The cover features a vibrant, colorful border of sunflowers and butterflies. The sunflowers have bright yellow petals and brown, textured centers, with green leaves interspersed. Small butterflies in orange, red, and yellow are scattered throughout the design. The background is a light yellow with a subtle pattern of white sunbeams radiating from the center.

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 38
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН**

**СБОРНИК
методического материала
«Кубанские народные игры и песни»**

**Автор: Головки Жанна Викторовна
музыкальный руководитель**

п. Пролетарий 2023

СОДЕРЖАНИЕ:

| | | |
|----|-------------------------------|-----------|
| 1 | Пояснительная записка | 3 |
| 2 | Казачьи народные игры | 7 |
| 3 | Вежа | 7 |
| 4 | Чур у дерева! | 7 |
| 5 | Шкракобушка | 7 |
| 6 | Чапля | 8 |
| 7 | Лень | 8 |
| 8 | Баба Яга | 9 |
| 9 | Хваталки | 9 |
| 10 | Колесо | 9 |
| 11 | Путы | 10 |
| 12 | Сбей шапку | 10 |
| 13 | Плетень | 10 |
| 14 | Кривой петух | 10 |
| 15 | Тяни в круг | 11 |
| 16 | Перетяжки | 11 |
| 17 | Конники | 11 |
| 18 | Сторожевые | 12 |
| 19 | Ляпта | 12 |
| 20 | Стадо | 12 |
| 21 | Не замай (Не тронь) | 12 |
| 22 | Тополек, Казачья | 13 |
| 23 | Хлибчик | 13 |
| 24 | Калачи | 14 |
| 25 | Капуста | 14 |
| 26 | Заря-заряница | 14 |
| 27 | Конь до коня | 15 |
| 28 | Накинь папаху | 15 |
| 29 | Ярочки | 15 |
| 30 | Пахари и жнецы | 15 |
| 31 | Иголка, нитка и узелок | 16 |
| 32 | Кувшинчик | 16 |
| 33 | Петух (Сон Казака) | 16 |
| 34 | Камешки | 17 |
| 35 | Золотые ворота | 17 |

| | | |
|----|--|-----------|
| 36 | Разбей кувшин | 18 |
| 37 | Брыль | 18 |
| 38 | Достань платок | 18 |
| 39 | Подсолнухи | 18 |
| 40 | Птицелов | 19 |
| 41 | Горшки | 19 |
| 42 | Побег | 19 |
| 43 | Защити курень | 20 |
| 44 | Роман, Роман.... | 20 |
| 45 | Заплетайся плетень | 20 |
| 46 | Кидалки-швырялки | 20 |
| 47 | Игра в редьку | 21 |
| 48 | Борющаяся цепь | 21 |
| 49 | Казак – разбойники | 21 |
| 50 | Цепи-цепи | 22 |
| 51 | Кремушки | 22 |
| 52 | Подарочек | 23 |
| 53 | Дуня | 23 |
| 54 | У Василки, у казаченька | 23 |
| 55 | С кубанкой | 24 |
| 56 | Дорога | 24 |
| 57 | Казак и воробей | 24 |
| 58 | Дядя Трифон | 24 |
| 59 | Моргуши | 25 |
| 60 | Пугало | 25 |
| 61 | Домовой за грубкой? | 25 |
| 62 | Четыре угла | 25 |
| 63 | Кубанские песни Засвыстали козаченьки | 26 |
| 64 | Ой, ты, Галю | 27 |
| 65 | Мисяць на нэби | 28 |
| 66 | Дэ ж моя Маруся? | 29 |
| 67 | Нэсэ Галя воду | 30 |
| 68 | Ой, пры лужку, пры лужку | 31 |
| 69 | Ой, на горе, на горе, да на горе крутой | 32 |
| 70 | Тэче вода в ярок | 33 |

| | | |
|----|--|-----------|
| 71 | Чом ты нэ прыйшов? | 34 |
| 72 | Роспрягайтэ, хлопци, конэй | 35 |
| 73 | Скакал казак через долину | 36 |
| 74 | Як служив я в пана | 37 |
| 75 | Ой, мий милый, варэнычквив хоче | 38 |
| 76 | Ты ж мэнэ пидманула | 39 |
| 77 | Ой, ходимо жинко | 40 |
| 78 | Ой, на гори та й женци жнуть | 41 |
| 79 | СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ | 42 |



Аннотация

Данная картотека «Кубанские казачьи игры» адресована воспитателям и специалистам, работающих в группах общеразвивающей и казачьей направленности, в целях приобщения детей к истокам культуры кубанских казаков, ознакомление с обрядами и играми.

Методическое пособие поможет в проведении развлечений, культурно - досуговых мероприятий, занятий в образовательной области «Физическое развитие», для реализации регионального компонента в деятельности дошкольного образовательного учреждения.

Пояснительная записка

Культура наследия имеет большое значение для подрастающего поколения! Мы должны помнить свою историю и сохранить это в памяти всей нации. Как говорил Д. С. Лихачев: «Память — основа совести и нравственности, память — основа культуры, «накоплений» культуры, память — одна из основ поэзии — эстетического понимания культурных ценностей. Хранить память, беречь память — это наш нравственный долг перед самими собой и перед потомками. Память — наше богатство».

Нравственно-патриотическое воспитание - одно из важнейших звеньев системы воспитательной работы в детском саду. Большие изменения произошли в нашей стране за последние годы. Появились новые подходы к пониманию содержания нравственно-патриотического воспитания детей дошкольного возраста, и на данный момент проблема состоит в том, что современные дети мало знают историю своей страны, города, станицы, села; особенности народных традиций, обычаев; природу родного края; быт, труд; национальные устои; представления о чести, смелости, мужестве. Для того чтобы возродить нравственно-патриотические чувства, необходимо восстановить связь времен, вернуть утраченные ценности. Поэтому дошкольное учреждение, как начальное звено системы образования РФ, должно решать задачи нравственно-патриотического воспитания дошкольников.

Актуальным и эффективным методом в нравственно – патриотическом воспитании детей дошкольного детства является игра, так как в жизни ребенка игра является ведущим видом деятельности. Патриотическое воспитание через игровую деятельность является самым результативным и естественным. У детей формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родного края, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств.

Испокон веков в казачьих играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе, поэтому детские игры и забавы играли важную роль в воспитательном процессе. Они способствовали подрастающему поколению становиться волевыми, сильными, ловкими, помогали вырабатывать умение маскироваться, быстро бегать и увертываться от погони и др. Ряд игр были направлены на то, чтобы казачата приобщались к умению самостоятельно обдумывать и оценивать последствия

своего поступка. Становясь взрослыми, дети обязаны были заниматься по хозяйству, помогая родителям ухаживать за животными, работать на огороде, приусадебном участке. Для игр и забав оставалось незначительное время, но родители способствовали тому, чтобы дети занимались и детскими играми.

Работая над темой самообразования «Нравственно-патриотическое воспитание как основа гармоничного развития личности детей дошкольного возраста» мной, музыкальным руководителем МКДОУ детский сад № 38 посёлка Пролетарий Головки Жанной Викторовной, была систематизирована картотека «Кубанские казачьи игры» для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Кубанские казачьи игры издавна служили средством самопознания, в играх проявляются лучшие человеческие качества: доброта, благородство, взаимовыручка, самопожертвование ради других. Кубанские казачьи игры разнообразны, увлекательны и эмоциональны. В методическом пособии описаны игры и забавы, которые были распространены на Кубани.

