні.

Выхавальнік павінен сачыць за правільным выкананнем рухаў.

Конікі дакранаюцца да дзяцей далонямі.

Картачка № 2

Прэла-гарэла

Мэта: развіваць увагу.

Змест:

Выбіраецца вядучы. Удзельнікі адварочваюцца, а вядучы ў розных месцах хавае цацкі, прыгаворваючы:

Прэла-гараэла,
За мора ляцела.
А як прыляцела
Дык дзесьці і села.
Хто першы знойдзе,
Той сабе возьме.

Пераможцам будзе той, хто знойдзе больш цацак.

Правілы: Пасля слоў “Той сабе і возьме” ўдзельнікі паварочваюцца і пачынаюць шукаць прадметы.

АМУ:

Выконваць правілы гульні і ўважліва слухаць словы вядучага.

Хто з дзяцей знойдзе больш схаваных цацак, той лічыцца пераможцам.

Картачка № 3

Зайка-маладзік

Мэта: удасканалваць навыкі бегу.

Змест:

Дзеці стаяць па крузе. Вядучы і дзеці пачынаюць пераклічку:

Зайка-маладзік, дзе ты быў?

У лесе.

Што рабіў?

Сена касіў.

Куды клаў?

Пад калоду.

Хто ўкраў?

Чур.

На каго падае слова “чур”, той даганяе дзяцей, а яны разбягаюцца.

Правілы: Бегчы можна толькі пасля слова “чур”. Злоўленым лічыцца той, да каго дакрануўся “лавішка”.

АМУ

Сачыць за тым, каб дзеці не сутыкнуліся адно з адным.

Картачка № 4**Бярозка**

Мэта: развіццё хадзьбы па крузе, узгадняючы рух са словамі песні.

Змест:

З ліку тых, хто гуляе, выбіраецца дзяўчынка-“бярозка”. Дзеці ходзяць па крузе, паклаўшы хустачкі на плячо, і спяваюць:

Бярозка белая,

Макаўка зялёная,

Летам магнаценькая,

Зімой сучкаваценькая,

Дзе яна стаіць,

Там і шуміць

“бярозка”, што стаіць у крузе, пад песню забірае хустачкі і калі заспяваюць:

Бярозка зялёненькая,

Вясной вясёленькая

Сярод поля стаіць,

Лісточкамі шуміць,

Грыміць, гудзіць,

Залатым вяночкам звініць,

“бярозка” махае хустачкамі і гаворыць: “А восенню карані ў бярозкі засыпаюць, лісточкі ападаюць!” Яна абыходзіць карагод і кожнаму на плячо кладзе яго хустачку.

Правілы

Хустачкі ў тых, хто гуляе, павінны ляжаць свабодна, каб дзяўчынка-“бярозка” змагла легка іх узяць.

АМУ

Добра ведаць словы, не парушаць правілы гульні. Усе дзеці павінны разам вымаўляць словы.

Карточка № 5

Вожык і мышы

Содержание: Все дети вместе с игроками-“мышами” становятся в круг. “Ежик” – в центре круга. По сигналу все идут вправо, “еж” – влево. Игроки произносят слова: “Бяжыць вожык – тупу-туп, Вось калючы, гостры зуб! Вожык-вожык, ты куда? Ад якой бяжыш бяды?” После этих слов все останавливаются. По сигналу к “ежу” подходит один игрок и говорит:

Вожык ножкамі туп-туп!
Вожык глазкамі луп-луп!
Чуе вожык – усюды ціш,
Чу!.. Скрабецца ў лісце мыш!

“Еж” имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. “Мыши” в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:

Бяжы, бяжы, вожык,
Не шкадуў ты ножак,
Ты лаві сабе мышэй,
Не лаві нашых дзяцей!

“Мышки” бегают по кругу, выбегая и за круг. “Еж” их ловит (пятнает). Игроки быстро приседают и опускают руки. “Мышка” поймана: она в мышеловке. Таким образом, игра повторяется несколько раз.

