**Вожык і  мышы.** 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,

Увесь калючы, востры зуб!

Вожык-вожык, ты куды,

 Ад якой бяжыш бяды?

После этих слов все останавливаются. По сигналу к ежу подходит один игрок и говорит:

Вожык ножкамі туп-туп!

Вожык вочкамі  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 шкадуй 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.

**Запляціся, пляцень!** Играющие делятся на две равные по силам команды — зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии — коридор шириной 10— 15 см. Игроки-плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы — на одном из концов площадки. Дети-плетень читают:

 Заяц, заяц не хадзі,

Ў  гародзе не блудзі!

Пляцень, заплятайся,

Зайцы лезуць, спасайся!

 При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Ідзі  назад, у лес, асінку пагрызі!» И они выбывают из игры. Дети-плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

У лес заяц паскакаў,

Нас пляцень уратаваў.

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

 Правила игры. Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

**Ліскі**.  Играющие по договоренности или по жеребьевке выбирают лиса — ведущего и, построившись в круг диаметром 10—20 м, кладут возле себя лисок. Лис подходит к одному из играющих и говорит:

 — Дзе быў?

— У лесе.

— Каго злавіў?

— Ліску.

— Аддай ліску маю.

— За так не аддаю.

— А за што — скажы сам.

— Як абгоніш, дык аддам.

 После этого они бегут в противоположные стороны по кругу. Хозяином лиски становится тот, кто займет свободное место в кругу, лисом — игрок, который остался.

**Пярсцёнак.**   Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вось па крузе я іду,

Усім пярсценачак кладу,

Мацней ручкі заціскайце

Ды глядзіце, не зявайце.

 Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга. Правила игры. После слов: «Пярсценачак, пярсценачак, выйдзі на ганачак!»— все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

**У Мазаля.** Участники игры выбирают Мазаля. Все остальные отходят от Мазаля и договариваются, что будут ему показывать, после чего идут к Мазалю и говорят:

 — Здравствуй, дедушка Мазаль —

З дліннай белай 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!

 Все делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед Мазоль отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их.

Правила игры. Дед Мазаль выбирает себе на замену самого быстрого, ловкого игрока.

**Жмуркі.** Все идут, приплясывая и напевая какую-нибудь песенку, и ведут игрока-кота с завязанными глазами. Как приведут к двери, ставят его на порог и велят взяться за ручку, а потом все вместе (хором) нараспев начинают такой разговор с котом:

 — 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 все начинают тормошить кота и поют песенку:

Кот, кот Апанас,

Ты лаві  тры гады нас!

Ты лаві  тры гады нас,

Не развязваючы глаз!

  Как только пропоют последние слова, разбегаются в разные стороны. А кот Апанас принимается ловить играющих. Все вертятся вокруг кота, дразнят его: то дотронутся до него пальцем, то дернут за одежду.

 Правила игры. Ловить и разбегаться можно только после слов: «Не развязывая глаз!» Осаленный временно выходит из игры.

**Рэдзькі.** Пан стоит где-нибудь вдалеке, а хозяин остается с редьками. Редьки садятся на траву одна за другой, обхватив обеими руками того, кто сидит впереди. Они поют:

 Мы на градачцы сядзім,

Ды на сонейка глядзім!

Мы сядзім, сядзім, сядзім!

Мы глядзім, глядім, глядзім!

 А хозяин перед грядками похаживает. Вдруг издалека слышится:

Дзінь-дзілінь!

Дзінь-дзілінь!

Дзінь-дзілінь!

Это пан на лошади (на палочке) верхом едет. Он подъезжает к грядке, объезжает ее два-три раза, потом останавливается и спрашивает: «Ці дома хазяін?» Хозяин отвечает: «Дома! А хто там?» Пан говорит: «Сам пан!» Хозяин спрашивает: «Што табе трэба?» Пан говорит:

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.

Прыязджай заўтра!

 Пан поехал домой. Через некоторое время он опять приезжает к огороду и спрашивает то же самое. Хозяин глянул на грядку и говорит:

Рэдзька яшчэ маленькая:

З гусіную  галоўку.

Прыязджай заўтра, тады дам!

 Пан поскакал обратно. Через некоторое время снова приезжает и говорит то же самое. Хозяин отвечает: «Цяпер мая рэдзька вырасла з конскую галоўку!»

Пан спрашивает: «А можна вырваць рэдзьку?» Хозяин говорит: «Можна! Цягні сам, якую хочаш!»

 Пан подходит к редьке и дергает ту, которая сидит последней. А редька крепко сидит да посмеивается над ним:

Ножкі ў пана таненькія,

Ручкі ў пана слабенькія!

 Пан все дергает, а выдернуть нет силы. А редьки с хозяином над ним посмеиваются, произнося те же слова.

Наконец, пан поднатужился, изловчился, выдернул редьку и отвел туда, где стоит его лошадь. Потом подходит к хозяину и опять спрашивает: «А можна мне яшчэ рэдзьку?» «Можна, цягні!» — разрешает хозяин. Пан сам выдернуть не может и зовет первую редьку. Начинают они вместе тянуть. Вытянули еще одну! Потом они стали вытягивать все редьки по очереди. И каждая редька, которую он из грядки выдернет, становится за предыдущими редьками гуськом. Так продолжается до тех пор, пока на грядке ничего не останется. Пан садится на коня и уезжает вместе с редьками.

 Правила игры. Выдергивать редьку можно только с разрешения хозяина.

**Грушка.** 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.

**Міхасік.** Для проведения игры шесть пар лаптей ставятся по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. После произнесенных ведущим слов:

 Ты, Міхасік, не зевай, не зевай!

Лапаточкі азувай, азувай! —

звучит белорусская народная мелодия. Все подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу.

С окончанием музыки все останавливаются , и каждый старается быстрее обуть лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

Правила игры. Игроки обувают лапти только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

**Прэла-гарэла.** Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

 Прэла-гарэла, за мора ляцела,

А як прыляцела,

Дык недзе і села,

Хто першы знойдзе,

Той сабе і возьме!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

**Заяц-месяц.** Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают перекличку:

— Заяц-месяц, дзе ты быў?

— У лесе.

— Што рабіў?

— Сена касіў.

— Дзе паклаў?

— Пад калоду.

— Хто ўкраў?

— Чур.

На кого падает слово чур, тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова «чур». Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

**Вожык і  мышы.** 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, Весь 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 шкадуй 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.

**Іванка.** На земле чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди. Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик — поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удается вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

 Правила игры. Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

**Млын.** Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

 Правила игры. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

**Лянок.** На земле рисуют кружки — гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

Правила игры. Побеждает тот, кто займет последнее свободное гнездо.

**Паляўнічы і качкі.** Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда — качки (утки), другая — охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5—3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток — стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.

 Правила игры. Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют несколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.