Актуальность картотеки «Кубанские казачьи игры» заключается в том, что данные игры позволят добиться более полной и качественной реализации регионального компонента в детском саду, познакомит воспитанников с бытом, традициями, играми кубанских казаков.

Цель: формирование представлений старших дошкольников о культуре, традициях и обычаях кубанского народа через казачью игру; дать детям возможность прикоснуться к богатейшему наследию народной культуры.

Задачи:

- Формировать знания по истории и культуре казачества;
- Создать условия для ознакомления детей с культурой и бытом казаков;
- Развивать и обогащать словарный запас казачьими словами и выражениями;
- Прививать бережное отношение к традициям казачества;
- Развивать внимание, ловкость, умение ориентироваться в пространстве;
- Воспитывать чувства коллективизма, взаимопомощи.
- Воспитывать патриотизм на основе культурно-исторических традиций казачества.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что данная картотека апробирована в ОД, досуговой деятельности и позволила приобщить старших дошкольников к истокам культуры Кубани через кубанские казачьи игры в повседневной жизни ДОУ.

Предполагаемый результат.

В процессе приобщения детей к кубанским казачьим играм проявляется возможность отследить следующие особенности игрового поведения:

- умение самостоятельно организовывать игру;
- живой непосредственный интерес к народным играм, желание внести их в повседневную жизнь.

Одно из важных условий успешного внедрения казачьих кубанских игр в образовательный процесс – это эффективное их проведение. Задача воспитателя – умело преподнести игру, создав предварительно настроение у дошкольников.

Казачьи народные игры

ВЕЖА

Игроки, взявшись за руки, стоят в кругу.

Один из игроков начинает запутывать весь круг по ходу своего движения (можно переворачиваться, подлазить под ноги). Запутываются до тех пор, пока свободное движение не остановится. Другой игрок начинает запутанный "клубок" или "вежу" распутывать. При этом руки не расцепляются. Распутывание происходит до исходного положения.

ЧУР У ДЕРЕВА

Эта игра, традиционная. В арсенале 5-7-летних казачат, также была излюбленной, в неё играли совместно с маленькими горцами.

Играли обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев. Число играющих зависело от количества деревьев. Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же — в середине между деревьями.

Стоящие у деревьев начинали перебегать от дерева к дереву; в это время водящий должен успеть осалить бегущего, пока тот не подбежал к дереву и не выкрикнул: «Чур у дерева!» Осаленный менялся местом с водящим.

ШКРАКОБУШКА

Собирается группа мальчиков; один из них отделяется и спрашивает кого-нибудь из остальных товарищей: «Где ты был?» Тот отвечает: «На мельнице».

— Что делал?

— Муку молот.

— Что вымолот?

— Копеечку.

— Что купил?

— Калачик.

— С кем съел?

— С тобой.

— Кто подбирал?

Спрашиваемый отвечает: «Он», — указывая при этом на кого-нибудь из мальчиков, стоящих в группе.

Все разбегаются от указанного мальчика со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!»

Он же старается поймать кого-нибудь, и если это удастся ему, то делаются шкракобушкой двое и т.д., пока они не переловят всех остальных.

ЧАПЛЯ

Играли мальчики 5-7 лет на достаточно маленькой площадке — примерно 5×5м.

По жребию или по считалке выбирали водящего — чаплю. Остальные — «лягушки». Пока чапля «спит», т. е. стоит, наклонившись вперёд и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках.

Проснувшись, чапля издаёт крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя - бы одной рукой за голени ног.

Лягушки не должны спасаться от чапли, прыгая на корточках. При нарушении условий, например, если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании они меняются местами.

ЛЕНЬ

Один из играющих, изображающий лень, садится на землю. Дети стоят поодаль от него врассыпную.

Дети: Тепло ли тебе, лень? Холодно ли молодому?

Лень: Не тепло.

Дети: Не одеть ли нам его,
Не обусть ли нам его?
Как с молодца кафтан,
Со старушки сарафан,
С молодницы-то платок,
С красной девушки венки.

(Изображают, как его одевают).

Дети: Что ты, лень, сидишь?

Лень: Пить, есть хочу.

Дети: Что же тебе надобно?

Лень: Яства боярские,
Питья государские.

Дети: Кто спину не гнет,
Тому ложка не в рот,
А гдегнулась спина,
Тому рожь густа и колосиста,
Колосиста, ядрениста.
С зерна-то пирог,
С колоска весь мешок.

Лень догоняет детей, они убегают. Пойманный ребенок становится ленью.

БАБА ЯГА

В центре зала стоит Баба Яга, в руках у неё помело (веточка). Дети становятся по кругу и приговаривают: Бабка Ёжка, костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала!

А потом и говорит: - У меня нога болит!

Пошла на улицу – раздавила курицу,

Пошла на базар – раздавила самовар,

Вышла на лужайку - испугала зайку!

Дети разбегаются, а Баба Яга прыгая на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом. Бабой Ягой становится тот, кого водящий заведет в круг.

ХВАТАЛКИ

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает.

Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество очков

КОЛЕСО

Играющих 16 или значительно больше.

Они, разделившись на одинаковые группы, становятся рядами, лицом к середине — как спицы в колесе.

Водящий помещается вне колеса. Он бежит по кругу и, ударив по спине кого-либо из задних игроков, становится позади него.

Запятнанный передает удар впереди стоящему, тот — следующему и так далее до головного в спице; головной, получив удар, громко кричит «ай!». После крика все стоящие в спице и водящий бегут по кругу, обгоняя друг друга.

Обежав круг, стараются стать на прежнее место. Игрок, оказавшийся в спице сзади всех, идет водить. Нельзя пятнать раньше, чем получен удар. Нельзя выбегать раньше крика. Нельзя мешать игрокам бежать и отталкивать вставших в спицу.

Игры с прыжками и борьбой для мальчиков 3-7 лет.

ПУТЫ

Ноги завязываются платком или верёвкой примерно так же, как спутываются ноги у лошади. И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

СБЕЙ ШАПКУ

Под музыку мальчики скачут, имитируя езду на коне по кругу, друг за другом. С окончанием музыки должны быстро сбить шапку с помощью шашки. Выигрывает тот, кому это удастся, тогда он приглашает казачку на танец и они пляшут. Затем игра повторяется.

ПЛЕТЕНЬ

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги.

По сигналу (свисток) играющие расходятся по всей комнате, выполняя определенные движения под звуки бубна (подскоки, легкий бег, галоп и т.д.).

По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест-накрест. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

КРИВОЙ ПЕТУХ

Дети стоят по кругу. Один в центре.

Дети: - Кривой петух, на чем стоишь? (На иголочках)

- А как тебе, не колко? (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

- Ступай в кут,

- Там блины пекут,

- Там блины пекут,

- Тебе блин дадут.

Ребенок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: - Кто там?

- Это я, Тарас.

Дети: - Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.

