



БЕЛАРУСКІЯ НАРОДНЫЯ ГУЛЬНІ

Гульня – асноўная форма дзейнасці дзяцей, змест іх жыцця. У гульнях яны мацнеюць фізічна, духоўна, вучацца разумець навакольны свет, узаемадзейнічаць у калектыве.

Беларускія народныя гульні – рухавыя. Яны вызначаюцца багатствам разнастайных уздзеянняў на арганізм дзяцей, фарміруюць у іх неабходныя фізічныя навыкі: ўдасканальваюць навыкі бегу (з лоўляй і ўхіленнем, у розных напрамках, са зменай тэмпу), хадзьбы па крузе, скачкі, практыкуюць ва ўменні ўзгадняць рухі са словамі; развіваюць спрыт, хуткасць, настойлівасць; выхоўваюць пачуццё павягі да традыцыйных беларускіх святаў, пачуццё калектывізму, узаемадапамогі.

Мы прапануем пагуляць з дзецьмі у наступнай гульні:

«ЧЫЙ КРУГ, КАЛЯ СНАПА ХУТЧЭЙ ЗБЯРЭЦЦА»

Гульня-спаборніцтва

Абсталяванне: 3-4 снапы (можна замяніць другімі прадметамі).

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 заканненні мелодыі трэба хуценька сабрацца ля свайго снапа. Пераможцам з'яўляецца тая каманда, якая выканае заданне першай.



Гульня «ЛЯНОК»

Абсталяванне: хустка для бабулі.

Апісанне гульні:

З 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 снапчкі збіралі,

Малацілі, абівалі,

У полі слалі,

Урадзіўся лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

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



Гульня «КОШКА І МЫШКА»

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»

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; адгадаць ён можа тры разы, калі не адгадае, яго мяняюць.

Гульня «ЛАВІЦЬ КУРЫ»

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. З 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»

Абсталяванне: розны фізкультурны інвентар.

Апісанне гульні:

З ліку ўдзельнікаў гульні выбіраецца Каляда і старэйшы. Дзеці ўтвараюць паўмесячык, кожны трымае ў руках падарунак (цацкі, малюнкi...) 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 адгадваць. 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»

Абсталяванне: маска казла.

Апісанне гульні:

З 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 лясках, па палях.

Дзеці. Чаму цябе там ваўкі не елі?

Казёл. Не баюся я ні ў лесе ваўкоў,

Ні ў полі стральцоў.

Толькі баюся старога дзеда.

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



Гульня «МЯДЗВЕДЗЬ»

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 месяц.

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 вajak становяцца ў круг, вызначыўшы новага вajака і мядзведзя. Кожны вajak і мядзведзь уносяць новыя элементы ў гульню. Для таго каб дзеці развівалі творчую фантазію, можна прапанаваць ім загалда размеркавацца па парах і падрыхтаваць новыя дзеянні.

Гульня «ЖУРАВЕЛЬ»

Абсталюванне: «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 канпель.

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 гульні пазначаецца «балота» і «масток» (даўжынёй 2-3 м).



Гульня «ПРЭЛА-ГАРЭЛА»

Матэрыял: цацкі.

Апісанне гульні:

Да пачатку гульні дарослы 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 дарослы хавае цацкі; пераможцам лічыцца той, хто больш іх знойдзе.

Гульня «ЗАМАРОЖАННЯ»

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!

І 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»

Абсталяванне: шапачка зайца.

Апісанне гульні:

Дзеці 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»

Матэрыял: маска лісы.

Апісанне гульні:

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»

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»

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

І нам прынясі!

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

—Стук-стук!

—Хто там?

—Несцерка!

—Чаго прыйшоў?

—Па фарбу!

—Па якую?

—Па белую!

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.

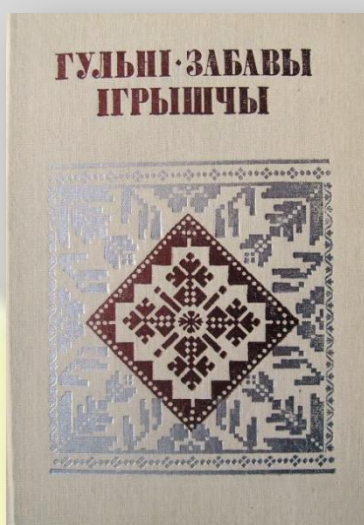


Яшчэ больш гульняў вы знойдзеце ў наступных кнігах, якія знаходзяцца ў фондзе дзіцячай бібліятэкі-філіяла.



Беларускі фальклор : хрэстаматыя / складальнікі : К. П. Кабашнікаў [і інш.] — 4-е выданне перапрацаванае. — Мінск : Вышэйшая школа, 1996. — 856 с.

У кнізе прадстаўлены лепшыя ўзоры каляндарна-абрадавай і сямейна-абрадавай паэзіі, казачнага эпасу, народнага тэатра, дзіцячага фальклору.



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

У том уключаны гульні, забавы, ігрышчы.