Правила игры. Все действуют точно в соответствии с текстом. “Еж” пятнает “мышей”, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная “мышка” сразу выходит из игры.

Карточка № 6

Грушка

Мэта: удасканалваць навыкі бегу з выкрутамі, уменне хутка арыентавацца.

Змест:

Играющие берутся за руки, образуя круг, в середине которого становится мальчик или девочка. Это и будет грушка. Все ходят вокруг грушки по кругу:

Мы пасадзім грушку –
Вось так, вось так!
Няхай наша грушка
Расце, расце
Вырастай ты, грушка,
Вось такой вышыні;
Вырастай ты, грушка,
Вось такой шырыні;
Вырастай ты, грушка,
Вырастай у добры час!
Патанцуй, Марылька,
Пакружыся ты для нас!
А мы гэту грушку
Усе шчыпаць будзем.

Ад нашай Марылькі
Уцякаць будзем!

Грушка в середине круга должна изображать все то, о чем поется в песне: танцевать, кружиться. На слова “Вось такой вышыні” дети поднимают руки вверх, а на слова “Вось такой шырыні” разводят их в стороны. Когда поют: “А мы гэту грушку усе шчыпаць будзем”, все приближаются к грушке, чтобы дотронуться до нее, и быстро убегают, а грушка ловит кого-нибудь.

Картачка № 7

Адгадай, чый галасок

Мэта: развіваць увагу на слых, памяць.

Змест:

Дзеці ўтвараюць круг. Адзін з і гульцоў становіцца пасярэдзіне яго – вядучы і заплюшчвае вочы. Дзеці гавораць:

Сталі ў круг, і – раз, два, тры!
Павярнуліся сябры.

На апошнія словы ўсе паварочваюцца вакол сябе і спяваюць:

А як скажам:
скок, скок, скок
Адгадай, чый галасок?

АМУ:

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.

Картачка № 8

Млын

Мэта: развіваць увагу, выконваць пачуццё калектывізму.

Змест:

Усе ўдзельнікі гульні становяцца ў круг на адлегласці не менш за 2 м адзін ад аднаго. Адзін з гульцоў атрымлівае мяч і перадае яго другому, той трэцяму і г.д. па крузе. Паступова хуткасць перадачы павялічваецца. Кожны гулец стараецца злавіць мяч.

Правілы:

Гулец, які ўпусціў мяч, ці кінуў яго няправільна, выходзіць з гульні. Перамагае той, хто застаўся апошнім.

АМУ:

Мяч абавязкова перадаваць другому гульцу. Гульня пачынаецца толькі па сігнале.

Картачка № 9

Агароднік

Мэта: удасканалваць навыкі хадзьбы па крузе, развіваць увагу.

Змест:

Кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь гароднінай: рэпай, морквай і г.д. і становіцца ў круг. Адзін з дзяцей выбіраецца “агароднікам”. Ён выходзіць на сярэдзіну круга і стукае палкай. У яго пытаюцца:

- Хто там ?
- Агароднік!
- За чым прыйшоў?
- За рэпай!

Пасля адказу ўсе вядуць карагод, спяваюць:

Зверху рэпа зялёная,
У сярэдзіне тоўстая,
К канцу вострая.
Хавае хвост пад сябе.
Хто да яе падыдзе,
Усялякі за віхор возьме.

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

Правілы: Агароднік не павінен ведаць, якое дзіця названа рэпай, адгадваць дзіця-“рэпу” ён можа тры разы, калі не адгадае, “агародніка” мяняюць.

АМУ: “Рэпай” павінен быць толькі адзін з дзяцей.

Картачка № 10

Вузельчык

Мэта: развіваць узгодненасць рухаў.

Выконваць пачуццё калектывізму.

Змест: Два ўдзельнікі гульні трымаюць у руках паясы, утвараючы вароты ў выглядзе вушка іголки. Астатнія ўдзельнікі становяцца ў рад, бяруцца за рукі, рухаючыся ўздоўж пляцоўкі, спяваюць:

Іголка-шныралка,
Увесь свет прыбрала,
Прыбрала, абшыла,
Сама голая хадзіла.
Тонкая, ды доўгая,
Аднавухая, ды вострая.
А я тычу-натычу:
У носік стальны,
Хвосцік ільняны!