ТЯНИ В КРУГ

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног (в 100 см от них) чертится круг. Внутри этого круга чертится второй круг меньшего диаметра (50-60см). Пространство между внутренним и наружным кругом считается запретной зоной.

По сигналу ведущего игроки идут по кругу вправо или влево. По свистку или по команде «тяни» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него.

Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь. Игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной рукой (ногой или двумя ногами в меньший круг). Это остров спасения, и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом, выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки.

Когда играющих станет меньше, и они не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже «острова безопасности» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

ПЕРЕТЯЖКИ

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстраиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды.

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать. Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

КОННИКИ

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолевать с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие «на коне», не замочив своих ног и «коня», достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

СТОРОЖЕВЫЕ

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек - «сторожевые и один нападающий». «Сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящийся находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача «сторожевых» этот мяч не упустить. Дается 3-5 попыток. «Сторожевые» отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

ЛЯПКА

Игра развивает стремление приблизиться к цели, дотронуться в игре к своей симпатии, проявить ловкость, быстроту реакции. В общем азарте она растворяет обидчивость недотрог, застенчивость робких.

Ход игры: Один из игроков— водящий или «Ляпка». «Ляпка» бежит за игроками и старается кого– то осалить. Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку. Правила игры. «Ляпка» не преследует одного игрока. Все игроки следят за сменой «ляпок».

СТАДО

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок!
Заиграй во рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая!
Гони стадо в поле
Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

НЕ ЗАМАЙ (НЕ ТРОНЬ МЕНЯ)

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегаая, кричат: «Не замай!» Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят троих, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

ТОПОЛЕК

В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки- «пушинки», 3 игрока- «ветры».

В центре площадки в кругу диаметром 2 м стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополиный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!

После этих слов налетают «ветры» и «уносят», т.е. ловят «пушинки».

«Пушинки» устремляются в круг к тополи. За чертой они недосыгаемы.

Пойманные «пушинки» становятся «ветрами». Выигрывают те, кто остается около тополя.

КАЗАЧЬЯ

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» - командир с красным флажком.

Дети скачут на воображаемых лошадаках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее.

Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня». Выигравший становится командиром.

ХЛИБЧИК

Дети делятся на пары и встают врассыпную. Ведущий – хлибчик (хлебец) - становится на некотором расстоянии от детей, у него нет пары.

Он громко произносит:

- Пеку, пеку хлибчик

- А выпечешь?

- Выпеку!

- А убежишь?

- Посмотрю!

С этими словами дети и хлибчик бегают по залу (по площадке) врассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому не хватило пары, становится хлибчиком. Игра повторяется.

КАЛАЧИ

Дети становятся в три круга. Двигаются, подскоками по кругу и при этом произносятся слова:

Бай – качи – качи - качи!
Глянь - баранки, калачи!
С пылу, с жару, из печи.

По окончании слов игроки бегают в рассыпную по одному по площадке. На слова «Найди свой калач!» возвращаются в свой круг. При повторении игры игроки могут меняться местами в кругах.

КАПУСТА

Рисуют круг – огород. В его центр играющие складывают кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один выбранный хозяином, садится рядом с капустой.

Хозяин, показывает движениями воображаемую работу, поет:

Я на камушке сажу.
Лозу тешу –
Плетень горожу.
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Коза с козлятами,
Свинья с поросятами,
Утка с утятами,
Курица с цыплятами.

Играющие стараются забежать в огород, быстро схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет с огорода капусты, объявляется победителем.

ЗАРЯ-ЗАРНИЦА

Один игрок ребенок или взрослый держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту. Водящий стоит вне круга. Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют:

Заря-заряница,
Казачка девица.
По полю ходила,
Ключи обронила.
Ключи золотые,
Ленты голубые.
Раз, два не воронь,
А беги как огонь!

С последними словами водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

КОНЬ ДО КОНЯ

Игроки становятся по кругу, в правой руке у каждого «конь».
Ведущий:

Казак до казака,
Конь до коня.
Кто папаху уронит,
Тот и вон пойдет.

Ведущий бросает одному из играющих папаху. Игроки перебрасывают папаху друг другу, уронивший выходит из игры. Побеждает последний игрок, оставшийся в кругу.

НАКИНЬ ПАПАХУ

Ребенок садится на «коня» (стул, спинка стула впереди), в руке у него сабля. Ведущий подбрасывает папаху вверх. «Всадник» должен поймать саблей папаху. Тот игрок, который промахнется два раза – выходит из игры.

ЯРОЧКИ

На ровной площадке делают лунку. Отойдя от лунки несколько шагов, чертят границу. Задача играющих – стоя на границе, попасть мячом в лунку. Можно закатить мяч в лунку. Побеждает тот, у кого больше всех попаданий в лунку.

ПАХАРИ И ЖНЕЦЫ

Играющие делятся на две команды - пахари и жнецы.

Пахари: Мы пашенку пахали,
Глубокие борозды шагали.
Борозды глубокие,
Полосы – широкие.
А вы, жнецы, худые.
У вас серпы тупые!

Жнецы: У вас пахарь слепой,
У него плуг тупой,
Он пашню не пахал,
На меже лежал,
Ворон считал
А мы жнецы молодые,
У нас серпы золотые.
Мы жито жали,
И снопы вязали.
На ток вывозили,
Цепом молотили.
Зерно вывозили,
Стали с пирогами!

Водящий подбрасывает палочку (с одной стороны она гладкая, а с другой - шершавая, с корой) Если палочка упала вниз корой, то водящий кричит: 1,2,3-на ниву беги! Жнецы убегают, пахари догоняют. Если вниз гладкой стороной, то водящий кричит: 1,2,3-на пашню беги. Пахари убегают, а жнецы догоняют. Пойманные переходят в другую команду. Выигрывает та команда, у которой больше человек.

ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои. Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

КУВШИНЧИК

Ход игры: Избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударяя им о Землю, поёт:

Я кувшинчик уронила и о пол его разбила.

Раз, два, три, раз, два, три, его, Ванечка, лови!

Сразу же по окончании песни водящий сильно ударяет мяч о Землю, а участник, имя которого было названо в песне, ловит его. Поймавший мяч отходит в сторону, все остальные, подняв руки и образовав над головой «круг-колесо», поют:

Мы знаем все подряд, что ребята говорят:

Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, заяка серый, брось!

Игрок с мячом поёт:

Я знаю всё подряд, что ребята говорят:

Дуб зелёный, ландыш, мак, я бросаю мяч — вот так!

И бросает мяч кому-нибудь в «круг-колесо» из рук над головой. В кого попал, тот водит.

ПЕТУХ (СОН КАЗАКА)

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казак» завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу со словами:

Кто с утра чертей гоняет,

Песни звонкие спивает,

Спать мешает казаку

И кричит «Ку-ка-ре-ку»?

Один из стоящих в кругу, кричит по-петушиному, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто кричал. Если ему это удастся, —

забирает кричащего в середину круга. Игра продолжается:

Все коровы во дворе
Размычались на заре.
Не понятно никому,
Почему «Му-Му, Му-Му».

Стоящий в кругу мычить, изображая корову. Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

Вот казак заснул опять,
Но не долго ему спать.
Утка уточек не зря
Учит крякать «кря-кря-кря».

