**Легенда «Возера Нарач»**

**«Чоўны»**

**Мэта:** садзейнічанне праяўленню творчай актыўнасці.

**Апісанне гульні.** Гульцы стаяць у шэрагу тварам да берага - гэта "чоўны ў прычала". Па першым умоўным сігнале кіроўнага "чоўны" расплываюцца ў розных кірунках - іх "разагнаў вецер". Па другім сігнале: «Раз, два, тры - вось на месца ўсталі мы» - гульцы спяшаюцца заняць месцы ў «прычала». Перамагае гулец, які першы заняў месца ў шэрагу.

**«Азёры і раўчукі»**

**Мэта:** выхаванне жадання клапаціцца аб камандных выніках.

**Апісанне гульні.** Усе ўдзельнікі гульні павінны падзяліцца на пяць-шэсць калон з роўнай колькасцю гульцоў. Па сігнале "Ручайкі, пабеглі!" кожная калона бяжыць сябар за сябрам у розных кірунках. Па сігнале «Азёры!» усе гульцы павінны спыніцца, узяцца за рукі і ўстаць у круг. Выйграюць тыя дзеці, якія пастроіліся ў круг хутчэй.

Удзельнікі гульні павінны бегаць менавіта ў сваёй калоне. Пабудавацца ў круг можна толькі па сігнале.

**«Агонь кусаецца»**

**Мэта:** удасканальванне бега з лоўляй і выкрутамі; выхоўванне пачуццяабістай бяспекі.

**Матэрыял:**  лаўка, стужка чырвонага колеру.

**Апісанне гульні.** Сярод дзяцей выбіраецца вядучы. Гэта “агонь”, у руках яго стужка. Пасля харавога вымаўлення слоў:

Чырвоны сабака Ніколі не брэша,

Ў печы гуляе, А рукі кусае. (М. Пазнякоў)

“агонь” пачынае лавіць дзяцей – дакранацца да іх чырвонай стужачкай. Гульня працягваецца да той пары, пакуль не застанецца 2-3 чалавекі.

**Варыянты:**1) вядучых можа быць болей; 2) на зямлі можна зрабіць дастатковыя перашкоды, якія нікому нельга чапаць.

**Легенда «Чараўніца»**

**«Пацеркі»**

**Мэта:** садзейнічанне праяўленню творчай актыўнасці.

**Апісанне гульні.** Выбіраюць дзіця, які будзе лавіць дзяцей - "збіраць пацеркі". Усе ўдзельнікі выконваюць хаду па крузе, трымаючыся за рукі. Дзеці разам з педагогам выразна, рытмічна прамаўляюць словы:

Раскаціліся пацеркі па дыване,

Пацеркі я хутка збяру.

Насаджу на нітачку па адной –

Каралі атрымаюцца для матулі роднай.

На наступныя два радкі дзеці разбягаюцца па розных месцах пляцоўкі, а вядучы працягвае ісці:

Хутка, вельмі хутка каралі збяру.

Хутка, вельмі хутка! Я ўжо бягу!

З канчаткам слоў пачынаецца бег з лоўляй і выкручваннем. Дзеці, якіх пастка запляміла, выконваюць хаду ў калоне сябар за сябрам па перыметры пляцоўкі за дзіцем, першым выбылым з гульні.

Сачаванава А. А.

**«Хусцінка»**

**Мэта:** садзейнічанне праяўленню творчай актыўнасці.

**Апісанне гульні.** Перад пачаткам гульні трэба абраць аднаго вядучага. Ён атрымлівае хустачку. Астатнія дзеці ўстаюць у шырокае кола. Чым менш ігракоў, тым больш павінна быць паміж імі адлегласць. Калі ж у гульні бяруць удзел шмат народу, то яны могуць стаяць амаль "плячо да пляча". Кіроўны знаходзіцца з вонкавага боку круга. Ён абыходзіць круг і неўзаметку кладзе хустачку на плячо аднаго з гульцоў. Пасля чаго працягвае рух у тым жа напрамку. Гулец, заўважыўшы, што хустачка ў яго на плячы, павінен тут жа бегчы па вонкавым боку круга ў кірунку процілеглым кіроўнаму. Мэта і таго і другога - паспець дабегчы першым і заняць вольнае месца. Той, хто не паспеў, будзе вадзіць.

**Правілы гульні.** У гульні ёсць і свае маленькія хітрасці. Напрыклад, які вядзе не варта бегчы на ​​злом галавы адразу пасля таго, як ён паклаў хустачку на плячо - гэта прыцягне да сябе ўвагу. Бо, гулец можа "пазяхацца" і нават не заўважыць, што яму, аказваецца, даўно трэба было бегчы. А вядучы, спакойна абышоўшы круг, папросіць разіну вызваліць месца. Каб гульня не зацягвалася. Можна ўвесці дадатковае правіла - кіроўны не можа рабіць больш аднаго круга "ухаластую". Калі ён ужо адзін раз цалкам абышоў "карагод", то пры паўторным абходзе абавязаны пакласці хустачку каму-небудзь з гульцоў.