Дзеці праходзяць у вароты, імітуючы нітку, якую зацягваюць у іголку. Апошні ў радзе “зацягвае вузельчык” – паясамі скручвае дзяцей, якія ўтвараюць вароты і вядзе іх за сабой, прыгаворваючы:

Хвосцік ніцяны
Цягну за сабой.
Праз палатно ён праходзіць,
Канец сабе знаходзіць.

Правілы

Дзеці, якія ўтвараюць вароты, павінны стаяць адно ад аднаго на адлегласці нацягнутага паміж імі пояса (1 м); апошні ў радзе гулец, які зацягнуў вузельчык, не павінен хутка рухацца, каб не паваліць “зацягнутых” паясамі дзяцей.

АМУ

Выконваць указанія дзеянні, не парушаць правілы.

Дзеці павінны разам вымаўляць словы.

Картачка № 11

Шэры кот

Мэта: удасканаліваць навыкі хадзьбы і бегу ў калоне, выходзіць спрыт, рэакцыі.

Змест:

Дзеці выбіраюць ката па лічыльцы:

“Мышы” становяцца за “кatom” у калону. Калона рухаецца па пляцоўцы.

Паміж “кatom” і “мышамі” ідзе размова:

– Ёсць мышы ў стозе?

– Ёсць!

– Баяцца ката?

– Не!

– А я катафей, разганю ўсіх мышэй.

“Мышы” разбягаюцца, “кот” іх ловіць.

Правілы: Дзеці павінны знаходзіцца ў калоне да слоў “...разганю ўсіх мышэй” і вымаўляць тэкст павінны дакладна, зразумела.

АМУ: Рухацца за “кatom” у калоне, не разбягацца.

Картачка № 12

Хворы верабей

Мэта: фарміраваць навыкі спрытнага бегу, уменне дзейнічаць па сігнале.

Змест: Дзеці бяруць сабе назвы птушак: верабей, сава і г.д. Дзіця-“верабей” кладзецца і робіць выгляд, што хварэе. Каля “вeраб'я” ўвіхаецца “сава”. Да яе падыходзіць “сініца” і пытаецца:

– Ці дома верабей?

– Дома!

– Што ён робіць?я

– Хворы ляжыць.

– Што яму баліць?

– Плечыкі.

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

– Парыла, сінічка. Яго пара не бярэ, толькі гарачкі прыдае.

Да “сінічкі” падыходзяць усе “птушкі” і пытаюцца:

– Ці дома верабей?

– Дома.

– Што ён робіць?

– Па двары шнарыць, крошкі збірае, дадому не ідзе, каноплі крадзе.

Пачуўшы гэтыя словы, “верабей” уцякае, а дзеці ганяюцца за ім, стараючыся злавіць.

Правілы. Дзіця-“верабей” можа схавацца толькі ў дом “савы”. “Верабей” уцякае толькі пасля слоў “каноплі крадзе”.

Картачка № 13

Сонца і месяц

Мэта: развіваць каардынацыю рухаў, выхоўваць сяброўскія адносіны.

Змест

Дзеці выбіраюць двух важакоў: сонца і месяц. Астатнія ўдзельнікі павінны выстройвацца цугам: першы бярэцца рукамі ў бакі, астатнія кладуць рукі на плечы таму, хто стаіць перад ім. “Сонца” і “месяц” бяруцца за рукі і паднімаюць іх – атрымліваюцца вароты. Дзеці ідуць да варот і з песняй праходзяць іх:

Горкай, горкай, горачкай
Ішоў малы Ягорачка,
Ваўкоў не баяўся,
Страхаў не пужаўся.
Горкай, горкай, горачкай
Ішоў наш Ягорачка.
Ішоў ён кругам,
Вёў дзяцей кругам.