Действие повторяется – казак забирает «утку».

Надоело казаку
«Кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».
Я не лягу больше спать
Вас я буду догонять!

По окончании слов дети, образующие хоровод, поднимают руки – «воротники», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

КАМЕШКИ

Для игры нужно 5 небольших более или менее круглых камешков такой величины, чтобы все они уместились в ладони. Дети, желающие играть. В порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается.

Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камушек вверх и берут со стола по одному камешку остальные.

Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Играющие, берутся за руки, образуя круг. В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх – делают «золотые ворота». Рядом с «воротами» втыкают ветку.

Один из участников игры – водящий. Он проходит через «золотые ворота», подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все говорят:

В золотые ворота проходит господа: В первый раз – прощается,
Второй – запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

Играющие, руки которых разъединил ведущий, бегут в стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идет в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

РАЗБЕЙ КУВШИН

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в спицу колеса, надевается глиняный кувшин. Можно заменить кувшин воздушным шариком, картонной коробкой и др. игрок берет в руки палку, отходит от кувшина на 5-6 шагов. Ему завязывают глаза. Делает несколько оборотов вокруг себя на месте, а затем направляется к кувшину, чтобы его разбить.

БРЫЛЬ

(СОЛОМЕННАЯ ШЛЯПА С ШИРОКИМИ ПОЛЯМИ)

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начерчен еще один круг. По команде ведущего: «солнце», — все руками закрывают глаза, одному из игроков ведущий надевает на голову брыль и сразу говорит: «тень». Все открывают глаза. Тот, у кого брыль на голове, по этой команде бежит к центру круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в круг, он становится ведущим, если не успел — выходит из игры.

ДОСТАНЬ ПЛАТОК

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого – платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок. Кому это удастся, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

ПОДСОЛНУХИ

Игроки стоят в несколько рядов — это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов». По команде ведущего: «Солнышко!», «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка: Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!
 Солнце: Небосвод весь обегая,
 Все: Солнце светит не мигая.
 Солнце: Земледелец, не зевай,
 Все: Перемены отгадай!

ПТИЦЕЛОВ

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелола и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
 На зеленом дубочке
 Птицы песни поют.
 Ай! Птицелов идет!
 Он в неволю нас зовет.
 Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птиц, которую он себе выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Угаданная птица становится птицеловом.

ГОРШКИ

Играющие делятся на две команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда — «хозяева». Они становятся за горшками. Один их играющих – водящий – изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:

Хозяин отвечает: - Почем горшок?
 Покупатель: - По денежке
 - А он не с трещиной?
 - Попробуй

Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:
 - Крепкий, давай сговор!

«Хозяин» и «Покупатель» протягивают друг другу руки, напевая:

*«Чичары, чичары, собирайтесь гончары, по кусту, по насту, по лебедю
 горазду! Вон!»*

Со словом «Вон» и «Хозяин» и «Покупатель» бегут в разные стороны вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «Хозяин», а опоздавший – Водящий.

ПОБЕГ

Играющие (10 и более) образуют круг, крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри, а другой вне круга. Тот, кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это сложно по-разному или перепрыгнуть через руки, или проскочить под руками, или же просто разорвать цепь. Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему. Если игроку удастся убежать, то водить идет пара, виновная в его победе.

ЗАЩИТИ КУРЕНЬ

Подгруппа детей стоят вокруг импровизированного куреня на расстоянии 1, 5-2м, водящий в центре куреня, у него шашка. У каждого ребенка кольцо из полых резиновых трубок. По команде воспитателя «*В курень попади!*», дети быстро поочередно бросают кольца, стараясь попасть в курень.

РОМАН, РОМАН.

Дети стоят в кругу лицом к центру. Говорят хором:
-Роман, Роман — на первое слово, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк, на второе слово - отбрасывают его в правую сторону от себя

Вырывай бурьян *Повторяются те же движения*
Чтоб росла морковка *Воспроизводится посадка семян*
Большая, как мутовка,
Чтоб росла репка
Сладкая и крепкая.
Чтоб вырос бобок
С большой горшок.

На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку. Берутся за руки и водят хоровод

ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ

Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий.

Играющие образуют «*плетень*» — замкнутый руками круг. Кто – либо из участников хоровода проходит под руками детей противоположной стороны круга, затягивая за собой остальных, и так – до полного «*заплетения*», запутывания. Затем играющие зовут водящего, который должен распутать хоровод. Причем соединенные руки игроков должны находиться в правильном (*не ломанном*) соединении.

«КИДАЛКИ-ШВЫРЯЛКИ»

Цель игры: развитие ловкости, меткости, точности движений.
Метание камней в цель. Количество участников не ограничено. На определенном расстоянии устанавливается ряд целей. Возможна частичная маскировка их. Задача участвующих определенным количеством разновесных камней поразить все цели противника. Зимой хорошо осваивать «*снежки*».
Участник учится быстро определять расстояние до цели, соотносить силу броска с весом снаряда, точно поражать цель.

ИГРА В РЕДЬКУ

Цель игры: развивать память, точность движений.

Играющих детей 10-12, из них избирается матка и торговка, остальные детки садятся все в ряд, перед ними садится матка.

Торговка подходит к матке и говорит:

Торговка: - Кума, кума, продай редьки

Матка: - Нет еще редьки, только пашут детки

В это время детки, представляя, что пахнут, скребут ногтями по земле.

Торговка: - Кума, кума, продай редьки.

Матка: - Только сеют детки»,

а дети, изображая посадку редьки, тычут пальцами в землю.

Торговка: - Кума, кума, продай редьки

Матка: - Нет еще редьки, только ростки пускает,

а дети, растопыря пальцы рук, приставляют их к земле.

Торговка: - Кума, кума, продай редьки

Матка: - Нет еще редьки, только всходит, —

приложив ладони обеих рук к земле, поднимают их кверху.

Торговка: - Кума, кума, продай редьки

Матка: - Выросла, купи!

Торговка бросается к самому меньшему дитяти, берет его и показывает вид, будто вырывает редьку из земли, встряхивает или будто бы отрясая землю. После этого торговка отводит дитя в назначенное место. После этого торговка идет рвать другую, третью «редьку» и т.д. до последней. Все детки теперь поступают в распоряжение торговки. Этим игра кончается.

БОРЮЩАЯСЯ ЦЕПЬ

Две команды становятся лицом друг к другу на линиях, расстояние между которыми составляет примерно 10 шагов, и затем сходятся, на средней черте так, чтобы соперники чередовались. Все берутся под руки. В образовавшейся цепи члены команд смотрят в противоположные стороны. По условному сигналу каждая команда старается оттеснить соперников за их исходную линию. Участники, допустившие разрыв цепи, выбывают из игры.

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

По жребию играющие делятся на две команды: первая - команда казаков, вторая - команда разбойников. Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убегать. Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.

Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и др. С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойник и; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку сторожу.

Границы темницы обозначают камнями или палками.

И вот казаки идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать.

Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырываться. Но если казак почему-то разжал руку, то разбойник может убежать.

Со временем число разбойников в темнице увеличивается.

Их охраняет казак - сторож. Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться.

