БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ДѢТСКІЯ ИГРЫ

ПРЕИМУЩЕСТВЕННО РУССКІЯ.

(въ связи съ исторіей, этнографіей, педагогіей и гигіеной).

Д-ра Е. А. Покровскаго.

ИЗДАНІЕ ВТОРОЕ, ИСПРАВЛЕННОЕ И ДОПОЛНЕННОЕ.

(Съ 105 рисунками).

Цѣна 2 руб.

МОСКВА.
Типо литографія В. Ф. Рихтеръ, Тверская Мамоновскій переулокъ, свой домъ
1895.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ДѢТСКІЯ ИГРЫ

ПРЕИМУЩЕСТВЕННО РУССКІЯ.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Введеніе.

Стр

Понятіе объ игрѣ вообще и дѣтскихъ играхъ въ частности.—Первыя потребности и первыя попытки ребенка въ игрѣ.—Дальнѣйшее развитіе игры въ формѣ подражанія, эксперимента, анализа, творчества и т. д. Игры древнихъ народовъ,—особенно греческія и римскія,—Игры средневѣковыя и новѣйшаго времени.—Значеніе дѣтскихъ игръ въ связи съ этнографіей, археологіей и антропологіей.—Выясненіе значенія игръ съ точки зрѣнія физіологіи, психологіи, педагогіи и гигіены.—Необходимость поощренія дѣтскихъ игръ въ Россіи.—Возраженія противниковъ физическихъ упражненій дѣтей вообще и отвѣтъ имъ.—Мотивы автора къ составленію предлежащаго труда. Порядокъ описанія игръ 1

Жребій и наказаніе.

Происхожденіе жребія и наказанія въ играхъ.—Виды жребія: счетъ, прибаутки, мѣрянье на палкѣ, метанье палокъ, чеканье, плевки, уговоры, угады.—Виды наказаній: женить, кормить овсомъ, распинать, гонять кобылой, гонять сквозь строй, гонять на скокъ, возить на спинѣ, катать на палкахъ. жать масло, клочить голову, дергать за носъ, толчки, корочки или мякиша. Примѣчаніе 52

Игры съ игрушками.

Первыя стремленія ребенка къ игрушкамъ.—Возникновеніе обычая давать дѣтямъ игрушки.—Мнѣнія объ игрушкахъ различныхъ мыслителей и педагоговъ.—Нахожденіе старинныхъ игрушекъ въ древнихъ могилахъ.—Матеріалъ и краски для игрушекъ. — Погремушки, бубны, свистульки, соловьи гармошки, пищалки, дудки, кубари, волчки, вертушки, фурчалки, трещетки, змѣи, механическія игрушки, куклы, лошадки, телѣжки. 64

Игры съ движеніями.

Потребность и важность движеній. — Материнскія потѣшки съ дѣтьми.—Бѣгъ и его значеніе.—Любовь къ бѣгу у древнихъ грековъ. — Гигіенически-педагогическія замѣчанія на счетъ бѣга.— Лошадки.— Коровки.— Дорожки. —Перегонки въ запуски.—Догонки. — Иволъ (греч..).—Уголки.— Смольники. — Съ лѣса на лѣсъ.—Ловишки.—Хитринда (древнегреч.) и сходныя съ нею русскія игры: слѣпокъ, заугольникъ.—Шкракобушка. — Лепки. - Ласточки.—Бары.—Черта.—Сало.—Ловишки къ кругу.—Теремъ. Горячее мѣсто.— Дѣдушка рожекъ.— Чуръ на деревѣ.— Стоячіе столбики. — Горшки. — Кувшинчики. — Колышки. — Котики (Теремок.). — Горѣлки. — Двойныя горѣлки.—Четыре прясла.—Плитуры. (Вотск.) Прятки простыя. Зоря.—Бобръ. — Малороссійскія прятки.— Ястребъ и голуби.— Пожмурки.— Дай дѣдушка ручку.—Чуръ съ гвоздемъ.—Масло 94

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Прыганье.

Стр.

Значеніе прыганья. — Прыганье въ древней Греціи и у современныхъ народовъ.—Игры съ прыганьемъ въ Россіи; скаканье на доскѣ, прыганье внизъ, вверхъ и впередъ, черезъ веревку, черезъ колъ, ступа.— Жукъ (калмыц.). — Прыганье черезъ ноги, сигушки, безъ соли соль. — Прыганье въ кольцо, съ помощью шеста, съ завязанными ногами. — Странствующія лягушки.—Прыганье на одной ногѣ, каринъ баба, лиса въ норку.—Аскинкила (груз.). Котлы.—Скачки (груз.).—Сахреоба (груз.).— Чехарда, скамья, верни голова, длинная лоза, сабельные прыжки (араб.). Артурма (груз.).—Малаки (груз.). 118

Состязаніе въ стойкости.

Значеніе состязаній въ стойкости.—Борьба по древне-гречески, по грузински. — Отниманіе.—Перетягиваніе.— Ключъ.—Кули вѣшать.— Кандалы.—Колоколъ.—Перерывы.—Мальчикъ подъ луною (калмыц.).— Ниша нишха (грузин.). Джирити (грузин.). 135

Равновесие 143

Игры съ вращательными движеніями.

Понятіе объ играхъ съ вращательными движеніями и назначеніе ихъ. Трубочки.—Дрибушечки.—Кнутомъ.—Отурай.—Частымъ дождемъ.— Кривое колесо. — Косые огороды. — Растеряхи. — Хвостъ-Левка. — Колесо. — Мельница.—Давлаоба (груз.).—Перхули (грузин.).—Качели 148

Символическія игры.

Характеръ и особенности символическихъ игръ.— Короли.—Рабы.— Охотники.—Оленьки.—Лиски.—Война.— Казаки. — Казаки и работники.— Разбойники.—Въ разбойника.—Черкесы.— Чеченцы.— Ханы.—Шамиль.— Палачъ.—Воры.—Коршунъ.—Воронъ.—Хорма-Хотонъ, (калмыц.).— Воронъ и куры.—Курочка.—Гуси-лебеди.—Волкъ и гуси.—Чортъ и овцы.—Волкъ и овцы.—Волкъ и дѣти.—У медвѣдя на бору.—Зайчики.—Зайки.—Векши. Въ орѣшки.—Рѣпка. — Рѣдька.— Хрѣнъ.—Комаръ.—Пчелы. — Огонекъ.— Полотно.—Гери (армян.) 156

Игры съ пѣснями и хороводами.

Происхожденіе, характеръ и особенности игръ этого рода. — Ленъ.— Подушечка.—Метелица.— Безвинъ.—Золото. —Заинька.— Водить козла.— Яцуръ.—Перепелка.—Уточка. — Кошка и мышка.—Селезень и утка.— Медвѣдь и человѣкъ (грузинская).—Дикіе гуси (Черемисская).—Оленемъ. Лѣнь.—Сваха. — Улей.—Дрема.- Кругъ столба. —Сновалка — Улочка.— Плетень. — Кострома.— Ворота. — Береза. — Мостикъ. — Челнокомъ. — Комары. — Золотая банька. — Горю на камушкѣ. — Перелизы.— Король. — Шумъ.— Русскій козелъ (калмыц.). Мземкрело (грузинская). 183

Игры съ завязанными глазами.

Древне-греческія игры. — Узнай кто?—Простыя жмурки. — Два слѣпыхъ.—Звонокъ.—Жарена кишка.—Дыркачъ.—Киськи.— Пора, бабушка, въ пиръ.—Слѣпая баба.—Куриная слѣпота.—Слѣпая Олёна.— Жугальцы.— Вѣрный ударъ. 204

Игры съ веревочкой.

Стр.

Круговая веревочка. — Колечко. — Пре-лахтаоба (грузинск.). — Ветчина.—Рыбка.—Кулешъ.—Слѣпой притокъ.—Крячка. 210

Жгуты.

Распространеніе игры. — Обыкновенный жгутъ. — По грузински.— Жгутъ прятать.—Насѣдка.—Шій, пошівай.—Набивка.—Яблоки колотить.— Просо 214

Игры съ метательными орудіями.

Польза игръ этого рода — Метаніе рукой. — Древне-греческія игры. Праща. — Въ шашку.—Стрѣла. - Шнырялка.—Лукъ.—Самострѣлъ.—Деревянное ружьецо.—Пушка. — Духовое ружье.—Пухкалка. — Киндалисмосъ (древне-греческая). — Свайка. — Игры съ ножемъ: печенки. — Гусаки. — Тычка.—Лыся.—Жаба. –Кицька.—Игры съ ножами у грузинъ.—Игры съ катками и яйцами 219

Игры съ мячомъ.

Значеніе, давность и распространеніе игръ этого рода. — Приготовленіе мячей въ Россіи — Главнѣйшіе виды игръ съ мячемъ и термины, употребляемые при нихъ. — Выходы, объ стѣнку.— Въ столбъ.—Чикомъ.— Стракота.—Объ одномъ шарильщикѣ. — Масло.—Въ ногу. – Сало.—Шлепанка.—Зѣвака.—Мячикъ кверху.—Зайчикъ.—Нѣмая лапта. - Джуи-топи (армянск.).—Квасъ.—Козелъ.—Цари.—Въ корову.—Кобылы.—Жеребцомъ. Въ садъ.—Пирогомъ.—Вины.—Пинкомъ.—Большой мячъ.—Конь.—Ѣзда.— Переѣздный конь.— Переѣзды.— Лэло (груз.)—Кулаоба (груз.)— Гакерабурта грузин.) 235

Игры съ мячомъ и палками.

Отличительный характеръ игръ этого рода.— Одинъ въ лакту.— Зѣвака.—Даровка.—Попадалка. — Уемъ.—Тяга.—Гилка.— Тройняки.—Въ три бабки. — Цыганъ. — Разовникъ. — Мячемъ по лункамъ. — Мячемъ по чертѣ.—Соловей.—Лапта. 261

Игры съ шарами.

Распространеніе игръ этого рода. — Короли. — Котлы. — Прочики. — Жаровка.—Катовки.—Ѣлы.—Коровка.—Шибки.—Булки. — Козло-масло.— Шаръ въ лункѣ.—Застука.—Въ жида.—Буй.—Въ столбъ.—Съ бабы шаромъ.—Бабка съ матками.—Шарикъ съ бабами.—Метомъ. 274

Игры съ палками и деревяшками.

Распространеніе игръ этого рода у разныхъ народовъ.—Травянка.— Чухна.—Ласточка.— Шкорбетъ.—Пицва.— Пластъ.— Въ вола.—Май-май. Кондыбалки.—Панъ.—Бандура.—Москва.—Палка-ѣзда.—Цурки.—Клепья. Чижъ.—Чижъ съ набивщикомъ,—Клепъ съ выборнымъ.—Клинъ.—Сошка. Чижъ съ кола.—Чижо-баба.—Игры съ чижами у грузинъ.—Муха.—Пыжъ. Аксуянъ (киргиз.).—Джюль.—Попъ.—Попокъ.—Попкомъ. — Корелка.—Бабой.—Городки.—Рюхи.—Стропилы.—Бобъ. — Продажа рыбы изъ котелка. 292

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Игры съ костями.

Стр.

Распространеніе игръ этого рода у разныхъ народовъ.—Отличительный характеръ ихъ въ Россіи—Пристѣнокъ.— Уморъ. — Рачки.—Катовки. Жога.—Покаты.—Уладъ.—Вышибъ.—Плоцки.—Загонами. — Съ салкой.— Съ попомъ.—Сачки съ салкой. — Гнѣзда.—Плита. — Тройки.—Пятерки. — Пять шаговъ.—Штрафы.—Городками.—Конъ.—Изъ кона въ Конъ.—Коноростъ.—Въ конъ по простому. — Съ урономъ. — Домаха. — Мослы.—Ладышки (Вят. губ.)—Кочи.—Гзири (груз.)—Альчики (калмыц.). 319

Игры съ камешками.

Давность игръ этого рода.—Распространеніе ихъ въ Россіи.—Пятки и ихъ фигуры.—Въ матушку.—Царапки. — Овечки. — Въ килку.—Четъ и нечетъ.—Игры съ камешками у Грузинъ 340

Домашнія игры.

Происхожденіе игръ этого рода.—Молнягушка. — Трудовой рубль.— Трубочисты. — Не ври.—Иголку искать.— Сосѣди. — Монахи. — Море волнуется.—Панъ-языкъ.—Бирюльки.—Фанты.—Почта.—Молчанъ.— Захарка. Выборы.—Морра (древн. игра).—Угады.—Кучки.— Краски. — Куры.— Слѣпая курица.—Корчага.—Оракулъ.—Агангала-гангала (груз.)— Чихъ-чихъ (армян.)—Шолдыръ (калмыц.)—Тактушакъ (киргиз.)—Щелчки (черемис.). 348

Зимнія игры.

Особенность игръ этого рода.—Снѣжки. — Крѣпость. — Башни.—Великанъ.—Баба яга.—Льдинки. — Юла. —Колесо.—Катанье съ горъ. — Катанье по шестамъ. 363

Введеніе.

Понятіе объ игрѣ вообще и дѣтскихъ играхъ въ частности.—Первыя потребности и первыя попытки ребенка въ игрѣ.—Дальнѣйшее развитіе игры въ формѣ подражанія, эксперимента, анализа, творчества и т. д. Игры древнихъ народовъ,— особенно греческія и римскія. — Игры средневѣковыя и новѣйшаго времени.— Значеніе дѣтскихъ игръ въ связи съ этнографіей, археологіей и антропологіей.— Выясненіе значенія игръ съ точки зрѣнія физіологіи, психологіи, педагогіи и гигіены.—Необходимость поощренія дѣтскихъ игръ въ Россіи.—Возраженія противниковъ физическихъ упражненій дѣтей вообще и отвѣтъ имъ.—Мотивы автора къ составленію предлежащаго труда.—Порядокъ описанія игръ.

Понятіе объ „игрѣ“ вообще имѣетъ нѣкоторую разницу у разныхъ народовъ. Такъ у древнихъ грековъ слово „игра“ означало собою дѣйствія, свойственныя дѣтямъ, выражая главнымъ образомъ то, что у насъ теперь называется „предаваться ребячеству“.—У евреевъ слову „игра“ соотвѣтствовало понятію о шуткѣ и смѣхѣ. У римлянъ „ludo“ означало радость, веселье. По санскритски „кляда“ означало игру, радость. У нѣмцевъ древнегерманское слово „spilân“ означало легкое плавное движеніе, на подобіе качанія маятника, доставлявшее при этомъ большое удовольствіе [1]). Впослѣдствіи на всѣхъ европейскихъ языкахъ словомъ „игра“ стали обозначать обширный кругъ дѣйствій человѣческихъ, — съ одной стороны не претендующихъ на тяжелую работу; съ другой — доставляющихъ людямъ веселье и удовольствіе. Такимъ образомъ въ этотъ многообъемлющій кругъ, соотвѣтственно современнымъ понятіямъ, стало входить все, начиная отъ дѣтской игры въ солдатики до трагическаго воспроизведенія героевъ на сценѣ театра, — отъ дѣтской игры на орѣхи до биржевой игры на червонцы, — отъ бѣганья на палочкѣ верхомъ до высшаго искусства скрипача и т. д.

Что касается опредѣленія „дѣтской игры“ въ тѣсномъ смыслѣ слова, — то нѣкоторые авторы, особенно нѣмецкіе, даютъ намъ въ этомъ отношеніи такой отвѣтъ: дѣтская игра, по характеру своему, составляетъ одинъ изъ видовъ дѣятельности организма, впрочемъ дѣятельности такой, которая существеннымъ образомъ отличается отъ серьезной работы, такъ какъ всякая серьезная работа имѣетъ цѣлію удовлетвореніе какихъ либо практическихъ задачъ жизни, между тѣмъ

[1]) Allgemeines illustrirtes Familienspielbuch. Herausgegeben unter Mitwirkung anerkannter Sachverständiger von Dr. Jan Daniel Georgens und Jeanne Marie von Gayette—Georgens. Verlag und Druck von Otto Spamer 1882. Einleitung XIV.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

какъ всякая игра, а въ томъ числѣ и дѣтская, не задается никакой предвзятой цѣлію, а наоборотъ сама по себѣ составляетъ и цѣль, и дѣйствіе, и наслажденіе;—кромѣ же того въ данномъ случаѣ дѣятельность, выражающаяся въ игрѣ, является еще какъ бы спеціально приспособленною и совершающеюся въ силу внутреннихъ, физіолого-психическихъ потребностей и побужденій, наиболѣе свойственныхъ молодому организму [1]).

Подъ это понятіе объ игрѣ теперь мы безъ труда можемъ подвести уже рядъ слѣдующихъ случаевъ. Извѣстно, что дитя рождается на свѣтъ съ весьма малою воспріимчивостію къ внѣшнимъ впечатлѣніямъ: глаза его едва различаютъ свѣтъ отъ тьмы; уши почти не слышатъ; чувствительность кожи значительно отстаетъ отъ таковой же взрослаго: никакого мышленія, воли и сознанія у новорожденнаго еще не замѣтно. Но вотъ съ половины втораго мѣсяца ребенокъ начинаетъ останавливать свои глазки на предметахъ и отчасти слѣдить за ними; въ концѣ 3-го мѣсяца ребенокъ начинаетъ узнавать мать или кормилицу, улыбаться при видѣ ихъ, отвѣчать радостными звуками на ихъ ласки, выражать удовольствіе при видѣ ярко-окрашенныхъ или блестящихъ вещей, охотно обращать голову въ ту сторону, гдѣ слышатся мелодическіе, болѣе или менѣе пріятные для него звуки пѣнія, музыки и т. д. Если ребенка въ этомъ возрастѣ положить на кроватку, послѣ того какъ онъ хорошо выспался и насосался груди, то онъ начинаетъ быстро двигать ручками и ножками, хватать свои ножки ручками, тащить ихъ въ ротъ и при этомъ выражать замѣтное удовольствіе разнообразными своими гримасами и интонаціями голоса. Всѣ эти первые проблески мозговой дѣятельности ребенка съ выраженіями въ то же время удовольствія, первыя, неумѣлыя и забавныя движенія его съ выраженіемъ радости, издавна и вездѣ называютъ „игрою ребенка“.—Согласно съ только что изложеннымъ воззрѣніемъ и мы съ своей стороны должны разсматривать ихъ также не иначе, какъ первыя попытки ребенка къ игрѣ.

Отмѣтимъ далѣе тотъ фактъ, что чѣмъ юнѣе животный организмъ, тѣмъ рѣзче дѣйствія его носятъ на себѣ характеръ автоматическихъ или рефлективныхъ движеній; наоборотъ, чѣмъ далѣе подростаетъ животный организмъ, тѣмъ замѣтнѣе онъ стремится принять наиболѣе активное или самостоятельное участіе во внѣшнемъ мірѣ. Отсюда становится понятнымъ явленіе слѣдующаго рода: въ то время какъ въ наиболѣе раннемъ возрастѣ первыя попытки ребенка къ игрѣ вызываются почти исключительно по рефлексу, начиная съ 5-го мѣсяца, когда дѣти вообще начинаютъ отличаться большею осмысленностію, большимъ пониманіемъ, большимъ развитіемъ какъ душевныхъ, такъ и тѣлесныхъ силъ, у нихъ является уже стремленіе и способность хватать ученками приближенные къ нимъ предметы и затѣмъ является потребность, правда, сначала весьма темная, но впослѣдствіи все болѣе и болѣе сознательная для пользованія въ формѣ игры различными предметами изъ внѣшняго міра.—Изъ сказаннаго становится яснымъ, что игра, разсматриваемая съ этой точки зрѣнія, составляетъ собою одинъ изъ методовъ, посредствомъ котораго ребенокъ мало по малу вступаетъ въ общеніе съ внѣшнимъ міромъ,—одинъ изъ методовъ наиболѣе раннихъ, наиболѣе доступныхъ для него, а потому самому и наиболѣе удобныхъ для юнаго организма въ этомъ отношеніи.

[1]) Das Kinderspiel in Bezug auf Psychologie und Pedagogik von Dr. Georg M. Bizyenos. Leipzig. 1881 J.

Впослѣдствіи ребенокъ, играя съ тѣми или другими предметами, уже производитъ надъ ними тѣ или другія наблюденія, тотъ или другой экспериментъ или даже анализъ, смотря по возрасту и смышлености, а въ концѣ концевъ такого рода игры мало по малу сознательно доводятъ его до признанія существованія причинъ, связи и послѣдствій всѣхъ тѣхъ явленій, которыя онъ наблюдалъ или самъ намѣренно вызывалъ при помощи своихъ игрушекъ или игръ.

Въ самомъ дѣлѣ какъ только ребенокъ мало-мальски научится пользоваться своими членами и внѣшними предметами, то, упражняясь въ томъ и другомъ все болѣе, онъ потомъ пробуетъ въ своихъ играхъ подражать другимъ. Такъ, его поражаетъ крикъ птицы, лай собаки, мяуканье кошки и онъ, играя, старается подражать имъ своимъ голосомъ. Возьмите въ руку погремушку, произведите ею бряцаніе; возьмите молотокъ, постучите имъ о столъ; дайте потомъ эти предметы ребенку, и онъ самъ будетъ стараться произвести то же самое. Въ подобныхъ подражаніяхъ ребенокъ обыкновенно упражняется довольно долго и впослѣдствіи. Во Франціи есть дѣтская игра, прямо носящая названіе „подражаніе“ (l'imitation), состоящая въ томъ, что кто нибудь побойче и коминѣе бѣжитъ впередъ и дѣлаетъ всевозможныя смѣшныя тѣлодвиженія,—остальные слѣдуютъ за нимъ и продѣлываютъ то же самое. Въ Германіи въ подобномъ же родѣ есть игра, носящая названіе „комическій концертъ“. Въ Россіи къ разряду подобныхъ игръ можно причислить напр. „перелизы“ и многія другія. Подобныхъ игръ не мало и у другихъ народовъ.

Извѣстны впрочемъ примѣры такого рода, что играми съ подражаніями увлекаются и взрослые и увлекаются ими тѣмъ сильнѣе, чѣмъ меньше они ушли въ своемъ развитіи отъ дѣтей. Тайлоръ напр. говоритъ: если англійскія дѣти находятъ удовольствіе въ томъ, чтобы подражать звукамъ животныхъ и пр. и любимая игра новозеландцевъ состоитъ въ подражаніи хоромъ шипѣнію пилы, стуку топора, выстрѣлу ружья и остальнымъ инструментамъ, которые производятъ особый шумъ [1]).

Научившись отъ другихъ, путемъ подражанія тому или другому, ребенокъ теперь пробуетъ подвинуться далѣе на пути къ своему самообразованію и самосовершенствованію и въ душѣ его возникаетъ, сначала въ самой примитивной формѣ, потребность эксперимента и анализа. „Замѣчателенъ тотъ день въ жизни ребенка, — говоритъ Прейеръ [2]),—въ который онъ впервые узнаетъ зависимость и связь произведеннаго имъ самимъ движенія съ слѣдующимъ за нимъ ощущеніемъ Шумъ, происходящій отъ разрыванія и комканія бумаги, сначала еще неизвѣстенъ ребенку; но вотъ на 5-мъ мѣсяцѣ дитя, при разрываніи бумаги, получаетъ новыя ощущенія звука и затѣмъ изо дня

[1]) Dr. H. H. Ploss. Das Kind in Brauch und Sitte der Völker (Antropologische Studien) 1876. B. 11. S. 225.

[2]) Die Seele des Kindes. Beobachtungen über die geistige Entwieckelung des Menschen in den ersten Lebenspielen. Von W. Preyer, Prof. der Physiologie in Jena. Zweite vermehrte Auflage. Leipzig 1884. S. 394—95.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

въ день все съ большею и большею настойчивостію повторяетъ этотъ опытъ до тѣхъ поръ, пока онъ не потеряетъ для него свѣжесть новизны. Здѣсь однако еще нѣтъ яснаго пониманія касательно причинной связи, а ребенкомъ только сдѣланъ опытъ, что онъ самъ можетъ быть причиной комбинированнаго ощущенія для зрѣнія и слуха, притомъ правильно, такъ что когда онъ разорветъ бумагу, то съ одной стороны произойдетъ умаленіе, съ другой шумъ. Терпѣніе, замѣчаемое при этомъ занятіи, особенно въ возрастѣ 45—55 недѣль, объясняется удовольствіемъ быть причиной, равно какъ пріятнымъ ощущеніемъ, что такое важное дѣло, какъ превращеніе бумаги въ маленькіе клочки, совершается собственными силами. Занятія, подобныя помянутымъ и совершаемыя съ непонятными для взрослыхъ послѣдовательностію и настойчивостію, какъ напр. бряцанье связкой ключей, открываніе и закрываніе ящика или копилки (на 13-мъ мѣсяцѣ) вытаскиваніе и опоражниваніе, затѣмъ опять наполненіе и вдвиганіе ящика у стола, собираніе и сыпаніе садовой земли, песка, перелистываніе въ книгахъ (13—19 мѣсяцевъ), копанье и рытье въ пескѣ, переставленіе скамеекъ для ногъ, расположеніе рядами раковинъ, камней, пуговицъ (31 мѣсяцъ), выливаніе и наливаніе склянокъ, стакановъ, леекъ (31—33 мѣсяцы), бросаніе камней въ воду и т. д. составляютъ не одно только играніе, но и „экспериментированіе“, которое потомъ мало по малу сознательно открываетъ ребенку причины и связь тѣхъ явленій, которыя при этомъ удалось ему подмѣтить.

Такимъ же примитивнымъ способомъ ребенокъ приступаетъ и къ анализу вещей, привлекающихъ на себя его вниманіе внутреннимъ своимъ устройствомъ и содержаніемъ. Такъ ребенку нравится какая нибудь игрушка, съ внутреннимъ устройствомъ которой ему хочется познакомиться. Поигравъ ею на разные лады, онъ наконецъ чувствуетъ неудержимое влеченіе заглянуть въ ея нутрь, а чтобы достигнуть этого онъ рѣшается иногда на жестокое дѣло—сломать игрушку. Послѣ этого ребенокъ долго смотритъ съ тяжелою грустью на разломанную игрушку, самъ хорошенько не понимая, зачѣмъ онъ это сдѣлалъ; но тѣмъ не менѣе дѣло сдѣлано и теперь онъ снова пробуетъ возсоздать утраченную игрушку или даже устроить другую, можетъ быть, въ лучшемъ видѣ, причемъ иногда является ему помощниками цѣлая коллегія подобныхъ ему любителей анализа и возстановителей разломаннаго и при томъ все это дѣлается въ формѣ игры.

