

Гульнявая праграма «Вясёлы падворак»

Н. П. Цімашэнка,
настаўнік беларускай мовы і літаратуры
вышэйшай кваліфікацыйнай катэгорыі
Нісімкавіцкай БШ Чачэрскага раёна

Гульні запісаны ад Кузьмянковай Лідзіі Васільеўны, 1954 года нараджэння)

Карагодная гульня “У Трыфана”. Дзеці бяруцца за рукі, утвараючы круг, у сярэдзіне якога становіцца Трыфан. Дзеці ходзяць у карагодзе вакол Трыфана і спяваюць:

У дзядзюшкі Трыфана

Семера дзяцей.

Семера, семера,

Ды ўсе сынавей.

Яны селі, пасядзелі,

Друг на друга паглядзелі,

І здзелалі вот так.

Дзеці павінны рабіць усё, аб чым спяваецца ў песні. Калі песню праспявалі, Трыфан павінен паказаць любое дзеянне, якое дзеці павінны паўтарыць. Калі хто з дзяцей памыляецца, то становіцца на месца Трыфана. Гульня паўтараецца.

Карагодная гульня “Па беражку”. Дзеці строяць карагод, ходзяць і спяваюць:

Па беражку, па беражку

Красна дзевіца ідзець,

За ёю ўслед, за ёю ўслед

Красны моладзец ідзець.

Памірымся, памірымся, памірымся,

Пацалуемся з табой.

(Хлопец падыходзіць да дзяўчыны і абдымае яе.)

Карагодная гульня “Пячэнне хлеба”. Спачатку двое бяруцца за рукі і, кружачыся, спяваюць:

Паскакаў верабей

Да па сметнічку,

А сабраў верабей

Усю сямеечку.

Мала нас, мала нас

Да пячэння хлеба,

А ўжо нам, а ўжо нам

Тацяна патрэбна.

Тацяна становіцца ў круг. Ходзяць і пяюць разам зноў:

Паскакаў верабей

Да па сметнічку,

А сабраў верабей

Усю сямеечку.

Мала нас, мала нас

Да пячэння хлеба,

А ўжо нам, а ўжо нам

Мікіта патрэбен.

Мікіта становіцца ў круг. Так паўтараецца, пакуль усе не будуць у карагодзе.

Тады пачынаецца адваротны працэс. Усе спяваюць:

Паскакаў верабей

Да па сметнічку,

Разагнаў верабей

Усю сямеечку.

Многа нас, многа нас

Да пячэння хлеба,
А ўжо нам, а ўжо нам
Тацяна не трэба.

Тацяна выходзіць з круга, і так паўтараецца, пакуль зноў не застанецца двое
тых, што вядуць гульню.

Карагодная гульня “Грушка”. Дзеці бяруцца за рукі, утвараючы круг, у
сярэджіне якога становіцца дзяўчына. Гэта і будзе грушка. Дзеці ходзяць у
карагодзе вакол грушкі, спяваюць песню, называючы імя таго, хто стаіць у
сярэджыне круга:

Мы пасадзім грушку

Усе, усе,

Няхай наша грушка

Расце, расце.

Вырасці ты, грушка,

Вось такой вышыні,

Распусціся, грушка,

Вось такой шырыні!

Расці, расці, грушка,

Ды ў добры час.

Патанцуй, Марылька,

Паскачы для нас.

А ўжо наша грушка

Распусцілася,

А наша Марылька

Зажурылася.

А мы тую грушку

Ўсе шчыпаць будзем.

Ад нашай Марылькі

Уцякаць будзем.

Грушка ў сярэдзіне круга павінна рабіць усё, аб чым спяваецца ў песні, - танцаваць, кружыцца. Пры словах песні “вось такой вышыні”, “вось такой шырыні” дзеці паднімаюць рукі ў гору, разводзяць іх у бакі. Калі спяваюць “а мы тую грушку шчыпаць будзем”, усе набліжаюцца да грушкі, каб ушчыпнуць яе і хуценька ўцякаюць, а грушка ловіць каго-небудзь з дзяцей, ставіць яго на сваё месца ў сярэдзіне круга. Гульня паўтараецца.