Однако ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных. Вызволять товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно ухитриться запятнать пленного, находящегося под охраной казака-сторожа. Переловить разбойников— задача очень непростая, и порой ребята играют в эту игру несколько часов.

ЦЕПИ- ЦЕПИ

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек.

Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи». Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!». Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?»

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника. Игра «Цепи – цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

КРЕМУШКИ

Взять штук 5-7 обычно небольших плоских камешков.

Игра заключается в жонглировании камушками. Приемов игры много. Можно подбрасывать и ловить эти камешки и по одному, и по два, и больше. Перебрасывать камешки с одной руки в другую. Подбрасывать камешки и ловить их тыльной стороной ладони. Игра развивает ловкость рук, глазомер.

ПОДАРОЧЕК

В походы боевые казаки ходили и своим подруженькам гостинцы приносили. Ведущий кладет бусы, платочки, ленточки в центр на пенек, выходят мальчики. Звучит музыка, любой народный наигрыш. Казаки боковым галопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают. По окончании, кто успеет взять подарок, дарит девочке и с ней танцует. Игра повторяется 2-3 раза.

ДУНЯ

С помощью считалки выбирается Дуня и пастух.

Воспитатель: Ди, ди- ли, ди, ди- ли.

А вы Дуню видели?

Дети: Заглянули в огород,
Лебеду там Дуня рвет!

Дети делают круг, в круг выходит девочка Дуня. Дети идут, поют на любую мелодию:

В огороде, во саду
Берет Дуня лебеду,
Она рвет и берет,
Во передничек кладет,
приговаривает:

Дуня: Ой, ду- дуду- дуду- ду
Потерял пастух дуду,
А я дудочку нашла,
Пастуху отдала.

Выходит мальчик - Пастух, Дуня отдает ему дудочку, он берет ее под руку.

Пусти меня, пастушок, в чисто поле погулять.

Я тебе, пастушку, много ягод принесу.

Пастушок:

Я ягод не хочу, тебя в поле не пущу.

Дуня: Пусти меня, пастушок, в зелен сад погулять.

Я тебе, пастушку, много яблочк принесу.

Пастушок: Я яблочк не хочу, тебя в сад не пущу.

Дети поднимают сцепленные руки и делают «воротики» - Дуня убегает, а Пастух ее ловит.

У ВАСИЛКИ, У КАЗАЧЕНЬКА

Дети идут хороводом, «казак» в кругу. Дети показывают движения, соответствующие тексту игры. По окончании слов «казак» танцует, а остальные дети повторяют за ним движения «казак» выбирает лучшего танцора.

У Василки, у казаченька

Жили в сарайчике семь сыновей – все без бровей,

С такими ушами, с такими носами,

С такой головой, с такой бородой

Ничего не ели, ничего не пили

Целый день сидели, на него глядели.

С КУБАНКОЙ

Все сидят по кругу, кубанки надеты через одного. Под музыку быстро снять с себя и надеть соседу. Музыка остановилась – игра прекратилась.

Выигрывает тот, у кого на голове нет кубанки.

Варианты игры «Сними кубанку», «Одень кубанку».

ДОРОГА

(говорят вместе) По дороге ты беги, красно яблочко сорви.

Площадка делится на две равные части. Берутся две веревки одинаковой длины. Каждая веревка выкладывается произвольно на одной из половинок площадки. Получается лабиринт. Два конца веревки соединяются в середине площадки у черты. Это крыльцо, на крыльце девочки, которым принесут яблоки. Играющие делятся на две команды с одинаковым числом участников. Начинает игру первая пара, представители от двух команд.

Они встают у крыльца и по сигналу начинают бег, каждый вдоль своей веревки до конца дороги. Добежавший первым срывает с дерева яблоко (бутафория), относит своей девочке.

КАЗАК И ВОРОБЕЙ

Из детей с помощью считалки выбирается Казак и Воробей. Остальные дети образуют круг - плетень. На середину круга кладут орехи, яблоки, груши, сливы и т.д. – это «огород». В стороне от круга чертят кружок – это «гнездо» Воробья. Хоровод движется по кругу, припевая (или приговаривая):

Воробей маленький,
Серенький, удаленький,
По двору шныряет,
Крошки собирает,
В огороде ночует,
Ягоды ворует.

Воробей забегает в круг, берет орех и старается унести его в свое «гнездо». Казак сторожит Воробья за кругом и может ловить его только там, на пути воробья к «гнезду». Если Воробью удастся положить свою «добычу» из «огорода» в «гнездо», он снова играет. Если Казак поймал Воробья, то Воробей меняется ролью с одним из участников игры. В конце игры победитель определяется так: подсчитывают, какой Воробей принес больше всех орехов в «гнездо».

ДЯДЯ ТРИФОН

Выбирают по считалке водящего и ставят в центр круга - он и будет дядей Трифоном. Остальные берутся за руки и с песней ходят по кругу.

Слова песни: "Как у дяди \ дядюшки (*тёти*\ *тётушки*) (*далее называют имя водящего*) было семеро детей они не пили, не ели, друг на друга всё глядели, разом делали вот так". После чего водящий показывает какое-то движение, которое каждый из круга должен повторить, а кто по мнению водящего хуже всех сделает, того он выбирает на своё место

МОРГУШИ

Цель игры: Развивать внимание детей, ловкость, быстроту реакции, силу, мимику. Девочки сидят по кругу. За каждой из девочек стоит мальчик. Перед одним из мальчиков, ведущим, стоит стул. Он оглядывает всех сидящих девочек и незаметно моргает одной из них, она должна быстро занять свободное место. Мальчик, стоящий за ней должен удержать ее. Если он не успел удержать свою девочку, то становится водящим.

ПУГАЛО

Играют две команды. Из каждой команды считалкой выбираются два «пугала», которые становятся по разным углам зала или площадки. В рукавах у них палки, а на голове шапки. Они стоят в обручах, а перед ними корзины с «картошкой» (средние и малые мячи). Задача «пугала» - мешать детям, брать «картошку» из корзин.

Дети (стоят) говорят:

В поле пугало стоит,
И на нас оно глядит.
Скачем около него,
Не боимся не чего!

Дети подходят к корзинам, пытаются вытащить «картошку» и перенести её в ведро. Тот, кого пугало коснется, выбывает из игры. Та команда, которая перенесет быстрее картошку, считается победителем.

Оборудование: 2 корзины, мячи среднего и малого размера, 2 гимнастические палки, 2 шляпы, 2 обруча. 2 ведра

ДОМОВОЙ ЗА ГРУБКОЙ?

Если игра проходила в помещении, кто-нибудь из мальчиков становился в угол, а если во дворе — около дерева. Остальные бегали вокруг него и приговаривали: «Хто за грубкой? Домовой?»

Домовой бегают за ними и ловит их. Поймав кого-нибудь, ставит его на место домового, а сам присоединяется к другим

ЧЕТЫРЕ УГЛА (ПО УГОЛКАМ)

На земле чертится квадрат. Четверо учащихся становятся по углам, а пятый «мышка» заходит в середину. Стоящие по углам меняются местами по условному сигналу одного из игроков, а «мышка» старается занять чей - ни будь угол. Оставшийся без угла, становится «мышкой».

