

Кансультацыя бацькам

"Мама, тата, давайце гуляць па-беларуску!"

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 багаццем 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 ўгадняць рухі са словамі; развіваюць спрыт, хуткасць, настойлівасць; выходзяць пачуццё павагі да традыцыйных беларускіх святаў, пачуццё калектывізму, узаемадапамогі.

Народныя гульні ў комплексе з іншымі выхаваўчымі сродкамі з'яўляюцца асновай для фарміравання ў дзяцей неабходных фізічных якасцей і навыкаў, выхавання ў іх нацыянальнай самасвядомасці і цікавасці да гісторыі і культуры свайго народа. Беларускія народныя гульні таксама садзейнічаюць працэсу разумення і авалодвання беларускай мовай, выкарыстанню трапных выказаў у паўсядзённым жыцці. Беларускія народныя гульні шырока выкарыстоўваюцца у фізічным выхаванні дзяцей дашкольнага ўзросту: на занятках, на святах, ранішніках. Яны садзейнічаюць ўсебаковаму развіццю дзіцяці ў працэсе выкарыстання народных педагогічных традыцый і сучасных падыходаў да выхавання і аздаравлення дзяцей.

Паважаныя бацькі! Калі вы хочаце з дзіцямі правесці выхадны дзень у добрым настроі, то, калі ласка, збірайцеся на вуліцу разам з сваімі дзіцямі і гуляйце вольна ў такіх рухавых гульнях.

Беларускія народныя гульні Вожык і мышы



Усе дзеці разам з гульцамі-мышамі становяцца ў круг. Вожык—у цэнтры круга. Па сігнале ўсе ідуць направа, вожык — налева. Гульцы прамаўляюць словы: Бяжыць вожык — тупу-тупы, Увесь калючы, гостры зуб! Вожык-вожык, ты куды? Пекла якой бяжыш бяды? Пасля гэтых слоў усе спыняюцца. Па сігнале да вожыку падыходзіць адзін гулец і кажа:

Вожык ножкамі туп-туп!

Вожык глазкамі луп-луп!

Чуе вожык — усюды ціш,

Чу!.. Скрабецца ў лісце мыш!

Вожык імітуе руху: асцярожна ходзіць, прыслухоўваецца. Мышы ў гэты час бегаюць па-за кругам. Вядучы кажа:

Бяжы, бяжы, вожык,

Не шкадуі ты ножак,

Ты лаві сабе мышэй,

Не лаві нашых дзяцей!

Мышкі бегаюць па крузе, падбегам і за круг. Вожык іх ловіць (пятнае).

Гульцы хутка прысядаюць і апускаюць рукі. Мышка злоўленая: яна ў пастцы. Такім чынам, гульня паўтараецца некалькі разоў.

Правілы гульні. Усе дзейнічаюць дакладна ў адпаведнасці з тэкстам. Вожык пятнае мышэй, злегку крануўшы іх рукой. Запятнанная мышка адразу выходзіць з гульні.

Запляціся, пляцень!



Якія граюць дзеляцца на дзве роўныя па сілах каманды — зайцы і тын. Малююць дзве паралельныя лініі — калідор шырыней 10—15 см. Гульцы-тын, узяўшыся за рукі, становяцца ў цэнтры калідора, а зайцы — на адным з канцоў пляцоўкі. Дзеці-плот чытаюць:

Заяц, заяц не хадзі,
Ў гародзе не блудзі!
Пляцень, заплятайся,
Зайцы лезуць, спасайся!

Пры апошнім слове зайцы бягуць да плетню і імкнучца разарваць яго ці праскочыць пад рукамі гульцоў. Зайцы, якія праскочылі, збіраюцца на іншым канцы калідора, а тым, каго затрымалі, кажуць: «Ідзі назад, у лес, асінку пагрызі!» І яны выбываюць з гульні. Дзеці-плот паварочваюцца тварам да зайцам і чытаюць:

У лес заяц паскакаў,
Нас пляцень уратаваў.

Гульня паўтараецца, пакуль не переловят ўсіх зайцоў. Пасля гэтага мяняюцца ролямі. Правілы гульні. Перамагае тая група, якая переловит ўсіх зайцоў пры меншай колькасці запеваў.

