Муниципальное бюджетное  общеобразовательное учреждение  
 "Средняя общеобразовательная казачья  школа"   
 с.Знаменка, Нерчинский район, Забайкальский край

***Дополнительный материал к факультативу***

***«Духовная культура казаков»***

***на тему:***

**«Праздничная культура казаков»**

 

Трушина Светлана Юрьевна  
 учитель музыки

Цель:

Познакомить с праздничной культурой Забайкальского казачества,

с описанием казачьих народных игр

Праздники у казаков Забайкалья не особо отличались от общепринятых традиционных календарных празднований на территории России.

Для казачат от восьми до четырнадцати лет самым любимым праздником было Рождество. В этот праздник голосистые казачата служили певчими в храме. Среди них выбирался «головник», обладающий самым приятным голосом и отлично знающий певческие каноны. С наступлением темноты дети выходили колядовать: с рождественскими гимнами, с пожеланиями хорошего нового года, здоровья и благополучия они шли по дворам. Не впустить колядовщиков в дом было нельзя, прослывешь бирюком. Ребята радовали хозяев своим пением, а хозяева за это одаривали их специально испеченными ватрушками и пирожками, а иногда и деньгами. Закончив обход, ребята делили подарки. «Головник», как правило, брал половину всех денег, а выпечка делилась без условий, кому сколько нужно. Иногда к детям присоединялись и взрослые.

Однако большей частью молодежь сходилась на посиделки и вечерки. У какой-нибудь одинокой вдовы за плату снималась изба, приносились свои свечи. Приходящие должны были приносить с собой хлеб, яйца, цыплят и другую снедь. Если какой-либо парень был особо востребован: играл на гармони, балалайке, знал много песен и был затейником, то его звали без взноса. Молодые казаки приносили с собой хмельное. На посиделках присматривали себе пару. Они были заводилами, запевалами, а девушки брали на посиделки шитье и вязание, показывая свое мастерство. Выпускать его из рук считалось приличным лишь незадолго до ухода с посиделок. Только под конец они могли отложить работу, и пустится с парнями в пляс. Иногда парни приносили коноплю, из нее делали веревки, «постягонки» - вместо дратвы, которой подшивали ичиги. На вечерках плясали кадрили, полечку, коробочку, подгорную и другие пляски. В перерывах между плясками играли в различные игры: «Скажи по секрету» (шепотом передавалось какое-нибудь слово под громкие звуки музыки и пение), «Найди спрятанную вещь», «Фанты», «Почта» и другие игры. Расходились молодые парами. Казак должен был обязательно проводить свою избранницу до ее двора. В большой станице проходило одновременно несколько посиделок, зачастую казаков с одного конца (одной стороны) не пускали в другой.

Широко праздновалась казаками Масленица. На Масленицу строились специальные качели, молодежь и дети играли в разные игры, всю масленичную неделю ходили в гости, катались на лошадях.

Празднику Светлой Пасхи предшествовала Вербная неделя. В последний день Вербной недели было принято хлестать веточками вербы кого-либо и приговаривать: «Верба-хлест бьет до слез, вставай рано, меть барана». Жители с. Шехолан Улетовского района и некоторых других сел и сейчас ходят в лес за вербными веточками в Вербное воскресенье. Ими украшают ворота с улицы, дом и хранят их до следующего года на Божнице.

Пасха так же праздновалась неделю. Ходили в гости друг к другу, готовили самое лучшее угощение, пекли куличи, готовили пасху. В с. Кыра Кыринского района накануне праздника все село выходило на «субботник», после чего поселковый атаман со своими помощниками обходил все подворья. Всю неделю на площади стояли качели на высоких столбах, которые делались специально к Пасхе. На них весь день качались парни и девушки. Дети бились крашеными яйцами, соревновались в катании яиц по лотку, играли в бабки, лапту.