Раньше чтобы выявить водящего «канались» (делились) на палке. По очереди брались за палку, и чья рука была выше всех, тот становился водящим.

КУБАНСКИЕ ПЕСНИ

Засвыстали козаченькы

За - свыста - лы ко - за чень -кы в по-ход з по-лу - но - чи,



за - пла - ка - ла Ма - ру - сень -ка сво - и яс - ни о - чи.

Засвыстали козаченькы в поход з полуночи,
Заплакала Марусэнька свои ясни очи.

Нэ плачь, нэ плачь, Марусэнько, нэ плачь, нэ журыся,
За свойого мылэнького Богу помолься.

Стоить мисяц над горою и сонця нэмае,
Маты сына в дороженьку слизно провожае.

- Прощай, прощай мий сыночку, та й нэ забаряйся,
Через чотыри нэдилэньки до дому вэртайся.

- Ой, рад бы я, матусэнько, скорише вэрнуться,
Та щось кинь мий воронэнькый в воротях спиткнувся.
Ой Бог знае колы вэрнись, в якую годыну,
Приймы ж мою Марусэньку, як ридну дытыну.

Ой, ты, Галю

$\text{♩} = 100$

Йи - ха - лы ко - за - кы из до - му до до - му Пи - дма - ну - лы Га - лю
за - бра - лы с со - бо - ю Ой ты Га - лю Га - лю мо - ло - да - я
Пид - ма - ну - лы Га - лю за - бра - лы с со - бо - ю

Йихалы козаки из дому до дому
Пидманулы Галю забрали с собою
Ой ты Галю Галю молодая
Пидманулы Галю забрали с собою
Пойидымо з намы з намы козакамы
Краще тоби будэ чим у ридной мамы
Ой ты Галю Галю молодая
Краще тоби будэ чим у ридной мамы

Галя согласылась на виз почипылась
И повэзлы Галю тэмнымы лисамы
Ой ты Галю Галю молодая
И повэзлы Галю тэмнымы лисамы

Вэзлы вэзлы Галю тэмнымы лисамы
Привязалы Галю до сосны косамы
Ой ты Галю Галю молодая
Привязалы Галю до сосны косамы

Разбрэлысь по лису назбыралы хмызу
Пидпалылы сосну от горы до нызу
Ой ты Галю Галю молодая
Пидпалылы сосну от горы до нызу

Горыть сосна горыть горыть та й пылае
Крычить Галя криком крычить размовляе
Ой ты Галю Галю молодая
Крычить Галя криком крычить размовляе

А хто в лиси чуче нэхай поратуе
А хто дочок мае нэхай научае
Ой ты Галю Галю молодая
А хто дочок мае нэхай научае

А хто дочок мае нэхай научае
До тёмной ночи гулять нэ пускае
Ой ты Галю Галю молодая
До тёмной ночи гулять нэ пускае

Мисяць на нэби

Ми- сяць на нэ - би, зи - ронь- кы ся - юць.
 ты - хо по мо - рю чо - вэн плы - вэ.
 В чов- ни див - чи - на пись- ню спи - ва - е,
 А ко - зак чу - е, сэр - дэнь - ко мрэ.

Мисяц на нэби,
 Зиронькы сяюць,
 Тыхо по морю
 Човэн пльвэ.
 В човни дивчина
 Писню спивае,
 А козак чые,
 Сэрдэнько мрэ.

Ця писня любя,
 Ця писня мыля,
 Всэ про коханья
 Всэ про любовь.
 Як мы любылы,
 Тай розийшлыся,
 Тэпэр зийшлыся
 Навыкы внов.

Ой очи, очи
 Очи дивочи
 Тэмни як ничка,
 Ясни як дэнь.
 Вы ж мэнэ очи
 Плакать навчылы,
 Дэ ж вы навчылысь
 Зводьты людэй?.

Дэ ж моя Маруся?

Як бы мэ - ни си - рый кинь, я си - дэль - цэ ма - ю,

Я по - йи - ду за - Ду - най, там див - чи - ну зна - ю.

А я всэ дыв - лю - ся дэ мо - я Ма - ру - ся,

а я всэ дыв - лю - ся, дэ ж ты мо - я Ма - ру - ся ?.

Як бы мэни сирыі кинь,
Я сидэльцэ маю.
Я пойдуду за Дунай,
Там дивчину знаю.
прыпев:

А я всэ дывлюся
Дэ моя Маруся?
А я всэ дывлюся
Дэ ж ты моя Маруся.?

Прыіхалы за Дунай
На горбочкі хата.
Стара баба, стары дід,
Ще й дівка кырпата.
прыпев:

Прыгласылы в хату
Прыгласылы сiсты.
Нэчищину барабулю
Заставылы йiсты.
прыпев:

А я тую барабулю
По столу катаю.
На польці паляныці
Я на йіх моргаю.
прыпев:

Погасылы каганці
Полягалы спаты.
Я за тую паляныцю
Та й тикаты с хаты.
прыпев:

Як догнала менэ баба
Аж на пэрэлазі.
Протягнула кочергою
Аж чотыры разі.
прыпев:

А я всэ дывлюся,
Дэ моя маруся?
А я всэ дывлюся
Дэ ж ты моя Маруся.

Нэсэ Галя воду



Нэ-сэ Галя во - ду, коромысло гнэть-ся.



А за-нэй И - ван - ко як барвы-нок вьёт - ся.

Нэсэ Галя воду
Коромысло гнэтьця,
А за нэй Иванко
Як барвынок вьётця.

Галя моя Галя
Дай воды напытьця,
Ты така хороша
Дай хоч подывытьця.

Вода у ставочку,
Прыйды тай напыйся.
Я буду в садочку
Прыйды подывыся.

Прыйшов у садочок,
Зозуля кувала.
А ты ж мэнэ Галю
Тай нэ шанувала.

Стэлыться барвынок
Буду полываты.
Вэрныся Иванко
Буду шануваты.

Стилькы нэ стэлывся,
Ты нэ полывала.
Стилькы нэ вэртався
Ты нэ шанувала.

Ой, пры лужку, пры лужку

Ой, пры луж - ку, пры - луж - ку,
 пры - ши - ро - ком по ле
 пры зна - ко - мом та - - бу - не
 конь гу - лял по во - ле. во - ле.

Ой, пры лужку, пры лужку,
 Пры широкое поле,
 Пры знакомом табуне
 Конь гулял по воле.

Ты гуляй, гуляй, мой конь,
 Пока нэ споймаю.
 Как споймаю, зануздаю
 Шелковой уздою.

Как споймал козак коня,
 Зануздаю уздою,
 Вдарыв шпоры пид бока,
 Конь летит стрелою.

Ты лети, лети, мой конь,
 Та й нэ торопыся.
 Возле мылого двора
 Стань, остановыся.

Стань, остановыся,
 Та й вдарь копытамы,
 Чи нэ выйдэ молода дивчина
 С чёрнымы бровамы.

А дивчина нэ вышла,
 Вышла йийи маты.
 -Здравствуй, здравствуй, мылый зять
 Пожелай у хату.

- А я в хату нэ пиду,
 Пиду у свитльцю,
 Розбужу я крепкий сон
 Красную девицу.