Отъ анализа ребенокъ переходитъ къ творчеству. Посмотрите на мальчика, ѣдущаго на палочкѣ верхомъ. Какія онъ выдѣлываетъ штуки! Начать съ того, что палку онъ воображаетъ лошадью, самъ себя какимъ либо необычайнымъ ѣздокомъ,—онъ бьетъ лошадь кнутомъ, лошадь ржетъ, бѣжитъ, прыгаетъ, галопируетъ, бьетъ копытомъ, стремится разбить всадника, но всадникъ удерживается, а необузданная лошадь примѣрно наказывается. Посмотрите на другія игры дѣтей. Всякая игра имѣетъ свои особенности и правила, которымъ дѣти обыкновенно стараются подчиняться, но за всѣмъ тѣмъ нѣтъ ни одной игры такой, въ которой бы дѣти не фантазировали по своему и при томъ каждый согласно съ своими душевными качествами. Попробуйте какую либо игру поставить въ строго опредѣленныя рамки и вы тотчасъ увидите, что дѣти теряютъ въ ней свою веселость,

одушевленіе; она дѣлается имъ скучною, какъ обязательный урокъ, или педантическая гимнастика, которой живыя дѣти рѣшительно не выносятъ. Наоборотъ, самая развеселая, самая оживленная игра та, въ которой дѣти возможно болѣе прикладываютъ своего воображенія, творчества и самодѣятельности. Въ такихъ-то играхъ дѣти бываютъ наиболѣе дѣятельными и участливыми субъектами и о такихъ-то играхъ опять можно сказать, что онѣ составляютъ собою результатъ внутренней дѣятельности дѣтскаго организма.

Къ разряду творческихъ игръ принадлежатъ еще такъ называемыя *символическія игры*, а именно: игры въ звѣри, солдатики, разбойники и т. п. Эти игры нерѣдко составляютъ собою какъ бы дѣтскія театральныя представленія, излагающія своеобразные факты изъ дѣтскихъ наблюденій и жизни, нерѣдко наполненные разнообразными впечатлѣніями драматизма и комизма, свойственныхъ дѣтямъ и т. д. Во всемъ этомъ однако съ большею ясностію мы можемъ убѣдиться при болѣе подробномъ разсмотрѣніи игръ этого рода въ своемъ мѣстѣ,—впослѣдствіи.

На ряду съ играми, ведущими дѣтей къ саморазвитію, слѣдуетъ далѣе поставить тѣ, которыя, по характеру своему, близко касаясь той или другой способности человѣка и привлекая къ себѣ этой стороной наиболѣе способныхъ къ нимъ, содѣйствуютъ потомъ замѣтнымъ образомъ, а иногда даже съ весьма ранняго возраста, наиболѣе сильному развитію уже, такъ сказать, готовыхъ врожденныхъ способностей. Это именно тѣ игры, которыя еще изъ глубокой древности рекомендуются лучшими мыслителями и педагогами, какъ первыя пробы обнаруженія природныхъ наклонностей, степени дарованій, пытливости ума и даже склада характера дѣтей.

Къ разряду игръ, ведущихъ дѣтей къ саморазвитію, слѣдуетъ затѣмъ отнести всѣ общественныя дѣтскія игры, составляющія собой наивысшій моментъ для окончательной подготовки дѣтей не только къ практической, но и общечеловѣческой дѣятельности. Болѣе подробное изложеніе значенія этихъ игръ мы однако позволимъ себѣ привести также нѣсколько ниже, по означеннымъ тамъ причинамъ.

Познакомившись такимъ образомъ въ общихъ чертахъ съ главными понятіями относительно сущности и перваго возникновенія игръ въ ряду дѣтскаго развитія, посмотримъ теперь, какъ къ дѣтскимъ играмъ въ различныя времена относились народы и лучшіе представители ихъ мысли, касающіеся такъ или иначе разсматриваемаго нами предмета. О дѣтскихъ играхъ первобытныхъ народовъ вообще, къ сожалѣнію, мы имѣемъ чрезвычайно мало свѣдѣній. Древніе лѣтописцы, увлекаясь болѣе строемъ жизни взрослыхъ людей, описаніемъ ихъ войнъ и характеровъ предводителей, словомъ болѣе политической стороной жизни, дѣтямъ обыкновенно удѣляли слишкомъ мало вниманія, а игры ихъ представляли себѣ, повидимому, ни болѣе ни менѣе какъ едва дозволительными дѣтскими шалостями, человѣческими заблужденіями и даже, пожалуй, нѣкотораго рода погрѣшностями противъ серьезной стороны жизни, а потому и свѣдѣній въ этомъ отношеніи вообще оставили намъ крайне мало. Судя однако по тѣмъ отрывкамъ, которые на этотъ разъ все-таки существуютъ, мы должны допустить, что а) игры во всѣ времена и у всѣхъ народовъ во всякомъ случаѣ были непремѣнно; б) многія изъ игръ представляли собою большую оригиналь-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ость, смотря по свойствамъ и образу жизни народа; в) множество игръ разныхъ народовъ, наоборотъ, представляли между собою и большое сходство, каковы, напр., игры въ мячъ, кости, обручи, волки и т. д.

Ни одинъ однако народъ на свѣтѣ не любилъ такъ искренно и не цѣнилъ такъ высоко въ дѣлѣ частнаго и общественнаго воспитанія разнообразныхъ игръ—дѣтскихъ и народныхъ—какъ древніе Греки. Эти игры ставились у нихъ на ряду съ умственнымъ и изящнымъ образованіемъ и были плодомъ стремленія Грековъ къ прекрасному, такъ какъ здѣсь требовалась также изящная соразмѣрность, самообладаніе и ловкость тѣла, безъ чего у Грековъ не обходилось ни одно дѣло. Древне греческій ребенокъ до семи лѣтъ обыкновенно находился подъ кровомъ родителей, подъ наблюденіемъ матери и няньки, причемъ строго наблюдалось за тѣмъ, чтобы онъ какъ можно болѣе оставался на свѣжемъ воздухѣ, а затѣмъ съ наступленіемъ отрочества онъ поступалъ въ общественную школу, подъ названіемъ „палестры", гдѣ обученіе начиналось съ наиболѣе легкихъ и веселыхъ игръ напр. игры въ мячъ, бѣганья, скаканья, и затѣмъ переходя уже къ наиболѣе труднымъ, напр. лазанью, плаванью и т. д. Подростки (Эфебы) посѣщали уже гимназіи, въ которыхъ при образованіи юноши добивались согласія изящнаго съ добромъ. Эти двѣ цѣли достигались тѣмъ, что на ряду съ помѣщеніями для гимнастики, натиранія тѣла маслами и пескомъ предъ физическими упражненіями, а послѣ того обмыванія тѣла теплой и холодной водою и т. д. устраивались еще обширныя залы для философовъ, ораторовъ, ученыхъ, любителей музыки и т. д. Случалось и такъ, что палестры и гимназіи устраивались въ одномъ зданіи, и въ то время какъ въ первыхъ шумѣли отроки за своими играми, а во вторыхъ юноши состязались между собой въ гимнастическихъ упражненіяхъ,—въ сосѣдствѣ съ ними, въ особыхъ залахъ, мужи и старцы, историки и поэты, ораторы и артисты вели между собою продолжительные, оживленные разговоры, читали свои сочиненія, пѣли, играли и т. д. Короче сказать, всѣ возрасты находили здѣсь для себя общій міръ, дружеское единеніе и взаимное поученіе какъ относительно внѣшней красоты и силы, такъ и многоразличныхъ, высокихъ гражданскихъ добродѣтелей. Въ такой-то школѣ росли и развивались древне-греческіе отроки и юноши; такого-то рода школы дѣлались потомъ для нихъ любимымъ мѣстомъ посѣщенія на всю остальную жизнь, и въ нихъ-то наконецъ создавался тотъ замѣчательный типъ древняго грека, особенно аѳинянина, который исторія рисуетъ намъ такъ: онъ былъ высокаго роста, имѣлъ открытую физіономію, высокій лобъ, былъ мощный, стройный, элегантный, прекрасно держащійся въ обществѣ, страстный любитель музыки, поэзіи, философіи, наукъ и тѣлесныхъ упражненій. Онъ отличался вѣчною свѣжестію и бодростію духа, трезвымъ пониманіемъ вопросовъ жизни и пользовался завиднымъ здоровьемъ, позволявшимъ ему доживать до глубокой старости.

Великіе умы Греціи всегда высказывались самымъ энергичнымъ образомъ въ пользу игръ и физическихъ упражненій. Платонъ, напр., говорилъ: „только тогда, когда игры дѣтей законны, образуются изъ нихъ и законные мужи". Аристотель смотрѣлъ на государство, въ которомъ были пренебрежены физическія упражненія, какъ на плохо организованное.—Лучшіе люди Греціи всегда готовы были первые

дать примѣръ дѣтямъ въ играхъ, признавая въ нихъ большой смыслъ для будущаго ихъ развитія. Спартанскій царь Агезилай не стыдился ѣздить съ дѣтьми на палочкѣ верхомъ; философъ Анаксагоръ, отказывавшійся отъ всякихъ почестей при жизни, тѣмъ не менѣе въ своемъ завѣщаніи просилъ, какъ лучшей почести, о томъ, чтобы въ день его смерти устроены были игры молодежи; Гераклитъ устроивалъ около храма Діаны въ Ефесѣ игры для мальчиковъ: Сократъ въ Аѳинахъ самъ не разъ участвовалъ въ играхъ съ дѣтьми и т. д.

Весь народъ греческій, на ряду съ своими представителями, также считалъ игры, и особенно національныя, за нѣчто священное, въ высшей степени пріятное богамъ, которыхъ поэтому считалъ друзьями игръ и вслѣдствіе того устроивалъ свои національныя игры, во первыхъ, возлѣ храмовъ, во вторыхъ, такъ торжественно, какъ этого никогда не дѣлалъ ни одинъ народъ на свѣтѣ. Такъ напр. когда наступало время празднованія Олимпійскихъ игръ, то по всѣмъ городамъ Греціи ходили герольды, возвѣщавшіе объ этомъ празднествѣ. Вслѣдъ за тѣмъ всѣ племена Греціи помимо любопытныхъ всѣхъ званій, состояній, пола и возраста, спѣшили снаряжать отъ себя на готовящееся торжество особыя посольства въ богатыхъ нарядахъ и въ сопровожденіи иногда немалаго количества лицъ, выразившихъ желаніе принять участіе въ играхъ и состязаніяхъ на священной равнинѣ близъ Олимпа. Не меньшимъ значеніемъ пользовались въ Греціи игры Ѳитійскія, Немейскія, Истмійскія и др. Начало торжества обыкновенно открывалось жертвоприношеніями, а затѣмъ производились самыя игры, въ виду безконечнаго количества зрителей, располагавшихся вокругъ мѣста игръ, въ нѣсколько рядовъ на возвышеніяхъ въ видѣ амфитеатра. Въ ряду игръ одно изъ первыхъ мѣстъ занимали ристанія въ колесницахъ на гипподромахъ, т. е. болѣе или менѣе обширныхъ площадяхъ, обнесенныхъ стѣнами съ мѣстами для сидѣнья зрителей. Рядомъ съ гипподромами или отдѣльно отъ нихъ и большею частію совершенно по образцу ихъ устраивались еще другія, но меньшія по пространству площади для состязаній, безъ лошадей и колесницъ, въ простомъ бѣгѣ, прыганьи, метаньи дротиковъ и дисковъ, борьбѣ и другихъ гимнастическихъ упражненіяхъ.

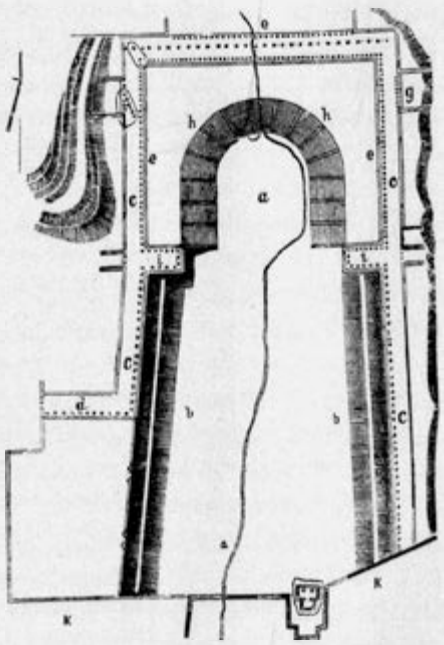


Рис. 1. Стадіонъ Мессенскій.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Мѣсто для этихъ состязаній называлось стадіонъ (*stádion*). Первоначально эти стадіоны или стадіи устраивались весьма незатѣйливо, примѣняясь къ мѣстнымъ условіямъ и, какъ напр. въ Мессенѣ (рис. 1), выбравъ для этого площадь, рядомъ съ городомъ, средина которой представляла естественное углубленіе, орошаемое ручейкомъ; боковыя части площади представляли естественныя возвышенія, вытягивавшіяся нѣсколько неправильно расходящимися линіями; на этихъ возвышеніяхъ устраивались мѣста для сидѣній зрителей; на одномъ концѣ этой площади устраивался полукругъ *hh*, на которомъ возсѣдали судьи и избранная публика, а другой конецъ ограничивался городской стѣной *kk*; весь стадіонъ окружался колоннами *cc*, имѣя два хода съ противоположныхъ сторонъ *(fg)*. [1]) Впослѣдствіи стали устраивать стадіоны много роскошнѣе, обнося ихъ красиво выведенными стѣнами съ удобными мѣстами для сидѣній зрителей и нѣсколькими арками для входа и выхода чрезъ нихъ на арену и кнаружи, какъ устроенъ былъ напр. стадіонъ Аѳродизійскій [2]) (рис. 2). Обыкновенная длина древне-греческаго стадіона равнялась 600 футамъ, но иногда была менѣе, а иногда, какъ напр. въ Лаодикеи доходила до 1000 футовъ длины, при 90 футахъ ширины. Иногда стадіоны, какъ гипподромы, украшались внутри изящнѣйшими произведеніями искусствъ: статуями, колоннами и т. д. На одномъ изъ такихъ стадіоновъ, напр., находились три колонны, указывавшія пути бѣга. Первая помѣщалась недалеко отъ входа, съ надписью „мужайся“; на второй, означавшей средину, было написано „спѣши“, на третьей, у самой цѣли были слова „поворачивай назадъ“. Иногда при концѣ бѣга устраивался орелъ, который, при окончаніи бѣга подымался кверху и посредствомъ искусно устроеннаго механизма махалъ крыльями. Въ заключеніе игръ побѣдителямъ раздавались вѣнки, сплетенные изъ оливковыхъ вѣтвей. Оливковыя деревья почти всегда отѣняли самыя мѣста игръ, но близъ Олимпа, у самаго входа на мѣсто игръ, росло старое оливковое дерево, изъ вѣтвей котораго и дѣлались вѣнки для побѣдителей. Тотъ, кто украсился такимъ

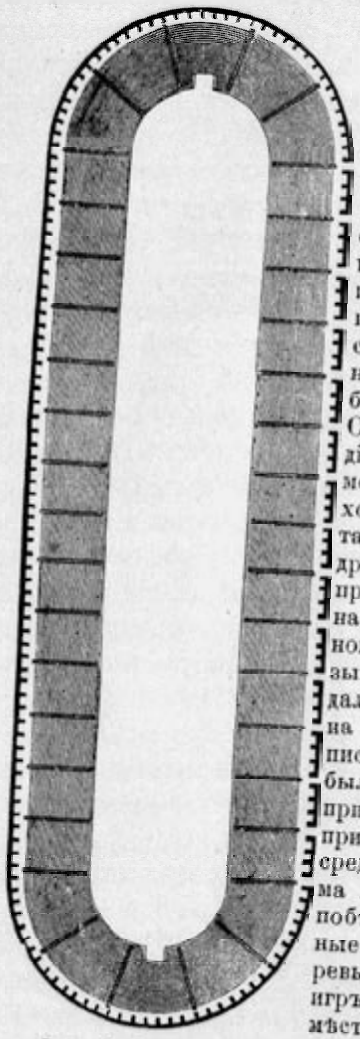


Рис. 2. Стадіонъ Аѳродизійскій

[1]) См. Das Leben der Griechen und Romer E. Guhl W. Koner. Vierte Auflage. 1876. S. 34. Также. Blonet. Exped. d. Morée I Pl. 24 и 25 Fig 4.
[2]) Ibidem стр. 136, а также Ionian Antiquités. III. Ch. II. Pl. 10 и 11.

вѣнкомъ, пользовался въ своемъ городѣ величайшимъ почетомъ, какъ герой, доставлявшій великую честь и славу своей родинѣ. Такъ напр., когда старецъ Діагоръ изъ Родоса получилъ самъ награду и таковыя же, одновременно съ нимъ, получили его сыновья, то послѣ того дѣти-побѣдители принесли на плечахъ отца-побѣдителя въ собраніе, гдѣ послѣднему кричали: „ты уже довольно жилъ, или все еще не хочешь возноситься на Олимпъ“. Наконецъ чтобы показать, что народныя игры были для Грековъ дѣйствительно высокимъ наслажденіемъ въ жизни и что они въ свою очередь рѣшительно не могли представить себѣ *блаженныхъ острововъ* безъ мѣста для игръ, укажемъ между прочимъ на слѣдующій фактъ: когда десятитысячная армія, принимавшая участіе въ войнахъ въ средней Азіи, послѣ невыразимыхъ лишеній добралась наконецъ до берега моря, то первое что сдѣлали возликовавшіе греки,—это то, что въ благодарность богамъ и для успокоенія своихъ измученныхъ членовъ они устроили военныя игры предъ Трапезунтомъ. Такое явленіе, очевидно, есть продуктъ глубоко укоренившагося національнаго, общественнаго воспитанія.

Что касается женщинъ, то, къ немалому нашему удивленію, воспитаніе ихъ въ Аѳинахъ вообще было крайне односторонне. Женскіе покои обыкновенно находились въ задней части дома, изъ котораго дѣвочки почти никогда не отлучались. Мать обучала своихъ дочерей женскимъ рукодѣліямъ—прясть, ткать, шить, вязать—и, главнѣйшимъ образомъ, заботилась о красотѣ ихъ лица и стройности стана. Съ этою цѣлію мать обыкновенно давала своимъ дочерямъ по немногу ѣсть, за то голову нерѣдко украшала вѣнками, грудь подвязывала широкой лентой, волосы красила, брови сюрмила. Результатомъ такого затворнически-кокетливаго воспитанія было то, что аѳинянки вообще были слабы тѣломъ и блѣдны лицомъ. Не то было въ Спартѣ. Чтобы имѣть женщинъ по возможности способныхъ производить отличныхъ дѣтей, тамъ дѣвицамъ предписывался особый курсъ тѣлесныхъ упражненій, преподававшійся въ особо отведенномъ для этого мѣстѣ и состоящій въ томъ, что онѣ учились здѣсь привскакивать и ударять вверхъ пятками, бѣгать, бороться, прыгать, метать дискомъ и копьемъ. Совершая такого рода мускульныя упражненія на солнцѣ и чистомъ воздухѣ, онѣ росли крѣпкія и здоровыя, такъ что аѳинянка у Аристофана при видѣ спартанки невольно восклицаетъ: „какъ ты прекрасна, какъ прекраснѣ цвѣтъ твоей кожи, какъ пышно твое тѣло, какія у тебя груди; ты, право, могла бы убить быка“. [1]) Несмотря на такое мужественное развитіе, спартанки въ то же время были привязанными супругами и добрыми хозяйками.

Въ настоящее время по поводу сочувствія, высказываемаго относительно древне-греческихъ игръ, приходится иногда слышать возраженія такого рода: „въ древней Греціи было сильно развито рабство, въ которое обращались всѣ побѣжденные и на счетъ которыхъ жили всѣ коренные греки, какъ побѣдители. Благодаря этому, у кореннаго Эллина всегда могло быть въ распоряженіи много свободнаго времени, которое онъ могъ употреблять не только на игры и тѣлесныя упражненія, но также и на то, чтобы цѣлыми днями, отъ нечего дѣлать, ходить

[1]) Исторія педагогики Карла Шмидта. Рус. пер. 1877. Т 1. стр. 197 и 234.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

по рынкамъ и заниматься болтовней. Мы же наоборотъ, должны съ малыхъ лѣтъ неустанно напрягать свои силы для борьбы за существованіе и до глубокой старости находиться подъ гнетомъ тяжелой работы". Въ этомъ возраженіи замѣчательно то, что между коренными Эллинами совсѣмъ не признаются люди, которые могли бы любить дѣло само по себѣ,—въ силу своихъ врожденныхъ способностей и потребностей, каковые между тѣмъ всегда находятся въ каждомъ обществѣ мало-мальски развитомъ, и тѣмъ болѣе мы въ правѣ предполагать людей такого рода въ высокообразованномъ обществѣ древней Греціи, гдѣ государственныя, политическія и военныя заботы лежали на каждомъ гражданинѣ не малою повинностью, стоили каждому не мало хлопотъ и у каждаго не мало отнимали времени. Но отъ этихъ дѣлъ и заботъ древніе греки, особенно аѳиняне, дѣйствительно умѣли оставлять для себя не мало досуговъ, которыми однако не злоупотребляли, а наоборотъ старались пользоваться ими возможно производительнѣе съ той или другой цѣлью. „Досугъ, говоритъ Аристотель, есть конечная дѣятельность, но, разумѣется, не для того, чтобы обращать его въ ничего недѣланіе, ибо послѣднее не можетъ быть цѣлію жизни. Досугъ не праздность, не бездѣлье; но онъ даетъ отдыхъ въ благородномъ препровожденіи времени душѣ человѣка, не занятаго дѣлами". Въ виду такихъ воззрѣній древнихъ грековъ на досугъ, они въ самомъ дѣлѣ иногда пользовались имъ широко; но, прибавимъ,—большею частію въ подготовительныхъ цѣляхъ для своего же собственнаго, всесторонняго самообразованія и наилучшаго приспособленія къ наиболѣе плодотворной общественной дѣятельности, когда въ этомъ представлялась надобность. Впрочемъ молодежь въ Спартѣ вообще совсѣмъ не знала никакихъ досуговъ. Ликургъ допускалъ отдыхъ только въ старости. Въ Аѳинахъ, собственно на досуги, также не приходилось тратить много времени по той причинѣ, что съ 18—20 лѣтъ юноши уже несли разныя гарнизонныя службы, а затѣмъ въ остальные періоды жизни граждане обязательно несли на себѣ тѣ или другія государственныя заботы и службы. Такимъ образомъ упрекъ въ прямомъ, постоянномъ бездѣльи и ничего недѣланіи древнихъ грековъ снимается самъ собою.

Въ параллель къ этому спросимъ себя откровенно: развѣ въ наше время въ самомъ дѣлѣ уже всѣ такъ сильно поглощены заботами о завтрашнемъ днѣ, что совсѣмъ нѣтъ никакихъ досуговъ для физическихъ упражненій? Наоборотъ, благодаря страшному пролетаріату, развивающемуся въ наше время до небывалыхъ размѣровъ, въ связи съ растущей одновременно съ тѣмъ силой капитала на счетъ бѣдныхъ и низшихъ классовъ, въ наше время, безспорно, людей свободныхъ и обезпеченныхъ несравненно болѣе, чѣмъ было таковыхъ въ рабовладѣльческой Греціи. Этимъ же обстоятельствомъ между прочимъ объясняется то безконечное количество самаго разнообразнаго пошиба болтуновъ, встрѣчающихся во всѣхъ слояхъ нашего общества; то безконечное количество тунеядцевъ, безтолково убивающихъ золотое время въ клубахъ за игральными столами,—то безконечное количество кутилъ, встрѣчающихся въ трактирахъ, ресторанахъ и другихъ мѣстахъ; - то неимовѣрное множество фланеровъ, безъ цѣли и отъ поѣдающей ихъ скуки мечущихся съ одного проспекта на другой, съ бульвара на бульваръ, изъ города въ городъ, изъ одной страны

въ другую, въ виду якобы путешествій, поправленія своего здоровья и т. д. Итакъ между современнымъ человѣчествомъ, очевидно, можно найти несравненно болѣе людей, могущихъ располагать досугами, чѣмъ въ древней Греціи; однако въ послѣдней умѣли пользоваться досугами несравненно разумнѣе и производительнѣе, чѣмъ это дѣлаютъ весьма многіе изъ нашихъ современниковъ.

На ряду съ Греками изъ древнихъ народовъ слѣдуетъ упомянуть еще о римлянахъ, идеалы воспитанія которыхъ хотя были діаметрально противуположны греческимъ, тѣмъ не менѣе однако они все-таки были у нихъ. Греки въ своихъ системахъ воспитанія стремились къ идеѣ красоты и добра и путемъ различныхъ пріемовъ на самомъ дѣлѣ старались выработать прекрасную индивидуальность, идеальное совершенство человѣка. Римляне не отличались наклонностью къ идеализму. Напротивъ это былъ народъ весьма гордый, своекорыстный, практичный и властолюбивый; стяжаніе и обладаніе, война и власть,—польза и цѣлесообразность составляли ту стихію, въ которой дѣйствовалъ римскій народъ. Особь—сама по себѣ—никогда не была цѣлію ихъ развитія, наоборотъ, таковою цѣлію у нихъ были практическій подвигъ гражданина и все то, что было полезно государству. Воспитанные въ такихъ воззрѣніяхъ, римляне и въ національныхъ играхъ своихъ никогда не добивались, по примѣру Грековъ, лично для себя какой либо награды: наоборотъ, самыя зрѣлища эти у нихъ устраивались рабами для ихъ развлеченія, а коренные, богатые римляне являлись на нихъ лишь гордыми зрителями. Римскій отрокъ впрочемъ долженъ былъ умѣть управлять конемъ и колесницею, владѣть копьемъ на охотѣ, быть воиномъ. Торжественное пѣснопѣніе, пѣснь о предкахъ, маскарадный фарсъ служили основными началами для разныхъ отраслей поэзіи и музоугоднаго образованія. Что же касается спеціально тѣлеснаго воспитанія, то оно у нихъ во всякомъ случаѣ не поднималось до идеи художественнаго развитія тѣла. Римская гимнастика служила лишь упражненіемъ и подготовкою къ войнѣ, и даже такъ называемая троянская игра, торжественное состязаніе для троянской войны въ большомъ циркѣ, ежегодно совершавшееся отроками знатныхъ патриціевъ и состоявшее въ верховой ѣздѣ, борьбѣ, метаніи диска, плаваніи и т. д., была ни что иное, какъ военная игра. Дѣтская натура однако брала свое даже и у такого народа, какъ римляне; а потому своеобразныя дѣтскія игры мы видимъ и у римлянъ; напр. игру въ мячъ, разыгрывавшуюся на нѣсколько ладовъ, маханіе галтерами (шестами), которые прыгающіе держали въ рукахъ, примѣрный бой съ уставленнымъ въ землю столбомъ, противъ котораго сражались съ плетенымъ щитомъ и деревяннымъ мечемъ, какъ бы противъ живаго противника. Къ весьма обыкновеннымъ и любимымъ движеніямъ принадлежали также бѣгъ и прыганье. Всѣ эти игры, очевидно, принадлежали къ болѣе или менѣе сильнымъ движеніямъ, и онѣ же въ свою очередь указываютъ, до какого рода движеній охотники были римляне.—Женская гимнастика у римлянъ считалась непристойной [1]).