У апошняга пытаюцца:

– Да каго хочаш, да сонца ці да месяца?

Дзіця адказвае. Тады “сонца” ці “месяц” кажа:

– Ідзі да мяне.

С кожным разам чарга робіцца меншай. Потым падлічваюць, у каго больш гульцоў. Калі ў сонца, дзеці гавораць:

– Сонца грэе, а месяц халодны да яго ісці не хочуць. (*І наадварот.*)

Картачка № 14

Маўчанка

Мэта: развіваць уменне валодаць сабой, выхоўваць вытрымку.

Змест:

Дзеці прыгаворваюць:

Пярвенчыкі, чарвенчыкі,
Зазвінелі бубенчыкі
Па свежай расе,
Па чужой паласе,
Там кубікі, арэшкі,
Цукеркі, мядок,
– Маўчок!

На апошнія словы «Маўчок!» усе павінны замаўчаць. Калі хто-небудзь не вытрымае, засмяецца, ці вымавіць хоць слова, ён плаціць «штраф».

Напрыклад, яму загадаюць праскакаць на адной назе да адзначанага месца, некалькі разоў прысесці, загадаць усім загадку.

Правілы

Дзеці павінны маўчаць да таго часу, пакуль хто-небудзь не парушыць правілы, але не больш адной хвіліны.

Картачка № 15

Пераскоч гару

Мэта: развіваць уменні з разбегу пераскокваць перашкоду.

Змест

Тыя, хто гуляюць, кладуць слупком шапкі. Затым у тым жа парадку, як складзены шапкі, пачынаюць скакаць праз іх, стараючыся не зачапіць іх нагамі. Калі хто-небудзь зачэпіць шапку, яму трэба прапаўзці праз строй. Усе становяцца за адным, шырока расставіўшы ногі, а вінаваты паўзе ў іх пад нагамі.

Правілы

Скакаць трэба, каб не зачапіць складзеныя слупком шапкі, калі гулец тры разы зачэпіць шапку, ён выходзіць з гульні.

АМУ

Выхавальнік павінен сачыць за тым, каб дзеці скакалі у строгім парадку, адно за адным.

Картачка № 16

А мы проса сеялі

Мэта: удасканалваць навыкі перамяшчэння шарэнгай.

Змест:

Дзеці, узяўшыся за рукі, стаяць дзвюма шарэнгамі, тварам адно да аднаго. У адной шарэнзе хлопчыкі, у другой – дзяўчынкі. Хлопчыкі падыходзяць да дзяўчынак і спяваюць:

- А мы проса вытапчам, вытапчам!
- Да чым жа вам вытаптаць, вытаптаць?
- А мы коней выпусцім, выпусцім!
- А мы коней пераймём, пераймём!
- Ды чым жа вам пераняць, пераняць?
- А шаўковым павадом, павадом!
- А мы коней выкупім, выкупім!
- Да чым жа вам выкупіць, выкупіць?
- А мы дадзім сто рублёў, сто рублёў!
- Не трэба нам тысячы, тысячы!
- А мы дадзім дзяўчынку, дзяўчынку.

Ідуць дзяўчынкі. Усе вяртаюцца назад. Адна дзяўчынка застаецца.

- Вось гэта трэба нам, трэба нам!

Хлопчыкі падыходзяць да дзяўчынак і становяцца кругамі вакол яе.

Дзяўчынка танцуе, а хлопчыкі пляскаюць у далоні.

Правілы

Дзеці павінны рухацца роўнай шарэнгай; у той час, калі ідуць і спяваюць хлопчыкі, дзяўчынкі стаяць на месцы, і наадварот.

АМУ

Тэкст вымаўляець дакладна і зразумела. Сачыць за правільнасцю выканання.

Картачка № 17

Макі-макавічкі

Мэта: пазнаёміць дзяцей з рухамі, выхоўваць працавітасць.

Змест

Дзеці становяцца ў круг і выбіраюць “гаспадара”, які заходзіць у сярэдзіну круга. Карагод спявае песню:

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

Праспявалі і пытаюцца ў “гаспадара”:

– Ці паспеў мак?
– Толькі сею.