Гульні запісаны ад Баранавай Таццяны Мікалаеўны, 1958 года нараджэння.

Гульня “Мятла”. Дзеці становяцца ў круг. У аднаго з іх у руцэ мятла. Яны перадаюць мятлу адзін аднаму, прыгаворваючы:

Ты мяці, мяці мятла,

Каб была хата чыста.

У каго ў руцэ мятла,

Таму спяваць ужо пара.

(У каго ў руцэ засталася мятла, той і спявае прыпеўку. Потым гульня працягваецца. Хто не ведае прыпеўку, выходзіць з гульні.)

Гульня “Калечка”. “Калечка” – невялікі каменьчык, гузік, манета.

Гуляючыя садзяцца ў рад. Вядучы непрыкметна хавае “калечка” ў руках каго-небудзь з ігракоў. Потым ён адыходзіць на 3–4 крокі і крычыць: “Калечка, калечка, выйдзі на крылечка!”

Той, у каго схавана “калечка”, павінен усхапіцца і бегчы да вядучага. Але ўсе ўважліва сочаць адзін за адным і імкнуцца затрымаць іграка з “калечкам”. Калі яму не ўдаецца выскачыць з рада, гульня пачынаецца спачатку, калі ж удаецца, – ён становіцца вядучым, а вядучы займае яго месца. Гульня працягваецца. Гуляючыя не павінны падаваць выгляду, што “калечка” ў іх няма.

Гульня “Мост”. Дзеці збіраюцца, становяцца пара за парай. Той, хто застаецца лішнім, ідзе пад мост, гэтак значыць пад выцягнутыя рукі гуляючых, і адтуль з якой-небудзь пары выцягвае ўдзельніка, цягне яго праз увесь мост і

становіцца з ім ззаду. А той, хто застаўся без пары, у сваю чаргу ідзе праз мост і цягне з сабой каго-небудзь зноў.

Гульня “Садзі лянок!”. Перад пачаткам гульні дзеці выбіраюць вядучага. Затым на зямлі рысуюць кружкі – «гнезды, якіх павінна быць на 2–3 менш чым ігракоў. Усе становяцца ў агульны круг і бяруцца за рукі. Вядучы ходзіць па кругу і робіць розныя рухі: прысядае, падскоквае і г. д. Дзеці, не разнімаючы рук, павінны паўтараць яго дзеянні. Нечакана вядучы камандуе «Садзі лянок!» Кожны імкнецца заняць «гнездо». Той, хто яго не зойме, лічыцца пасаджаным, і яго садзяць у гнездо, дзе ён знаходзіцца да канца гульні. Затым гульня паўтараецца.

Песня-гульня “Дзве пцічкі”. Дзеці становяцца парамі і імітуюць дзеянні, пра якія спяваюць.

Ляцелі дзве пцічкі, пцічкі невялічкі.

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Як яны ляцелі, усе на іх глядзелі.

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Ляцелі, ляцелі, селі пасядзелі.

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Як яны паднялісь, моцна абдымалісь

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Моцна абдымалісь, потым разляталісь.

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Прыгожая мая, чарнабровенькая!

Гульня “Пацяг”. Дзеці дзеляцца на дзве роўныя па сіле каманды, якія строяцца ў шарэнгі па адной лініі, спераду – дужэйшыя, ззаду – слабейшыя. Затым усе ігракі бяруць адзін аднаго рукамі за пояс. Паміж камандамі на

зямлю кладзецца невялікі прадмет – мета. Пасля гэтага першыя ігракі каманд, стоячы над метай, гэтак жа бяруць адзін аднаго за пояс, і каманды пачынаюць павольна цягнуць кожная ў свой бок.