Троицу казаки традиционно праздновали у реки, с хороводами и песнями возле украшенной лентами березы, плели венки из цветов, бросали их в реку гадали на суженного и загадывали желания. Любимой игрой на Троицу была

«Маринка». Девушки собирались и тайно от всех шили куклу Маринку. В назначенный срок девушки и парни шли в лес и вешали куклу на дерево. Вокруг этого дерева водили хороводы. Мечтой для каждого казачка, желающего заслужить славу и показать себя перед милой, было незаметно дня всех украсть Маринку. Если он попадется, то его крепко били, зато удачливый считался героем праздника.

Так же казаки праздновали такие праздники как Семен-день, летние Кузьминки (начало покоса), Покров, зимние Кузьминки, Вознесение, глубоко чтился казаками праздник Покрова Пресвятой Богородицы и др. В праздники совершались обряды важные для всей казачьей общины. С Семен-дня, например, впервые садили мальчика на коня и брили ему голову, а так же в этот день устраивались смотрины невест, начинались посиделки.

Жители с. Шехолан любили отмечать день Пантелеймона (8 августа). Изо всех близлежащих сел съезжались гости. Гуляли на берегу реки Ингоды. В этот день нельзя было работать, не возили в этот день хлеб, говорили: «Пантелеймон сожжет». Еще 8 августа называли капустником, считали, что с этого времени у капусты начинают завиваться кочаны. В этот день устраивали различные соревнования, игры, пляски, пели песни. До сих пор старые люди не работают в этот день, советуют молодым не убирать в этот день сено. Традиционно было принято с утра ходить в церкови, молиться о хорошем урожае.

Интересный обычай существовал в Кыринском районе. В с. Кыра осенью, после окончания полевых работ, традиционно устраивались алемуры - конные скачки. Каждый из казаков, желающих принять в них участие, в течение лета готовил строевого коня и в день проведения скачек выводил его на перекресток улиц Поповской и Алемурской (ныне улица Пионерская). Скачки начинались по знаку атамана. В это время между зрителями заключались «алемуры» — то есть ставки и пари. На этих скачках можно было показать свою удаль и коня, что, конечно, не оставалось незамеченным со стороны станичного правления, приз победители получали из рук атамана.

опрос локальных традиций празднования казаками Забайкалья календарных дат, к сожалению, не достаточно изучен и требует дальнейших исследований.

**Игры и забавы казаков**

В любой культуре игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Давно стало расхожим изречение: если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и чем играют его дети.

Одной из самых любимых казачатами была древнейшая игра в пастухов - дзига, или кубарь, в которую играли с утра и до вечера. Специально изготовленную игрушку, похожую на шпульку от ниток и на волчок, подхлестывали кнутами. Условия были самыми разными: стараясь не уронить, гоняли дзигу по маршруту, гоняли наперегонки.... Особые мастера ухитрялись выделывать потрясающие номера с кубарем, подбрасывая его в воздухе или попадая им в цель за много метров. Бывали командные соревнования, бывали бои - когда сшибали дзиги противников.... Несмотря на то, что взрослые считали «гонять кубарь» пустым занятием, именно оно развивало глазомер, реакцию, ловкость, выносливость, да и просто обучало пастушьему владению кнутом и боевому умению обращаться с нагайкой.

В Забайкалье наиболее распространенными являлись следующие игры:

**«Бабки».**

В игру играли на Троицу. Проводится черта поперёк дороги, ставятся 6 бабок. Левая нога ставится на мету, правая назад. Одной бабкой бьют все остальные бабки. Во время игры используются такие выражения и слова: голь, Дунька, сак, на попа ?, проиграл - прокатал. Ставили сак, т.е. кон и играли на мелкие деньги.

Мерялись казаки и силой. Играли в «Перетяжки».

Двое казаков садились на пол, лицом друг к другу, упирались ногами — один в ноги другому, брались за палку и тянули. Кто перетянет, тот победитель.

Казаки также «бились» - это происходило в основном на Пасху и на Маслену. Левую руку игрок держит около уха, правую отводит назад. Один игрок ударяет второго по руке, если упал - проиграл.