**«1,2,3 - ты хустачку зберажы»**

**Мэта:** выхаванне жадання клапаціцца аб асабістыхвыніках.

**Матэрыял:**  хустачкі.

**Апісанне гульні.** Дзеці стаяць у коле і трымаюць свае хустачкі за куточкі. Руку з хустачкай выцягнуць наперад. Педагог-вядучы ходзіць усярэдзіне круга і кажа: «1,2,3 – свая хустачка зберажы!» Пасля слоў ён спрабуе схапіць чыю-небудзь хустачку. Дзеці імкнуцца, апярэдзіўшы педагога, схаваць сваю хустачку за спіну. Ускладненне гульні: вядучы просіць дзяцей зачыніць вочы, пакласці другую руку на галаву, на плячо, трымацца ёю за вуха, за нос…

**«Паданне пра заснаванне Мінска»**

**«Млын»**

**Мэта:** развіццё раўнавагі

**Апісанне гульні.** Гульцы ўстаюць у круг. Кожны ўдзельнік, не сыходзячы з месца, кружыцца.

Пры гэтым усе спяваюць:

Мелі, мелі млын,

Жорначкі круцяцца!

Мялі, мялі засыпай

І ў мяшочкі набівай!

На апошнім слове песні ўсе павінны спыніцца і стаяць не варушачыся. Хто ўпадзе ці не здолее своечасова спыніцца, той з гульні выходзіць, астатнія паўтараюць песню, і зноў кружацца. Застаецца ў крузе самы цягавіты гулец. Ён і выйграе.

**«У млын»**

**Мэта:** садзейнічанне праяўленню творчай актыўнасці.

**Апісанне гульні.** Дзеці ўтвараюць круг. На сярэдзіну яго выходзяць тры пары. Яны становяцца адзін да аднаго спіной і моцна счэпліваюць рукі, сагнутыя ў локцях. Дзеці, што стаяць у крузе, павольна рухаюцца ў правы бок і спяваюць:

Млынарня на горцы

Крыламі махае,

Крыламі махае,

Зерне працірае.

Сама не глытае,

Другі хлеб выпякае.

У час спеваў дзеці, што знаходзяцца ў сярэдзіне круга, імітуюць колы млына: адзін нахіляецца, другі ў гэты час абапіраецца на спіну таварыша і падымае ногі. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль адна з пар не спыніцца.

**«Паданне пра заснаванне Бярэсця»**

**«Бярозка»**

**Мэта:** практыкаваць у хадзьбе па кругу, узгадняючы рух са словамі песні.

**Aпicaннe гульні.** З ліку тых, хто гуляе, выбіраецца дзяўчынка-бярозка. Дзеці ходзяць па кругу, паклаўшы хустачкi на плячо, i спяваюць.

Березка - хороводБярозка белая,

Макаўка зялёная,

Летам махнаценькая,

3імой сучкаваценькая,

Дзе яна стаіць,

Там i шуміць.

Дзяўчынка-бярозка, што стаіць у крузе, пад песню забірае ў тых, хто гуляе, хустачкі, паднімае ix над галавой, і, калі заспяваюць:

Бярозка зялёненькая,

Вясной вясёленькая,

Сярод поля стаіць,

Лicточкамі шуміць,

Грыміць, гудзіць,

Залатым вяночкам звініць.

Бярозка iмiтye шум лістоў, рух галінак,— яна шамаціць сукенкай, махае над галавой хустачкамі. Пад прыгаворку: «А восенню кapaнi у бярозкі засынаюць, лісточкі ападаюць!»— дзяучынка-бярозка абыходзіць карагод i кожнаму на плячо кладзе яго хустачку.

**Правілы гульні.** Хустачкі у тых, хто гуляе, павінны ляжаць свабодна, каб дзяўчынка-бярозка змагла лёгка ix узяць.

**«Бярозкі»**

**Мэта:** развіццё рухальных, камунікатыўных і творчых здольнасцей.

**Aпicaннe гульні.** Усе гульцы дзеляцца на 2 групы і будуюцца ў шэрагі тварам адзін да аднаго. Гульцы кожнай шэрагу бяруцца за рукі на адлегласці выцягнутых рук. Па сігнале стаячыя гульцы ў адной шэрагу звяртаюцца да стаячых гульцоў у іншай шэрагу:

Белая бярозка, стройная бярозка,

Хто вам патрэбен?