Первые и средніе вѣка христіанства, какъ извѣстно, отличались слишкомъ большимъ аскетизмомъ: тѣло человѣческое считалось тогда

[1]) К. Шмидтъ 1. отр. 357, 385, 397.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

мницей духа; въ заботахъ о физическомъ развитіи видѣли одно плотоугодіе, а потому и въ играхъ дѣтей, равно какъ въ танцахъ, видѣли только одно выплясываніе передъ діаволомъ. Школьное воспитаніе, въ средніе вѣка, производилось почти исключительно въ монастыряхъ, гдѣ главное вниманіе обращалось на религію и мораль, все же остальное тщательно изгонялось, какъ суетное и языческое. Для достиженія лучшихъ результатовъ воспитанія господствовала строгая дисциплина, поддерживаемая розгой, бичеваніями, лишеніемъ ѣды, привязываніемъ къ позорному столбу и т. д. Иногда однако и въ періодъ этого мрачнаго времени перепадали для школьниковъ *дни веселья*, въ теченіи которыхъ имъ дозволялось играть въ бабки, палки, бары, жениха и невѣсты, гонку кубаря, обручей, прыганье на одной ногѣ, кувырканье, качанье и т. п. Въ такихъ случаяхъ дозволялось иногда школьникамъ продолжать игры до ночи, причемъ они заявляли желаніе, чтобы надзиратели ихъ были „нѣмы и слѣпы какъ кроты, а учители блажны до того, чтобы воображали себя перенесенными въ елисейскія поля“. Рыцарство до нѣкоторой степени противодѣйствовало духовно-схоластическому и аскетическому направленію своего времени. Въ числѣ благородныхъ пристрастій рыцарей считалось между прочимъ семь внѣшнихъ совершенствъ: верховая ѣзда, плаванье, стрѣльба изъ лука, фехтованье, охота, игра въ шахматы и стихотворство. Благодаря этому, физическія упражненія до нѣкоторой степени поощрялись уже рано, еще съ дѣтства и сначала въ формѣ игръ; но тѣмъ не менѣе высшее рыцарское образованіе все-таки близко примыкало къ духовному; благочестіе и смиреніе считались необходимыми свойствами рыцарства, сами рыцари часто посѣщали монастырскія и каѳедральныя школы, а потому физическому воспитанію все-таки и въ это время не могло быть дано надлежащее развитіе и требуемая полнота [1]).

Мы не имѣемъ достаточныхъ свѣдѣній о томъ, какъ послѣ помянутаго періода относились въ Европѣ къ дѣтскимъ и народнымъ играмъ въ ближайшее къ намъ время. Судя однако по нѣкоторымъ отрывочнымъ даннымъ, какъ напр. показываетъ рисунокъ 3-й, изображающій дѣтскія игры въ семнадцатомъ столѣтіи [2]), надо полагать, что по крайней мѣрѣ въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ онѣ пользовались не малымъ уваженіемъ. Кромѣ того въ одной довольно старинной книгѣ о гимнастикѣ мы читаемъ между прочимъ, что напр. игра въ мячъ въ началѣ нынѣшняго столѣтія была весьма распространена по всей Италіи и въ нѣкоторыхъ мѣстахъ Франціи. Въ Италіи въ ней нерѣдко принимали участіе не только простолюдины, но даже и дворяне, почему нерѣдко приходилось видѣть какого нибудь знатнаго человѣка, играющаго въ мячъ съ чернорабочимъ, слухъ о ловкости котораго въ этой игрѣ распространился по всей Италіи [3]). Въ другомъ мѣстѣ той же книги находимъ слѣдующій фактъ, заслуживающій вниманія: не далеко отъ Ворлица (маленькаго городка въ верхней Саксоніи) находится площадь огромнаго размѣра; съ одной стороны ея ростетъ великолѣпный лѣсъ, съ другой примыкаетъ къ ней городъ. 24-го сентября на эту площадь собирается множество народа, и на ней розыгрывается нѣчто въ родѣ Олимпійскихъ игръ. Сельская музыка возвѣщаетъ о прибытіи жителей изъ окрестныхъ деревень, вслѣдъ затѣмъ граждане спѣшатъ привѣтствовать поселянъ, и всѣ съ радостію принимаютъ участіе въ общемъ весельѣ. Но вотъ основатель и президентъ этого праздника, принцъ Дессаускій, появляется съ своей супругой, сопровождаемый восхищеннымъ народомъ. Здѣсь онъ сначала раздаетъ приданое десяти молодымъ дѣвушкамъ, извѣстнымъ своею скромностію и трудолюбіемъ; потомъ приступаетъ къ наградамъ за силу и ловкость, выказанныя въ видѣ соревнованія на праздникѣ; а затѣмъ открываются ристалища: дѣти и юноши, парни и дѣвушки всѣ спѣшатъ на состязаніе въ бѣгѣ, чтобы выиграть призъ, который получаютъ изъ рукъ самаго принца. Призы всегда простые, но



Рис. 3. Дѣтскія игры 17-го столѣтія.

они важны по чести, которой удостоивается получающій. Праздникъ заключается пиршествомъ и танцами. Затѣмъ каждый возвращается къ своему очагу, гордый тѣмъ, что выигралъ призъ, или даже тѣмъ, что удостоился чести принимать участіе въ состязаніи, а многіе кромѣ того возвращаются домой съ новою мечтою непремѣнно отличиться на праздникѣ слѣдующаго года, для чего нужно только побольше поработать въ продолженіи текущаго года. [1]).

Помимо наиболѣе извѣстныхъ историческихъ народовъ, есть однако нѣсколько другихъ племенъ и народовъ, сравнительно мало извѣстныхъ въ исторіи, но которые тѣмъ не менѣе весьма интересны для насъ, потому что разнаго рода игры занимали въ жизни ихъ далеко не по-

[1]) К. Шмидтъ l. c. T. II, стр. 158. 263.

[2]) Рисунокъ этотъ заимствованъ изъ Allgem. Illustr. Familien-Spielbuch Georgens. Einleitung. XXVII.

[3]) La gymnastique de la jeunesse par M. A. Amal Durivier et r. J. Jauffret. Paris. 1803 г. стр. 130.

[1]) Ibid. l. c. стр. 39—41.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

лѣднее мѣсто. Укажемъ напр. на нѣкоторыя племена Кавказскія, — Грузинъ, Армянъ и другихъ, родственныхъ имъ племенъ. Читая лѣтописи этихъ народовъ, особенно Грузинъ [1]) мы не разъ встрѣчаемъ въ нихъ совѣты военнымъ ополченіямъ играть въ мячъ передъ битвой. Сохранился даже разсказъ, что царица Грузинская, Тамара, стоя на поляхъ Кизикіи, у мѣстности Карагаджъ, въ ожиданіи громадныхъ Татарскихъ полчищъ устроила игру въ мячъ, гдѣ „лэло" (т. е. мячъ въ особой игрѣ) достался англійскому молодцу—князю. Нѣкоторыя предмѣстья Тифлиса названіями своими и нынѣ напоминаютъ о давно минувшихъ временахъ, когда игра въ мячъ играла такую роль въ Грузіи, и „Кабахъ"—родъ своеобразныхъ рыцарскихъ турнировъ, составлялъ общественное, гимнастическое услажденіе дворянства и свободныхъ людей Грузіи. Любовь къ играмъ сохранилась у Грузинъ и Армянъ до сихъ поръ. Въ этомъ можно убѣдиться, посѣщая многочисленныя престольныя празднества Грузинскихъ и Армянскихъ церквей, сопровождаемыя различными общественными увеселеніями и играми. Въ своемъ мѣстѣ мы скажемъ подробнѣе объ этихъ играхъ; но здѣсь пока замѣтимъ только, что почти всѣ онѣ отличаются съ одной стороны—большимъ разнообразіемъ, съ другой--большою подвижностію и оживленіемъ. Все же это вмѣстѣ указываетъ на то, что игры эти получили свое начало среди народа, любящаго быстроту, ловкость, живую, кипучую дѣятельность, хотя иногда переходящую и въ дикость.

Во многихъ татарскихъ селеніяхъ Россіи, гдѣ бы они не находились,—по свѣдѣніямъ, доставленнымъ намъ, — до сихъ поръ весной, по стаяніи снѣга, передъ посѣвомъ хлѣба и именно овса, устраиваются особыя празднества съ игрищами, называемыми Сабанъ (мѣстами — Сабатуй) и состоящія въ особаго рода состязаніяхъ, въ которыхъ принимаютъ участіе какъ взрослые, такъ и дѣти. Состязанія состоятъ напр. въ единоборствѣ, послѣ котораго побѣдителю выдается какая-нибудь премія:—ситцевый платокъ, рубашка, денежная награда и т. д. Чаще же всего состязаніе состоитъ въ бѣганьи, причемъ человѣкъ пять, десять, двадцать разомъ бѣгутъ отъ условленнаго мѣста на извѣстную дистанцію, равняющуюся для взрослыхъ иногда верстамъ двумъ, а для дѣтей, конечно, несравненно меньше, смотря по возрасту, а оттуда всѣ они возвращаются назадъ. Кто прибѣжитъ первый, тому выдается въ видѣ преміи ситцевая рубашка, второму—платокъ,—остальнымъ ничего не выдается. Взрослые татары, кромѣ того, нерѣдко устраиваютъ состязанія въ бѣгѣ на лошадяхъ, но на долю дѣтей эта честь вообще рѣдко достается.—Эти игрища и состязанія татарскія, очевидно ведутъ свое начало изъ глубокой древности; а въ то время когда татарскія полчища прославляли себя хотя и жестокими, но тѣмъ не менѣе побѣдоносными шествіями по Азіи и Европѣ, легко можетъ быть, что физическія упражненія татаръ въ ловкости, подвижности и силѣ составляли еще болѣе развитой обычай народный, позволявшій въ свою очередь, благодаря этимъ достоинствамъ, взять хотя временный перевѣсъ надъ другими народами, съ которыми они приходили въ соприкосновеніе.

[1]) Дѣтскія игры и забавы въ нѣкоторыхъ станицахъ Кубанской и Терской областей. Описаны учителями станичныхъ и городскихъ училищъ по приглашенію Окружнаго Начальства и по иниціативѣ д-ра Е. А. Покровскаго. (Сборникъ матеріаловъ для описанія мѣстностей и племенъ Кавказа. Изданіе управленія Кавказскаго учебнаго Округа. 1886 г. Т. V. стр. 230—31)

Въ жизни русскаго народа различнаго рода игры и игрища изъ глубокой древности занимали весьма видное мѣсто. Въ старину особенно много было игрищъ съ оттѣнкомъ языческаго культа, каковы напр. празднованіе Костромы, Коляды, Усени, Ярилы, и другія, сопровождавшіяся большею частію шумнымъ, крикливымъ весельемъ, пѣснями и играми. Всѣ эти игрища однако въ разныя времена подвергались энергическому осужденію со стороны русскихъ святителей и затѣмъ окончательно воспрещены были законодателями. Далѣе, кому неизвѣстно, что начиная съ ранней весны вплоть до глубокой осени, въ нашихъ русскихъ деревняхъ, при каждомъ удобномъ случаѣ, при каждомъ народномъ или храмовомъ праздникѣ, — которыхъ на Руси нѣсть числа, народъ издавна водитъ хороводы, сопровождаемые особаго рода пѣснями и играми. Въ пѣсняхъ и хороводахъ этихъ большею частію вспоминаются времена давно прошедшія или настоящія; въ играхъ же нерѣдко передается содержаніе драматической жизни народа и такимъ образомъ послѣдняя, какъ бы исторически и въ народной оперѣ, отражается въ этихъ хороводахъ, пѣсняхъ и играхъ.—Зимой игрища представляютъ совсѣмъ другой характеръ: такъ, во время святокъ устраиваются катанье съ горъ, игры въ городки и т. д.; на масляницѣ происходятъ катанья на лошадяхъ по деревнямъ съ пѣснями и плясками; а въ былыя времена кромѣ того устраивались еще кулачные бои. По поводу этихъ боевъ г. Сахаровъ [1]) въ одномъ мѣстѣ своей книги говоритъ: „въ Тульской, Пензенской и Симбирской губерніяхъ, въ субботу масляницы дѣти строятъ на рѣкахъ, прудахъ и поляхъ снѣжный городокъ съ башнями и воротами. Послѣ своей работы они раздѣляются на двѣ стороны,—одна принимаетъ на себя обязанность охранять городокъ, а другая должна отбоемъ занять его. Охранители вооружаются метлами и полѣнами, а храбрецы палками. Когда *порядятся взять городъ*, тогда вдругъ нападаютъ на охранителей и послѣ битвы врываются въ ворота и разрушаютъ городокъ. Въ этой игрѣ принимаютъ участіе и взрослые. Тогда храбрецы садятся на лошадей и конные нападаютъ на городокъ. Послѣ взятія городка взрослые купаютъ воеводу въ прорубѣ, затѣмъ начинается общее угощеніе и съ пѣснями возвращаются домой.—По собраннымъ нами свѣдѣніямъ, игры съ снѣжнымъ городомъ мѣстами сохранились и до сихъ поръ, но они разыгрываются уже далеко не такъ, какъ въ старину. Что же касается боевъ, то въ настоящее время они строго запрещены въ Россіи.

Съ южныхъ окраинъ Россіи, и именно изъ подъ Одессы и Маріуполя, намъ сообщаютъ рядъ описаній народныхъ игръ, отчасти напоминающихъ собою древне-греческія народныя игры.—„Не могу не упомянуть о существующихъ у насъ игрищахъ, — пишетъ въ оффиціальномъ рапортѣ въ Одесскую уѣздную управу учитель малобуялыкскаго земскаго народнаго училища, г. Бѣляевъ,—практикующихся ежегодно, а именно 29-го августа, въ день храмоваго праздника усѣкновенія главы Іоанна Крестителя. На этотъ праздникъ стекается множество на-

[1]) Сказанія русскаго народа, собранныя И. П. Сахаровымъ. Праздники и обычаи. Изданіе А. С. Суворина. 1885 г. стр. 170.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

рода изъ сосѣднихъ деревень и даже города. По окончаніи литургіи въ храмѣ народъ расходится по домамъ и, пообѣдавши, собирается на отведенную площадь, гдѣ молодежь, особенно парни лѣтъ 20—25, устроиваютъ борьбу, которая ведется такимъ образомъ: кто нибудь изъ желающихъ вступить въ единоборство сбрасываетъ съ себя всю одежду кромѣ брюкъ (гаштовъ) и полунагой вызываетъ охотниковъ съ нимъ побороться; чрезъ нѣсколько минутъ является охотникъ точно такой же полунагой, и борьба завязывается во всей силѣ. Оставшійся побѣдителемъ вскакиваетъ, подпрыгиваетъ отъ радости почти на сажень отъ земли и тотчасъ бѣжитъ къ зрителямъ за вознагражденіемъ, которое выражается большею частію въ видѣ собранныхъ денегъ, помимо громкихъ похвалъ и рукоплесканій, которыми его щедро награждаютъ тѣ же зрители. Послѣ первой пары бойцевъ выходитъ вторая, третья и т. д. Такого рода состязаніе обыкновенно продолжается въ теченіе трехъ дней, т. е. 29, 30 и 31 августа, заканчиваясь около 6—7 часовъ вечера. Весь этотъ праздникъ носитъ названіе *панаиръ*. — Названіе это, очевидно, есть ломаное греческое слово, напоминающее собою общій сборъ и, вѣроятно, оставшееся въ данной мѣстности изъ глубокой древности, когда здѣсь существовали еще древне-греческія колоніи. Учительница греческаго селенія Карани, Маріупольскаго уѣзда, Екатеринославской губерніи, г-жа Картунова-Владимірова пишетъ намъ слѣдующее: „въ здѣшней мѣстности съ незапамятныхъ временъ существуетъ обычай похвастать своей силой и ловкостію передъ людьми, особенно въ борьбѣ во время праздниковъ и другихъ общественныхъ увеселеній. Для этого сходятся молодые люди, преимущественно отъ 10 до 25 лѣтъ, въ нарочно приспособленныхъ для этого и сшитыхъ на счетъ общества или деревни костюмахъ, состоящихъ, — зимою и лѣтомъ все равно, — изъ толстыхъ парусинныхъ рубахъ, такихъ же штановъ и кушака поверхъ рубахи. При началѣ борьбы, соперники стараются ухватить другъ друга за плечо и поясъ и повалить навзничь, такъ какъ повалить на бокъ или животомъ не считается побѣдой. Часто бойцы бываютъ равны по силѣ и ловкости, и потому борьба продолжается долго. Побѣдитель награждается громкими одобреніями. Но когда одинъ побѣдитъ троихъ, тогда онъ получаетъ призъ въ видѣ бараньей головы, овечьей шкуры или денегъ. У борцевъ бываютъ партіи. Послѣ побѣды одного изъ партіи, изъ другой вызывается новый борецъ и вызываетъ такого же изъ партіи побѣдителя. Нерѣдко для борьбы является партія борцевъ изъ другихъ, сосѣднихъ селъ, и если одержитъ побѣду пріѣзжій, то на слѣдующій праздникъ отправляется въ эту деревню партія побѣжденныхъ съ цѣлію снять съ себя позоръ“. — Какъ много общаго въ этихъ состязаніяхъ съ одной стороны съ аналогичными древне греческими, съ другой — съ древне-русскими состязаніями. Эти состязанія, повидимому, до сихъ поръ оказываютъ наиболѣе живучести на югѣ Россіи; но не потому ли это, что здѣсь они находятъ для себя почву вдвойнѣ подготовленную, какъ наслѣдіе съ одной стороны отъ живших здѣсь когда-то греческихъ колонизаторовъ, съ другой — отъ пришедшаго сюда впослѣдствіи русскаго элемента?

Отличительный характеръ всѣхъ русскихъ игръ и игрищъ тотъ, что въ нихъ главнымъ образомъ проглядываетъ исконная любовь русскаго человѣка къ веселью и движеніямъ, къ удальству, молодечеству

и затѣмъ къ шумнымъ, бражскимъ пирамъ, въ широкой, задушевной компаніи. Если хорошенько присмотрѣться къ подробностямъ многихъ изъ нихъ, особенно нѣкоторыхъ старинныхъ игрищъ, то можно найти не мало грубаго, какъ это впрочемъ легко найти и во многихъ другихъ дѣйствіяхъ народа, не получившаго путемъ образованія достаточныхъ понятій о приличіи или неприличіи принятой ими морали; но это грубое, путемъ прогрессирующаго развитія народа, въ свое время, конечно, могло бы и само по себѣ уничтожиться, до тѣхъ же поръ въ видахъ ограниченія какого либо вреда отъ нихъ, можно было бы въ самомъ дѣлѣ принимать лишь нѣкоторыя полицейскія мѣры. Что же касается такихъ рѣшительныхъ мѣръ, какія въ свое время принимались у насъ съ цѣлію осужденія очень не малаго количества народныхъ игрищъ на всегдашнюю гибель безъ разбора полезныхъ сторонъ ихъ, то едва ли такія мѣры сослужили вполнѣ хорошую службу нашему народу, особенно въ видахъ возможнаго содѣйствія путемъ этихъ игрищъ физическому развитію народа въ будущемъ.

Современные культурные народы всюду все болѣе и болѣе начинаютъ убѣждаться въ важности правильныхъ и полезныхъ физическихъ упражненій съ дѣтства, а потому въ наиболѣе цивилизованныхъ государствахъ все шире и обдуманнѣе начинаютъ примѣнять ихъ, начиная съ дѣтскихъ комнатъ до школъ, путемъ игръ, гимнастики и т. д. Ни въ одномъ однако изъ современныхъ государствъ не заботятся такъ много и такъ систематически о тѣлесномъ развитіи народа и пригодности его для разныхъ практическихъ цѣлей, требующихъ особенно развитія физической силы и ловкости, какъ въ Англіи. Благодаря любви къ сельской жизни, особенно богатыхъ классовъ Англіи, благодаря любви ихъ къ движеніямъ на чистомъ воздухѣ и національной любви къ спорту, боксу и т. п., въ Англіи вообще давно уже тщательно поощряютъ всякаго рода пріемы, содѣйствующіе развитію тѣлесныхъ силъ, а потому въ настоящее время въ Англіи уже нѣтъ города, въ которомъ бы не было площади, назначенной для общественныхъ игръ, нѣтъ деревенской школы и общины, которыя бы не имѣли особаго мѣста для игры въ крикетъ, мячъ и другія подвижныя игры. Школьники нерѣдко посвящаютъ на эти игры обязательно 2—3 часа въ день. Игры въ крикетъ и большой мячъ, подобно другимъ наукамъ, имѣютъ своихъ спеціальныхъ учителей и преподаются систематически. Хорошій крикетеръ пользуется большимъ почетомъ, чѣмъ первые ученики школы[1]). Въ этихъ играхъ нерѣдко принимаютъ участіе не только дѣти, но и взрослые. Въ солидныхъ учебныхъ заведеніяхъ, каковы напр. Оксфордскій и Кембриджскій университеты, студенты-юноши въ извѣстные сроки состязаются въ греблѣ и гонкѣ на лодкахъ, плаваніи по водѣ и т. д. На многихъ національныхъ праздникахъ въ Англіи устраиваются состязанія въ верховой ѣздѣ, иногда устраиваются очень дикія и опасныя атлетическія игры въ шары (Football), боксъ и т. д.; но тѣмъ не менѣе онѣ считаются любимѣйшими въ народѣ; въ нихъ принимаетъ участіе вся молодежь Англіи, начиная отъ ремесленниковъ и кончая учащейся молодежью, офицерами и джентельменами. Сотни зрителей и зрительницъ окружаютъ мѣсто состязанія,

[1]) И. Я. Гердъ. Сборникъ игръ и полезныхъ занятій для дѣтей. 1880 г., стр. 41.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

плодируютъ и одобряютъ состязающихся криками: „браво“ и т. д. Благодаря такой всеобщей любви англичанъ къ физическимъ упражненіямъ, соединеннымъ иногда съ довольно сильными и небезопасными напряженіями, вообще говоря, англійское населеніе изъ всѣхъ современныхъ намъ представляется наиболѣе мощнымъ, за исключеніемъ развѣ фабричныхъ округовъ, въ которыхъ и до сихъ поръ весь народъ сплошь представляетъ собою грустную картину человѣческой природы.

Характеръ народа безспорно кладетъ свой замѣтный отпечатокъ на весьма многихъ проявленіяхъ общественной и частной жизни людей. Этотъ характеръ между прочимъ сказывается и на дѣтскихъ играхъ, отражаясь въ нихъ тѣмъ рѣзче и отчетливѣе, чѣмъ дѣти играютъ съ большимъ увлеченіемъ и непринужденностію, а вслѣдствіе того съ большею свободою для проявленія своего національнаго характера. Это впрочемъ и весьма понятно. Мы уже отчасти изъ сказаннаго прежде могли убѣдиться въ томъ, что игра, по существу своему, есть свободное выраженіе душевныхъ и физическихъ силъ ребенка, работающихъ со всей энергіей и заимствуемыхъ преимущественно изъ той среды, въ которой они родились; но теперь объ этой связи дѣтскихъ игръ съ характеромъ даннаго народа мы постараемся сказать нѣсколько подробнѣе. Тайлоръ разсматривая дѣтскія игры съ этнографической точки зрѣнія, говоритъ: „если мы съ полнымъ вниманіемъ взглянемъ на игры дѣтей и взрослыхъ для этнологическаго изученія, которое мы можемъ извлечь изъ нихъ, то прежде всего насъ поражаетъ то, что многія изъ нихъ суть ничто иное, какъ играющія подражанія серьезнымъ занятіямъ въ жизни. Точно такъ, какъ дѣти въ новѣйшія времена цивилизаціи въ своихъ играхъ обѣдаютъ или идутъ со двора, или ходятъ въ церковь, и дѣтямъ дикарей доставляетъ особое удовольствіе подражать занятіямъ, которыми нѣсколько лѣтъ позднѣе имъ придется заниматься серьезно, вслѣдствіе чего игры ихъ на самомъ дѣлѣ составляютъ для нихъ ученіе. Дѣти эскимосовъ забавляются тѣмъ, что стрѣляютъ изъ маленькихъ луковъ въ цѣль и строятъ маленькія хижины изъ снѣга, которыя они освѣщаютъ кусочкомъ фитиля изъ горѣлки, выпрошеннымъ у матери. Миніатюрныя бумеранги и копья принадлежатъ къ игрушкамъ австралійскихъ дѣтей и точно также какъ отцы поддерживаютъ древній обычай брать себѣ въ жены такихъ женщинъ, которыхъ они силою похищаютъ изъ другаго племени, то и „игра похищенія невѣсты“ принадлежитъ къ правильнымъ играмъ тамошнихъ мальчиковъ и дѣвочекъ“ [1]). По свидѣтельству Левингстоновъ [2]), дѣти нѣкоторыхъ африканскихъ негровъ въ своихъ играхъ подражаютъ серьезнымъ работамъ взрослыхъ: строятъ хижины, дѣлаютъ луки, стрѣлы, щиты, копья, разводятъ сады и огороды, ловятъ птицъ и т. п. По свидѣтельству г. Голидникова, секретаря статистическаго комитета Тобольской губерніи, въ жизни Остяковъ и Самоѣдовъ Березовскаго и Сургутскаго округовъ, дѣтскія игры вообще

[1]) Тайлоръ. Первобытная культура. Перев. съ Англ. 1872 г. стр. 68.
[2]) Послѣднее путешествіе Левингстона по Африкѣ. Перев. съ англійскаго подъ редакціей М. Цебриковой. 1876 г. стр. 162. Путешествіе по Замбези и пр. Давида Левингстона и Чарльза Левингстона. Переводъ съ англійскаго 1885 г. Т. I. стр. 306—309.