Дети играли в свои игры: «Жарка баня», «Попало - не попало», «Чижик- пыжик», «Утка», «Заинька», «Ручеёк», «Выжигало», «Кошки-мышки», «Зоску» и др.

**«Заинька».**

Дети становятся в круг. В центре - Заинька. Начинается хоровод. Дети двигаются то в одну сторону, то в другую и поют:

Заинька по сеничкам гуляй, гуляй.

По новеньким разгуливай, серенький.

Заинька пытается выйти из круга, его не пускают. Если он вырвался, то выходит и забирает двух игроков, которые его выпустили. Затем выбирают нового Заиньку.

У взрослых свой вариант этой игры. Два игрока, которые выпустили Заиньку из круга, целуют его и остаются в игре.

Молодёжь играла в «Стеколочку» (вариант “Колечко-малечко”, “Золото хоронить”).

Выбирается два водящих, один кладёт в руки стеколочку кому-нибудь из сидящих в кругу игроков и приговаривает:

Хороню я золото, хороню я серебро,

Чады, чады, девицы,

У кого чисто серебро?

Другой водящий угадывает. Если угадает - выходит из игры первый водящий, а второй становится на его место. Если не хочет угадывать - исполняет песню или частушку.

**«Цепи, цепи кованы»**

Дети делятся на две команды и встают в шеренги напротив друг друга. И гроки крепко держатся за руки. Между командами происходит диалог:

* Цепи, цепи.
* Кованы.
* Раскуйте нас.
* Кем из нас?

(Называют имя одного из игроков)

Названный игрок должен постараться расцепить руки соперников собой, «разбить» цепь противника. Если у него получается, то он забирает в свою команду кого-либо из игроков, между которыми разбил цепь. Если не разбивает, то остается у команды противников и играет уже за неё. Цель игры заключается в том, чтобы забрать в свою команду максимальное количество игроков. Если от команды остался один человек, то игра заканчивается.

**«Зоска»**

На кусочек свинца или олова прикрепляли кусочек меха, чтобы получился шерстяной воланчик- зоска. Внутренней боковой стороной стопы подбрасывали, «набивали» зоску. Выигрывает тот, кто большее количество раз подбросит, не уронив её на землю.

**«В цифры»**

Играющие разбиваются на пары и становятся, образуя два круга - внутренний и внешний, в центре - водящий и один человек без пары. Водящий «раздает» на ухо цифры по порядку, по количеству пар и начинает игру, выкрикивая цифру. «Выкрикнутая цифра» бежит через круг к тому, кто стоит без пары. Оставшийся один кричит другую цифру. Водящий ремешком подгоняет играющих.

**«Ремешок»**

По считалке выбирают водящего. Остальные играющие садятся в один ряд. Водящий ходит около сидящих, быстро и незаметно задевает кого-нибудь и убегает к условному месту, где оставляет ремешок. Кого задели, должен добежать до ремешка, поднять его и догнать, или обогнать водящего. Водящий должен постараться занять место игрока, бегущего за ним. Если это ему удастся, то водящим становиться игрок, не догнавший его. Если его догоняют, то он остается водящим.

**«Жгут»**

Все играющие становятся в круг. Ведущий, ходя за кругом, незаметно отдает платок одному из стоящих в круге. Человек, получивший платок ударяет стоящего рядом игрока и отдает ему платок. Ведущий и игрок, получивший платок, бегут в разные стороны. Оббежав круг, один из них должен встать на пустое место. Человек, оставшийся без места, становится ведущим. Игра продолжается.

**«В кочан»**

В игре должно быть нечетное количество участников. Все разбиваются на пары и становятся, образуя круг, в центре - водящий. Водящий ходит по кругу, спрашивая у присевших на “корточках” парах:

-Продажный кочан?

Если он получает утвердительный ответ, то присаживается на место этого “кочана”, а пара разбегается в разные стороны, оббегая круг и стараясь раньше другого сесть рядом с водящим. Оставшийся без пары продолжает игру.