Выйграе каманда, якая здолее разарваць ланцуг другой каманды або перацягнуць яе цераз мету.

Дзеці кожнай каманды павінны моцна трымацца адзін за аднаго, каб не разарваўся ланцуг

Гульні запісаны ад Селюковай Юліі Рыгораўны, 1934 года нараджэння.

Гульня “Гусі”. Выбіраюць з усіх удзельнікаў “ваўка” і “маці”, а астатнія “гусі”. З адной стараны сановяцца “гусі”, з другой – “маці”. У сярэдзіне стаіць “воўк”. Вядзецца дыялог паміж “гусямі” і “маці”. Маці кажа:

- Гусі, гусі!
- Га-га-га!
- Есць хаціце?
- Да, да, да!
- Так ляціце?
- Нам нельзя! За гарою шэры воўк не пускае нас дамоў.
- Так ляціце, як хаціце, толькі крылля беражыце!

Пасля гэтых слоў “гусі” ляцяць да “маці”, а воўк стараецца іх злавіць. Каго воўк злавіў, той выходзіць з гульні. Гульня паўтараецца.

Гульня “У ката”. Зімою збіраюцца хлопчыкі і дзяўчынкі ў хату. Пры дапамозе лічылкі выбіраюць ката, завязваюць яму вочы, каб ён нічога не бачыў і пытаюцца:

- Кот, кот, на чым стаіш?
- На калодзе.
- Што п’еш?
- Квас.
- Лаві мышэй, а не нас.

Пасля гэтых слоў усе разбягаюцца, а кот стараецца іх злавіць. Каго ён зловіць, той і становіцца катом.

Карагодная гульня “Драма”. Дзеці становяцца ў круг, а пасярэдзіне сядзіць адзін з удзельнікаў з лазінаю ў руках. На апошніх словах песні ён хутка ўскоквае і стараецца дакрануцца да каго-небудзь лазінаю, а дзеці разбягаюцца. Да каго ён паспее дакрануцца, той выходзіць з гульні.

Дрэмле драма, пад кужэляй седзячы.

Устань, драма, устань прадраміся,

Ідзі да рэчкі вады напіся,

А да нас не дакраніся.

Гульня “Мароз”. Дзеці выбіраюць Мароза па лічыцы. Яны ставяць свае пальчыкі пад далонь вядучага. Пасля слоў:

Пад маёю крышкай,

Сабіралісь мышкі.

Баба, жаба, цап!

Вядучы стараецца злавіць чый-небудзь пальчык. Чый пальчык зловіць, той і Мароз.

Дзеці разбягаюцца па пляцоўцы. Мароз бяжыць за імі і імкнецца дакрануцца да каго-небудзь рукой, замарозіць. Замарожаны павінен спыніцца і расставіць рукі ў бакі, вымаўляючы такія словы: “Размарозце меня, варанога каня!”. Астатнія дзеці стараюцца размарозіць замарожанага, дакрануўшыся да яго рукой. Гульня заканчваецца, калі будуць замарожаны ўсе дзеці. Затым выбіраюць новага Мароза і пачынаюць гульню спачатку.

Гульні запісаны ад Гулевіч Веры Кузьмінічны, 1941 года нараджэння.

Гульня “Проса”. Два рады наступаюць: рад дзяўчат, рад хлопцаў. Падходзяць адзін к другому і пяюць па чарзе:

А мы проса сеялі, сеялі,

Ой, да люлі, сеялі,сеялі.

А мы проса вытапчам, вытапчам,

Ой, да люлі, вытапчам, вытапчам.

А чым жа вам вытаптаць, вытаптаць?

Ой, да люлі, вытаптаць, вытаптаць?