Ліскі

Якія граюць па дамоўленасці або па лесаванні выбіраюць ліса — вядучага і, построившись ў круг дыяметрам 10-20 м, кладуць каля сябе лісок. Ліс падыходзіць да аднаго з якія граюць і кажа:

- Дзе быў?
- У лесе.
- Каго злавіў?
- Ліску.
- Аддай ліску маю.
- За так не аддаю.
- А за што — скажы сам.
- Як абгоніш, дык аддам.

Пасля гэтага яны бягуць у супрацьлеглыя бакі па крузе. Гаспадаром ліскі становіцца той, хто зойме свабоднае месца ў крузе, лісам — гулец, які застаўся.

Жмуркі



Усе ідуць, прыскокваючы і напяваючы якую-небудзь песеньку, і вядуць гульца-ката з завязанымі вачыма. Як прывядуць да дзвярэй, ставяць яго на парог і загадваюць узяцца за ручку, а потым усе разам (хорам) нараспеў распачынаюць такую гаворку з катом:

- Кот, кот! На чым стаіш?
- На дубе!
- За што трымаешся?
- За сук!
- Што на суку?
- Вуллі!
- Што ў вуллях?
- Мед!
- Каму ды каму?

— Мне ды сыну майму!

— А нам што?

— Гліны на лапаце!

Тут усе пачынаюць тармасіць ката і спяваюць песеньку:

Кот, кот Апанас,

Ты лаві тры годы нас!

Ты лаві тры годы нас,

Не развязаючы глаз!

Як толькі праспяваюць апошнія словы, разбягаюцца ў розныя бакі. А кот Апанас прымаецца лавіць якія граюць. Усе круцяцца вакол ката, дражняць яго: то дакрануцца да яго пальцам, то пацягнуць за вопратку.

Правілы гульні. Лавіць і разбягацца можна толькі пасля слоў: «Не развязаючы вачэй!» Той, да каго дакрануліся, часова выходзіць з гульні.

Пярсцёнак

Якія граюць стаяць па крузе, трымаюць рукі наперадзе лодачкай. Выбіраецца адзін вядучы. У руках у вядучага ляжыць невялікі бліскучы прадмет (гэта можа быць колца, фанцік з фальгі). Вядучы ідзе па крузе і кожнаму як быццам кладзе колца ў рукі. Пры гэтым ен кажа:

Вось па крузе я іду,

Усім пярсценачак кладу,

Мацней ручкі заціскайце

Да глядзіце, не зывайце.

Аднаму з дзяцей ен незаўважна кладзе колца, а потым выходзіць з кола і кажа: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!» Той, у якога ў ладошках апынецца колца, выбягае, а дзеці павінны пастарацца затрымаць яго, не выпусціць з круга.

Правілы гульні. Пасля слоў: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!»— усе гульцы павінны паспець хутка ўзяцца за рукі, каб не выпусціць гульца з колцам у руцэ з круга.

У Мазалю

Удзельнікі гульні выбіраюць Мазалю. Усе астатнія адыходзяць ад Мазалю і дамаўляюцца, што будуць яму паказваць, пасля чаго ідуць да Мазалю і кажуць:

— Здравствуй, дедушка Мазаль —

З дліннай белаю барадой,

З чорнымі вачамі, з белымі вусамі!

— Дзеткі, дзеткі! Дзе вы былі?

Дзе вы былі? Што рабілі?

— Дзе мы былі, вам не скажам,

Што рабілі — пакажам!

Усе робяць тыя руху, аб якіх дамовіліся загадзя. Калі дзед Мазоль адгадае, якія граюць разбягаюцца, а дзед ловіць іх.

Правілы гульні. Дзед Мазаль выбірае сабе на замену самага хуткага і спрытнага гульца.

Рэдзькі



Пан стаіць дзе-небудзь удалечыні, а гаспадар застаецца з рэдзькамі. Рэдзькі садзяцца на траву адна за іншы, абхапіўшы абедзвюма рукамі таго, хто сядзіць наперадзе. Яны спяваюць:

Мы на градачцы сядзім,
Ды на сонейка глядзім!
Мы ядзім, сядзім, сядзім!
Мы глядзім, глядзім, глядзім!
А гаспадар перад градкамі пахаджвае. Раптам здалек чуецца:
Дзінь-дзілінь!
Дзінь-дзілінь!
Дзінь-дзілінь!