Абышоў яго карагод з песняй і пытаецца:

– Ці ўзышоў мак?
– Толькі што ўзышоў!
– Ці зацвіў мак?
– Зацвіў!

Потым зноў пытаецца:

– Ці адцвіў мак?
– Адцвіў!

Пасля песні новае пытанне

– Ці паспеў мак?

Калі гаспадар скажа: «Паспеў» усе зноў спяваюць песню: ...

– Будзем трэсці мак!

Правілы

Дзіця-“гаспадар” павінна выбегчы з круга і ўцячы ад дзяцей, пасля слоў «Будзем трэсці мак!»; калі гэта яму не ўдаецца зрабіць, ён выконвае заданні, якія яму называюць дзеці.

Картачка № 18

Іванка

Мэта: развіваць трапнасць і дакладнасць рухаў, хуткасць рэакцыі.

Змест

На зямлі малююць круг 5–6 м – лес, а ў сярэдзіне круга – дом лесавіка (квадрат).

У квадрат змяшчаюць Іванку (ляльку) і выбіраюць “лесавіка”. Астатнія гульцы – “лебедзі”. “Лебедзі”, залятаючы ў лес, спрабуюць забраць Іванку, а “лесавік” – злавіць “лебедзя” рукой, або дакрануцца да яго галінкай.

“Лебедзь”, якому ўдаецца вынесці з лесу Іванку, становіцца “лесавіком”.
Злоўленыя “лебедзі” выбываюць з гульні.

Правілы

“Лесавік” не мае права выходзіць з лесу і ўвесь час стаяць каля дома, а “лебедзь”, схапіўшы Іванку, перадаваць яго іншым.

АМУ

Сачыць за тым, каб дзеці не штурхалі адно аднаго.

Картачка № 19

Гарлачык

Мэта: выходзіць бег, уменні дзейнічаць па сігнале, развіваць увагу.

Змест

Дзеці сядзяць у крузе на кукішках. Гэта «гарлачыкі». Па кругу ходзіць пакупнік. Спыніўшыся каля каго-небудзь, ён пытаецца:

– Колькі каштуе «гарлачык»?

– 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: Дзеці павінны бегчы па крузе ў розных напрамках пасля слоў «маннай кашы лыжку», кожны з іх імкнецца заняць свабоднае месца.

АМУ

Дзеці абавязкова павінны сядзець на кукішках.

Картачка № 20

Спрытны верабей

Мэта: развіваць бег з лоўляй і выкрутамі, выходзіць спрыт.

Змест

На зямлі малююць круг дыяметрам 2 м. Каб яго можна было бачыць здалёку, у сярэдзіну яго ставяць флажок. На адлегласці 10–15 м ад круга дзеці строяцца ў шарэнгу. Па лічыцы.

Дзеці выбіраюць “вэраб'я” і разбягаюцца па пляцоўцы, а той, каму выпала быць “вэраб'ём” ловіць іх. Каго “вэрабей” зловіць, той дапамагае яму лавіць астатніх дзяцей. Тыя, каго ловяць, могуць адпачыць, калі схаваюцца ў круг, але затрымлівацца там доўга нельга.

Правілы

Дзеці не павінны, калі выбегуць з круга, зноў тут жа вяртацца назад: заставацца ў крузе можна не больш чым адну мінуту.

АМУ

Дзеці павінны самі выбраць “вэраб'я”. Калі хто-небудзь затрымаецца ў крузе, той становіцца “вэраб'ём”. Сачыць за тым, каб дзеці не сутыкнуліся адно з адным.

Картачка № 21

Фарбы

Мэта: развіваць бег з лоўляй і выкрутамі, развіваць памяць, кемлівасць.