А мы коней выпусцім, выпусцім,
Ой, да люлі, выпусцім, выпусцім.
А мы коней у плен вазьмём, у плен вазьмём,
Ой, да люлі, у плен вазьмём, у плен вазьмём.
А мы коней выкупім, выкупім,
Ой, да люлі, выкупім, выкупім.
А мы дадзім сто рублёй, сто рублёй,
Ой, да люлі, сто рублёй, сто рублёй.
Нам не нада тысяча, тысяча,
Ой, да люлі, тысяча, тысяча.
А што ж вам нада б на, нада б на?
Ой, да люлі, нада б на, нада б на?
А нам нада дзевіца, дзевіца,
Ой, да люлі, дзевіца, дзевіца.
А якая дзевіца, дзевіца?
Ой, да люлі, дзевіца, дзевіца?
А нам нада Каценька, Каценька,
Ой, да люлі, Каценька, Каценька,
Прынімайце дзевіцу, дзевіцу,
Ой, да люлі, дзевіцу, дзевіцу.
Адкрывайце враты, враты,
Ой, да люлі, враты, враты.
У нашым полку убыла, убыла,
Ой, да люлі, убыла, убыла.
У нашым полку прыбыла, прыбыла,
Ой да люлі, прыбыла, прыбыла.

Пасля гэтага хлопцы забіраюць дзяўчыну ў свой рад. Так гуляюць, пакуль усіх дзяўчат перацягнуць.

Гульня “Гарлачык”. Дзеці сядзяць у крузе на кукішках. Гэта “гарлачыкі”. Па крузе ходзіць пакупнік. Спыніўшыся каля каго-небудзь, ён пытаецца:

– Колькі каштуе гарлачык?

Дзіця адказвае:

– За гарлачык гэты

Дай нам зусім крышку:

Каб ніколі не хварэць –

Маннай кашы лыжку.

Пасля гэтых слоў “гарлачык” паднімаецца і бяжыць па крузе ў адным напрамку, а пакупнік – насустрач яму. Кожны імкнецца заняць свабоднае месца. Той, хто спазняецца, становіцца пакупніком.

Гульня “Авечачка”. У гэтай гульні колькасць удзельнікаў не абмежавана. Выбіраюцца дзве галоўныя асобы: “пастух” і “воўк”. Пастух становіцца пасярод хаты з качаргой у руках, каля яго кругом садзяцца “авечкі” (хлопцы і дзяўчаты), а воўк хаваецца за дзвярыма. Пастух гаворыць:

Пасу, пасу авечачак

Ад рання да вечара;

Воўк за гарой, а я за другой,

Я воўка не баюся:

Качарэжкай абаранюся.

Пастух адыходзіць убок і ўдае спячага. Падкрадаецца воўк, хапае адну з авечак і ўцякае разам з ёю за дзверы. Пастух, усхапіўшыся, крычыць: “Ага ту! Воўк авечку панёс!” Але воўк ужо з авечкай за дзвярыма.

Пасля гэтага пастух зноў выходзіць на сярэдзіну хаты і гаворыць тыя самыя словы і ідзе спаць. Воўк зноў хапае авечку і так, аж пакуль не забярэ апошняй. Тады пастух ідзе шукаць авечак і, стукаючы качаргой то з аднаго, то з другога ад сябе боку, гаворыць:

– Воўчы след – авечы след, воўчы след – авечы след...

Падыходзіць да ваўка і пытае:

– Ці не відзеў, панок, маіх авечак?

Воўк: Не, не відзіў.

Авечкі пачынаюць шумець.

Пастух: А што гэта ў цябе шуміць?

Воўк: Пчолы.

Пастух вяртаецца назад і ідзе зноў шукаць авечак, задае воўку тыя ж пытанні.

Авечкі цяпер стукаюць. Пастух пытае:

– Што ў цябе стукае?

Воўк кажа:

– Мае парабкі дровы сякуць.

Танец-гульня “Журавель”. Гэта танец-гульня. Яго выканаўцы павольна паднімаюць то правую, то левую нагу, наогул імітуючы ўсёй пластыкай свайго цела жураўля.