Гэта пан на кані (на палачцы) верхам едзе. Ен пад'язджае да градцы, аб'язджае яе два-тры разы, потым спыняецца і пытаецца: «Ці дома хазяін?» Гаспадар адказвае: «Дома! А хто там?» Пан кажа: «Сам пан!» Гаспадар пытаецца: «Што табе трэба?» Пан кажа:



Мая пані на печы ляжала.
Звалілася з печы,

Пабіла плечы.
Вохае, уздыхае —
Рэдзькі жадае.
Дай мне рэдзькі!

Хозяин отвечает:
Рэдзька яшчэ маленькая:
З курыную галоўку.
Прыезджай заўтра!

Пан паехаў дадому. Праз некаторы час ен зноў прыезджае да гародзе і пытаецца тое ж самае. Гаспадар глянуў на градку і кажа:

Рэдзька яшчэ маленькая:
З гусіную галоўку.
Прыезджай заўтра, тады дам!

Пан паскакаў назад. Праз некаторы час зноў прыезджае і кажа тое ж самае. Гаспадар адказвае: «Цяпер мая рэдзька вырасла з конскую галоўку!» Пан пытаецца: «А можна вырваць рэдзьку?» Гаспадар кажа: «Можна! Цягні сам, якую хочаш!» Пан падыходзіць да рэдзьцы і тузае тую, якая сядзіць апошняй. А рэдзька моцна сядзіць ды пасмейваецца над ім:

Ножкі ў пана таненькія,
Ручкі ў пана слабенькія!

Пан паскакаў назад. Праз некаторы час зноў прыезджае і кажа тое ж самае. Гаспадар адказвае: «Цяпер мая рэдзька вырасла з конскую галоўку!» Пан усе тузае, а выдраць няма сілы. А рэдзькі з гаспадаром над ім пасмейваюцца, прамаўляючы тыя ж словы.

Нарэшце, пан натужыўся, злаўчыўся, вырваў рэдзьку і адвеў туды, дзе стаіць яго конь. Потым падыходзіць да гаспадара і зноў пытаецца: «А можна мне яшчэ рэдзьку?» «Можна, цягні!» — дазваляе гаспадар. Пан сам выдраць не можа і кліча першую рэдзьку. Пачынаюць яны разам цягнуць. Выцягнулі яшчэ адну! Потым яны сталі выцягваць усе рэдзькі па чарзе. І кожная рэдзька, якую ен з градкі выдернет, становіцца за папярэднімі редьками гуськом. Так працягваецца да таго часу, пакуль на градцы нічога не застанецца. Пан сядзе на каня і едзе разам з редькамі.

Правілы гульні. Выдзіраць рэдзьку можна толькі з дазволу гаспадара.

Грушка

Якія граюць бяруцца за рукі, утвараючы круг, у сярэдзіне якога становіцца хлопчык або дзяўчынка. Гэта і будзе грушка. Усе ходзяць вакол грушкі па крузе:

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 ў сярэдзіне круга павінна рабіць усе тое, аб чым спяваецца ў песні: танцаваць, кружыцца. На словы «Вось такой шырыні» дзеці паднімаюць рукі ўверх, а на словы «Вось такой шырыні» разводзяць іх у бакі. Калі спяваюць: «А мы гэту грушку усе шчыпаць будзем», усе набліжаюцца да грушке, каб дакрануцца да яе, і хутка ўцякаюць, а грушка ловіць каго-небудзь.

Правілы гульні. Усе гульнявыя дзеянні павінны быць дакладна ўзгодненыя са словамі.

Лясь, лясь, уцякай!



Якія граюць ходзяць па пляцоўцы — збіраюць на лузе кветкі, плятуць вянкi, ловяць матылькоў і г. д. Некалькі дзяцей выконваюць ролю конікаў, якія ў баку скубуць траўку. На словы вядучага:

— Лясь, лясь, уцякай!

Цябе коні стопчуць.

— А я коней не баюсь,

Па дарозе пракачусь!

Некалькі гульцоў пачынаюць скакаць на палачках, пераймаючы конікам і імкнучыся злавіць дзяцей, якія гулялі на лузе.

Правілы гульні. Ёццякаць можна толькі пасля слова пракачусь. Той дзіця, якога дагоніць конік, на час выбывае з гульні.