Змест

Дзеці выбіраюць “гаспадара фарбаў” і адгадчыка “Несцерку”, усе астатнія дзеці – “фарбы”. Дзеці згаворваюцца, хто якой фарбай будзе. Кожны выбірае сабе колер. “Фарбы” і “гаспадар” прысядаюць на кукішкі і робяць выгляд, што засынаюць. Да “фарбаў” падыходзіць Несцерка, тупае нагой і гаворыць:

Стук-стук!
– Хто тут?
– Несцерка!
– Чаго прыйшоў?
– Па фарбу?
– Па якую?
– Па сінюю

Калі такога колеру няма, гаспадар гаворыць:

Пайдзі за сіненькі лясок,
Знайдзі сіні чабаток!
Панасі панасі!
І нам прынясі!

Потым зноў пытаецца. Калі фарба ёсць, “гаспадар” гаворыць:

– Ёсць такая, бяры яе!

«Фарба» ўцякае, а Несцерка яе ловіць.

Правілы

Дзіця-“фарба” павінна бегчы ў загадзя абазначанае месца, злоўленая “фарба” наступны раз у гульні ўдзел не прымае.

АМУ

Дзеці абавязкова павінны выбраць сабе любы колер. Сачыць, каб не было двух аднолькавых колераў.

Картачка № 22

Гаспадыня і кот

Мэта: развіваць бег з лоўляй і выкрутамі, выходзіць спрыт, вынослівасць.

Змест:

Дзеці выбіраюць “маці”, “дачку” і “ката”. Усе астатнія – “збаночки”. “Маці” гаворыць: «Вось там, каля бярозкі, будзе склеп, а вось тут наш дом. Ідзіце ўсе ў дом!» “Збаночки” прыйшлі і спыніліся. “Маці” кажа: «Дапамажы мне збаночки ў склеп аднесці». “Маці” бярэ двух дзяцей за рукі і ўсе ідуць да склепа. Так ходзяць, пакуль не перанясуць у склеп усе “збаночки”.

Ну, дачка, я на работу пайду, а ты дома сядзі ды паглядвай за катом, каб ён збаночки не перакуліў». І пайшла. Дачцэ сумна адной, яна і пайшла да сяброўкі. А кату гэтага і трэба, пайшоў да склепа і пачаў збаночки перакульваць і кажа: «У гэтым смятанка! У гэтым малако! У гэтым масла!» Вярнуліся маці і дачка і пачалі лавіць ката прыгаворваючы: «Не выкруцішся,

кот! Пападзешся, кот!» Злавілі яго, а кот просіцца: «Адпусціце мяне, я болей не буду!» Усе гавораць кату: “Патанцуй, тады адпусцім!” Кот танцуе. “Выходзь кот ды памятай: Першы раз даруецца, другі забараняецца”. І разбегліся.

Правілы: Дзеці-“збаночки” пачынаюць лавіць дзіця-“ката” толькі тады, калі іх аб гэтым просіць дзіця-“маці”; дзіця-“кот” лічыцца злоўленым, калі дзеці сашчэпяць рукі вакол яго. Сачыць за тым, каб дзеці не сутыкаліся адно з адным.

Картачка № 23

Казіны рог

Мэта: выхоўваць уменні адбіваць пусты драўляны шар, развіваць увагу, спрыт.

Змест

Дзве каманды знаходзяцца на пэўнай адлегласці адна ад адной. У кожнага ў руках палка. Адна з каманд кідае і коціць драўляны шар у бок процілеглай каманды, тыя адбіваюць яго назад ці ловяць на сваёй мяжы-рысе і вяртаюць першай камандзе.

Калі шар пераляціць цераз мяжу-рысу, каманда, што ахоўвае яе, адыходзіць да таго месца, куды закаціўся шар. Тады пра яе гавораць: “Загані ў казіны рог!”

Каманда-пераможца атрымлівае ацэнку, і гульня працягваецца.

Правілы

Шар дазваляецца каціць толькі па зямлі.

АМУ

Сачыць, каб мяч каціў толькі адзін з каманды, побач з якім адбудзецца мяч. Сачыць за тым, каб дзеці не біліся палкамі.