Гульцы, якія стаяць у іншым шэрагу, называюць імя аднаго з дзяцей. Гэты гулец бяжыць да процілеглага шэрагу, каб разарваць шэраг «бярозак». Калі яму ўдалося разарваць ланцуг, ён вядзе з сабой каго-небудзь з гульцоў. Калі "бярозкі" не растулілі рук, ён застаецца ў гэтай камандзе.

**Асаблівыя заўвагі:** трэба называць розных гульцоў, каб усе паўдзельнічалі ў гульні.

**Паданне «Пра зязюлю»**

**Хараводная гульня «Зязюля»**

**Мэта:** садзейнічанне праяўленню творчай актыўнасці.

**Апісанне гульні.** Дзеці стаяць у коле. У цэнтры які вядзе з зачыненымі вачамі.

Дзеці ідуць па крузе і спяваюць:

Да нас зязюля ў агарод

Прыляцела і спявае

Ты зязюля не пазяхай

Хто кукуе адгадай»

Педагог паказвае на любога ў коле. Дзіця праспявае "Ку-ку". Кіроўны павінен адгадаць яго па голасе.

**«Зязюля»**

**Мэта:** садзейнічанне праяўленню творчай актыўнасці; пашырэнне кола ведаў аб ладзе жыцця птушак.

**Матэрыял:** маленькі гумовы шарык.

**Уводзіны ў гульню:** дзецям прапануецца адгадаць загадку:

«Гняздо не будуе ніколі, Суседкам яйкі пакідае. І пра птушанят не ўспамінае» (Зязюля)

Затым варта аповяд пра выяву жыцця зязюлі:

«Зязюля - вельмі цікавая птушка. Яна не ўмее віць гнёзды і гадаваць сваіх птушанят. Таму адкладае свае яйкі ў гнёзды іншых птушак, якія затым і выкормліваюць зязюля, прымаючы яго за сваё птушаня. Зязюлі вельмі пражэрлівыя і карысныя тым, што ядуць шмат шкодных казурак».

**Апісанне гульні:** гульцы ўстаюць у круг. Выбіраецца кіроўны - зязюля . У яго яйка. Астатнія гульцы выцягваюць рукі наперад, акругляючы далоні - "гняздо". "Зязюля" ідзе па крузе і кожнаму, як быццам кладзе яйка ў "гняздо". Пры гэтым кажа:

«Вось па крузе я лячу, усім яйка ў гняздо кладу.

Гнёзды мацней закрывайце, ды глядзіце, не пазяхайце».

У далонях аднаго з гульцоў "зязюля" неўзаметку пакідае "яйка", хутка выходзіць з круга і кажа: "Ку-ку, ку-ку".

Тая "птушка", у якой засталося яйка, павінна паспець выбегчы на ​​сярэдзіну круга, а астатнія яе злавіць. Злоўленая "птушка" становіцца "зязюляй". Калі ж яна паспявае выбегчы, то «зязюля» не мяняецца, і гульня працягваецца з тымі ж ролямі.

**Правілы гульні.** Лавіць "птушку" можна толькі пасля слоў: "Ку-ку, ку-ку".

**«Зязюля»**

**Мэта:** садзейнічанне праяўленню творчай актыўнасці.

**Матэрыял:** малы мяч, абручы.

Педагог расказвае дзецям пра лад жыцця зязюлі і прапануе гульню.

**Апісанне гульні:** Выбіраецца з якія граюцца дзяцей зязюля, астатнія птушкі. У кожнай птушкі ёсць сваё гняздо, які ляжыць на падлозе абруч.

Педагог прагаворвае словы:

Гэтая птушка гнезд не ўе

І птушанят сваіх не чакае.

У гняздзе чужым - яйка "падкіне",

Нікога аб тым не спытае.

Гэтым часам усе гуляючыя, птушкі бегаюць урассыпную, імітуючы птушак.

Вядучы - зязюля прамаўляе: "Ку-ку". На слова "ку-ку", птушкі залятаюць у свае "гнёзды", а зязюля імкнецца пакласці мяч у вольны абруч. Калі ёй гэта атрымоўваецца, то ў чыім абручы будзе знаходзіцца мяч, становіцца зязюляй, калі не паспее падкласці каму-небудзь, то гульня з гэтым жа вядучым працягваецца.

**Гульня са спевамі «Зязюля»**

**Мэта:** замацаванне музычна-рытмічных рухаў.

**Апісанне гульні.** Гульцы ўтвараюць круг, абраная «зязюля» становіцца ў цэнтр. Дзеці водзяць карагод і спяваюць песеньку:

Ля лесу на ўскрайку

Жыла - была Зязюля.

Яна гучна кукавала,

Усім заданні раздавала.

Як пачне кукаваць,

Станем дружна мы лічыць

З канчаткам песенькі гуляючыя спыняюцца, паварочваюцца тварам у круг. Зязюля кукуе, дзеці лічаць. Затым Зязюля паказвае рух, якое ўсе гуляючыя павінны будуць паўтарыць столькі разоў, колькі яна накукавала.