Некалькі пар, узяўшыся за рукі, ствараюць круг. У цэнтры яго ходзіць хлопец – “журавель”. У час, калі пары кружацца, ён падкрадаецца да дзяўчат і стараецца вырваць якую-небудзь з рук кавалера. А кавалер спрытна выкручваецца са сваёй дзяўчынай. У час танца дзяўчаты спяваюць:

Да ўнадзіўся журавель

Ды да нашых канпель.

Такі-такі журавель,

Што не выгнаць яго адсель.

Такі-такі чубаты,

Такі-такі насаты!

Нарэшце, калі дзяўчаты закрычаць: “Хапай, журавель!” – ён павінен схопіць каго-небудзь з іх за руку і станцаваць з ёю адзін круг. Калі ж нікога не схопіць, сам застаецца ў крузе за жураўля. У выпадку ж, калі яму пашанцуе, на яго месцы застаецца той, хто застаўся без пары.

Гульня “Лянок”. З ліку тых, хто прымае ўдзел у гульні, выбіраецца «бабуля». Астатнія становяцца ў круг. Яны пытаюцца:

– *Што ты, бабуля, нам прасці дасі?*

Бабуля выходзіць у цэнтр круга і адказвае:

– *Старым бабулькам воўны пасмачку,*

А прыгожым маладзічкам белы лянок!

Пасля гэтага дзеці разам з бабуляй пачынаюць спяваць, паказваючы рухамі дзеянні, пра якія гаворыцца у песні:

А мы сеялі, сеялі лянок,

Белы, слаўны кужалёк!

Урадзіся, наш лянок!

Урадзіся, кужалёк.

Мы лянок ірвалі, жалі,

У снапочкі збіралі.

Урадзіўся лянок,

Белы, слаўны кужалёк.

Дзеці павінны дакладна выконваць дзеянні, якія паказвае «бабуля».

Гульні запісаны ад Пішчук Клаўдзіі Кузьмінічны, 1951 года нараджэння.

Гульня “Фарбы”. Дзеці выбіраюць маці фарбаў і адгадчыка ваўка. Усе астатнія – фарбы. Воўк адыходзіць убок, а маці і фарбы ціхенька згаворваюцца, хто які колер будзе мець. Назву фарбам можа даваць маці або кожная сама выбірае сабе які-небудзь колер. Маці павінна добра запомніць, які колер мае тая ці іншая фарба.

Калі колеры размеркаваны, фарбы прысядаюць на кукішкі, а маці стаіць каля іх. Тут да іх прыходзіць воўк і гаворыць:

– Стук-стук!

Маці пытаецца:

– Хто там?

– Гэта я, воўк!

– Чаго прыйшоў?

– Па фарбу!

– Па якую?

Воўк называе які-небудзь колер, напрыклад:

– Па зялёную!

Калі такога колеру сярод фарбаў няма, маці гаворыць:

- Такой фарбы ў нас няма!

А ўсе фарбы пляскаюць у ладкі і прыгаворваюць:

- Скачы на адной ножцы па зялёнай дарожцы!

Пасля гэтых слоў воўк адыходзіць убок, потым вяртаецца і працягвае з маці гутарку:

- Стук-стук!
- Хто там?
- Гэта я, воўк!
- Чаго прыйшоў?
- Па фарбу!
- Па якую?
- Па жоўтую!

Калі жоўтая фарба ёсць, маці яму гаворыць:

- Ёсць жоўтая фарба, плаці тры рублі!

Пакуль воўк стукае па далоні маці тры разы, фарба ўцякае, а воўк, заплаціўшы грошы, даганяе яе. Калі воўк зловіць фарбу, то яна становіцца ваўком, а воўк фарбай. Калі не зловіць, гульня паўтараецца.

Гульня “Жмуркі”. Жмуркі – тое ж, што ў іншых месцах хованкі. Зімою збіраюцца дзеці ў хаце. Адзін з іх закрывае вочы і кажа:

- Я лічу да пяці, не магу да дзесяці. Раз, два, тры, чатыры, пяць – я іду шукаць! Хто не схаваўся, я не вінаваты.