Картачка № 24

Свінка

Мэта: выхоўваць уменні ў забіванні мяча ў цэль, развіваць спрыт, хуткасць.

Змест

Выбіраецца вядучы. У цэнтры намаляванага круга выкопваецца яма – хлеў, побач кладзецца мяч-свінка. Дзеці становяцца за лінію круга і прыгаворваюць:

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

Пасля гэтых слоў вядучы палкай ці нагой адкідвае свінку як мага далей убок. Усе бягуць да свінкі, перакідваюць яе адно аднаму нагамі і спрабуюць загнаць у хлявок. Вядучы перашкаджае ім і выкідвае свінку з круга. Калі ўдаецца закінуць свінку ў хлеў, выбіраецца новы вядучы.

Правілы

Дзеці не павінны кранаць мяч рукамі; вядучы не мае права выходзіць за межы круга.

АМУ

Усе ўдзельнікі, акрамя вядучага, стаяць за кругам. Калі ўдаецца закінуць свінку ў круг, выбіраецца новы вядучы.

Картачка № 25

Міхасік

Мэта: выхоўваць уменні кроку беларускай полькі.

Змест

Выбіраецца вядучы. Дзеці становяцца ў круг каля лапцей. Вядучы гаворыць: «Ты, Міхасік, варон не страляй, лапаточкі абувай!»

Пад музыканае суправаджэнне дзеці рухаюцца па крузе крокам беларускай полькі. Калі музыка спыняецца, усе хутка бягуць да лапцей і абуваюць іх. Той, хто застаўся без лапцей, выбывае з гульні. Далей прымаецца пара лапцей, і гульня працягваецца. Гэта паўтараецца, пакуль застанеца адзін удзельнік. Ён пераможца.

Правілы

Дзеці бягуць тады, калі спыняецца музыка. Пасля кожнага разу прымаецца адна пара лапцей.

АМУ

Дзеці павінны рухацца толькі пад музыку. Хто застаўся без лапцей выбывае з гульні.

Картачка № 26

Рэшата

Мэта: развіваць хуткасць і дакладнасць рухаў, выхоўваць смеласць, сумленнасць.

Змест

Дзеці становяцца ў адзін рад. Дзіця, якое стаіць спераду, бярэ ў рукі палку, а ўсе астатнія трымаюць адно аднаго рукамі за пояс. Адзін з дзяцей, вядучы, не становіцца ў рад, ён бярэ хустачку, скручвае ў трубочку і на адным яе канцы завязвае невялікі вузельчык. Зрабіўшы лёгенькі скрутачак, ён павінен стукнуць ім па плячах апошняга гульца. Але не чакае гэтага. Ён бяжыць да першага ў радзе, бярэ ў яго палку і становіцца перад ім, г.зн. хаваецца за палкай. Калі гэта гульцу зрабіць удаецца, вядучы падбягае да дзіцяці, якое стала апошнім, і імкнецца ўдарыць яго. Гуляюць да той пары, калі ў пачатку будзе гулец, які стаяў у пачатку гульні. Тады скрутачак перадаецца гэтаму гульцу, і гульня працягваецца.

Правілы

Калі гулец не паспее схвацца за палкай, і атрымлівае скрутачкам па плячах, ён павінен бегчы яшчэ раз вакол рада дзяцей.

АМУ

Настаўнік сочыць за тым, каб дзеці адзін за адным выконвалі правілы гульні. Сачыць, каб моцна не білі вузельчыкам.

Картачка № 27

Каноплі

Мэта: выпрацоўваць навыкі хуткага бегу, фарміраваць вытрымку.

Змест

Гульцы выбіраюць “гаспадара”, становяцца ў шарэнгу і бяруцца за рукі.

“Гаспадар” ідзе ўздоўж шарэнгі, спыняецца каля аднаго з гульцоў і пачынае з ім дыялог:

–Прыходзь да мяне каноплі палоць.

–Не хачу!

–А кашу есці?

–Хоць зараз!

–Ах ты, гультай! – і бяжыць у любы канец шарэнгі.