крайне скудны по количеству и разнообразію; но и тѣ, которыя имѣются у нихъ, состоятъ большею частію въ подражаніи дѣятельности взрослыхъ. Такъ напр. дѣти зимой устраиваютъ вокругъ своихъ юртъ „пленки“, изображающія въ миніатюрѣ приспособленія, которыми отцы ихъ ловятъ куропатокъ; устраиваютъ „слонцы“ для ловли зайцевъ, дѣлаютъ луки, стрѣлы; устраиваютъ „морды“ для ловли рыбы; дѣлаютъ „садки“ для ловли утокъ и т. д. Игры русскихъ крестьянскихъ дѣтей нерѣдко составляютъ собою также только одно подражаніе взрослымъ. Такъ напр мальчикъ старается подражать преимущественно отцу, причемъ вмѣсто сохи служитъ ему какая нибудь деревянная клюшка, вмѣсто лошади—другой подобный мальчикъ и т. д. Нерѣдко впрочемъ крестьянскія дѣти употребляютъ въ своихъ играхъ и прямо таки сохи и бороны, представляющія собою совершенныя подобія земледѣльческихъ орудій того же названія. „Въ Вятской губерніи,—говоритъ одинъ изъ сельскихъ учителей, В. Тихоміровъ,—мнѣ приходилось видѣть работы дѣтей этого рода на столько хорошо исполненными, что онѣ не оставляли желать ничего лучшаго. Цѣнность работъ означенныхъ орудій и ихъ достоинство увеличивается тѣмъ болѣе, если мы примемъ во вниманіе то обстоятельство, что орудія эти дѣлаются только съ помощію топора и ножа и рѣдко къ этимъ инструментамъ прибавляются еще долото или буравчикъ“. Въ Московскій политехническій музей, въ отдѣленіе физическаго воспитанія дѣтей, доставлено нѣсколько подобныхъ сохъ и боронъ изъ Смоленской губерніи, сдѣланныхъ съ большимъ умѣньемъ дѣтскими руками. На основаніи сказаннаго въ самомъ дѣлѣ позволительно утверждать, что характеръ и жизнь народа кладутъ свой замѣтный отпечатокъ на дѣтскихъ играхъ.

Но съ другой стороны нельзя не признать и того, что тѣ игры, посредствомъ которыхъ дѣти занимаются совершенствованіемъ и подготовкою себя къ практической жизни, въ состояніи весьма рано вселить въ нихъ также наибольшее расположеніе именно къ тѣмъ занятіямъ, къ которымъ они сначала путемъ подражанія привыкли въ своихъ играхъ съ малыхъ лѣтъ. Черногорецъ еще въ колыбель своего новорожденнаго сына кладетъ пистолетъ и ружье, а дочери—веретено и прялку. Въ этомъ же родѣ повторяютъ подарки черногорскимъ дѣтямъ и въ дальнѣйшихъ періодахъ ихъ развитія. Впечатлѣнія, вызываемыя игрушками, поддерживаемыя и укрѣпляемыя соотвѣтствующими играми, какъ элементарнымъ подражаніемъ серьезнымъ дѣйствіямъ взрослыхъ, въ концѣ концовъ дѣйствительно развиваютъ изъ мужскаго элемента черногорцевъ—храбрыхъ воиновъ, а изъ женскаго домовитыхъ, неутомимыхъ труженицъ по хозяйству. Сѣверо-американскій краснокожій Индіецъ рано знакомитъ своего сына съ орудіями охоты и войны, даря ему вмѣсто игрушки маленькіе луки и стрѣлы; между тѣмъ какъ дѣвочкѣ даритъ бездѣлушки, относящіяся больше къ женскому туалету и другимъ средствамъ женскаго кокетства, практикующимся въ этомъ племени. Мальчикъ гвинейскихъ негровъ получаетъ лукъ; а дѣвочка—палочку для размѣшиванія пищи [1]). Такимъ образомъ дѣти дикарей, не имѣя ни малѣйшаго понятія о существованіи въ цивилизованномъ мірѣ какихъ либо мыслителей и одушевляющихъ ихъ принциповъ, тѣмъ не менѣе въ своихъ играхъ

[1]) Ploss. l. c. B. 11. S. 198—199.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

нерѣдко самымъ точнымъ образомъ исполняютъ ихъ совѣты и желанія. Какъ извѣстно, еще Платонъ говорилъ, что мальчикамъ посредствомъ игры слѣдуетъ давать такое направленіе, посредствомъ котораго они приспособлялись бы къ будущимъ своимъ серьезнымъ занятіямъ. Извѣстный педагогъ конца прошлаго столѣтія, д-ръ Локкъ желалъ, чтобы всѣ игры и развлеченія дѣтей имѣли цѣлію благія и полезныя привычки, потому что дѣти ко всему прилагаютъ привычки, какъ хорошія, такъ и дурныя. Такія же приблизительно мысли высказывалъ и Фребель; такія же мысли много разъ повторяли его послѣдователи, а равно и многія другія лица, держащіяся самыхъ разнообразныхъ воззрѣній въ вопросахъ воспитанія. Вѣковой опытъ въ свою очередь показалъ также, что игрушки и игры дѣйствительно нерѣдко дѣлались первыми средствами воспитанія, давали первый толчекъ дальнѣйшему направленію характера, склада ума и призванія отдѣльныхъ лицъ и даже цѣлаго народа и въ этомъ смыслѣ игрушки и игры нерѣдко представляютъ собою по крайней мѣрѣ такое же, если не болѣе важное, образовательное значеніе, согласное съ духомъ народа, какъ народная поэзія, легенды, сказки, поговорки, загадки и т. д.

Этимъ, мы, конечно, не хотимъ сказать того, чтобы природныя, индивидуальныя склонности ребенка не играли никакой роли въ характерномъ его развитіи и чтобы онъ, въ силу таковыхъ же наклонностей, не проявлялъ расположенія именно къ такого рода играмъ, къ которымъ болѣе влекли его эти наклонности; наоборотъ въ исторіи и въ жизни мы постоянно встрѣчаемъ массу фактовъ, указывающихъ на то, что сила прирожденныхъ свойствъ неудержимо проявляется еще въ раннемъ дѣтствѣ, за играми, при помощи которыхъ они только крѣпнутъ. Такъ, говорятъ, что Киръ, царь Персидскій, воспитывавшійся въ тиши и уединеніи и нимало не подозрѣвая своего высокаго происхожденія, тѣмъ не менѣе еще мальчикомъ лѣтъ 10-ти, любилъ часто играть съ своими сверстниками въ царя. Русскій Императоръ Петръ I, положившій начало русскому флоту, еще мальчикомъ страстно любилъ воду и на обширныхъ прудахъ села Измайловскаго подъ Москвой съ особымъ увлеченіемъ любилъ упражняться на маленькихъ ботикахъ съ своими сверстниками. Будущій замѣчательный сельскій хозяинъ, техникъ, механикъ, лингвистъ, математикъ, художникъ, музыкантъ также нерѣдко весьма рано, въ дѣтствѣ, среди игръ и забавъ обнаруживаетъ свои недюжинныя способности, которыя впослѣдствіи доставляютъ ему славу и мировую извѣстность. Но тѣмъ не менѣе это въ свою очередь ни мало не уничтожаетъ важности воспитательнаго значенія игръ и самихъ по себѣ, какъ это показано выше.

Не забудемъ здѣсь упомянуть еще объ одномъ обстоятельствѣ, имѣющемъ связь съ этнографіей. Дѣло совершенно обыкновенное, что игра нерѣдко переживаетъ первобытный обычай, котораго она есть только подражаніе. Хорошій примѣръ въ этомъ отношеніи представляетъ намъ лукъ и стрѣла. Эти орудія, весьма распространенныя въ древности и у дикихъ народовъ, мы можемъ прослѣдить потомъ въ относительно позднѣйшія и даже новѣйшія времена, напр. у многихъ современныхъ намъ дикарей. Въ свою очередь вездѣ, гдѣ мы находимъ среди дѣтскихъ игръ это оружіе, мы вправѣ заключить, что оно когда-то практиковалось и среди взрослаго населенія даннаго народа, а теперь въ ряду дѣтскихъ игръ осталося только какъ преданіе. Арбалетъ и пращи также соперничаютъ не менѣе значительно съ лукомъ и стрѣлою по своей давности и большому распространенію на землѣ. Къ ряду дѣтскихъ игръ, въ которыхъ сохранились болѣе или менѣе преданія, можно отнести также нѣкоторыя изъ хороводныхъ игръ, отличающихся своего рода обрядностію, напоминающею собою отчасти обряды и обычаи давно прошедшаго времени и давно прошедшей культуры.

Многія игры, пѣсни и своеобразныя отсчитыванія дѣтей кромѣ того иногда до поразительнаго сходства повторяются у разныхъ народовъ, или же измѣняются лишь отчасти въ подробностяхъ, смотря по мѣстности и столѣтіямъ. По свидѣтельству знатоковъ старины „нѣкоторыя пѣсни и игры дѣтей Исландіи, Норвегіи, Британскихъ острововъ и Альпійскихъ горъ дословно схожи съ пѣснями и играми Германіи и поэтому безъ сомнѣнія указываютъ на то, что онѣ уже существовали во времена, предшествовавшія переселенію народовъ. Съ другой стороны можно прослѣдить, какъ древне-германскія игры и дѣтскія пѣсни распространены по Франціи и Италіи“ [1]). Всѣ эти сходства, безъ сомнѣнія указывая прежде всего на существовавшую когда-то весьма близкую связь и даже родственность многихъ народовъ, тѣмъ не менѣе не мало указываютъ и на то, что, какъ мы уже отчасти замѣтили выше, главнѣйшія потребности дѣтей всѣхъ народовъ однѣ и тѣ-же: ребенокъ чувствуетъ потребность упражнять свои органы, чувства и члены, стремится всѣми силами къ удовлетворенію этой потребности, а отсюда понятно, что и многія изъ дѣтскихъ игръ имѣютъ такъ много сходства между собою, несмотря на различіе національностей, стоящихъ теперь иногда очень далеко другъ отъ друга какъ по культурному развитію, такъ и по географическому положенію. Такъ напр. эскимосскій мальчикъ, закутанный въ мѣхъ, играетъ въ мячъ съ такимъ-же удовольствіемъ, какъ это дѣлали еще дѣти древнихъ Египтянъ, Грековъ и т. д., какъ это дѣлаютъ всюду современныя намъ европейскія дѣти и въ то же время какъ дѣлаютъ это жители острововъ южнаго океана и т. д. Вотъ эти-то стороны игръ, въ которыхъ передается изъ рода въ рода, изъ вѣка въ вѣкъ, отъ одного народа къ другому что-то общее, свойственное, занимательное и поучительное для дѣтей всѣхъ временъ, всѣхъ расъ и племенъ, всѣхъ религій и ступеней культурнаго развитія,—и носятъ на себѣ признаки общечеловѣческаго, историко-образовательнаго значенія дѣтскихъ игръ.

Своеобразные законы и правила, формулы рѣчи, отсчитыванія подъ риѳму, поговорки и пѣсни, употребляемые до сихъ поръ въ нашихъ дѣтскихъ играхъ, были безъ сомнѣнія уже за нѣсколько сотъ лѣтъ въ употребленіи и въ устахъ весьма многихъ дѣтей, а можетъ быть даже иныхъ уже и вымершихъ народовъ, отъ которыхъ до насъ дошли только нѣкоторыя части ихъ, и тѣмъ не менѣе чрезъ дѣтей послѣдующихъ поколѣній дѣтскія игры снова повторяются, снова освѣжаются въ памяти живущихъ поколѣній и снова молодѣютъ, потому что большія дѣти безпрерывно научаютъ имъ меньшихъ.

Жизнь дѣтей гораздо ближе прикасается къ природѣ, чѣмъ жизнь взрослаго человѣка, мысли и чувства котораго слишкомъ много вра-

[1]) H. Wagner. Illustrirtes Spielbuch für Knaben. Leipzig. 1878. Vorwort VI.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

щаются среди общественныхъ отношеній. Какъ въ древней Греціи, такъ и теперешнія дѣти наши съ одинаковою радостію привѣтствуютъ первый дождь весной, первую ласточку, первую букашку, первый цвѣтокъ, такими же шумными криками и оживленными пѣснями выражаютъ несказанное удовольствіе при этомъ, какъ это опять-таки дѣлалось въ старину и до поразительнаго сходства повторяется у многихъ народовъ.

Несмотря однако на сходство многихъ дѣтскихъ наклонностей, а въ зависимости отъ нихъ и сходства многихъ дѣтскихъ игръ, нѣкоторыя особенности въ характерѣ послѣднихъ проявляются и благодаря національнымъ особенностямъ. Такъ напр. въ Англіи ничего особеннаго не находятъ въ томъ, что толпа мальчиковъ подростковъ, преслѣдуя и разыскивая товарища, изображающаго лисицу, иногда въ теченіе двухъ, трехъ сутокъ не возвращаются домой, оставаясь на этихъ поискахъ и претерпѣвая иногда при этомъ не мало лишеній и разнообразныхъ неудобствъ. Здѣсь также мало обращаютъ вниманіе на то, что если при игрѣ въ крикетъ кому либо изъ участвующихъ совсѣмъ оторветъ палецъ брошеннымъ въ него, какъ камень, жесткимъ мячемъ. Такой девятипалый мальчуганъ, по мнѣнію англичанъ, впослѣдствіи все таки уйдетъ гораздо далѣе инаго, нѣжно воспитаннаго десятипалаго мальчика. Отъ одной русской дамы, не разъ бывавшей въ Англіи и вполнѣ достовѣрной, г-жи Л. мы слышали такой, вполнѣ характерный для англійской націи разсказъ: „однажды въ мою бытность въ Лондонѣ, дѣти во время атлетической игры Football убили мальчика, единственнаго сына родителей. Какъ только это стало извѣстнымъ въ публикѣ, тотчасъ же поднялись со всѣхъ сторонъ крики: „Что за безобразія дѣлаются въ Англіи! Что за варварскія въ ней игры? Слѣдуетъ немедленно же запретить тѣ изъ нихъ, которыя хоть сколько нибудь угрожаютъ опасностію жизни или здоровью дѣтей!“ Но вотъ вскорѣ является въ газетахъ письмо отца убитаго, въ которомъ онъ, конечно, сокрушается о смерти своего единственнаго сына, а въ концѣ письма прибавляетъ, что, несмотря на это, онъ лично не смѣетъ подать голоса противъ запрещенія Football и подобныхъ ей атлетическихъ игръ, такъ какъ путемъ подобныхъ игръ выработываются между прочимъ мужество и духъ неустрашимости націи. Тотчасъ послѣ того крики противъ атлетическихъ игръ смолкли и онѣ снова выступили на сцену во всей прежней силѣ“.

Кому приходилось видѣть игры швейцарскихъ дѣтей, тотъ воочію могъ убѣдиться, что сыны свободнаго государства въ большинствѣ случаевъ воспитываются на весьма отважныхъ играхъ, требующихъ нерѣдко большаго напряженія силъ физическихъ, между тѣмъ какъ у сыновъ Германіи и въ играхъ проглядываетъ множество сентиментальности, особенно въ играхъ дѣвочекъ, а въ играхъ Франціи вездѣ на первомъ планѣ юморъ и веселье.

До сихъ поръ мы могли представить не мало данныхъ такого рода, изъ которыхъ могли убѣдиться, что склонность къ физическимъ упражненіямъ, а въ томъ числѣ, конечно, и къ разнаго рода играмъ, замѣчается преимущественно среди племенъ и народовъ, отличающихся наибольшею врожденною наклонностію къ движеніямъ. Въ параллель къ этимъ образцамъ представимъ теперь нѣсколько примѣровъ совершенно обратнаго свойства, а именно, что люди, подчиняясь слишкомъ монотоннымъ, однообразнымъ условіямъ своей жизни, легко могутъ получать при этомъ и направленіе своего характера весьма скучное, угрюмое, при маломъ расположеніи къ физическимъ упражненіямъ вообще. Бытописатели, сообщавшіе намъ свѣдѣнія о жизни Вотяковъ Вятской губерніи, говорятъ напр. слѣдующее: Вотяки живутъ въ лѣсахъ, одинокими хижинами, или изрѣдка маленькими селеніями. Они промышляютъ охотой на звѣрей или обработываютъ свои крохотныя польца ради добыванія насущнаго хлѣба. При такихъ условіяхъ жизни все вниманіе членовъ семьи поглощено заботами о завтрашнемъ днѣ, причемъ, очевидно, ни взрослымъ, ни дѣтямъ въ обыденные дни не до увеселеній или какихъ-либо игръ. Нельзя, однако, сказать, чтобы Вотяки вовсе лишены были склонности къ увеселеніямъ. Наоборотъ, они охотно устраиваютъ себѣ таковыя, но только изрѣдка, а именно въ нѣкоторые большіе праздники или по окончаніи полевыхъ работъ. Наиболѣе чтимыми праздниками у нихъ считается Пасха, которая, кстати сказать, празднуется у нихъ съ вечера послѣ бани въ великій четвергъ, потому что Вотяки вообще вмѣсто Воскресенья празднуютъ пятницу; затѣмъ празднуютъ Троицынъ и Петровъ день. Празднованія эти состоятъ въ томъ, что къ празднующимъ пріѣзжаютъ или приходятъ гости цѣлыми семьями, не исключая изъ того числа ни старыхъ, ни малыхъ, ни слѣпыхъ, ни хромыхъ, ни дѣтей грудныхъ, ни едва ползающихъ. Всѣ эти гости ходятъ, ползутъ, перенашиваются изъ дома въ домъ, насыщаются здѣсь до объяденія однообразною, неизысканною пищею и напиваются до опьяненія самодѣльными напитками. Во время полевыхъ работъ Вотяки, по своему коренному обычаю, выходятъ на работу цѣлыми семьями, — старъ и младъ, — годный и не годный къ работѣ, и всѣ безъ исключенія обязаны копошиться около работающихъ. По окончаніи полевыхъ работъ осенью они устраиваютъ своеобразную пирушку, въ которой принимаютъ участіе опять-таки всѣ члены семьи до единаго и состоящую въ томъ, что всѣ они отправляются въ луга вблизи селеній, пьютъ тамъ доморощенную кумычину, поютъ пѣсни, играютъ въ огарыши (родъ горѣлокъ) и только передъ утромъ слѣдующаго дня возвращаются домой. Благодаря такой тѣсно связывающей жизни Вотяковъ во всѣхъ возрастахъ, дѣти ихъ, очевидно, также почти не имѣютъ возможности собираться отдѣльно отъ семьи для какой-либо спеціальной игры, вслѣдствіе чего между ними нерѣдко можно встрѣтить такихъ лицъ, которыя во всю свою жизнь не видали ни одной игрушки, не участвовали ни въ одной дѣтской игрѣ, или же такихъ, которыя довольствовались самыми обыкновенными, самодѣльными дудками и свистульками. Только дѣти тѣхъ Вотяковъ, которые перемѣшиваются и живутъ въ одной семьѣ съ русскими, отчасти заражаются расположеніемъ къ дѣтскимъ играмъ послѣднихъ; однако и здѣсь дѣло обходится не безъ странностей. Такъ Вотскія дѣти охотно играютъ съ русскими или промежъ себя въ козны (бабки) и другія игры, не требующія большой ловкости, силы и подвижности. Что же касается игры въ мячъ и городки, то этой премудрости они никакъ не могутъ побѣдить, а потому обыкновенно и не любятъ ихъ. Вторая странность Вотскихъ дѣтей состостоитъ въ томъ, что они вообще не любятъ общественныхъ или публичныхъ игръ, а предпочитаютъ имъ игры домашнія, при томъ келейныя, о которыхъ не знали бы старшіе.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Главнѣйшая причина нерасположенія Вотскихъ дѣтей къ открытымъ играмъ та, что этого не любятъ старшіе, воспитанные въ смыслѣ постояннаго неразрывнаго единенія всѣхъ членовъ семьи, а потому обыкновенно никогда и не дозволяющіе добровольно отлучку дѣтей изъ дома для игръ. Тѣмъ не менѣе соблазнъ возраста беретъ свое, и вотъ въ селеніяхъ, смѣшанныхъ съ русскими, Вотскія дѣти часто убѣгаютъ для игръ въ какія нибудь уединенныя мѣста и даже по ночамъ, когда старики ложатся спать, играютъ здѣсь до утра. Особенный соблазнъ для Вотскихъ дѣтей составляютъ различныя увеселенія и игры, устраиваемыя русскими во время нѣкоторыхъ своихъ праздниковъ, напр., въ теченіе святокъ катанье съ горъ, въ теченіе масляницы— катанье на лошадяхъ, во время святой недѣли—катанье яицами, качели и т. д. Замѣчательно,—говорятъ бытописатели Вятской губерніи,—что въ то время когда русскія дѣти и молодежь натѣшившись вдоволь своими развлеченіями и играми за день, уходятъ по домамъ спать, Вотскіе дѣти и подроски въ это время только являются на потѣхи и тѣшатся ими на разные лады вплоть до утра. Многія сибирскія, инородческія племена, особенно живущія въ глубокихъ лѣсахъ, во многомъ схожи образомъ жизни своей съ Вотскими. Они съ дѣтства отличаются малою подвижностью, малою склонностію къ веселымъ дѣтскимъ играмъ и, какъ истые дикари, только мало по малу входятъ во вкусъ послѣднихъ, вступая въ болѣе близкое соприкосновеніе съ жизнію русскихъ, отъ которыхъ они охотно заимствуютъ всякаго рода обычаи, а въ томъ числѣ и любовь къ дѣтскимъ играмъ.

Такимъ образомъ на основаніи изложенныхъ данныхъ для насъ становится несомнѣннымъ, что по крайней мѣрѣ большая часть дѣтскихъ игръ въ самомъ дѣлѣ принадлежитъ еще дѣтству жизни разныхъ народовъ, отражая въ нихъ свой первобытный характеръ, что потомъ многія изъ этихъ игръ съ величайшею тщательностію сохраняются среди грядущихъ поколѣній, какъ преданія, завѣщанныя изъ глубокой старины, и что наконецъ впослѣдствіи нѣкоторыя изъ нихъ только отчасти разнообразятся въ зависимости отъ вѣка, духа времени, особенностей страны, характера и образа жизни даннаго народа. Въ виду такого образовательно-историческаго значенія дѣтскихъ игръ развѣ въ самомъ дѣлѣ онѣ не заслуживаютъ несравненно большаго вниманія со стороны историковъ, этнографовъ, антропологовъ и другихъ ученыхъ подобныхъ категорій, чѣмъ это, къ сожалѣнію, ведется до сихъ поръ?

Послѣ историческаго и этнографическаго обзора дѣтскихъ игръ перейдемъ теперь къ выясненію значенія ихъ съ физіологической точки зрѣнія. Замѣтимъ здѣсь прежде всего, что согласно принятому нами выше воззрѣнію, всякая игра есть своего рода работа, хотя не задающаяся какою-либо опредѣленною, практическою цѣлію, а дѣтская игра кромѣ того есть своего рода подготовительная работа, требующая иногда не мало предварительныхъ упражненій, дабы впослѣдствіи путемъ различныхъ пріемовъ, выработанныхъ въ игрѣ, шутя и забавляясь, съ пользой и толкомъ приложить эти пріемы въ практической жизни. Становясь на эту точку зрѣнія, воспользуемся прежде всего мыслями „объ упражненіи“ вообще, высказанными однажды въ рѣчи Проф. Дюбуа-Реймондомъ въ собраніи военныхъ врачей въ Берлинѣ. „Подъ

упражненіемъ,—говоритъ Дюбуа-Реймондъ [1]), обыкновенно разумѣютъ болѣе частое повтореніе какихъ либо довольно сложныхъ дѣйствій тѣла при участіи ума, или упражненіе одного ума съ тою цѣлію, чтобы дѣйствія эти лучше удавались.—Въ физіологическихъ учебникахъ по большей части напрасно ищутъ ученія объ упражненіи; если же гдѣ о немъ упоминается, то это касается большею частію лишь такъ называемыхъ тѣлесныхъ упражненій, которыя представляютъ, какъ упражненія исключительно мускульной системы; поэтому нечего удивляться, что такъ думаютъ не только несвѣдующіе въ медицинѣ учителя гимнастики и школьные учителя, но даже и врачи. Однако легко показать ошибочность такого мнѣнія и доказать, что тѣлесныя упражненія, въ родѣ борьбы, фехтованія, плаванія, ѣзды верхомъ, танцевъ, бѣганья на конькахъ,—въ то же время составляютъ еще большія упражненія для центральной нервной системы, головнаго и спиннаго мозга. Безспорно, что для такихъ движеній необходима извѣстная доля мускульнаго напряженія. Но можно представить себѣ человѣка съ мускулами Геркулеса фарнезскаго и тѣмъ не менѣе однакожъ все таки не могущаго ни стоять, ни ходить, не говоря уже о болѣе сложныхъ движеніяхъ. Для этого нужно только вообразить, что у него отнята способность цѣлесообразно распредѣлять и соединять свои движенія, вообразить, что онъ нахлороформированъ, или опьяненъ, подобно Полифему.—И такъ ясно, что каждое дѣйствіе нашего тѣла, какъ двигательнаго аппарата, зависитъ не менѣе, а даже болѣе отъ правильнаго совмѣстнаго дѣйствія мускуловъ, чѣмъ отъ силы ихъ сокращенія. Чтобы произвести сложное движеніе, напримѣръ, прыжокъ, мускулы должны начать дѣйствовать въ правильной послѣдовательности, а энергія каждаго отдѣльнаго мускула (въ Гельмгольцевскомъ смыслѣ) должна прибывать, удерживаться и убывать по извѣстному закону для того, чтобы въ результатѣ получилось правильное положеніе членовъ и соразмѣрная скорость по вѣрному направленію центра тяжести. О томъ, какъ мы придаемъ энергіи нашего мускула извѣстную продолжительность, мы знаемъ еще мало, такъ какъ изысканія до нынѣшняго времени касались лишь сокращеній отъ мгновеннаго раздраженія и столбняка (Tetanus). Хотя изъ этихъ двухъ крайнихъ случаевъ и не вытекаетъ, но есть основаніе предполагать, что нормальный мускулъ всегда точно слушается нерва и его сокращенное состояніе во всякій данный моментъ обусловливается не задолго предшествовавшимъ возбужденнымъ состояніемъ нерва. Но такъ какъ сами нервы передаютъ лишь импульсы, идущіе отъ двигательныхъ клѣтокъ ганглій, то ясно, что дѣйствительный механизмъ сложныхъ движеній имѣетъ свое начало въ центральной нервной системѣ и, слѣдовательно, упражненія въ этихъ движеніяхъ есть въ сущности ничто иное, какъ упражненіе центральной нервной системы. Она обладаетъ неоцѣненнымъ свойствомъ часто повторявшіеся въ ней по извѣстному закону ряды движеній (называемъ это такъ) легко повторять въ томъ же порядкѣ, съ тѣмъ же прибываніемъ и убываніемъ энергіи и послѣдовательною смѣною, лишь только этого потребуетъ направленный къ этому единообразно ощутительный им-

[1]) Reden von Emil Du Bois-Reymond. Zweite Auflage. 1887. Uber die Übung. S. 417—421.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