А дивчина нэ спала,
 Хлопця пиджидала,
 Правой ручкой обняла,
 Ще й поцилувала.

А на утро того дня
 Вся станыця знала,
 Як дивчина козака
 Крепко цилувала!

Ой, на горе, горе, да на горе крутой

Ой на го - ре, го - ре, да на го - ре кру - той,
там си - де - ла па - ра си - зых го - лу - бей,
там си - де - ла па - ра си - зых го - лу - бей.

Ой, на горе, горе,
Да на горе крутой,
Там сидела пара
Сизых голубей.

Они там сидели,
Паровалися,
Сизыми кралами
Обнималися.

Откуда ни взялся,
Охотник лихой,
Убил, разлучил он
Пару голубей.

Голубя убил он,
Голубку узял,
Принёс он до дому
И кормить начал.

Голубка не ела,
Голубка не пьёт.
Всё на эту гору
Плакать она идёт.

“Есть у меня, голубка,
Семьсот голубей,
Летай выбирай ты,
Какой будет твой.”

“Уже я летала,
Уже выбирала,
Не нашла я друга,
Что я утеряла.

Не такие перья,
Не такой пушок,
Не так он воркует,
Как милый дружок.”

Тече вода в ярок

Те-че во-да в я-рок, те-че во-да в я-рок,
 кла-доч-ку за-нес-ло.
 Кла-доч-ка то-нень-ка, во-да хо-лод-нень-ка,
 а я мо-ло-день-ка.

Тече вода в ярок,
 Тече вода в ярок,
 Кладочку занесло.
 Кладочка тоненька,
 Вода холодненька,
 А я молоденька.

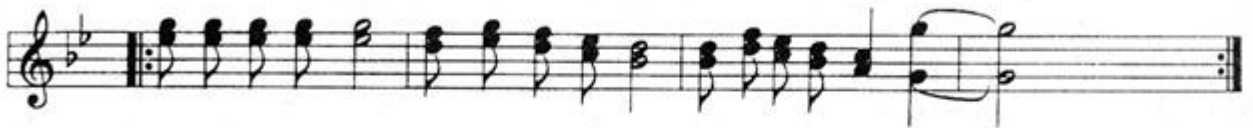
Очи мои черны,
 Очи мои черны,
 Чего ж вы косите.
 Бо его тут нема,
 Бо его тут нема,
 Кого вы любите.

Иванко не пришёл,
 Иванко не пришёл,
 Я до него пойду.
 Водицы принеси,
 Водицы принеси,
 Я ему отнесу.

Чом ты нэ прыйшов ?



Чом-ты нэ прыйшов, як мисяц зийшов. Я тэ-бэ чи-ка - ла.



чи ко-ня нэ мав, чи стэжку нэ знав, маты нэ пуска-ла

Чом ты нэ прыйшов , як мисяц зийшов ?

Я тэбэ чикала.

Чи коня нэ мав, чи стэжку нэ знав,

Маты нэ пускала ?

И коня я мав, и стэжку я знав,

И маты пускала.

А мэньша сэстра, бодай нэ вросла,

Сидэльеце схвала.

А старша сэстра, сидэльеце найшла.

Коня осидлала.

Скачи братыку до дивчиночкы,

Шо тэбэ чикала.

Тэче риченька, нэвэлыченька.

Схочу пэрэскочу.

Выдай же мэнэ, моя матынько,

За кого я хочу.

Роспрягайтэ хлопци конэй

Рос-ря-гай-тэ хлоп-ци ко-нэй, тай ля-гай-тэ спо-чи-вать.
 А я пи-ду в сад зэ-лэ-ный, в сад кры-ны-ченьку к
 пать. Мару-ся раз, два, тры ка-лы-на чор-ня-ва-я див-чи-н
 1. 2.
 ь са-ду я-го-ду рва-ла. Ма-ру-ся ла.

Роспрягайтэ хлопци конэй,
 Тай лягайтэ спочивать.
 А я пиду в сад зэлэный,
 В сад крыныченьку копать.

припев:

Маруся раз, два, тры калына,
 Чёрная дивчина
 В саду ягоду рвала.

Копав, копав крынэченьку
 У зэлэному саду.
 Чи нэ выйдэ дивчинонька,
 Ранним, рано по воду.

припев:

Вышла, вышла дивчинонька
 В сад зэлэный воду брать.
 А за нэю козаченько
 Вэдэ коня напувать.

припев:

Просьв, просьв видэрэчко
 Вона ёго нэ дала.
 Дарьв, дарьв з рук колэчко
 Вона ёго нэ взяла.

припев:

Знаю, знаю дивчинонька
 Чим я тэбэ огорчив.
 Шо я вчора шей звэчора;
 Крацю тэбэ полюбыв.

припев:

Вона ростом нэ вэлычка
 Шей годамы молода.
 Руса коса до пояса,
 В косе лента голуба.

припев:

Роспрягайтэ хлопци конэй,
 Тай лягайтэ спочивать.
 А я пиду в сад зэлэный,
 В сад крыныченьку копать.

припев:

Скакал казак через долину

Ска-кал-ка за-к че-рез до-ли-ну, че-рез кавказски-е кра-я, ска
кал он са-ди-ком-зе-лё-ным, коль-цо-бле-
сте-ло на ру-ке. Ска-ке.

Скакал казак через долину,
Через кавказские края.
Скакал он садиком зелёным,
Кольцо блестело на руке.

Кольцо казачька подарила,
Когда казак ушёл в поход.
Она дарила, говорила:
- Что через год буду твоя!

Вот год прошёл, казак стрелою
В село родное прискакал.
Завидел домик под горою,
Забилось сердце казака.

Напрасно ты, казак, стремишься
Напрасно мучаешь коня,
Тебе казачка изменила,
Другому сердце отдала.

Казак колечко золотое
В Кубань бурливую бросал.
Он повернул коня лихого
И в чисто поле поскакал.

Як служив я в пана

Як слу-жив я в па - на тай пэр-во - е ле - то,
за - ро-быв я в па - на ку-роч-ку за э - то.
А та кур-ка ще-ба-тур-ка мо-я ку - роч - ка.
По дво-ру хо - дэ цып - лят во - дэ,
И кры-чить, и гу-ка, вы ку-да, ку - да, ку - да.

Як служив я в пана
Та й первое лето,
Заробыв у пана
Курочку за это.
А та курка щечатурка
Моя курочка.

припев:

По двору ходэ,
Цыплят водэ.
И крычить, и гука,
Вы куда, куда, куда.

Як служив я в пана
Та й второе лето,
Заробыв у пана
Пэтуха за это.
А той пэтух граматухый,
А та курка щечатурка
Моя курочка.

припев:

Як служив я в пана
Та й третее лето,
Заробыв у пана
Качичку за это.
А та качка дрибно скаче,
А той пэтух граматухый,
А та курка щечатурка
Моя курочка.

припев:

Як служив я в пана
Та й четвёртэ лето,
Заробыв у пана
Гусочку за это.
А та гуся, гуся сюся,
А та качка дрибно скаче,
А той пэтух граматухый,
А та курка щечатурка
Моя курочка.