Адначасова і гулец бяжыць у тым жа напрамку, але за спінамі гульцоў.

Хто першы, “гаспадар” ці “гультай”, возьме за руку апошняга ў шарэнзе, той становіцца з ім побач, а гулец, які застаўся, займае месца “гаспадара”.

Правілы

Пасля слоў: “Ах ты, гультай!” – “гаспадар” можа зрабіць некалькі падманлівых рухаў; пакуль “гаспадар” не пабяжыць, “гультай” не мае права кранацца з месца.

АМУ

Сачыць за тым, каб “гультай” і “гаспадар” рухаліся ў адным напрамку.

Картачка № 28

Іванка і Марылька

Мэта: развіваць узгодненасць рухаў, выходзіць пачуццё калектывізму.

Змест

З ліку тых, хто гуляе, выбіраюць “дзяўчынку Марыльку”. Яна з хустачкай у руцэ становіцца ў сярэдзіну круга. Дзеці, узяўшыся за рукі ідуць па крузе і спяваюць.

А дзе той Іванка,
Што ўстае спазранку?
Ён спрытны, працавіты,
Танцуе, пяе і ў вучобе не адстае.
Іванка, выбежы, свой спрыт пакажы!

“Дзяўчынка Марылька” ходзіць па крузе, шукае “Іванку”. Пасля таго як дзеці закончылі спяваць, яна спыняецца каля хлопчыка і запрашае яго выйсці ў круг. “Іванка” са словамі “гоп-гоп-гоп” выбягае на сярэдзіну круга прыгаворваючы:

Як тупну нагой, да прытупну другой,
Кругом пакружуся (*кружыцца*),
Усім людзям пакажуся!

“Марылька” танцуе і махае хустачкай. Дзеці дружна прыгаворваюць:

Танцуй, танцуй, Іванка, хоць да ранку,
Толькі Марыльку з сабой забяры!

Іванка бярэ Марыльку і вядзе на свае месца

Правілы

Дзеці сам выбіраюць “Марыльку”.

АМУ

Дзеці павінны выконваць танцавальныя рухі, узгадняючы іх са словамі песні.

Картачка № 29

Пярсцёнак

Мэта: выхоўваць пачуццё калектывізму, развіваць хуткасць.

Змест

Дзеці стаяць у крузе, трымаюць рукі ўперадзе лодачкай. Выбіраецца адзін вядучы. У руках у вядучага ляжыць невялікі прадмет. Вядучы ідзе па крузе і кожнаму як бы кладзе “калечка” ў рукі і гаворыць:

Вось па кругу я іду,
Усім калечка вам кладу,
Ручкі моцна заціскайце,
Да сачыце, не зьявайце!

Аднаму з дзяцей ён непрыкметна кладзе “калечка”, а потым выходзіць з круга і кажа: “Калечка, калечка, выйдзі на ганак!” Той, у каго ў далонях адбудзецца “калечка”, выбягае, а дзеці павінны затрымаць яго, не выпусціць з круга.

Правілы

Пасля слоў: “Калечка, выйдзі на ганак!” – усе гульцы павінны паспець хутка ўзяцца за рукі, каб не выпусціць гульца з “калечкам” у руцэ з круга.

АМУ

Дзеці павінны выконваць рухі дакладна.

Картачка № 30

Пацяг

Мэта: выхоўваць спрыт, хуткасць.

Змест

Крэйдай абазначаецца цэнтр пляцоўкі. Па два бакі пляцоўкі на адлегласці 5 м наносяцца лініі, за якімі ў калону па адным становяцца дзве каманды гульцоў. Па сігнале кожная група, павярнуўшыся бокам, ідзе насустрач адна адной. Узяўшыся сагнутымі ў локцях рукамі, гульцы кожнай каманды цягнуць у свой бок, каб перацягнуць саперніка за лінію. Хто перацягнуў, той і пераможца.

Правілы

Гульня пачынаецца толькі па сігнале.

АМУ

Сачыць, каб дзеці наўмысна не разрывалі рукі.