пульсъ воли. И такъ всѣ вышеперечисленныя тѣлесныя упражненія представляютъ собою не только гимнастику мускуловъ, но даже и преимущественно гимнастику нервовъ, если мы для краткости будемъ разумѣть подъ нервами всю нервную систему. Іоганъ Мюллеръ, разъясненія котораго во второмъ томѣ „Учебника физіологіи“ являются для меня до сихъ поръ лучшимъ изо всего, что было написано относительно ученія о движеніи, конечно уже хорошо понималъ эту двойственную природу тѣлесныхъ упражненій, хотя и не провелъ ее достаточно рѣзко. Вмѣсто этого онъ дѣлаетъ, какъ мнѣ кажется, прежде всего замѣчаніе, которое окончательно подкрѣпляетъ справедливость нашего утвержденія, а именно, что совершенствованіе въ тѣлесныхъ упражненіяхъ почти также часто заключается въ устраненіи нецѣлесообразныхъ, содружественныхъ движеній, какъ и въ увеличеніи быстроты необходимыхъ движеній. Посмотрите на сильнаго мальчика, который первый разъ взбѣгаетъ по лѣстницѣ на рукахъ. Хотя ему вовсе не нужно, но онъ съ каждой перемѣной руки болтаетъ ногами. Черезъ нѣсколько недѣль онъ уже держитъ бедренное, колѣнное и голеностопное сочлененія тѣсно сжатыхъ ногъ совершенно неподвижно. Въ подавленіи содружественныхъ движеній, безсознательно для насъ, кроется причина пріятнаго явленія обученнаго солдата, искуснаго гимнаста и даже ловкаго человѣка; съ ослабенія ихъ начинается хорея (пляска св. Витта). О механизмѣ подавленія содружественныхъ движеній мы ничего не знаемъ, кромѣ того, что, гдѣ вслѣдствіе упражненія мускулы находились въ покоѣ, тамъ результатомъ упражненія не было ихъ укрѣпленіе. При продолжительныхъ и сильныхъ напряженіяхъ, взбѣганіи на горы, продолжительномъ бѣгѣ и т. д., сердце начинаетъ биться скорѣе и сильнѣе и получаетъ ощущеніе недостатка въ воздухѣ, одышки; по Іоганну Мюллеру, сердце при этомъ впадаетъ въ содружественное движеніе,—по сообщенному же мнѣ предположенію Траубе, оно раздражается при этомъ избыткомъ выдѣляющейся въ работающихъ мускулахъ углекислоты. Нѣкоторыя животныя: лошади, собаки и всевозможная дичь,—сдѣлались, по видимому, относительно мало чувствительными къ этому вліянію, что, можетъ быть, произошло отъ половаго подбора; однакожъ во всякомъ случаѣ несомнѣнно то, что упражненіе уменьшаетъ сердцебіеніе послѣ напряженій. Потѣніе при напряженіи можно разсматривать также, какъ содружественное выдѣленіе, какъ усиленное выдѣленіе слюны, при разговорѣ и жеваніи; что же касается незначительнаго потѣнія нашихъ привычныхъ кузнецовъ, то это можно разсматривать, какъ слѣдствіе подавленія содружественнаго выдѣленія пота, сравнительно съ таковымъ при обычномъ упражненіи. Конечно, біеніе сердца и потѣніе непроизвольны и еще вопросъ, можемъ ли мы посредствомъ упражненія противодѣйствовать подавленію этихъ явленій. Привычка мозга къ колебаніямъ движенія крови, которое, по Волластону, составляетъ причину морской болѣзни, заслуживаетъ здѣсь также упоминанія въ связи съ тѣмъ обстоятельствомъ, что теперь колебанія движенія крови объясняются соотвѣтствующими колебаніями въ состояніи сокращенія артерій мозга. Въ большинствѣ сложныхъ движеній кромѣ управленія мускулами при помощи двигательной нервной системы входитъ въ разсмотрѣніе еще нѣчто другое. Зрѣніе, чувство давленія, мускульное чувство (такъ какъ, по Багинскому, полукруглые каналы

лабиринта уха лишены своей статической функціи) и наконецъ душа должны быть въ каждое мгновенье готовы понять положеніе тѣла, чтобы вѣрно направить дѣйствіе мускуловъ, какъ это особенно ясно выступаетъ при фехтованіи, биліардной игрѣ, пляскѣ на канатѣ, вольтижированіи на движущейся лошади, прыжкѣ на покатости горы. Итакъ, не только двигательная, но и чувствующая нервная система и душевныя откровенія способны къ упражненію и нуждаются въ немъ, чѣмъ значеніе простой мускульной силы для гимнастики устанавливается еще глубже. Сказанное здѣсь на счетъ болѣе грубыхъ движеній тѣла относится также и къ искусствамъ какъ высшаго, такъ и низшаго рода. Хотя Листъ и Рубинштейнъ немыслимы безъ желѣзной мускулатуры, и даже исполненіе смычкомъ Іохима въ продолженіи одной симфоніи потребуетъ много килограммовъ, однако ихъ виртуозность заключается въ ихъ центральной нервной системѣ. Ловкость токаря, механика, часовщика, выдувальщика и шлифовщика стекла, техника по анатоміи и хирургіи, писаніе и рисованіе, женскія рукодѣлія, какъ вязаніе, плетеніе кружевъ, наконецъ едва замѣтныя и болѣе или менѣе искусственныя отправленія ежедневной жизни, одѣваніе и раздѣваніе, употребленіе губки, гребня, щетки, ножа и вилки—все это есть ничто иное, какъ пріобрѣтенныя сочетанія между дѣйствіями клѣтокъ и узловъ, которыя, послѣ того какъ они приходили часто въ опредѣленномъ порядкѣ, теперь съ большой ловкостію являются въ томъ же самомъ видѣ, захватывая при этомъ одно и другое, останавливаясь и опять прекращаясь“.

Давно уже извѣстно, что между тѣлеснымъ и умственнымъ развитіемъ существуетъ строгое соотношеніе; но весь смыслъ этой глубокой истины, во всей ея полнотѣ, сдѣлался намъ вполнѣ понятнымъ только въ новѣйшее время, когда ученымъ физіологамъ и опытнымъ врачамъ шагъ за шагомъ удалось изучить покрайней мѣрѣ главнѣйшія анатомогистологическія и физіологопсихическія свойства и особенности нервной системы въ связи съ свойствами и отправленіями различныхъ частей организма. Точно также слѣдуетъ сказать, что именно только теперь, не ощупью и въ потьмахъ, инстинктивно или на основаніи поверхностныхъ наблюденій, какъ это было въ древней Греціи, но на основаніи уже достаточно осязательныхъ и убѣдительныхъ научныхъ данныхъ мы можемъ утверждать, что какъ игры, такъ и всякаго другого рода физическія упражненія способствуютъ не только укрѣпленію и развитію внѣшней тѣлесной силы, но не менѣе того и образованію ума, вслѣдствіе чего какъ тѣ, такъ и другія имѣютъ полное право войти въ кругъ дѣятельности образовательной школы, смотря по періодамъ развитія организма. За всѣмъ тѣмъ слѣдуетъ сказать, что именно уже въ наше то время должно быть признано краеугольнымъ камнемъ всякаго разумнаго воспитанія, обязательное знакомство воспитателей по крайней мѣрѣ съ основными познаніями въ постройкѣ и важнѣйшихъ отправленіяхъ человѣческаго организма, иначе говоря, чтобы они имѣли достаточныя свѣдѣнія изъ области анатоміи и физіологіи человѣка. Такого рода знанія безспорно болѣе всего доступны врачамъ, а потому участіе послѣднихъ въ дѣлѣ воспитанія должно быть въ наше время значительно расширено или покрайней мѣрѣ сравнено со всякаго рода педагогами. Врачи же въ свою очередь неустанно и энергично, словомъ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

и дѣломъ, вездѣ, гдѣ только можно, должны разъяснять, пропагандировать и ходатайствовать о поощреніи всякаго рода физическихъ упражненій, а въ томъ числѣ, разумѣется, и дѣтскихъ игръ.

Значеніе дѣтскихъ игръ съ психологопедагогической точки зрѣнія прекрасно разобрано проф. Сикорскимъ въ его книгѣ о воспитаніи, откуда считаемъ не лишнимъ привести здѣсь цѣлый рядъ мыслей, касающихся означенной точки зрѣнія. Для этого прежде всего, по примѣру проф. Сикорскаго [1]), весь обширный міръ дѣтскихъ игръ мы раздѣлимъ на три большія группы.

Первая и самая большая группа состоитъ въ очевидномъ соотношеніи съ развитіемъ отвлеченнаго мышленія и служитъ для ребенка наглядным пособіемъ въ процессѣ обученія этому мышленію. Что ребенокъ схватываетъ различные предметы, разсматриваетъ ихъ, осязаетъ, взвѣшиваетъ въ рукахъ, изслѣдуетъ ихъ съ различныхъ сторонъ,— все это общеизвѣстно; но поразительно то, что уже съ самаго ранняго возраста у дѣтей проявляется какой-то инстинктивный интересъ къ дробному, логическому анализу предметовъ, къ изученію ихъ свойствъ въ разбивку, отдѣльно отъ объектовъ. Это тѣмъ болѣе поразительно, что такое отвлеченное направленіе мышленія не вызывается никакими непосредственными потребностями ребенка. Очевидно, что мы здѣсь имѣемъ дѣло съ прирожденными свойствами нервно психической организаціи, которыя проявляются съ тою же строгою законосообразностію, съ какою развиваются координированныя движенія глазъ—для смотрѣнія, и движенія ногъ—для ходьбы. Когда полугодовому ребенку вы дадите въ руки листъ бѣлой бумаги, то одинъ разъ его заинтересуетъ ничтожный вѣсъ этого предмета; другой разъ ребенокъ видимо забавляется шелестомъ бумаги и попеременно постукиваетъ то по столу, то по бумагѣ, сравнивая разницу звуковъ, и въ ту пору, когда онъ останавливается на звукѣ, онъ не думаетъ болѣе о другихъ физическихъ свойствахъ своей игрушки, напр., о ея вѣсѣ. Когда вы посадите ребенка въ ванну и предоставите въ его распоряженіе игрушки, то вы легко убѣдитесь, что способъ забавы его—не тотъ обычный, который за нѣсколько минутъ вы видѣли, а совершенно особый,—ребенокъ дѣлаетъ попытки потопить плавающіе предметы, а тяжелые заставить плавать; однимъ словомъ онъ изучаетъ гидростатическія свойства сво ихъ игрушекъ, и только эта идея интересуетъ его теперь въ игрушкахъ. Еще примѣръ: когда вы обращаетесь къ ребенку черезъ закрытую стеклянную дверь, то часто вашъ крошечный собесѣдникъ забываетъ о васъ и всѣмъ своимъ вниманіемъ сосредоточивается на странномъ для него соотношеніи между прозрачностію стекла и его непроницаемостію и, постукивая по стеклу своими руками, маленькій философъ старается разрѣшить встрѣченный парадоксъ, а ваше лицо, рисующееся на его сѣтчаткѣ и въ его мозговой корѣ, ни мало не интересуетъ его въ эту минуту. Во всѣхъ этихъ случаяхъ ребенокъ дѣлается теоретикомъ, отвлекается отъ цѣлаго предмета и созредоточиваетъ свое вниманіе на одномъ какомъ либо свойствѣ или признакѣ его, затѣмъ ищетъ сходныхъ признаковъ въ другихъ объектахъ и ассо-

[1]) И. А. Сикорскій. Воспитаніе въ возрастѣ перваго дѣтства. С.-П. 1884 г стр. 103—126.

цируетъ ихъ, совершая такимъ образомъ логическій синтезъ. Эта наклонность къ отвлеченному мышленію развивается у дѣтей поразительно рано, уже на первомъ году, еще за долго до развитія рѣчи, какъ на это справедливо указываетъ проф. Сѣченовъ [1]). — Наклонность къ отвлеченному мышленію проявляется нерѣдко и въ чисто осязательной формѣ, точно экспериментъ,—на что проф. Сикорскій въ своей книгѣ даетъ не мало примѣровъ, заимствованныхъ изъ наблюденій надъ своимъ собственнымъ ребенкомъ. — „Множество игръ и предметовъ, которыми забавляется дитя, служатъ лишь внѣшними объектами или символами для зачинающихся идей, для отвлеченныхъ представленій. Въ свою очередь потребность ознакомленія съ свойствами предметовъ внѣшняго міра, съ ихъ видомъ, формой, вѣсомъ, сопротивленіемъ, гибкостію и другими качествами предполагаетъ необходимость огромнаго количества моделей и безконечно частаго изслѣдованія ихъ. Отсюда громадное разнообразіе въ предметахъ, служащихъ для игры, и въ способахъ забавы: игры разнообразны, какъ разнообразна человѣческая мысль. Если отъ человѣка мы обратимся къ животнымъ, то уже a priori легко предвидѣть, что слабое развитіе въ нихъ отвлеченнаго мышленія избавляетъ ихъ отъ необходимости образовать много игръ; и въ самомъ дѣлѣ игры ихъ чрезвычайно однообразны. Если мы наблюдаемъ напр. котенка, то что мы увидимъ? Прыжки, бѣганье, примѣрныя нападенія на товарища и засады, т. е. родъ движеній инстинктивныхъ, повтореніе готоваго, прирожденнаго комплекса мышечныхъ сокращеній,—вотъ все, чѣмъ развлекается животное. — Въ сравненіи съ этимъ, какое богатство умственныхъ операцій представляетъ игра даже полугодоваго ребенка“.

Вторая группа игръ служитъ „для развитія и укрѣпленія чувства самосознанія“. Въ извѣстную пору жизни ребенокъ не отличаетъ себя отъ внѣшняго міра; но проходитъ нѣкоторое время и юный человѣкъ начинаетъ разграничивать впечатлѣнія внѣшняго міра отъ впечатлѣній, получаемыхъ отъ собственнаго организма. Этому отдѣленію себя отъ внѣшняго міра, — говоритъ проф. Сикорскій, — способствуетъ масса тѣхъ движеній и дѣйствій, которыя ребенокъ производитъ преднамѣренно, и гдѣ вниманіе его приковывается не къ самымъ предметамъ или явленіямъ, а къ производящей ихъ причинѣ. Разсмотримъ эту забаву ребенка. Онъ, напр. производитъ шелестъ бумаги, потомъ внезапно пріостанавливается, выжидая, будутъ ли звуки продолжаться въ ту пору, когда самъ онъ пересталъ дѣйствовать: вниманіе ребенка, видимо, приковывается не къ самымъ звукамъ, какъ къ таковымъ, а къ источнику ихъ происхожденія, къ ихъ зависимости отъ его собственныхъ движеній. Когда ребенокъ начинаетъ постигать эту причинную связь, онъ обнаруживаетъ большее удовольствіе, проистекающее отъ чувства собственной силы, изъ сознанія себя, какъ дѣятеля, какъ причины явленій, какъ живого, двигательнаго начала, независимаго отъ всего окружающаго. Это постоянное чувствованіе себя, какъ силы, и составляетъ одно изъ основаній или субстратовъ самосознанія. Выяс-

[1]) Сѣченовъ. Элементы мысли. Вѣстникъ Европы. 1878 г. Апрѣль. Стр. 491.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

неніе той истины, что развитіе самосознанія совершается такимъ путемъ, принадлежатъ Прейеру [1]).

Третья категорія игръ служитъ ребенку „для упражненія въ процессѣ воспроизведенія впечатлѣній или репродукціи впечатлѣній. Взрослый человѣкъ можетъ съ изумительной ясностію и отчетливостію воспроизвести въ своемъ умѣ любое впечатлѣніе, которое оно раньше испыталъ. Что же касается ребенка, въ извѣстную пору этотъ процессъ репродукціи совершенно недоступенъ ему. Лицо матери, которое ребенокъ узнаетъ на 4—5 мѣсяцѣ и при видѣ которой улыбается,— это самое лицо исчезнетъ изъ его памяти тотчасъ же, какъ ребенокъ перестаетъ его видѣть передъ собою. Но съ теченіемъ времени память ребенка начинаетъ удерживать до нѣкоторой степени слѣды впечатлѣнія, но только подъ условіемъ постояннаго освѣженія ихъ повторными возбужденіями, безъ этого же ребенокъ непремѣнно и навсегда забудетъ то, что видѣлъ и слышалъ. Опытъ показываетъ, что ребенокъ, сдѣлавшійся глухимъ, непремѣнно забудетъ и рѣчь, т. е. сдѣлается нѣмымъ, потому что слова не освѣжаются болѣе въ его памяти съ потерей слуха. Но взрослый, потерявъ слухъ, не утрачиваетъ рѣчи. Это показываетъ, что воспроизведеніе впечатлѣній тѣсно связано съ частотою ихъ новаго повторнаго воспріятія. Значительная часть игръ ребенка разсчитана на то, чтобы освѣжать и возбуждать въ умѣ процессъ воспроизведенія, чтобы неугасимо поддерживать искру мысли".

„Задачи, преслѣдуемыя ребенкомъ въ его играхъ, имѣютъ важное воспитательно значеніе для его мысли и по своей сущности представляютъ не забаву или развлеченіе, котораго ребенокъ не знаетъ, а напротивъ имѣютъ всѣ свойства ученія и весь смыслъ умственнаго труда. Игры ребенка, это школа мышленія, а творчество и фантазія, проявляемыя въ играхъ, ни что иное, какъ различныя фазы въ эволюціи мыслительности. Легко понять, что то или другое содѣйствіе играмъ можетъ чрезвычайно облегчить ребенку трудности умственнаго развитія".

Кромѣ обученія мышленія ребенокъ съ помощію игръ пріобрѣтаетъ многія важныя конкретныя знанія, каковы: изученіе движенія предметовъ, величины разстояній, силы и координаціи собственныхъ движеній (бѣганье, прыганье, двиганье различныхъ предметовъ и т. п.), изученіе физическихъ свойствъ предметовъ, напр. непроницаемости, дѣлимости, легкости, тяжести, липкости, скользкости и т. д. ≫

Но игры могутъ и утомлять ребенка. „Окончательнымъ послѣдствіемъ этого, — говоритъ проф. Сикорскій, — обыкновенно бываетъ пріостановка игры и переходъ къ другой забавѣ или же сонъ, или наконецъ слезы. Утомленіе выражается измѣнчивостію въ цѣляхъ, которыя преслѣдуетъ ребенокъ, разсѣянностію и часто поверхностнымъ переходомъ отъ предмета къ предмету. Легче уловимымъ и болѣе объективнымъ признакомъ утомленія могутъ служить качества двигательной координаціи, т. е. собственно говоря,—та или иная точность двигательныхъ представленій, обнаруживаемая ребенкомъ. Примѣръ лучше пояснитъ эту мысль. Положимъ, что ребенокъ старается поймать качающійся маятникъ или шарикъ, повѣшанный на ниткѣ. Сначала

[1]) Preyr l. c. XX Kapit.

движенія носятъ характеръ довольно хорошо координированныхъ актовъ, руки ребенка довольно точно слѣдятъ за маятникомъ и много разъ бываютъ близки къ достиженію цѣли. Но послѣ нѣсколькихъ секундъ (у болѣе взрослаго ребенка этотъ срокъ продолжительнѣе) этой забавы ребенокъ вдругъ переходитъ къ грубымъ, толкающимъ, сильнымъ движеніямъ руками и даже туловищемъ, а прежняго тонкаго сочетанія движеній и слѣда нѣтъ. Вся картина имѣетъ такой видъ, какъ будто толчекъ къ движенію остался, а координація, вытекающая изъ представленій, не имѣетъ болѣе мѣста. Въ самомъ дѣлѣ внимательное взвѣшиваніе всѣхъ наблюдаемыхъ при этомъ явленій приводитъ къ заключенію, что рѣзкая перемѣна въ характерѣ движеній зависитъ отъ утомленія, но это утомленіе относится не къ глазу, слѣдующему за движущимся шаромъ, не къ рукѣ, преслѣдующей шаръ, а болѣе всего, къ тѣмъ высшимъ центрамъ, въ которыхъ происходитъ сочетаніе впечатлѣній (зрительныхъ, мышечныхъ и пр.) и превращеніе ихъ въ сознательно волевой толчекъ. Только такимъ образомъ можно удовлетворительно объяснить внезапный перерывъ въ сложной координаціи, мгновенное исчезаніе такихъ движеній и замѣну ихъ грубыми, размашистыми. Эти послѣднія движенія по своимъ свойствамъ напоминаютъ импульсивныя движенія дѣтства, т. е. акты, отличающіеся безпорядочнымъ, грубымъ напряженіемъ мускулатуры, примѣромъ которыхъ могутъ служить утробныя движенія младенца, или движенія новорожденныхъ и маленькихъ дѣтей. При утомленіи, падающимъ на центры волевой координаціи, описанныя импульсивныя движенія появляются вдругъ. Что здѣсь дѣло идетъ объ утомленіи именно этихъ, а не другихъ центровъ—это лучше всего доказывается тѣмъ фактомъ, что утомленіе другихъ центровъ (сѣтчатки, мускулаторы и пр.) обнаруживается постепеннѣе, мало по малу, между тѣмъ какъ утомленіе центровъ идейной и идео-моторной координаціи наступаетъ вдругъ и характеризуется не пониманіемъ качества работы, а полной пріостановкой ея, полными паузами, какъ это видно изъ работъ Экснера [1]). Когда такимъ образомъ у ребенка вѣчно подвижнаго и дѣятельнаго (въ мысленномъ отношеніи) наступаетъ психическое утомленіе, то мышечная работа перестаетъ быть точно или психически координированной, а становится грубой, *импульсивной*.

Степень интеллигенціи ребенка съ очевидностью проявляется въ его играхъ. Интеллигентныя дѣти, которыя не раздражительны, мало плачутъ, имѣютъ хорошій сонъ—эти дѣти проявляютъ большее разнообразіе въ играхъ и необходимое увлеченіе забавою; ихъ занятія отличаются тщательностію операцій, постояннымъ прогрессомъ и новизною. У дѣтей же раздражительныхъ, съ дурнымъ питаніемъ, часто можно замѣтить въ играхъ рутину и повторяемость. Очевидно, что педагогическіе результаты игры оказываются у нихъ недостаточно успѣшными, и ихъ умъ обнаруживаетъ менѣе творчества. Но повидимому уже довольно рано появляется у дѣтей другая особенность, выступающая рѣзче впослѣдствіи, а именно—кажется будто нѣкоторыя забавы становятся привычными, шаблонными, неизмѣнными, и на нихъ

[1]) Exner. Allg. Physiol. der Grosshirnrinde in Herman's Handb. II. Bd. 2. Hf. S. 287

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

ребенокъ останавливается лишь для препровожденія времени, и не съ цѣлію ученія и прогресса: какъ будто бы занятіе ребенка теряетъ инструктивный характеръ игры и становится пустой забавой. Повидимому то самое свойство, которое впослѣдствіи называется лѣностью, является иногда довольно рано, на 2-мъ, 3-мъ году и сказывается въ отсутствіи любопытства, живости и охоты къ новымъ направленіямъ и оттѣнкамъ въ сферѣ умственной и практической дѣятельности, на сколько она выражается въ играхъ. Болѣе частныя причины ея лежатъ въ неудовлетворительномъ физическомъ состояніи ребенка, въ недостаточномъ питаніи и отдыхѣ. Но она также нерѣдко появляется при заброшенности ребенка, при отсутствіи стимуловъ, возбуждающихъ его любопытство, фантазію и творчество.

Говоря о значеніи дѣтскихъ игръ въ педагогическомъ отношеніи, мы, конечно, оставили бы большой пробѣлъ, если бы на ряду съ изложеннымъ не упомянули и не сопоставили еще нѣсколько своеобразнаго взгляда на дѣтскія игры Фребеля, пользующагося, какъ извѣстно, въ этомъ отношеніи не малымъ авторитетомъ среди нѣкоторыхъ современныхъ педагоговъ. „Игра, говоритъ Фребель, – должна быть всегда въ соотвѣтствіи съ общей жизнью ребенка, въ соотвѣтствіи съ природой, а никакъ не отдѣленной, оторванной. Тогда игра сама получаетъ поучительную важность, глубоко-лежащее въ жизни значеніе и высокую осмысленность, и жизнь въ своемъ значеніи дѣлается свѣтлѣе. Дитя, которое хорошо и дѣльно играетъ, будетъ также хорошо и дѣльно учиться въ сферѣ своихъ дарованій и способностей и будетъ дѣльнымъ человѣкомъ и мужемъ Поэтому игра не должна быть подчинена слѣпому случаю или нечаянности; потому что дитя учится въ ней и учится такимъ образомъ охотно и много. Игрѣ такого рода принадлежитъ часть времени, какъ ученью и дѣлу... вслѣдствіе своей высокой важности игра должна быть не только ведена воспитателемъ, но настоящая, дѣльная игра часто должна быть сперва изучена самимъ учителемъ“ [1]). Итакъ по мнѣнію Фребеля, игра должна быть подчинена контролю учителя, имъ должна быть направляема и ведена до конца, въ видахъ наибольшей пользы отъ нея для играющихъ. Соотвѣтственно этому воззрѣнію, вмѣшательство учителя, по Фребелю, требуется очень рано, а именно уже съ того самаго времени, какъ только ребенокъ получитъ мало-мальски возможность брать какіе-либо внѣшніе предметы въ руки. Первой игрушкой, по своей простотѣ, Фребель выбралъ мячикъ, качающійся на шнуркѣ. Мячикъ круглъ, мягокъ, по своей величинѣ соотвѣтствуетъ рукѣ ребенка. Но Фребель желаетъ, чтобы мячикъ кромѣ того съ раннихъ поръ содѣйствовалъ и развитію внѣшнихъ чувствъ ребенка, а именно, чтобы приближая и удаляя мячъ отъ глазъ можно было такимъ образомъ понемногу пріучать его распознавать разстояніе, а затѣмъ, окрашивая мячикъ въ разные цвѣта, можно было пріучать ребенка рано распознавать и цвѣта. Придерживаясь правила, что каждая игрушка должна имѣть сходство съ предыдущей, Фребель потомъ даетъ ребенку шаръ, кубъ и цилиндръ. Шаръ по формѣ также круглъ, какъ мячъ, но, по твердости своей, онъ лучше катится. Кубъ также твердъ, какъ шаръ, но не катится. Цилиндръ можетъ катиться и стоять. Далѣе Фребель совѣтуетъ давать кирпичики для постройки, устраивать плетенье и т. д. Вездѣ здѣсь однако школа, учитель, научный характеръ и т. п. окружаютъ ребенка, какъ неумолимыя стихіи. Рождается вопросъ: желательно ли такое, ни на минуту не ослабѣвающее, научное давленіе учителя на ученика даже въ играхъ? Выше мы говорили, что игра имѣетъ громадное вліяніе на развитіе фантазіи и мыслительной дѣятельности ребенка, въ ней одновременно съ удовольствіемъ, доставляемымъ ребенку, открываются склонности и характеръ его, и наконецъ при помощи игры эти особенности впервые начинаютъ сильнѣе укрѣпляться въ ребенкѣ. Поэтому мы поняли бы еще пользу участія воспитателя въ игрѣ, если бы роль его могла ограничиваться напр. тѣмъ, чтобы онъ бралъ на себя починъ въ игрѣ или, какъ говорятъ, заваривалъ бы игру, а затѣмъ при веденіи послѣдней наблюдалъ бы за аккуратнымъ исполненіемъ ея правилъ, устраненіемъ излишняго своеволія, упрямства, заносчивости, разныхъ другихъ непозволительныхъ шалостей, равно какъ всего того, что не соотвѣтствуетъ цѣлямъ разумной педагогіи. Здѣсь же мы должны прибавить, что сами знаемъ не мало дѣтскихъ простонародныхъ игръ, которыя не можемъ рекомендовать для дѣтскихъ упражненій, какъ мало пригодныя, и даже прямо вредныя или въ отношеніи здоровья, или въ отношеніи приличія. Для всѣхъ подобныхъ случаевъ, контроль и наблюденіе воспитателя существенно необходимы, но за исключеніемъ такихъ случаевъ, въ огромномъ большинствѣ игръ дѣтямъ должна быть предоставлена широкая свобода дѣйствій, посредствомъ которыхъ упражнялась бы и изощрялась бы ихъ изобрѣтательность, сообразительность, подвижность, поддерживалось бы бодрое, веселое расположеніе духа и наконецъ извѣстная доля развитія самодѣятельности и самостоятельности. Такимъ образомъ со стороны воспитателя, участвующаго въ игрѣ, требуется иногда не малая доля такта; но за то, слѣдуетъ сказать, только при такихъ условіяхъ изъ школы игръ можетъ выдти человѣкъ, дѣйствительно способный потомъ и къ дальнѣйшему самосовершенствованію; при слѣпомъ же слѣдованіи системѣ Фребеля, наоборотъ, мы рискуемъ, во первыхъ, въ самой игрѣ развить скуку и равнодушіе; во вторыхъ, рискуемъ съизмала подавить въ дѣтяхъ всякое желаніе и способность къ дальнѣйшему саморазвитію и совершенствованію и вмѣстѣ съ тѣмъ впослѣдствіи подготовить изъ нихъ людей безъ характера и воли, а только какихъ-то автоматовъ, которые среди другихъ безпрестанно будутъ искать для себя нянекъ и учителей, безпрестанно будутъ подпадать подъ ихъ неотразимое вожденіе на помочахъ и опеку; а въ то же время сами легко могутъ чувствовать отвращеніе отъ всего новаго и хорошаго, если оно не одобрено другими,—не въ состояніи выразить ни радости, ни удовольствія ни къ чему, если не знаютъ, что оно одобрено другими и т. д. Словомъ по этой системѣ легко воспитать куклу, а самую систему можно рекомендовать только развѣ для китайскаго, замкнутаго въ себѣ общества; между тѣмъ какъ въ Европѣ нѣкоторые педагоги по справедливости называютъ эту систему казарменной, а другіе считаютъ ее во всякомъ случаѣ мало примѣнимою цѣликомъ для разумнаго

[1]) D—r S. Grasberger. Erziehung und Unterricht in klassischen Altertum 1864. I T. Einleitung. S. 10.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

воспитанія, которое, наоборотъ, требуетъ для своего осуществленія несравненно болѣе широкой программы, чѣмъ ставитъ ее Фребель [1]).