Ой, мий мылый, варэнычквив хоче

Ой, мий мы - лый ва - рэ - ныч-квив хо - че

Ой, мий мы - лый ва - рэ - ныч-квив хо - че

На - ва - ры мы - ла - я, на - ва - ры мы - ла - я

на - ва - ры, ё хо хо ! мо - я чер - ноб - рыва - я. ры - ва - я

Ой, мий мылый, варэнычквив хоче.

Ой, мий мылый, варэнычквив хоче.

Навары мылая, навары мылая,

Навары, ё хо хо !

Моя чернобрывая.

Тай дров же нэма, мылый мий мылэнький.

Тай дров же нэма, голуб мий сызэнький.

Нарубай мылая, нарубай мылая,

Нарубай, ё хо хо !

Моя чернобрывая.

Тай сылы ж нэмае, мылый мий мылэнький.

Тай сылы ж нэмае, голуб мий сызэнький.

Помырай мылая, помырай мылая,

Помырай, ё хо хо !

Моя чернобрывая.

А с ким будэш доживаты, мылый мий мылэнький.

А с ким будэш доживаты, голуб мий сызэнький.

И с кумой мылая, и с кумой мылая,

И с кумой, е хо хо !

Моя чернобрывая.

Так ходим же до дому, мылый мий мылэнький.

Так ходим же до дому, голуб мий сызэнький.

Нэ балуй мылая, нэ балуй мылая,

Нэ балуй ё хо хо !

Моя чернобрывая.

Ты ж мэнэ пидманула

Ты ка-за-ла в по-нэ-ди-лок пи-дэм-ра-зом на бар-вы-нок

Я прыйшов тэ - бэ нэ -ма пид -ма - ну - ла, пид -вэ - ла.

Ты ж мэ -нэ пид-ма - ну - ла, ты ж мэ - нэ пид -вэ - ла.

Ты ж мэ -нэ мо-ло - до - го зу - ма ра - зу - ма звэ - ла.

Ты казала, в Понэдилок
Пидэм разом на барвынок.
Я прыйшов - тэбэ нэма,
Пидманула, пидвэла.
припев:

Ты ж мэнэ пидманула,
Ты ж мэнэ пидвэла,
Ты ж мэнэ молодого
З ума разума свэла.

Ты казала, у Вивторок
Поцилуешь, разив сорок.
Я прыйшов - тэбэ нэма,
Пидманула, пидвэла.
припев:

Ты казала, у Сэрэду
Пидэм разом по черэду.
Я прыйшов - тэбэ нэма,
Пидманула, пидвэла.
припев:

Ты казала, у Четверг
Пидэм разом на концерт.
Я прыйшов - тэбэ нэма,
Пидманула, пидвэла.
припев:

Ты казала, у Пятньцю
Пидэм разом у свэтлыцю.
Я прыйшов - тэбэ нэма,
Пидманула пидвэла.
припев:

Ты казала, у Субботу
Пидэм разом на роботу.
Я прыйшов - тэбэ нэма,
Пидманула, пидвэла.
припев:

Ты казала, у Ныдилю
Пидэм разом на вэсилье.
Я прыйшов - тэбэ нэма,
Пидманула, пидвэла.
припев:

Ой, ходимо жинко

Ой, хо-ди-мо жин - ко, хо-ди-мо до до - му.
 Тай хо-ди-мо жин - ко пше-ны-чень-ку жа - ты.
 А я.. пи - ду тай нэ бу - ду жа - ты,
 бо я и - ще мо-ло - да, бо-льть в мэ - нэ го-ло - ва.

Ой, ходимо жинко,
 Ходимо до дому.
 Та й ходимо жинко
 Пшениченьку жаты.
 А я й пиду, тай нэ буду жаты,
 Бо я ище молода
 Больть в мэне голова.

Ой, ходимо жинко,
 Ходимо до дому.
 Ой пидэмо жинко
 Та й крышку вязаты.
 А я й пиду, нэ буду вязаты,
 Зробы мэни холодок
 Я буду лэжаты.

Ой, ходимо жинко,
 Ходимо до дому.
 Та й пидэмо жинко
 Картошку полоты.
 А я й пиду, нэ буду полоты,
 В мэне рученьки болять
 От такой работы.

Ой, ходимо жинко,
 Ходимо до дому.
 Та й пидэмо жинко
 Бурякы копаты.
 А я й пиду, нэ буду копаты,
 На щё мэни бурякы
 Як я хочу спаты.

Ой, ходимо жинко,
 Ходимо до дому.
 Та й пидэ до кума
 Горилочку пыты.
 Ой дай боже сорок лит прожиты
 Через дэнь, через два
 До кума ходыты.

Ой, ходимо жинко,
 Ходимо до дому.
 Та й пидэм до кума
 Горилочку пыты.
 А я пиду, буду выпываты,
 А тэбэ оставлю дома
 Будэшь досыпаты!

Ой, на гори та й жєнци жнуть

Ой, на... ой, на го-ри та й жен-ци жнуть
а по пидго-ро - ю яром до-лы но - ю ко-за-кы йдуть.
Гэй, до-лы-но-ю, гэй, гэй, гэй,
ши - ро - ко - ю ко-за-кы йдуть.

Ой, на... ой, на гори та й жєнци жнуть,
Ой, на.. ой, на гори та й жєнци жнуть,
А по-пид горою
Яром-дольною
Козакы йдуть.
Гэй, дольною, гэй, гэй, гэй,
Широкою козаки йдуть

Попэ... попэрэди Дорошенко.
Попэ... попэрэди Дорошенко.
Вэдэ свое вийско,
бійско запорижскэ,
Хорошенько.
Гэй, дольною, гэй, гэй, гэй,
Широкою, хорошенько.

Мэни... мэни з жинкой нэ возытсья.
Мэни... мэни з жинкой нэ возытсья.
А тютюн та люлька
Козаку в дорози,
Прыгодытсья.
Гэй, дольною, гэй, гэй, гэй,
Широкою, прыгодытсья.

А по... а позади Сагайдачний.
А по... а позади Сагайдачний.
Шо проминяв жинку
На тютюн, та люльку
Нэудачно.
Гэй, дольною, гэй, гэй, гэй,
Широкою, нэудачно.

Ой, вэр... ой, вэрнсья, Сагайдачний.
Ой, вэр... ой, вэрнсья, Сагайдачний.
Визьмы свою жинку,
Виддай тютюн-люльку,
Нэобачный.
Гэй, дольною, гэй, гэй, гэй,
Широкою, нэобачный.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Казачество. Энциклопедия. М., 2003.
2. О.Л.Князева, М.Д.Маханева. Приобщение детей к истокам русской народной культуры: Программа. Учебно-методическое пособие. - СПб.: Детство-Пресс,
3. Литвинова М. Ф. Русские народные подвижные игры. – М.: Просвещение, 2007г.
4. Бондарь Н. И. К вопросу о традиционной системе ценностей кубанского Казачества // Из культурного наследия славянского населения Кубани. Краснодар, 1999.
5. История Кубани/Под. ред. Куб. ГУ Щетнева В. Е. Краснодар.
Ратушняк В. М. По страницам истории Кубани. Краснодар.; Советская Кубань, 1993.
6. Алмазов Б. А. Казака-Спб. 1999.