**«Всадники» (Петушиные бои)**

В эту игру играли мальчишки. Они разбивались на пары: конь с всадником. «Всадники» садились «коням» на плечи или на «закорки», и пары начинали сшибаться между собой. Потерявшие равновесие считались проигравшими.

**«Селезень и утица»**

Играющие выстраиваются в круг. В центр становится “Утица” “Селезень” - за кругом. Играющие смыкают руки и поднимают их над головами, образуя “ворота”, поют:

*Селезень утицу догонял,*

*Молодой серую догонял,*

*Поди, утица, домой,*

*Поди, серая, домой.*

*У тя семеро детей,*

*Восьмой селезень,*

*А девятая сама*

*Поцелуй скорей меня!*

“Селезень” ловит “Утицу”, пробегая под каждые “ворота”, “Утица” имеет право пропустить одни. Если “Селезень” успевает дотронуться до “Утицы”, то они целуются. “Селезень” выбирает новую “Утицу”, а “Утица” - нового “Селезня”. Игра начинается сначала.

**«Колокол »**

Все становятся в круг достаточно плотно друг к другу. В центр выбирают одного из играющих, который раскачивается, как язык колокола, а все остальные его толкают. Задача «языка» - удержаться и не упасть.

**«Ягодка»**

Парни берутся за руки крест на крест, выстраиваясь в колонну по два человека. По одну сторону колонны стоит девка («Ягодка»), по другую - парень, который, подпрыгивая, ложится на сплетенные руки парней. Они его, подбрасывая, перемещают к «Ягодке». Парень целует девку.

«**Блины»**

Играющие становятся в круг, плечом к плечу. Это - “сковорода”. В центре водящий-наблюдатель. По его сигналу, без помощи рук надо суметь вытолкнуть соседа на “сковороду”. Если кого-то вытолкнули в круг, то “блин спекся”, и тот выходит из игры. “Сковорода” уменьшается в размерах. Игра продолжается до тех пор, пока в “сковороде” не останется два человека.

**«Растяпа»**

В игре должно быть нечетное количество участников. Все разбиваются на пары и становятся, образуя два круга - внутренний и внешний, в центре - водящий. Гармонист играет за кругом. Под его игру стоящие во внутреннем круге начинают плясать. С окончанием игры гармониста, все должны встать за спину человека, стоящего во внешнем круге. Не нашедшему пару все поют: «Раз, два, три - растяпа ты!». Игра продолжается дальше. Если кто-то остается во второй раз, то ему поют: «Раз, два, три, четыре, пять - растяпа ты опять!». Если в третий раз, то поют: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь - растяпа ты совсем!». Если один и тот же участник остался без пары и в четвертый раз, то ему поют: раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь - растяпу мы забросим!». Его берут за ноги и за руки, раскачивают и кидают.

**«В вороного коня» (Колдун)**

«Колдуна» выбирают считалкой или следующим образом: все играющие ставят свои кулаки один на другой, при этом захватывая выставленный большой палец нижнего кулака. Образуется своеобразная башня из кулаков. Затем кто- либо (обычно тот, чей кулак самый нижний), начинает считать по пальцам в «башне»: *голя, не голя, голя, не голя и т. д.* На кого попадает последний *голя*, тот и становится «колдуном». Все остальные игроки - «Кони». «Колдун» бегает за «Конями», и до кого дотронется, тот заколдован. Заколдованный стоит на одном месте, раскинув руки в стороны, и кричит:

Расколдуйте меня,

Вороного коня!

Или

Расколдуйте меня,

Заколдованный я.

Те игроки, которых «Колдун» ещё не заколдовал, могут расколдовать заколдованного, дотронувшись до него. Задача «Колдуна» - заколдовать всех «Коней», задача игроков - не дать ему это сделать. >

**«Покойник» (святочная**)

Играющие становятся в круг. Считалкой выбирается ведущий - «Покойник». Он ложится в центр круга. Остальные берутся за руки и с дразнилкой идут по кругу. «Покойник» после каждой строчки дразнилки инсценирует текст движениями.