Второй недостатокъ Фребелевской системы воспитанія вообще состоитъ въ томъ, что онъ слишкомъ настаиваетъ на раннемъ пріученіи дѣтей къ размышленію о ихъ собственной дѣятельности, будетъ ли то игра, или другое какое либо дѣйствіе ихъ въ жизни. Это такъ называемая „манія къ размышленію и отдачѣ отчета себѣ“ (Refexionsmanie, какъ выражается Грубе); она идетъ только рука объ руку съ духомъ времени, съ исканіемъ критическаго самосозерцанія, съ ускореніемъ развитія ума, при ограниченномъ богатствѣ прославленной силы и знаній, при полномъ отравленіи всего того, что составляетъ лучшія радости въ жизни и вообще наполняетъ удовольствіемъ эту жизнь [2]).

Есть еще воззрѣнія, практикующіяся относительно воспитанія въ нѣкоторой части публики и оказывающія не мало вреднаго вліянія на успѣхъ развитія дѣтскихъ игръ, — это именно родительскій эгоизмъ вмѣстѣ съ ложно понятыми правилами о приличіи. Въ силу этихъ воззрѣній, напр., быстрыя, порывистыя движенія дѣтей во время игры признаются невозможно грубыми, слишкомъ провинціальными, мужиковатыми;—задушевное веселье въ играхъ, къ какому способны только дѣти, о которыхъ сложилась даже поговорка „радуется какъ дитя“, — считается совсѣмъ неумѣстнымъ, неприличнымъ, тривіальнымъ; — простота въ одеждѣ, какая требуется большею частію для множества свободныхъ дѣтскихъ игръ, считается тоже недозволительною, унижающею ребенка до степени мастерового и т. д., а между тѣмъ именно разряженныхъ то дѣтей, какъ куколъ, по модному французскому журналу,—въ кружевныхъ манжетахъ, лайковыхъ перчаткахъ и нельзя посылать на игру, потому что такая одежда будетъ мѣшать и свободно бѣгать, и бороться и т. д. Высказываясь такъ о дѣтской одеждѣ, мы отнюдь не намѣрены проповѣдывать неряшества, наоборотъ первые скажемъ, что чистота и опрятность существенно необходимы для ребенка даже во время игръ; но отъ простой чистоты до чопорной изысканности далеко, а мы именно объ этой то чванливой чопорности, мѣшающей дѣтямъ свободно рѣзвиться, и говоримъ здѣсь. Тѣмъ не менѣе однако жъ и дѣти, воспитанныя въ такихъ воззрѣніяхъ, въ свою очередь, мало по малу утрачивая свои естественныя потребности въ простой, безъискусственно, но разумно поставленной игрѣ, наконецъ нерѣдко уже и сами въ состояніи смотрѣть свысока на играющихъ запросто мужицкихъ и мѣщанскихъ дѣтей. — Когда же имъ случайно приходится принимать участіе въ игрѣ съ помянутыми выше дѣтьми, то они нерѣдко отличаются въ нихъ своею небрежностію и распущенностію, презрѣніемъ и брюзгливостію, дикостію своихъ выходокъ, какъ совсѣмъ не воспитанныя дѣти, дѣлаются обидчивыми, никѣмъ и ничѣмъ недовольными и наконецъ бросаютъ игру, какъ попало, когда вздумается, какъ это дѣлаютъ всякаго рода капризныя, необузданныя, плохо направленныя дѣти. Въ играхъ такихъ дѣтей, очевидно, нѣтъ радостей, и дѣтямъ та-

[1]) Grasberger, l. c. Einl. S. 11.
[2]) Grasberger, l. c. Einl. S. 12

кого рода, очевидно, нечего рекомендовать игръ: точно также не слѣдуетъ рекомендовать ихъ и вниманію ихъ родителей и воспитателей, видящихъ въ играхъ только одну безсмыслицу и преступленіе противъ ихъ взгляда на вещи. А между тѣмъ отъ абсолютнаго воздержанія дѣтей отъ игръ посмотрите—какія могутъ произойти печальныя послѣдствія: дѣти въ такомъ случаѣ не научаются, играя, множеству пріемовъ, нужныхъ и полезныхъ въ жизни, не научаются разумнымъ отношеніямъ къ себя подобнымъ, а въ концѣ концовъ нерѣдко выходятъ странными, неумѣлыми, зачастую возбуждающими только смѣхъ и глумленіе на счетъ себя.—Вѣрно говорятъ, что „тотъ скорѣе обрѣжется ножемъ, кто съ дѣтства не выучится съ нимъ обращаться; прирожденный же пентюхъ во всякомъ случаѣ будетъ вываливаться изъ кровати и натыкаться на свою вилку за обѣдомъ“.

Рядомъ съ этимъ замѣчаніемъ припомнимъ язвительную насмѣшку еще древняго Корнсада, выразившаго ту мысль, что сыновья богатыхъ родителей ничего не умѣютъ путемъ дѣлать, кромѣ ѣзды верхомъ, да и это потому, что только лошади имъ не льстятъ, а наоборотъ тотчасъ же сбрасываютъ ихъ, если они не постигнутъ искусства ѣзды [1]). — Глубокій смыслъ этой насмѣшки вполнѣ сохранился и до нашихъ дней.

Показавши невыгоды воздержанія дѣтей отъ игръ, какъ естественнаго метода ихъ развитія, попытаемся теперь съ нѣкоторою подробностію сказать наоборотъ о тѣхъ услугахъ, которыя игры наглядными для всѣхъ образомъ оказываютъ по отношенію къ воспитанію, особенно при совокупномъ общеніи дѣтей съ другими въ такъ называемыхъ общественныхъ играхъ. Намъ предстояло выше говорить о значеніи игръ въ этомъ отношеніи; но мы намѣренно откладывали рѣчь свою о нихъ до сихъ поръ, чтобы путемъ приводимаго здѣсь выясненія еще лучше оттѣнить невыгоды преднамѣреннаго удержанія дѣтей отъ игръ, какъ это дѣлаютъ напр. нѣкоторые воспитатели въ силу вышеприведенныхъ воззрѣній. Замѣтимъ здѣсь прежде всего, что если общеніе съ себѣ подобными доставляетъ человѣку вообще плодотворный источникъ для нравственной пищи, серьезно оживляетъ умъ, облагораживаетъ и молодитъ его, то подобное же общеніе составляетъ еще большую необходимость и потребность для ребенка, которому еще много кое-чему нужно поучиться отъ окружающихъ и особенно подобныхъ себѣ товарищей, среди которыхъ, кстати сказать, онъ чувствуетъ себя какъ бы въ родственномъ, ровномъ и братскомъ кружкѣ. Эти сверстники, среди которыхъ ребенокъ является, имѣютъ тѣ же недостатки физическіе и духовные и приблизительно тѣ же хорошія стороны, какъ и онъ самъ, слѣдовательно въ этомъ общеніи во всякомъ случаѣ могутъ дѣйствовать приблизительно ровныя, безобидныя силы, а въ ряду такихъ товарищей не страшны ни состязанія, ни соревнованія, и наоборотъ весьма поучительны пріемы, на которыхъ сверстники пробуютъ свои силы, весьма назидательны различныя начинанія и упражненія этихъ силъ, весьма любопытна оцѣнка приложенія и успѣховъ ихъ.

[1]) Plutarch. De adulat. et amico c. 16 (script. mor. ed. Firm. Dit. tom. 1, p. 71).

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Относительно немного есть игръ такихъ, которыя разсчитаны на одиночное занятіе, наоборотъ большинство ихъ требуетъ соучастія большаго или меньшаго количества другихъ дѣтей. Въ этомъ распредѣленіи игръ, безъ сомнѣнія, кроется та цѣль, чтобы съ помощію ихъ съ одной стороны лучше пріучить дѣтей къ общенію между собою, взаимнымъ услугамъ, взаимному сохраненію своихъ интересовъ; — съ другой пріучить къ возбужденію соревнованія, взаимной критики, признанія достоинства или недостатковъ, поощренія тѣхъ, кто показалъ въ игрѣ больше ловкости, искусства, достоинства, и наоборотъ порицанія тѣхъ, кто такъ или иначе сплоховалъ въ игрѣ. — Чтобы не терять за игрой во мнѣніи товарищей, каждый, очевидно, долженъ прежде всего надлежащимъ образомъ изучить ее, усвоить себѣ ея особенности и пріемы и только тогда онъ можетъ получить званіе достойнаго соучастника въ игрѣ, только тогда онъ можетъ съ удовольствіемъ говорить о себѣ, что „я игралъ съ такимъ-то“, „я пробовалъ то-то и то-то съ такимъ-то“. При такомъ соучастіи въ игрѣ, каждый непремѣнно вноситъ въ нее что нибудь *свое* и вноситъ по стольку, по скольку можетъ. Нерѣдко здѣсь хорошо одаренный ребенокъ ведетъ за собою впередъ менѣе способнаго, — одинъ другому помогаетъ совершенствоваться, а въ концѣ концовъ всѣ въ этомъ другъ другу помогаютъ; но вмѣстѣ съ тѣмъ всѣ въ сущности остаются въ одинаковыхъ правахъ, между ними нѣтъ ни господъ, ни слугъ, ни учителей, ни школьниковъ и т. д. Это впрочемъ и вполнѣ понятно: измѣнныя роли, даваемыя гдѣ бы то ни было, вообще непріятны, но въ игрѣ, гдѣ главная роль для каждаго — удовольствіе, очевидно, такія роли безъ неключительной нужды, требуемой иногда временно и самыми условіями игры, — конечно вообще мало вяжутся съ игрой. Отъ этого же въ свою очередь въ игрѣ могутъ безпрепятственно принимать участіе дѣти всѣхъ націй, сословій, различныхъ характеровъ, разной степени развитія и т. д., въ концѣ же концовъ все это ведетъ дѣтей къ ближайшему, взаимному общенію, единенію и содружественной работѣ. Слѣдовательно въ игрѣ дѣти встрѣчаются прежде всего какъ люди, а затѣмъ, какъ особы, преслѣдующія извѣстную, сообща поставленную ими цѣль, которая въ свою очередь крѣпко связываетъ ихъ вмѣстѣ, объединяя своимъ принципомъ. За объединеніемъ нерѣдко слѣдуетъ начало дружбы или по крайней мѣрѣ пріязненныхъ отношеній, среди которыхъ индивидуальныя особенности, наклонности личныхъ воззрѣній и т. д. еще рѣзче выясняются, сообщаются другимъ, одобряются или отрицаются ими. „Надъ наружной измѣнчивой природой, — говоритъ Рохгольцъ, [1]) стоитъ неизмѣнчивая природа нашего сердца, нашей привязанности и любви. Отъ того у благороднѣйшихъ умовъ націи это чувство выростаетъ до великаго чувства національности, воспоминаніе о годахъ юности и любви къ отцу, матери, братьямъ и сестрамъ, товариществѣ и вѣрности друга составляетъ для нихъ первоначальный источникъ ихъ стремленія къ правдѣ, ихъ понятія объ изящномъ. Лоно матери, дѣтскій садикъ, мѣсто для игры мальчиковъ все еще находится у нихъ въ пріятномъ воспоминаніи, между тѣмъ какъ ихъ умъ уже вступилъ на публичное поприще

[1]) Rochholz. Alleman. Kinderlied und Kinderspiel aus der Schweiz. Leipzig. 1857. 11. S. 359.

и готовится къ такимъ подвигамъ, которыми долженъ пользоваться цѣлый вѣкъ. Какъ вѣренъ остался Шиллеръ своему первому другу юности, какъ щедръ былъ Гете къ товарищамъ франкфуртскаго общества мальчиковъ, какъ товарищески чувствуетъ себя Клопштокъ, сочинитель оды, еще привлеченный вниманіемъ къ ничтожнымъ играмъ юности, какой добрый братъ и дружественный герой Георгъ Форстеръ, также и великій Лессингъ. Ихъ отчасти бѣдная и ограниченная жизнь въ домѣ родителей принесла имъ все-таки то неоцѣненное счастье, что они сдѣлались вѣрными чувству отечественности и дѣтской вѣрности, и эта сердечная черта осталась у нихъ на всю жизнь“. Прибавимъ къ этому, что въ общественныхъ играхъ почти всегда упорядочиваются даже и нѣкоторые не совсѣмъ неодобрительные внѣшніе пріемы держанія себѣ другъ передъ другомъ, напр. нѣкоторыя грубоватыя, угловатыя формы плебы, заносчивость аристократовъ и т. д. Но всего этого, конечно, далеко не было бы безъ условій, ежедневно и наиболѣе благопріятствующихъ дѣтямъ въ этомъ отношеніи при помощи игръ. Никакой семейный кружокъ, никакая школа ничего подобнаго не можетъ дать, а между тѣмъ въ играхъ это достигается такъ легко и такъ широко.

Рука объ руку съ педагогіей идетъ гигіена. „Значеніе медицинской науки, — говоритъ Шреберъ [1]) извѣстный основатель и директоръ Лейпцигскаго ортопедическаго заведенія, — состоитъ не въ томъ только, чтобы *исцѣлять болѣзни*, но кромѣ того и предотвращать болѣзни. Съ этою послѣднею цѣлью гигіена должна съ дѣтства направлять жизнь человѣка къ тѣмъ путямъ, на которыхъ организмъ каждой отдѣльной личности, равно какъ и всего общества, пользовался бы наилучшимъ здоровьемъ. Для обезпеченія такого положенія первое, что нужно, — это крѣпость силъ и неуязвимость здоровья. Какъ-же достигнуть этого. Путемъ постепеннаго укрѣпленія организма съ ранняго возраста, а одно изъ лучшихъ, вѣрнѣйшихъ и пріятнѣйшихъ средствъ для этого въ раннемъ возрастѣ — дѣтскія игры“. — Въ самомъ дѣлѣ мы видѣли выше, что ребенокъ охотно начинаетъ играть чуть ли не со дня рожденія, и что онъ любитъ и ищетъ игру не для пустаго препровожденія время, а въ силу своихъ естественныхъ потребностей, притомъ чѣмъ больше онъ подростаетъ, тѣмъ болѣе разнообразитъ свои игры, производя вмѣстѣ съ тѣмъ разнообразныя упражненія, соотвѣтствующія разнообразнымъ потребностямъ своего организма. Сколько такимъ образомъ въ играхъ дается поводовъ для цѣлесообразнаго направленія ихъ на пользу общаго развитія и здоровья дѣтей. Присоедините сюда еще то обстоятельство, что большинство игръ производится на чистомъ воздухѣ, на широкихъ пространствахъ и при усиленныхъ движеніяхъ. При такихъ условіяхъ кровь играющихъ, какъ золото въ горнилѣ, по выраженію Шребера, очищается, освобождаясь отъ накопившейся въ ней углекислоты и другихъ вредныхъ частей и такимъ образомъ содѣйствуя лучшему питанію орга-

[1]) Dr. Schreber. Die Jugenspiele in ihrer gesundheitlichen und pädagogischen Bedeutung und die Nothwendigkeit ihrer Beachtuug von Seite der Schulerziehung. Jahrbuch für Kinderheilkunde und physische Erziehung. B. III. 1860. S. 247—254.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

низма. „Значеніе воздуха,—говоритъ проф. Лесгафтъ,—[1]) въ особенности проявляется по отношенію къ лимфатической системѣ, которая въ раннемъ возрастѣ, въ періодъ построительной работы, является особенно дѣятельной системой.—Въ лимфатическихъ железахъ человѣка образуются лимфатическія тѣльца: они имѣютъ значеніе образовательныхъ элементовъ въ организмѣ и здѣсь разносятся кровью, въ которую переходятъ. Изслѣдованія (Ранвье) показали, что эти тельца начинаютъ двигаться и выходить изъ железъ, только при присутствіи достаточнаго количества кислорода (озона) въ крови, протекающей чрезъ железку. Въ противномъ случаѣ эти элементы накопляются въ железкахъ, которыя разбухаютъ и увеличиваются, вслѣдствіе чего нормальная дѣятельность ихъ разстроивается. Этимъ объясняется блѣдность, одутловатость, часто высокій ростъ городскихъ дѣтей, выросшихъ при недостаткѣ обмѣна воздуха и отличающихся вялостію, слабымъ развитіемъ, медленностію и даже апатіей и частію опухлостію железъ. Окраска тѣла, зависящая исключительно отъ красящаго вещества крови, находится также въ прямой зависимости отъ вліянія свѣта. C. Doresie искусственно производилъ малокровіе у куриныхъ зародошей, ограничивая къ нимъ доступъ воздуха". Далѣе слѣдуетъ отмѣтить тотъ фактъ, что всякаго рода свободныя движенія на воздухѣ оказываютъ громадное вліяніе на легкія, въ которыхъ кровообращеніе при этомъ сильно ускоряется, а количество вдыхаемаго воздуха и выдыхаемой угольной кислоты параллельно этому увеличивается, а именно, согласно опытамъ д-ра Э. Смита,—[2]) до 4,(5,—5 и даже 7 разъ болѣе сравнительно съ лежачимъ положеніемъ. Подъ вліяніемъ движеній дѣятельность сердца также увеличивается въ силѣ и скорости, отъ чего усиливается теченіе крови по всѣмъ частямъ тѣла, включая и самое сердце. Слѣдующее затѣмъ чрезмѣрное напряженіе его иногда ведетъ къ страданіямъ его, а именно: трепетанію, порчѣ заслонокъ, утолщенію стѣнокъ сердца; а иногда при слабости и тонкости послѣднихъ и къ разрыву ихъ. Во избѣжаніе всѣхъ подобныхъ страданій слѣдуетъ, во первыхъ, всегда избѣгать очень сильныхъ движеній; а во вторыхъ, слѣдуетъ заботиться о томъ, чтобы сколько нибудь сильныя движенія непремѣнно чередовались съ достаточнымъ отдыхомъ. Подъ вліяніемъ тѣхъ или другихъ физическихъ упражненій произвольные мускулы, т. е. мускулы, подчиняющіеся вліянію воли, значительно развиваются, содѣйствуя вмѣстѣ съ тѣмъ развитію и укрѣпленію всего организма. Однако если упражненія производятся чаще въ какую либо одну сторону, напр. у кузнецовъ при напряженіи мускуловъ рукъ, у носильщиковъ тяжестей при напряженіи мускуловъ спины, у ходоковъ и танцоровъ при напряженіи мускуловъ ногъ и т. д., то подъ вліяніемъ таковыхъ напряженій мускулы означенныхъ частей преимущественно и развиваются. Такія односторонніе развитія, однако, еще со стороны древнихъ грековъ, въ силу ихъ природнаго отвращенія отъ дезорганизаціи всякаго рода, вызывали рѣзкія порицанія, напр. когда таковыя замѣчались у атлетовъ, кулачныхъ бойцовъ, бѣгуновъ и т. д. Новѣйшая же наука имѣетъ въ своемъ распоряженіи уже много прямыхъ данныхъ, показывающихъ пагубное вліяніе какого-бы то ни было односторонняго развитія мускуловъ на организмъ человѣка, обусловливая во всѣхъ подобныхъ случаяхъ главнымъ образомъ неправильное распредѣленіе крови въ тѣлѣ, привлекая ее въ большомъ количествѣ къ тѣмъ частямъ или группамъ мускуловъ, которыя сильнѣе работаютъ, и соотвѣтственно этому усиливая ихъ питаніе, тогда какъ въ группѣ другихъ частей и мускуловъ, мало упражняемыхъ, значительно уменьшая ихъ питаніе и содѣйствуя ихъ атрофіи, доходящей иногда до полнаго исчезновенія мускульныхъ волоконъ, какъ при анкилозѣ, хорошо извѣстномъ хирургамъ.

[1]) П. Лесгафтъ Семейное воспитаніе ребенка. Антропологическій этюдъ (Жур. Русское богатство 1886 г. Сент. ст. 71).

[2]) А. Паркесъ. Руководство къ практической гигіенѣ. Перев. съ англійскаго Ф. Цитовича. 1869 г. В. 2 стр 557.

Замѣтимъ далѣе, что мускульныя сокращенія всегда сопровождаются тѣми или другими химическими измѣненіями [1]), а именно: изъ сократившихся мускуловъ кровь течетъ темнѣе, чѣмъ изъ находящихся въ покоѣ, такъ какъ при сокращеніи они утрачиваютъ болѣе заключающагося въ ихъ сокахъ кислорода, обусловливающаго наиболѣе красный цвѣтъ мускуловъ, и наоборотъ образуютъ болѣе углекислоты, обусловливающей болѣе темный цвѣтъ крови и другихъ соковъ, находящихся въ работавшемъ мускулѣ. Содержаніе въ нихъ воды и количество веществъ, извлекаемыхъ алкоголемъ, прибавляется, между тѣмъ какъ вещества, извлекаемы водою, уменьшаются, что, вѣроятно, производитъ то, что гликогенъ потребляется при сокращеніи. Содержаніе яичнаго бѣлка остается то же самое въ границахъ потери, но становится болѣе тѣхъ видовъ бѣлка, которые извѣстны, какъ основныя части мяса.—Хотя мы до сихъ поръ довольно далеки отъ полнаго пониманія результатовъ всѣхъ тѣхъ измѣненій, какія совершаются въ мускулахъ при ихъ работѣ, однако уже и теперь знаемъ, что въ этихъ случаяхъ дѣло касается съ одной стороны усиленнаго скопленія несвязанныхъ веществъ (усиленное дыханіе мускуловъ обыкновенно работающихъ въ этомъ направленіи и при покоѣ), при чемъ помимо механическихъ измѣненій происходитъ еще усиленное же развитіе и теплоты. Если же мышечная дѣятельность переступаетъ границы своей дѣятельности, то развивающаяся при этомъ кислота уменьшаетъ способность къ механической и электрической работѣ и утомляетъ мускулъ, такъ сказать, химически.

Въ 500 мышцахъ нашего тѣла, около 400 принадлежитъ къ такъ называемымъ произвольнымъ мышцамъ подчиняющимся вліянію воли, остальныя 100 суть непроизвольныя, сокращеніе которыхъ происходитъ независимо отъ воли и сознанія человѣка. Это мышцы сердца, кишечнаго канала, внутреглазныя мышцы, обусловливающія приспособленіе глаза и т. д. Наблюденіе показываетъ [2]), что дѣятельность произвольныхъ мышцъ косвеннымъ образомъ вліяетъ и на дѣятельность мышцъ непроизвольныхъ. Чтобы уяснить эту зависимость, приведемъ одинъ примѣръ. Энергическое и внезапное сокращеніе произвольныхъ мышцъ влечетъ за собою ускореніе пульса (сокращеніе не-

[1]) Дюбуа. I. c.

[2]) Очерки школьной гигіены. Д-ра М. Н. Галанина. 1886 г. стр. 66.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

произвольной мышцы сердца), медленное и продолжительное движеніе—вызываетъ замедленіе пульса, напримѣръ, въ случаѣ продолжительной медленной прогулки, небольшими шагами по ровной поверхности. Извѣстно также, какъ движеніе благотворно дѣйствуетъ на непроизвольныя сокращенія мышцъ кишечника. Съ другой стороны общеизвѣстны неудобства сидячей жизни. Причина всѣхъ вредныхъ послѣдствій сидячей жизни лежитъ въ недостаточности стимуловъ для дѣятельности непроизвольныхъ мышцъ. Кто не движется, тотъ не дышетъ достаточно глубоко, а вслѣдствіе этого и газовый обмѣнъ дѣлается недостаточнымъ, и обмѣнъ веществъ, а слѣдовательно и питаніе, замедляется, аппетитъ уменьшается, пищевареніе совершается недостаточно правильно, всякаго рода изверженія выдѣляются изъ организма медленно, скопляются въ организмѣ и обусловливаютъ безъ всякаго сомнѣнія многія изъ заболѣваній. Опыты, произведенные надъ молодыми кроликами, надъ котятами и щенятами, а также наблюденія надъ дѣтьми, страдавшими такъ называемымъ дѣтскимъ параличемъ,—говоритъ проф. Лесгафтъ [1]),—наглядно показываютъ, что чѣмъ больше движенія и дѣятельности въ какой либо части или во всемъ двигательномъ аппаратѣ, чѣмъ сильнѣе развиты всѣ части, а также и кости, которыя въ такихъ случаяхъ обыкновенно бываютъ больше въ своихъ размѣрахъ. При стягиваніи головы молодымъ щенятамъ, форма ихъ черепа измѣняется, смотря по направленію этого сжатія; при болѣе сильномъ стягиваніи, кости черепа значительно утончаются и все тѣло растетъ медленнѣе [2]). Уменьшеніе этого роста можно отчасти объяснить уменьшеніемъ подвижности у такихъ животныхъ, которыя вялы, медленно и вяло двигаются, прячутся отъ окружающихъ.

