|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **“ЗАІНЬКА”**  **Задача:** развіваць увагу, спрыт, каардынацыю рухаў, хуткасць рэакцыі.  **Апісанне гульні:** дзеці бяруцца за рукі і утвараюць 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 здеці не пускаюць і хутка прысядаюць, як толькі ён набліжаецца да каго-небудзь з іх.  C:\DOCUME~1\Admin\LOCALS~1\Temp\7zE5B.tmp\6.png 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 хапае 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. |  | **“ЛЯСЬ, ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ”**  **Задача**: удасканальваць навыкі бегу, мяняючы тэмп і напрамак. Развіваць спрыт, хуткасць.  **Апісанне гульні**: дзеці ходзяць папляцоўцы, збіраюць кветкі, плятуць вянкі. Некалькі дзяцей выконваюць ролю конікаў, яны стаяць у баку на некаторай адлегласці ад дзяцей. На словы:  Лясь, лясь, уцякай!  Цябе коні стопчуць.  А я коней не баюся  Па дарозе пракачуся.  Дзеці уцякаюць, конікі скачуць на палачцы і імкнуцца дагнаць іх.  Пры паўторы гульні дзеці і конікі мяняюцца ролямі.  G:\Новая папка\2010 год\СОКОЛОВИЧ Т.Н\картинки\открытки\023222.jpg **Правілы гульні**: уцякаць партэбна толькі пасля слова “пракачуся”, ігрок, якога дагоніць конік, часова выбывае з гульні. |
| **“МАША”**  **Задача**: Развіваць слыхавую увагу дзяцей.  **Апісанне гульні**: дзеці выбіраюць Машу, завязваюць ёй вочы, ставяць у сярэдзіну кола і прыгаворваюць:  Маша, Маша, ты пацеха наша,  Ручкі злажы, на імя ўкажы.  “Маша” хапае каго-небудзь з кола і павінна адгадаць, хто гэта. Той, чыё імя яна адгадае, становіцца “Машай”. Гульня пўтараецца.  C:\DOCUME~1\Admin\LOCALS~1\Temp\7zE48.tmp\19.png |  | **“ПРЭЛА – ГАРЭЛА”**  **Задача**: рпзвіваць увагу, назіральнасць.  **Апісанне гульні**: вядучы ў родных месцах хавае цацкі, кажучы пры гэтым словы:  Прэла-гарэла, за мора ляцела,  А як прыляцела, дык нейдзе і села.  Хто першы знойдзе, той сябе і возьме.  Пасля гэтых слоў усе дзеці разбягаюцца па пляцоўцы, шукаюць схованныя прадметы. Хто болей знойдзе, той выйграў.  C:\DOCUME~1\Admin\LOCALS~1\Temp\7zE4F.tmp\14.png **Правілы гульні**: у час раскладанне цацак усе павінны стаяць з закрытымі вачыма і не падглядваць. Пачынаць шукаць прадметы можна толькі пасля прамоўленых слоў. |