Пасля гэтых слоў пачынае шукаць дзяцей. Каго першым знойдзе, той будзе жмурыцца (шукаць дзяцей). Летам гуляюць на дварэ.

Гульня “Сляпы музыка”. Усе дзеці становяцца ў кола, а аднаму завязваюць вочы і даюць у рукі палачку. Пасля ўсе пачынаюць, узяўшыся за рукі, круціцца вакол сляпога музыкі, а ён датыкаецца да каго-небудзь палачкай і той падае голас: пісне ці загудзе, стараючыся, каб музыка не ўгадаў, хто ён. Калі музыка ўгадае, хто падаў голас, то тое дзіця ідзе ў сярэдзіну кола замест музыкі. Усё пачынаецца спачатку.

Гульня “У чыжыка”. Гуляюць двое, абодва з палкамі, якія называюцца лаптою. Акрамя таго, робяць яшчэ кароценькую палачку (15–17 см) і завастраюць у яе канцы. Гэта палачка завецца чыжыкам. Затым на зямлі чэрцяць круг або квадрат і адзін з ігракоў, каму прыйдзецца верх на палцы, становіцца з чыжыкам у круг, а другі ідзе ў поле. У крузе чыжык кладзецца на зямлю, ігрок б’е лаптой па востраму канцу яго, і чыжык падскоквае ўверх. У гэты час ігрок павінен ударыць яго так, каб ён паляцеў даўжэй у поле. Калі ігрок прымусяць чыжык падскокнуць тры разы і не здолее загнаць яго ў поле, ён прайграў і сам ідзе з круга ў поле, а на яго месца становіцца палявы. Калі ж ён выганіць чыжыка ў поле, палявы павінен пераняць яго на ляту сваёй лаптой. Тады ён ідзе ў круг. Калі ж гэта яму не ўдасца і чыжык упадзе на зямлю, тады ён паднімае яго з зямлі і кідае ў круг. Калі пападзе, сам ідзе ў круг і выбівае чыжыка ў поле.

Дагаворваюцца звычайна на 50 удараў. Хто першы зробіць столькі ўдараў, мае права прымусяць прайграўшага праскакаць на адной назе адлегласць ад поля да мяжы столькі разоў, колькі не зроблена ім удараў.

Гульня “Фігуры”. Усе дзеці стаяць у крузе і круцяцца. Убаку стаіць вядучы. Пасля слоў вядучага: «Мора хвалюецца – раз! Мора хвалюецца – два! Мора хвалюецца – тры! На месцы, любая фігура, замры!» – ігракі заміраюць у любой позе. Тады вядучы глядзіць на фігуры, і калі якая-небудзь зашавеліцца, то выбывае з гульні. Перамагае той, хто ні разу не варухнуўся.

Гульня “Штандар”. Хлопчык (дзяўчынка) бярэ мяч – ён штандар. Усе астатнія дзеці стаяць вакол, а ігрок з мячом падкідвае мяч з воклічам: «Штандар, штандар, Даша!» Даша ловіць мяч з воклічам: «Штандар, стой!» Усе спыняюцца. Даша кідае мяч, імкнучыся трапіць ім у каго-небудзь. Калі трапіць, той ловіць мяч з воклічам: «Штандар, стой!» Калі ігрок не трапіць мячом ні ў кога, ён зноў “штандар”, а калі трапіць, то яны мяняюцца ролямі.

Названы ігрок павінен злавіць мяч і трапіць ім у аднаго з дзяцей, якія ўцякаюць.

І так далей авечкі ўдаюць галасы коней, курэй, гусей, аж, нарэшце, у канцы пачынаюць бляць. Пастух убягае ў тую ж каморку і, загадваючы: “Авечачкі дамоў!” – прыганяе іх зноў у хату, дзе на самым пачатку гулялі. Потым гоніцца за ваўком, а той уцякае.