Подъ вліяніемъ болѣе или менѣе сильныхъ движеній кожа становится красною отъ переполненія сосудовъ; вмѣстѣ съ этимъ испареніе ея усиливается, согласно опытамъ Шпекка, [3]) даже почти вдвое, и одновременно съ тѣмъ уменьшается выдѣленіе мочи.

Испареніе усиливаетъ и уравниваетъ теплоту тѣла, которая иначе скоро стала бы чрезмѣрно высокою. Повидимому никакая степень внѣшняго холода не можетъ препятствовать этому выдѣленію испарины, хотя холодъ можетъ отчасти замедлять скорость ея.

Во время движеній мало опасности простудиться, наоборотъ по минованіи послѣднихъ простудиться весьма легко, потому что температура тѣла быстро понижается и падаетъ ниже естественной степени, а между тѣмъ продолжается испареніе съ кожи, которое еще болѣе понижаетъ теплоту.

Изъ только что приведенныхъ фактовъ можно придти къ тому заключенію, что въ періодъ движеній кожу можно оставлять довольно легко покрытою соотвѣтственно времени года одеждою, но непосредственно за прекращеніемъ движеній слѣдуетъ укрыть ее достаточно хорошо, чтобы предупредить малѣйшее ощущеніе охлажденія поверхности.

---

[1]) П. Лесгафтъ. О причинахъ, вліяющихъ на форму костей. Прот. Общ. Русск. врачей.

[2]) А. Дроязикъ. Матеріалы для изученія причинъ, вліяющихъ на форму черепа. С. П. 1883 г.

[3]) Паркесъ I. c.

Часто и подолгу играя на воздухѣ, дѣти однако наконецъ и сами мало-по-малу пріучаются примѣняться къ тому климату, въ которомъ имъ суждено жить и дѣйствовать и затѣмъ испытывать на себѣ разныя его перемѣны.—Въ этихъ случаяхъ кожа подъ вліяніемъ атмосферическихъ измѣненій мѣстности все болѣе и болѣе пріучаясь къ впечатлѣніямъ извѣстнаго рода, а именно, смотря по обстоятельствамъ и мѣрѣ производимыхъ на нее раздраженій, то утолщаясь и огрубая, по примѣру того, какъ въ высшихъ степеняхъ она огрубаетъ у кузнецовъ и пахарей,—то пропитываясь пигментомъ, способствующимъ поглощенію лучей, какъ въ высшей степени мы видимъ это у негровъ или сильно загорѣвшихъ людей, — такая кожа, наконецъ, дѣйствительно потомъ въ состояніи хорошо защищаться и противодѣйствовать вреднымъ или неблагопріятнымъ вліяніямъ климата, будетъ ли то излишній холодъ или сильный солнечный жаръ и т. д.

Въ параллель къ этимъ научнымъ указаніямъ, простыя, но безпристрастныя наблюденія давно уже убѣждаютъ, что если взять двухъ дѣтей однихъ и тѣхъ же родителей, одного и того же сложенія, затѣмъ одного помѣстить и воспитывать въ деревнѣ на свободѣ, а другого въ городѣ на глазахъ богатыхъ родителей, то чрезъ годъ эти дѣти совсѣмъ не будутъ похожи одинъ на другого со стороны здоровья и физическаго развитія, оставляя, разумѣется, всѣ преимущества на сторонѣ воспитывающагося въ деревнѣ [1]).

На ряду съ этими наблюденіями мы съ своей стороны можемъ представить аналогичное, сообщенное намъ наблюденіе д-ра Ляймана. Говоря о жизни крестьянскихъ дѣтей въ Ровенскомъ уѣздѣ Волынской губерніи, онъ свидѣтельствуетъ, что „дѣти крестьянъ, играющія цѣлый почти годъ на свободѣ, свѣжемъ воздухѣ и солнцѣ, крѣпнутъ и развиваются въ дюжихъ мальчиковъ и крѣпкихъ парней; между тѣмъ какъ въ томъ же уѣздѣ еврейскія дѣти, почти съ четырехлѣтняго возраста проводящія дни въ тѣсныхъ и лишенныхъ свѣжаго воздуха избахъ своихъ бельферовъ (учителей) за изученіемъ талмуда малы ростомъ и хилы. Впослѣдствіи сидячій образъ жизни, совсѣмъ лишающій ихъ физическихъ упражненій, дѣлаетъ изъ нихъ плохосложенныхъ и чахоточныхъ людей". Наши русскія крестьянскія дѣти, живущія, повидимому, вопреки всѣмъ требованіямъ гигіены, только тѣмъ и живы, только тѣмъ и поддерживаютъ свое завидное передъ городскими дѣтьми здоровье, что по долгу находятся и играютъ на воздухѣ.

Говоря о важности дѣтскихъ игръ, въ смыслѣ физическихъ упражненій, мы, конечно, при этомъ невольно должны вспомнить еще о другихъ, аналогичныхъ упражненіяхъ, а именно *гимнастическихъ*, которыя, кстати сказать, еще изъ глубокой древности, наприм. въ древней Греціи, ставились по характеру и значенію своему въ одномъ ряду съ играми. На близкую связь современныхъ гимнастическихъ упражненій съ играми, между прочимъ, могутъ указывать тѣ обстоятельства, что съ одной стороны въ гимнастикѣ есть цѣлая область упражненій, прямо носящихъ названіе гимнастическихъ игръ, каковы напр. нѣкоторыя упражненія шарами, кегли, биллiардъ [2]) и т. п., съ

---

[1]) Hans Vögeli—die Leibesubungen. Zürich. 1843.

[2]) Julius Schaller. Das Spiel und die Spiele (Ein Vortrag zur Psychologie und Pedagogik wie zum Verständniss des geselligen Lebens). 1861 г. S. 156 и 197—204.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

другой стороны и сама гимнастика, какъ наука, и всѣ пріемы, рекомендуемые ею, обыкновенно раздѣляется прежде всего на двѣ большихъ группы—а именно гимнастику съ аппаратами и гимнастику безъ аппаратовъ; первая въ свою очередь подраздѣляется на гимнастику съ аппаратами подвижными, представляющими переходъ отъ гимнастики свободной къ гимнастикѣ съ аппаратами, и гимнастику съ аппаратами неподвижными [1]). Подобные же пріемы отчасти практикуются и въ ряду дѣтскихъ игръ, но съ тою лишь разницею, что среди послѣднихъ значительно преобладаютъ формы упражненій или совсѣмъ безъ аппаратовъ, или же съ аппаратами подвижными, слѣдовательно при сопоставленіи съ гимнастикой въ собственномъ смыслѣ, дѣтскія игры слѣдуетъ отнести преимущественно къ разряду гимнастики свободной. Изъ сказаннаго становится вполнѣ понятнымъ, что границы дѣтскихъ игръ и гимнастики въ самомъ дѣлѣ весьма близко соприкасаются. Однако въ характерѣ тѣхъ и другихъ есть и существенная разница, а именно: гимнастика непремѣнно имѣетъ въ виду тѣ или другія практическія, болѣе или менѣе точно опредѣленныя, цѣли, необходимыя или полезныя въ жизни, каковы напр. физическая сила, выносливость, ловкость, даже изящныя манеры и т. п., между тѣмъ какъ въ области игръ не можетъ быть и рѣчи о какихъ либо прямыхъ цѣляхъ, какъ это подробно было изложено выше, а наоборотъ здѣсь все предоставляется свободному выбору, естественнымъ требованіямъ дѣтей, согласнымъ съ ихъ характеромъ, природой и т. д.

Отъ учителей гимнастики приходится нерѣдко слышать жалобы, что дѣти въ школахъ, а именно младшихъ классовъ, большею частію неохотно учатся гимнастикѣ, почти также, по выраженію ихъ, какъ латыни и математикѣ. Это явленіе, конечно, можетъ быть объяснено отчасти неумѣлымъ отношеніемъ самихъ учителей къ дѣлу,—неумѣньемъ ихъ заинтересовать дѣтей своимъ предметомъ; частію это можно объяснить тѣмъ, что гимнастическія упражненія въ нашихъ школахъ производятся большею частію въ четырехъ стѣнахъ, въ замкнутыхъ пространствахъ, лишенныхъ достаточнаго количества воздуха, между тѣмъ какъ именно при гимнастическихъ упражненіяхъ требуется его особенно много. Однако же, на основаніи показанной разницы въ характерѣ игръ и гимнастики, вѣрнѣе всего въ этихъ случаяхъ можно обвинять то обстоятельство, что самый методъ гимнастическій еще мало симпатиченъ ученикамъ младшихъ классовъ своимъ педантизмомъ, сухой дисциплиной, строгой, непривычной для нихъ выдержанностію и наконецъ дѣйствительно нерѣдко непосильными упражненіями, на которыя, въ свою очередь, если не обращать должнаго вниманія, то въ самомъ дѣлѣ такой гимнастикой легко не только наскучить, но даже и повредить ребенку.

Обозрѣвши такимъ образомъ значеніе дѣтскихъ игръ въ отношеніи воспитанія и здоровья по возможности съ разныхъ сторонъ, мы полагаемъ, что теперь не остается болѣе сомнѣнія въ томъ, что признаніе важности игръ, изученіе и своевременное приложеніе ихъ въ дѣлѣ воспитанія заслуживаетъ полнѣйшаго вниманія семействъ и общества, равно какъ тѣхъ государственныхъ людей и школъ, которые

[1]) Галанинъ l. c. стр. 69.

призваны къ участію въ воспитаніи дѣтей, которымъ дороги блага дѣтей и которые искренно желаютъ добра дѣтямъ своихъ согражданъ. Только всесторонне, сильно и хорошо развитой человѣкъ можетъ вполнѣ исполнять свое назначеніе въ семьѣ и государствѣ, а первое и основное подготовленіе къ такой функціи человѣкъ получаетъ еще въ раннемъ возрастѣ и между прочимъ въ періодѣ игръ,—этомъ элементарномъ классѣ жизни, по выраженію Шребера. Вниманіе и забота относительно правильнаго и мощнаго развитія дѣтей съ раннихъ лѣтъ должны быть тѣмъ серьезнѣе, что, по статистическимъ даннымъ, дѣтей вездѣ считается до $^1/_4$ или даже до $^1/_3$ всего населенія; слѣдовательно забота эта будетъ касаться громаднаго количества лицъ, притомъ такихъ, о наилучшемъ развитіи которыхъ, въ виду ихъ безпомощности, во всякомъ случаѣ слѣдуетъ позаботиться взрослымъ.

Что касается Россіи, то поощреніе развитія дѣтскихъ игръ въ ней особенно важно и желательно, такъ какъ, стремясь къ культурной жизни и для этого рано запирая своихъ дѣтей въ школы, русскіе родители и педагоги, благодаря суровому климату своей страны, поневолѣ должны держать дѣтей своихъ въ этихъ школахъ слишкомъ подолгу, — а между тѣмъ воздухъ въ нихъ почти всегда бываетъ нечистъ, особенно при недостаточномъ еще пониманіи у насъ важности вентиляціи и проистекающей отсюда любви къ чистому воздуху. Чтобы однако дать болѣе осязательное понятіе о томъ, въ какомъ именно положеніи находится у насъ развитіе дѣтскихъ игръ, на основаніи личныхъ наблюденій и доставленныхъ намъ свѣдѣній изъ разныхъ мѣстъ Россіи, мы можемъ сообщить, что игры еще до сихъ поръ довольно въ достаточномъ размѣрѣ практикуются въ нашихъ деревняхъ, но въ городахъ, и особенно большихъ, имъ далеко не дается надлежащаго простора. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ наши городскія управленія тратятъ иногда не малыя общественныя суммы на устройство площадей, бульваровъ и садовъ, приспособляемыхъ къ различнымъ цѣлямъ; но нигдѣ изъ этихъ мѣстъ мы не находимъ ничего или почти ничего, приспособленнаго надлежащимъ образомъ для дѣтскихъ сборищъ и игръ. Въ нѣкоторыхъ городскихъ садахъ и бульварахъ, правда, иногда устроиваются небольшія площадки, на которыя собираются дѣти и устроиваютъ кое-какія игры; что же однако это за игры?—Вѣчныя „кошки и мышки“, „веревочки“ и еще кое-что подобное—и почти ровно ничего такого, что въ самомъ дѣлѣ могло бы истинно повеселить дѣтей, вызвать въ нихъ достаточно сильныя разнообразныя движенія. Если же однако кто нибудь изъ дѣтей, кромѣ помянутыхъ игръ вздумалъ бы доставить себѣ удовольствіе бѣганьемъ, лазаньемъ по деревьямъ и тому подобными упражненіями, то немилосердый стражъ сада или бульвара, точно изъ земли выросшій, тотчасъ же внушительно спѣшитъ напомнить отважному смѣльчаку, что такъ бѣгать нельзя, травы мять нельзя, по деревьямъ лазить нельзя и т. п. Поэтому городскія дѣти обыкновенно чувствуютъ себя въ общественныхъ садахъ крайне стѣсненными, вслѣдствіе чего не особенно любятъ ихъ, предпочитая для этого просто улицы или грязные дворы своихъ квартиръ, гдѣ поневолѣ всасываютъ въ себя съ малыхъ лѣтъ зародыши разныхъ болѣзней, отъ которыхъ впослѣдствіи совсѣмъ разшатывается организмъ; поэтому же наконецъ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

и репертуаръ дѣтскихъ игръ въ городахъ обыкновенно крайне ограниченъ, а многія хорошенькія деревенскія игры здѣсь даже совсѣмъ неприложимы. — Между тѣмъ, зная порядки нашихъ городовъ, кто не согласится съ тѣмъ, что именно здѣсь-то, въ этихъ-то городахъ, отличающихся у насъ непролазной грязью на улицахъ и дворахъ и нестерпимой духотой въ жилищахъ многихъ горожанъ, предоставленіе дѣтямъ большихъ пространствъ, хорошо приспособленныхъ для игръ и совмѣстнаго развитія, было бы крайне желательно и полезно.

Наши городскія школы, особенно гимназіи, по правдѣ сказать, также много противодѣйствуютъ дѣтскимъ играмъ и именно тѣмъ, что обыкновенно почти всецѣло отнимаютъ у ребенка время на школьныя занятія, не оставляя ему ни малѣйшаго досуга для игръ. Мальчикъ, прогуливающій много времени за играми, конечно поступаетъ не хорошо; но неразумно поступаетъ и старый учитель, обременяющій изо-дня въ день непосильной работой своего маленькаго ученика, не оставляя ему свободнаго времени для игръ. Иногда усердный учитель дѣйствуетъ такъ съ добрымъ намѣреніемъ, зная, какъ много требуется въ настоящее время отъ человѣка, желающаго пользоваться успѣхомъ въ жизни; но безъ сомнѣнія и въ добрыхъ желаніяхъ слѣдуетъ соблюдать мѣру! Если вслѣдствіе большихъ увлеченій играми школьникъ выучитъ однимъ вокабуломъ меньше, то лучше за то оставить его лишній годъ въ классѣ, чѣмъ лишать существенно необходимыхъ для школьниковъ движеній, зная, что за то впослѣдствіи изъ него выйдетъ здоровый, сильный, практичный человѣкъ! Не то мы видимъ на самомъ дѣлѣ въ настоящее время. Учителя среднихъ учебныхъ заведеній нерѣдко сами сознаютъ, что воспитанники ихъ значительно утомляются подъ вліяніемъ непосильныхъ умственныхъ работъ, а нерѣдко кромѣ того и подъ вліяніемъ нервныхъ возбужденій, для вызыванія которыхъ нѣтъ недостатка и повода. Слѣдствіемъ всего этого является то, что большинство учащихся представляется блѣднымъ, слабымъ, вялымъ, малокровнымъ, исхудалымъ, со всевозможными формами катарра легкихъ, кишекъ и съ большимъ расположеніемъ къ нервнымъ болѣзнямъ, особенно усиливающимся въ интензивности и количествѣ случаевъ по мѣрѣ приближенія воспитанниковъ къ старшимъ классамъ, какъ показываютъ напримѣръ наблюденія одного изъ почтенныхъ гимназическихъ врачей въ Москвѣ, д-ра Нестерова,—сообщенныя имъ на второмъ съѣздѣ русскихъ врачей въ Москвѣ. Если вмѣстѣ съ тѣмъ присмотрѣться къ умственному развитію воспитанниковъ нашихъ среднихъ учебныхъ заведеній, то многіе изъ нихъ представляются значительно утомленными также и умственно.

Здѣсь педагоги могутъ замѣтить намъ: за то теперь всюду въ учебныхъ заведеніяхъ съ каждымъ годомъ все болѣе и болѣе прилагается гимнастика, имѣющая цѣлію укрѣпить мускулы подростающаго поколѣнія и вообще болѣе или менѣе оживлять по временамъ дѣйствительно ослабѣвающія физическія силы ихъ. Въ отвѣтъ на это скажемъ съ своей стороны, что движеніе дѣйствительно составляетъ потребность вообще всякаго живаго существа; но это движеніе значительно разнится по мѣрѣ развитія и укрѣпленія силъ этого существа. Еще въ утробной жизни, по мѣрѣ того, какъ плодъ получаетъ большую крѣпость костей и мускуловъ, онъ ознаменовываетъ себя болѣе или менѣе сильными движеніями. Барахтанье новорожденнаго есть также вполнѣ натуральный, своеобразный гимнастическій актъ, содѣйствующій развитію мускуловъ дитяти, костей, ихъ придатковъ и т. д. Около года въ силу той же естественной потребности въ движеніяхъ, но уже болѣе сильныхъ, дѣти начинаютъ ползать, ходить, а впослѣдствіи бѣгать. Затѣмъ наступаетъ время непринужденныхъ дѣтскихъ движеній, въ формѣ различнаго рода игръ, — это возрастъ собственно игръ, начинающійся приблизительно отъ 2—3 лѣтъ и продолжающійся приблизительно до 12-ти, имѣя самую цвѣтущую пору для себя возрастъ около 7—8 лѣтъ. Когда организмъ получаетъ болѣе крѣпости въ мускулахъ, тогда наступаетъ пора и для болѣе правильной, систематической гимнастики, имѣющей цѣлью подготовить организмъ для болѣе напряженнаго физическаго труда въ жизни. Соотвѣтственно сказанному становится яснымъ, что въ различныхъ періодахъ развитія каждому движенію есть свое мѣсто и время, причемъ, очевидно, весьма неудобно замѣнять одно другимъ безъ риска замѣтнаго вреда для организма. Не будемъ же послѣ этого болѣе изгонять дѣтскихъ игръ изъ нашихъ школъ, какъ это дѣлается однако мѣстами, по собраннымъ нами свѣдѣніямъ. Наоборотъ постараемся дать этимъ играмъ, гдѣ только возможно, наибольшій и подобающій просторъ! Прибавимъ къ этому, что подобная мѣра будетъ тѣмъ болѣе важною что наши учителя гимнастики еще и сами, говоря откровенно, мало понимаютъ значеніе и надлежащее приложеніе гимнастики въ школѣ. Слѣдовательно пусть же лучше еще далеко не въ малыхъ размѣрахъ будетъ руководителемъ у насъ въ дѣлѣ физическаго развитія природа, чѣмъ плохой учитель, особенно для школьниковъ младшихъ классовъ.

Мы говорили выше, что несравненно болѣе ширины и простора для дѣтскихъ игръ замѣчается въ деревняхъ среди простаго народа; однако по свидѣтельству бытописателей, онѣ и здѣсь мѣстами начинаютъ уменьшаться и изводиться. Крестьянскія дѣти,—говорятъ бытописатели, — большею частію забавляются играми на улицѣ до 8-ми лѣтняго возраста, послѣ котораго родители уже начинаютъ пріучать ихъ понемногу къ хозяйству. Еще недавно можно было нерѣдко встрѣтить дѣтей за играми въ деревнѣ до 12-лѣтняго возраста; но теперь такого рода дѣтямъ уже рѣдко удается поиграть, — всѣ они большею частію уже пристроены къ какой нибудь работѣ, а потому и дѣтскія игры въ деревняхъ, вообще говоря, въ настоящее время значительно уменьшаются и выводятся. Причины такого измѣненія въ дѣлѣ за послѣднее время бытописатели находятъ главнымъ образомъ въ двухъ обстоятельствахъ, а именно: съ одной стороны въ развивающейся изъ года въ годъ нуждѣ крестьянъ вмѣстѣ съ увеличеніемъ ростущихъ изъ года въ годъ различныхъ недоимокъ и податей казенныхъ и земскихъ; съ другой—въ развитіи пристрастія народа къ крѣпкимъ напиткамъ и вмѣстѣ съ тѣмъ растущей изъ года въ годъ всяческой распущенности. Первое изъ этихъ обстоятельствъ заставляетъ заботливаго крестьянина безъ устали работать со всей своей семьей, не исключая изъ того числа и дѣтей, мало мальски способныхъ къ работѣ. Что же касается втораго обстоятельства, то, благодаря ему,

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

слѣдуетъ сказать, что въ послѣднее время трудъ въ народѣ вообще ослабѣлъ, а семейное согласіе нарушилось: пошли раздоры, распри, брань, драки, попреки, угрозы и т. д. Дѣти, растущія въ такой обстановкѣ, невольно носятъ на себѣ отпечатокъ какъ бы перепуганныхъ, ежеминутно страшащихся за свое благополучіе; вмѣсто дѣтской беззаботности и веселья среди ихъ рано начинаютъ проявляться мрачное настроеніе, угрюмость, скорбь душевная; а въ концѣ концовъ вмѣсто открытаго развлеченія общественными играми они начинаютъ прятаться по угламъ и задворкамъ и тамъ втихомолку играть въ азартныя игры: карты, орлянку и т. д.

Да! старое доброе время на нашихъ уже глазахъ безостановочно, все болѣе и болѣе пропадаетъ безслѣдно въ вѣчности, а на мѣсто его пока выдвигается всюду, даже въ деревенскія захолустья, нашъ нервный вѣкъ со всѣми своими страшными аттрибутами, безъ милосердія истощающими слабую нервную систему человѣка. Пора бы, очень бы пора было наконецъ положить предѣлъ такому тріумфальному шествію ненавистнаго вѣка и хоть отчасти поставить ему противовѣсъ въ физическомъ развитіи человѣка, начиная съ дѣтскихъ игръ или даже хоть лишь не мѣшая дѣтямъ самостоятельно, своевременно и настоящимъ образомъ развиваться съ помощію ихъ.

Мы ежедневно имѣемъ случай убѣждаться въ томъ, что даже у насъ въ Россіи нѣтъ недостатка въ обильно-печатающихся учебникахъ всякаго рода, имѣющихъ цѣлью—умственное развитіе дѣтей и юношества. Такому явленію, конечно, нельзя не радоваться; но въ то же время съ сожалѣніемъ слѣдуетъ сказать, что до сихъ поръ еще у насъ выходитъ слишкомъ мало руководствъ, имѣющихъ цѣлью преимущественно—физическое, и еще менѣе—гармоническое развитіе дѣтей. Явленіе это должно показаться намъ тѣмъ болѣе страннымъ, что дѣти обыкновенно сами съ весьма ранняго возраста, въ силу своихъ естественныхъ потребностей, стремятся по возможности къ гармоническому развитію своего организма, для каковой цѣли игры составляютъ одинъ изъ лучшихъ, первоначальныхъ медотовъ. Но если практика дѣла такъ сильно отстаетъ у насъ отъ своего естественнаго положенія, а также много отстаетъ и отъ мысли, давно высказанной въ этомъ отношеніи лучшими умами, то очевидно, что происходитъ это отъ того, что, стало быть, важность вопросовъ физическаго и гармоническаго развитія тѣла при воспитаніи у насъ вообще еще мало сознается, а потому и въ руководствахъ и въ планахъ нашего воспитанія вопросамъ этимъ дается такъ мало мѣста, что иногда, кажется, будто они совсѣмъ намѣренно обходятся. Отъ того же, между прочимъ, у насъ до сихъ поръ выходитъ и такъ мало руководствъ по только что помянутымъ вопросамъ.

Однако, на основаніи вышеприведенныхъ фактовъ, едва ли можетъ болѣе оставаться сомнѣнія въ томъ, что система воспитанія безъ достаточнаго упражненія тѣла въ отношеніи физическомъ можетъ только замѣтнымъ образомъ вести его къ ослабленію, отнимая средства къ укрѣпленію, а вмѣстѣ съ тѣмъ приводя его къ умаленію души и заключая въ слабое тѣло, неспособное ни къ какой истинно плодотворной дѣятельности.