Падчас выканання дзецьмі заданні Зязюля ўслых лічыць.

**«Ключы»**

**Мэта:** выхаванне жадання клапаціцца аб асабістыхвыніках.

**Апісанне гульні.** Гуляючыя дзеці ўстаюць у кругі, накрэсленыя на пляцоўцы. Выбіраецца адзін кіроўны. Ён падыходзіць да любога з гульцоў і пытаецца: "Дзе ключы?" той адказвае: «Пайдзі да Сярожы (заве імя аднаго і дзяцей), пастукай». Падчас гэтай размовы гуляючыя імкнуцца памяняцца месцамі. Кіроўны павінен хутка заняць які вызваліўся круг.

Калі кіроўны доўга не здолее заняць круга, ён можа крыкнуць: "Знайшоў ключы!"; тады ўсе гуляючыя павінны мяняцца месцамі. У гэты час кіроўны лёгка зойме чый-небудзь круг. Дзіця, пакінуты без месца, станавіцца кіроўным.

Калі гульня праводзіцца ў памяшканні, замест накрэсленых кружкоў можна выкарыстоўваць пластмасавыя абручы.

**Легенда «Бацька і сыны»**

**«Злаві венік»**

**Мэта:** выхаванне жадання клапаціцца аб асабістых выніках.

**Матэрыял:** венік.

**Апісанне гульні.** Усе ўстаюць у круг, разлічваюцца па парадку нумароў. Педагог з венікам у цэнтры круга.

Педагог: “Запомніце свае нумары! Я ўстану ў цэнтр круга і пастаўлю вертыкальна мятлу. Назаву нумар, той, чый гэты нумар - выбягае і ловіць мятлу. Калі злавіў - становіцца вядучым, калі не злавіў - скача на мятле па крузе і вяртаецца на сваё месца”.

**«Збяры венік»**

**Мэта:** выхаванне жадання клапаціцца аб камандных выніках.

**Матэрыял:** дубчыкі

**Апісанне гульні.** Гульцы дзеляцца на дзве каманды і становяцца ў два кругі. Па пляцоўцы рассыпаны пруткі. Пад музыку гульцы ўрассыпную рухаюцца па пляцоўцы паміж пруцікамі. Па сігнале "збяры венік" гульцы паднімаюць па адным пруціку і будуюцца ў свой круг, паднімаючы руку з дубчыкам уверх. Перамагае каманда, якая хутчэй пабудавала круг.

**Паданне «Пра возера Свіцязь»**

**«Невад»**

**Мэта:** узбагачэнне і назапашванне рухальнага вопыту.

**Апісанне гульні.** Перад пачаткам гульні пазначаюць пляцоўку, за межы якой выходзіць нельга. Добра, калі на пляцоўцы апынецца пара дрэў ці іншых перашкод, гэта ўскладніць гульню.

Затым лічылкай ці жэрабем выбіраюць трох кіроўных - яны бяруцца за рукі і ўтвораць "невад". Астатнія хлопцы - "рыбкі". "Невад" павінен лавіць "рыбок". Для гэтага неабходна акружыць гульца, стуліўшы рукі і ўтварыць кольца. Проста дакрануцца да "рыбкі" недастаткова.

Злоўлены гулец далучаецца да «нявода». Паступова невад разрастаецца, ухіліцца ад яго становіцца складаней такі ён вялікі. Але вялікі "невад" станавіцца яшчэ і непаваротлівым. Гуляюць датуль, пакуль у "моры" застанецца адна адзіная "рыбка". Яна аб'яўляецца пераможцам.

**Правілы гульні.** Трэба сачыць за тым, каб "невад" не хітрыў, не хапаў дзяцей рукамі, а "рыбкі", каб сілай не разрывалі "невад".

**«Невад»**

**Мэта:** выхаванне жадання клапаціцца аб асабістыхвыніках.

**Апісанне гульні.** Удзельнікі гульні дзеляцца на дзве каманды. Спачатку вызначаюць каму быць "рыбай" каму "сеткай". Тыя, каму выпала стаць "сеткай" бяруцца за рукі, паднімаюць іх уверх і ўтвараюць круг. "Рыбы" рухаюцца то ў круг, то з яго.

Калі "рыбы" ў "сетцы" больш за ўсё, хто-небудзь з каманды "лаўцоў" крычыць: "Невад!".

Паднятыя ўверх рукі адразу ж апускаюцца, і "сеткі" адразу ж звужаюць круг, імкнучыся ўтрымаць ўнутры яго ўсіх заплываюць рыб. Злоўленыя рыбы з гульні выбываюць. Каманды мяняюцца месцамі, калі "сетка" пераловіць усіх "рыб".