Умер покойник: в среду, во вторник.

Пришли хоронить - он руками шевелит..(шевелитруками).

Умер покойник: в среду, во вторник.

Пришли хоронить - он ногами шевелит...(поднимает ноги и шевелит ногами).

Умер покойник: в среду, во вторник.

Пришли хоронить - он глазами шевелит...(открывает и закрывает глаза).

Умер покойник: в среду, во вторник.

Пришли хоронить, а покойник сидит ...(садится).

Умер покойник в среду, во вторник.

Пришли хоронить, а покойник стоит... (встает).

Умер покойник: в среду, во вторник.

Пришли хоронить, а покойник

бежит...

После слов «бежит» все разбегаются, а «Покойник» старается запятнать одного из играющих. Кто попался, тот становится «Покойником», и игра продолжается.

**«Верный удар»**

Для этой игры необходимо 3-5 горшков, палка и платок. Играющему завязывают глаза и дают в руки палку. Раскручивают его и останавливают. После этого он должен подойти к горшку и ударить по нему палкой.

**«Перетяжки**»

Варианты игр: «Змея» или «Растеряха»

Встав «змеей», бегут в разные стороны. Нельзя отрываться друг от друга.

«Мельница»

Играющий в обе руки берет по ведру воды и раскручивается. Выигрывает тот, кто не упал, и у кого вода из ведер не выплеснулась.

**«Сковорода»**

Играющие становятся в круг. Затем бегут по кругу. На сигнал ведущего останавливаются и стараются растянуться в кругу как можно шире. Тот, кто разрывается с правой руки, входит в круг. Он становится «блином». Далее во время игры он может смешить всех играющих, стоящих в кругу. До играющих нельзя дотрагиваться руками.

**«Поленница».**

Полена выстраивают вертикально в одну линию на расстоянии друг от друга. Играющие берутся за руки и, проходя через них, пытаются слева или справа затянуть на полено товарища, чтобы тот его сбил. Сбивший выходит из игры.

**«Потяг»**

Все играющие становятся в две цепи - одна напротив другой, взявшись руками за локти впереди стоящих. Первые сцепляются друг с другом ладонями в сильный обхват. По сигналу ведущего они начинают перетягивать друг друга.

Побеждает та цепь (команда), которая смогла перетянуть соперников и не разорваться.

Реквизит: Веревка 6-8 метров, 10-12 полешек

**«Котёл»**

Игра «котел» появилась на Новгородчине в X веке.

Обычно играют 7-10 человек. У каждого игрока клюшка - палка длиной около 1 м. Для игры необходим деревянный мяч- шар. В середине площадки выкапывается небольшая ямка (лунка) - «котел». От нее по радиусу 1,5 - 2 м делаются еще лунки. Их число (лунок) зависит от количества играющих (без ведущего).

Вариантов игры очень много.

Вот один из них.

Водящий выводит деревянный шар из круга. Игроки становятся у лунок, опустив в них свои клюшки. Отойдя от круга в любую сторону, водящий вкидывает шар так, чтобы он смог вкатиться и попасть в центр круга, в лунку - «котел». Остальные игроки должны успеть отбить шар от «котла» своими клюшками, не забыв при этом и про свою лунку, так как в любое время ее может занять водящий. Тогда игра останавливается, и этот игрок-зевака становится водящим. Если же водящий попал в «котел», то все должны поменяться лунками. Тот, кто остался без места, становится водящим.

**Источники:**

1.Вопросы традиционной культуры. 2009. Вып. 2. Казачество: духовная культура / Сост.: Карпова М.М., Филатченко И.А. - Чита: УМЦКиНТ, 2009. - с.

2. Константинова Т.А. Из истории просвещения забайкальских казаков // Забайкальское казачество: история, традиции, перспективы развития: Материалы региональной научно-практической конференции. -Чита: Изд-во ЗабГПУ, 2000. -С. 4647.

3. Трушина С.Ю. Презентация на тему Игры казаков» <http://uchportfolio.ru/materials/show/73822>