Защитники дѣтей, не любящихъ физическихъ упражненій и игръ,

нерѣдко приводятъ въ оправданіе ихъ то весьма наивное объясненіе, что нѣкоторыя дѣти иногда сами не любятъ никакихъ игръ, особенно сопряженныхъ съ какими либо болѣе или менѣе сильными движеніями. Что же, однако, это означаетъ? Только то, что сопротивленіе въ данномъ случаѣ представляетъ безсиліе противъ дѣйствій, требующихъ силы, и что это есть результатъ ненормальнаго утомленія ребенка, который поэтому охотно предается или вовсе ничегонедѣланію, лѣности, праздности, или же предпочитаетъ вмѣсто игръ, требующихъ все таки нѣкотораго физическаго напряженія, прильнуть, по примѣру завзятаго ученаго, къ рабочему столу и тутъ уже окончательно ослабить и погубить свое и безъ того некрѣпкое здоровье. —„Но, господа усердные педагоги, — читаемъ мы еще въ одной старинной книгѣ о гимнастикѣ, —[1]) позвольте попросить васъ подумать: неужели въ самомъ дѣлѣ вы полагаете, что сдѣлали все для своихъ питомцевъ, обогативъ ихъ умъ достаточными знаніями, украсивши ихъ душу многими талантами, а тѣло оставивъ слабымъ и немощнымъ, подверженнымъ всякаго рода болѣзнямъ и страданіямъ отъ нихъ? Обрѣжьте корни сильныхъ растеній и вы скоро увидите, какъ они, грустно поникнувъ головками, умираютъ: точно также вы губите своихъ питомцевъ, отрѣзывая имъ возможность для самаго естественнаго физическаго и гармоническаго развитія тѣлаи души путемъ игръ, ограничивая и запрещая послѣднія, а затѣмъ больными и разслабленными пуская ихъ въ жизнь, которая между тѣмъ наоборотъ требуетъ такъ много силъ и здоровья отъ каждаго, вступающаго въ нее. —Безъ здоровья никакое богатство, ни почести, ни мудрость не въ состояніи вознаградить должнымъ образомъ этотъ недостатокъ; безъ здоровья всѣ эти привиллегіи, лишая возможности пользоваться ими, только излишне раздражаютъ и мучатъ обладателя ими, составляя такимъ образомъ для него лишь новую скорбь и страданіе. Потерявшій здоровье напрасно объѣзжаетъ иногда всѣхъ извѣстныхъ медицинскихъ знаменитостей земнаго шара, ища у нихъ необходимыхъ совѣтовъ; но при глубокомъ разстройствѣ здоровья никто и изъ нихъ не въ состояніи даже мало-мальски помочь горю и тѣмъ болѣе возвратить въ цѣлости то сокровище, которое въ видѣ здоровья мало по малу и со всею тщательностію собирается и создается благоразумнымъ воспитаніемъ съ ранняго дѣтства, а неблагоразумнымъ иногда безъ милосердія убивается и нерѣдко лишь, благодаря тому, что въ свое время недостаточно обращали вниманіе на тѣ источники, посредствомъ которыхъ природа награждаетъ людей здоровьемъ, а въ томъ числѣ и при посредствѣ игръ, какъ физическихъ упражненій. Взгляните на несчастное существо, потерявшее здоровье: природа кажется ему огромной пустыней; міръ—долиной слезъ; любовь къ ближнему остается у него подъ большимъ сомнѣніемъ, онъ дѣлается чуждымъ нѣжныхъ привязанностей и равнодушнымъ ко всему, что прежде было ему дорого; душа его стала пріютомъ черной меланхоліи и погибаетъ въ безднѣ мрачныхъ думъ. Въ ряду такихъ угрюмыхъ меланхоликовъ иногда приходится видѣть и дѣтей и юношей,—и это съ такого воз-

[1]) La gymnastique de la jeunesse par M. A. Durivier et L. I. Sauf-Iret. Paris. 1803, стр. 1—55.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

раста, въ которомъ все окружающее должно казаться въ розовомъ, веселомъ, счастливомъ и праздничномъ настроеніи! Не обличаетъ ли это въ самомъ дѣлѣ души, теряющія свою энергію съ малыхъ лѣтъ и томящіяся въ безсильномъ, чахломъ тѣлѣ". —„Отсюда слѣдуетъ,— скажемъ мы вмѣстѣ съ Шопенгауэромъ, [1]) — что величайшая изъ всѣхъ глупостей—это жертвовать своимъ здоровьемъ, для чего бы ни приносилась эта жертва,—для страданія, преуспѣянія, учености, славы, не говоря уже про сластолюбіе и эфемерныя наслажденія; скорѣе, наоборотъ, слѣдуетъ всѣмъ жертвовать ради здоровья".

Европейская мысль — наука и философія, равно какъ искусство весьма много обязаны своимъ развитіемъ классической древности, получивъ отъ нея высокіе образцы для своихъ высокихъ твореній, которыя подъ вліяніемъ новыхъ требованій, пріемовъ и усовершенствованій, конечно много измѣнились, но за то во многомъ только еще шире и стройнѣе развились, составляя тѣмъ гордость и славу нашего времени. Теперь настаетъ очередь заимствованія изъ классической древности образцовъ воспитанія, давшихъ въ свое время такіе блестящіе результаты въ отношеніи гармоническаго и здороваго развитія душевныхъ и тѣлесныхъ силъ человѣка. Прошли вѣка, въ теченіи которыхъ лучшіе изъ педагоговъ не разъ отмѣчали и указывали своимъ современникамъ на тѣ высокіе образцы и принципы воспитанія, которые существовали въ древней Элладѣ; однакожъ дѣло дальше словъ не шло долгое время, потому что слишкомъ велики были предубѣжденія европейцевъ, получившихъ съ христіанскимъ ученіемъ между прочимъ, не мало аскетическихъ воззрѣній на тѣло, противъ пріемовъ язычествовавшихъ грековъ. И только въ наше время мысль, стремящаяся всюду къ идеаламъ и совершенству между прочимъ снова съ большимъ вниманіемъ стала останавливаться и на чарующихъ своею практичностью и блестящими результатами методахъ древне-греческаго воспитанія, основанныхъ на гармоническомъ развитіи души и тѣла.

Современные педагоги весьма близко сходятся въ своихъ воззрѣніяхъ съ воззрѣніями древнихъ грековъ по многимъ вопросамъ воспитанія; но они въ то же время знаютъ, что если не все, то по крайней мѣрѣ многое въ физическомъ воспитаніи у древнихъ грековъ велось почти ощупью, основано было на практикѣ и наблюденіяхъ происходящихъ отсюда результатовъ; тогда какъ въ настоящее время есть уже большая возможность поставить немалую часть воспитаніе на достаточно строгомъ, научномъ основаніи, при объясненіи и поддержкѣ со стороны анатоміи, физіологіи и гигіены тѣхъ методовъ, которые прилагаются къ воспитанію, а по тому же самому и современные педагоги не могутъ предлагать древне-греческихъ методовъ воспитанія во всемъ ихъ объемѣ безъ измѣненія, съ палестрами, гимназіями того времени и т. д.; но тѣмъ не мѣніе исходя изъ главнѣйшихъ основаній идеала древне-греческаго воспитанія и вполнѣ соглашаясь съ нимъ по существу, они съ величайшей энергіей хлопочатъ о возстановленіи, по крайней мѣрѣ, нѣкоторыхъ важнѣйшихъ пріемовъ, практиковавшихся при древне-греческомъ воспитаніи. Сюда можно отнести, напр. введеніе въ общій планъ воспитанія физическихъ упражненій, а въ томъ числѣ и игръ для дѣтей соотвѣтствующаго возраста на ряду съ умственными занятіями; возможное урегулированіе труда умственнаго съ физическимъ и наконецъ обязательное допущеніе врачей, какъ участниковъ воспитанія, въ общественныхъ школахъ, по крайней мѣрѣ равномѣрное съ учителями, какъ людей наиболѣе близко знакомыхъ съ постройкой и важнѣйшими отправленіями человѣческаго организма, и таковыя познанія, какъ мы показали выше, должны быть поставлены краугольнымъ камнемъ воспитанія. И дѣйствительно, только такимъ путемъ можно въ настоящее время пополнить ту пропасть въ дѣлѣ воспитанія, которая такъ замѣтно даетъ себя чувствовать всякому мало-мальски знакомому съ характеромъ и потребностями дѣтской природы съ одной стороны, а съ другой—съ тѣми задачами, разрѣшеніе которыхъ предстоитъ въ будущемъ этой природѣ. Только при такихъ условіяхъ въ самомъ дѣлѣ и можно разсчитывать на достиженіе въ будущемъ здороваго и нормальнаго состоянія человѣка въ тѣлесномъ и умственномъ отношеніяхъ и безъ расщепленія его на двѣ разныя части— души отдѣльно и тѣла отдѣльно, какъ это нерѣдко имѣютъ въ виду современные методы воспитанія.—Въ практической жизни мы привыкли къ разнымъ аномаліямъ и недугамъ, въ родѣ золотухи, ревматизма, подагры, зубной боли и т. п.; но зачѣмъ же подобныя аномаліи и неудачи допускать и поддерживать среди современныхъ, подростающихъ поколѣній, составляющихъ надежду, гордость и славу государства? Дѣтство и юность принадлежатъ къ самой свѣтлой и веселой сторонѣ человѣческой жизни,—это золотой вѣкъ, по выраженію нѣкоторыхъ,—зачѣмъ же это золотое время отравлять само по себѣ и портить его для будущаго малоосмысленными программами воспитанія, зачѣмъ наоборотъ не дать этому золотому возрасту всего лучшаго, что только можетъ представлять намъ самый возвышенный и наиболѣе осмысленный идеалъ воспитанія?

Изученіе игръ можетъ составить само по себѣ не малую, особую вѣтвь для познанія человѣка съ дѣтства; но такъ какъ изученіе это, согласно изложеннымъ нами выше понятіямъ, кромѣ того волей-неволей связывается съ необходимыми научными познаніями изъ области анатоміи, физіологіи, гигіены и т. д., то, очевидно, что наиболѣе плодотворнымъ изученіе дѣтскихъ игръ можетъ быть только тогда, когда оно будетъ интересовать собою гораздо болѣе врачей, какъ людей наиболѣе знакомыхъ съ только что поименованными науками, чѣмъ это дѣлалось до сихъ поръ и особенно если это изученіе составить собою отдѣльную отрасль педіатріи, спеціалистамъ которой, конечно, дѣтская натура должна быть болѣе знакома и понятна, чѣмъ кому либо другому, а потому имъ удобнѣе давать публикѣ и необходимыя объясненія касательно вліянія игръ на здоровье и всякое другое развитіе дѣтей. Этотъ же мотивъ между прочимъ послужилъ не малымъ поводомъ къ тому, что и я считалъ себя не только въ правѣ, но даже до нѣкоторой степени обязаннымъ, въ качествѣ дѣтскаго врача, снизойти до скромной роли изслѣдователя —описателя, отчасти критика и истолкователя дѣтскихъ игръ вообще и особенно практикующихся у насъ въ Россіи. Прибавлю впрочемъ здѣсь, что лично для меня рѣшающимъ поводомъ

[1]) Афоризмы Шопенгауэра. О томъ, какъ человѣкъ самъ по себѣ. (Новое Время 1887 г. № 3914).

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

ыполненію предлежащаго труда послужило еще слѣдующее обстоятельство: въ концѣ семидесятыхъ годовъ, по предложенію комитета устраивавшейся тогда въ Москвѣ антропологической выставки, собирая матеріалъ касательно физическаго воспитанія дѣтей, я между прочимъ получилъ изъ нѣкоторыхъ мѣстъ Россіи нѣсколько описаній весьма оригинальныхъ русскихъ игръ, о которыхъ до тѣхъ поръ нигдѣ не слыхалъ и не читалъ. Заключивъ изъ этого, что, стало быть, по разнымъ уголкамъ Россіи вообще можно собрать не мало оригинальныхъ, характерныхъ, съ русскимъ оттѣнкомъ игръ, которыя тѣмъ не менѣе до сихъ поръ остаются въ полной неизвѣстности, благодаря лишь нашему вѣчному невниманію къ своему и обычной способности знать даже объ Африкѣ болѣе, чѣмъ о Россіи, я вслѣдъ затѣмъ немедленно же приступилъ къ возможно спеціальному изученію дѣтскихъ игръ вообще, а въ виду того, чтобы при этомъ возможно лучше оріентироваться въ новомъ избранномъ мною предметѣ, я счелъ своею обязанностію прежде всего познакомиться съ литературой его, начиная съ писателей, излагавшихъ игры нѣкоторыхъ древнихъ народовъ, и кончая авторами, описывавшими игры современныхъ народовъ. Изъ этихъ книгъ я тотчасъ же могъ убѣдиться въ томъ, что есть много общаго среди многихъ игръ древнихъ и новыхъ народовъ, но что въ то же время различіе характера народа неизбѣжно лежитъ рѣзкимъ оттѣнкомъ на каждой игрѣ, вслѣдствіе чего у каждаго народа оказываются свои излюбленныя игры, которыя въ свою очередь и авторы наиболѣе рекомендуютъ своимъ соотечественникамъ. Этотъ отпечатокъ національности такимъ образомъ неизбѣжно лежитъ въ каждой книгѣ иностраннаго автора. Сличая за тѣмъ съ этими книгами свои русскіе, вообще не богатые количествомъ и содержаніемъ, сборники дѣтскихъ игръ, я съ ужасомъ убѣдился, что почти во всѣхъ нихъ, лишь за весьма малымъ исключеніемъ, русскихъ, національныхъ игръ описано вообще чрезвычайно мало, а вмѣсто того описаны по преимуществу заимствованныя изъ иностранныхъ же книгъ нѣкоторыя, притомъ какъ на бѣду, далеко не интересныя игры. Признавъ такой фактъ истинно и глубоко досаднымъ и обиднымъ для русскаго чувства, я вскорѣ за тѣмъ приступилъ къ составленію особой программы для собиранія свѣдѣній относительно игръ по Россіи; а благодаря сочувствію многихъ лицъ, тепло отнесшихся къ моей мысли, я имѣлъ возможность разослать массу своихъ программъ по разнымъ уголкамъ нашего обширнаго отечества и вслѣдъ за тѣмъ получилъ до 2000 отвѣтовъ на нихъ отъ разныхъ учителей народныхъ училищъ, сельскихъ священниковъ, земскихъ дѣятелей и другихъ лицъ. Сгруппировавъ, сличивъ и сверивъ всѣ эти описанія и свѣдѣнія между собою, я потомъ положилъ ихъ главной основой своего предлежащаго труда, оставивъ въ немъ мѣсто для иностранныхъ игръ лишь въ видѣ параллелей, краткихъ указаній и необходимыхъ сравненій, преимущественно же въ виду этнографическаго или какого либо другого, особо-важнаго интереса. Такимъ образомъ трудъ мой во всякомъ случаѣ оказывается и достаточно самостоятельнымъ и новымъ и даже едва-ли не первымъ у насъ въ Россіи въ этомъ родѣ.

Приступая къ изданію своей книги, я полагалъ кромѣ того, что, помимо своего научнаго значенія, она можетъ доставить не малую

пользу многимъ воспитателямъ, представляя въ ихъ распоряженіе массу разнообразныхъ и поучительныхъ игръ, разбросанныхъ въ настоящее время по разнымъ уголкамъ Россіи и потому далеко не вездѣ извѣстныхъ, между тѣмъ какъ матеріалъ, собранный въ моей книгѣ, можетъ служить имъ большой подмогой въ различныхъ воспитательныхъ цѣляхъ.

Изъ описанія игръ въ свою очередь я не хотѣлъ сдѣлать только сборника, что, по моему, значило бы лишь составить словарь безъ руководства; наоборотъ мнѣ казалось существенно необходимымъ кромѣ того иногда каждое отдѣльное описаніе, а иногда цѣлую группу игръ сопровождать посильными разъясненіями пользы и вреда ихъ въ томъ или другомъ отношеніи.

Чтобы самое описаніе игръ было наиболѣе удобопонятнымъ, я во многихъ мѣстахъ снабдилъ свою книгу рисунками.

Мѣстами я хотѣлъ научить и самихъ дѣтей приготовлять себѣ различныя орудія для игръ, полагая, что такое знакомство со способами приготовленія таковыхъ орудій можетъ доставить имъ только двойное удовольствіе.

Наконецъ, чтобы книга была вполнѣ доступною возможно большему количеству читателей, я всячески хлопоталъ о томъ, чтобы пустить ее въ продажу по возможно умѣренной цѣнѣ.

Порядокъ, принятый мною для описанія игръ, таковъ, что сначала я изложилъ пріемы, употребляемые дѣтьми передъ постановкой игры, а именно, различныя формы жребія, вслѣдъ затѣмъ показалъ тѣ пріемы, которые существуютъ у дѣтей для наказанія за какія бы то ни было нарушенія въ теченіе той или другой игры. Далѣе я перешелъ къ описанію игръ такого рода, которыя требуютъ сначала не много умственнаго и физическаго напряженія при веденіи ихъ, каковы напр. игры съ игрушками. Далѣе я перешелъ къ описанію уже такихъ игръ, которыя требуютъ достаточный запасъ какъ умственныхъ, такъ и физическихъ силъ, сообразительности, движеній и т. д. Игры этого рода ведутся безъ орудій или съ орудіями; изъ нихъ я описывалъ сначала тѣ, которыя ведутся безъ орудій, а затѣмъ производимыя съ орудіями. Между послѣдними я описалъ сначала такія, которыя требуютъ небольшого напряженія, и затѣмъ такія, которыя требуютъ значительнаго напряженія. Наконецъ я перешелъ къ отношенію игръ смѣшанныхъ, которыя трудно прямо подвести подъ ту или другую намѣченную впереди категорію, но которыя тѣмъ не менѣе полезны то для умственнаго, то для какого либо физическаго развитія дѣтей.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Жребій и наказаніе.

Происхожденіе жребія и наказанія въ играхъ. Виды жребія: счетъ, прибаутки, мѣрянье на палкѣ, метанье палокъ, чекованье, плевки, уговоры, угады. Виды наказаній: женить, кормить овсомъ, распинать, гонять кобылой, гонять сквозь строй, гонять на скокъ, возить на спинѣ, катать на палкахъ, жать масло, клочить голову, дергать за носъ, толчки, корочки или мякиша? Примѣчаніе.

Во многихъ играхъ, особенно общественныхъ, участвующимъ приходится выбирать изъ среды своей товарища, который долженъ начинать игру или вести ее отъ начала до конца, а вмѣстѣ съ этимъ распоряжаться ея дѣйствіями и вообще наблюдать за правильнымъ ея ходомъ. Чтобы во всѣхъ этихъ распоряженіяхъ не было ни малѣйшаго спора, а наоборотъ всюду господствовалъ полнѣйшій порядокъ и правила игры строго исполнялись, то въ большей части игръ выбирается по жребію одинъ или нѣсколько лицъ, на которыхъ и возлагаются обязанности ненарушимо блюсти существующіе обычаи игры. Затѣмъ въ играхъ неизбѣжно бываютъ промахи, неудачи, оплошности. За все это слѣдуютъ наказанія. Большинство наказаній въ сущности весьма невинно, особенно когда они прилагаются съ полнымъ добродушіемъ и незлобливостію. Иныя изъ наказаній, однако, представляются или довольно курьезными и забавными, или же, пожалуй, не совсѣмъ приличными и удобными, вслѣдствіи чего не лишнее было бы ихъ совсѣмъ изгнать изъ кодекса дѣтской криминалистики. Замѣчательно однако то, что какія бы наказанія въ играхъ не пришлось принимать дѣтямъ, они въ громадномъ большинствѣ случаевъ стараются принимать ихъ, шутя и смѣясь, въ силу общепринятаго правила между дѣтьми: „въ игрѣ не плакать!“

Такъ какъ къ жребію и наказаніямъ дѣти прибѣгаютъ въ очень многихъ играхъ, а самый жребій и наказанія довольно однообразны и немногочисленны, то во избѣжаніе повтореній одного и того же при описаніи отдѣльныхъ игръ я рѣшился все, касающееся жребія и наказаній въ играхъ, изложить подъ одной рубрикой, въ одномъ изъ первыхъ отдѣловъ своей книги, а при описаніи игръ уже только ссылаться на то, что изложено въ этомъ отдѣлѣ.

Жребій. Между русскими дѣтьми наиболѣе употребительны слѣдующіе виды жребія:

Счетъ. Способъ этотъ одинъ изъ простѣйшихъ и, можетъ быть, вообще одинъ изъ древнѣйшихъ на бѣломъ свѣтѣ, потому что чаще другихъ встрѣчается въ играхъ дѣтей простаго класса почти всѣхъ народовъ современной Европы. Въ Россіи этотъ способъ практикуется преимущественно между маленькими дѣтьми, едва научившимися считать и вести нѣкоторыя наиболѣе простыя игры, напр. игры съ движеніями и т. д. Объ этомъ способѣ мы имѣемъ свѣдѣнія только изъ Курской и Харьковской губерніи. Въ Курской губерніи жеребьевка по этому способу ведется такимъ образомъ: играющіе становятся въ кругъ, одинъ изъ нихъ, побойчѣй другихъ, выскакиваетъ на средину и начинаетъ считать всѣхъ остальныхъ по порядку. Положимъ, что число играющихъ равняется 6; тогда это число 6 признается равнымъ и для жребія. Затѣмъ счетчикъ, при каждой вновь произносимой имъ цифрѣ, прикасаясь къ груди игроковъ по-очереди, говоритъ: разъ, два, три, четыре, пять, шесть! При словѣ шесть онъ останавливается, а намѣченный этой цифрой, шестой, выходитъ изъ круга, какъ вышедшій изъ счета по жребію. Съ остальными играми счетъ продолжается такимъ образомъ: онъ начинается уже не съ единицы, а прямо 7, 8, и т. д., пока на комъ-либо придется число 26 и который въ такомъ случаѣ считается также вышедшимъ. Далѣе выходитъ тотъ, на какомъ пришлось 36, потомъ 46 и т. д. Наконецъ, когда останутся только двое, т. е. самъ счетчикъ и еще одинъ, не выбывшій изъ круга по счету, который велся до сихъ поръ, то счетъ продолжается только между этими двумя игроками опять таки до тѣхъ поръ, пока послѣдней повторится та цифра, которой обозначается число играющихъ между собою товарищей. Этотъ послѣдній считается также вышедшимъ, а подпавшимъ жребію считается тотъ, на кого не упало число 6. — Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Харьковской губерніи счетъ ведется такимъ образомъ: считаютъ по очереди стоящихъ или сидящихъ игроковъ до пяти. На комъ придется пять, тотъ и выходитъ. Такимъ образомъ счетъ продолжается до тѣхъ поръ, пока останется кто нибудь одинъ. На него жребій и падаетъ. Этотъ способъ жеребьевки, очевидно, одинъ изъ такихъ, съ помощію котораго маленькія дѣти между прочимъ шутя, за игрой, другъ у друга научаются первому счету.

Прибаутками, стихами, читать. Это, повидимому, также своего рода счетъ, но только весьма оригинальный, состоящій въ выговариваніи, вмѣсто цифръ, разныхъ прибаутокъ, большею частію мало осмысленныхъ, но за то почти всегда подобранныхъ въ риѳму, въ стихъ, съ расчетомъ на юморъ и слѣдующія затѣмъ удовольствіе и веселье играющихъ. Этотъ способъ отсчитыванія между прочимъ употребляется въ нѣкоторыхъ играхъ современныхъ европейскихъ дѣтей. Что касается Россіи, то игроки здѣсь для этого или становятся въ кружокъ, или стоятъ въ рядъ, или садятся. Одинъ изъ игроковъ, находясь въ срединѣ и выговаривая быстро напередъ взятую для этой цѣли присказку, при каждомъ словѣ, а иногда слогѣ, иногда черезъ два слова, иногда при цѣлой опредѣленной фразѣ, состоящей изъ двухъ, трехъ словъ, прикасается, или же просто тыкаетъ пальцемъ въ грудь, иногда въ голову (лобъ), а иногда въ колѣно (при сидѣньи) каждаго изъ желающихъ играть, не исключая и самого себя, а иногда даже

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

начиная съ себя и такимъ образомъ слогами, словами или цѣлыми фразами, какъ бы пересчитываніемъ всѣхъ играющихъ, пока не дойдетъ до послѣдняго слова, опредѣляетъ жребій. Тотъ, на кого упало послѣднее слово или послѣдняя фраза въ прибауткѣ, считается вышедшимъ, освобожденнымъ отъ жребія, а кто послѣ всѣхъ остался, не получивъ ударенія на послѣдней фразѣ прибаутки, считается выбраннымъ по жребію.

На подпавшемъ жребію обыкновенно лежитъ обязанность начинать или водить игру, что, вѣрнѣе, означаетъ преодолѣвать тѣ препятствія, которыя могутъ представлять ему въ игрѣ товарищи, разумѣется, въ предѣлахъ, дозволенныхъ самою игрою.

Изъ прибаутокъ для жребія въ играхъ русскихъ дѣтей наиболѣе употребительныя слѣдующія:

Первинчики

Другинчики
Голубинчики
На насту
На кусту
По лебедю
Крылатому
Шишелъ
Вышелъ
Вонъ пошелъ.
(Тверск. г.).

Первинчики

Другинчики
Убили
Голубинчики
По насту
По пусту
По лебедю
Крылатому
Сверстень
Перстень
Соколъ
Воробей
Дубъ
Крюкъ
Крестъ.
(Тобольск. г.).

Первинчики

Другинчики
По кусту
По насту

Свистень
Перстень
Колоколъ
Палка
Жужжалка
Солянка
Соколъ
Полетай.
(Вятск. г.).

Первинчики

Другинчики
Калачики
Карачики
По кусту
По насту
Свистень
Перстень
Колоколъ
Пало
Селянка
Пелянка
Сенекъ
Соколъ
(Поди вонъ)
Королекъ.
(Вятск. г.).

Первинчики

Другинчики
Набили
Карабинчики
Пять сотъ
Судья
Катерина
Для
Пятанъ
Ладанъ
Куфтанъ
Юфтанъ
Дубанъ
Крестъ.
(Вятск. г.).

Первинчики

Другинчики
Летали голубинчики
На Божьей Русѣ
На поповой полосѣ
Тута
Въ чашкѣ
Орѣшки
Медокъ
и ледокъ
Поди вонъ
Сахарокъ
(иные приговариваютъ)
Королекъ.
(Вятск. г.).

Первинчики

Другинчики
На Божьей Русѣ
На поповой полосѣ
Прѣло
Грѣло
Осиново
Полѣно
Чивиль доска
Дара-шепешка
Тонча-понча
Пиневича
Русъ-кнесь
(вѣроятно русскій князь)
Вылѣзь
(Вятск. г.).

Первички

Дружички
На колубѣ
На волубѣ
На Божьей
Росѣ
На поповой
Полосѣ
Прѣло
Горѣло
Осиново
Полѣно
Пишетъ
Дьячокъ
Чернымъ
Углемъ
Марья
Быкова
Стеклышко
Хрупъ!
(Вятск. г.).

Разъ

Два
Три
Четыре
Пять
Вышелъ
Зайка
Погулять
Вдругъ
Охотникъ
Выбѣгаетъ
Прямо
Зайку
Стрѣляетъ
Падай
Падай
Умираетъ
Зайка
Мой!
(Вятск. г.).

Первый данъ

Другой данъ
На колодѣ
Барабанъ
Пятьсотъ
Судья
Катерина
Шла
Изъ поля
Въ поле
Изъ моря
Въ море
Русу
Косу
Приплетала
Себѣ друга
Выжидала
(Вятск. г.).

Первый данъ

Другой данъ
На колодѣ барабанъ
Пять сотъ судья
Катерина поподья
Вырвала травку
Положила на лавку.
Кто ее возьметъ
Тотъ вонъ пойдетъ.
(Вятск. г.).

Первый данъ

Другой данъ
На колоду угадалъ
Свистель - карастель
Карапелка.
(Вятск. г.).

Первый данъ другой данъ

На колодѣ барабанъ
Пять сотъ судья,
Катерина поподья
Мѣсяцъ, заяцъ
Вырвалъ травку
Положилъ на лавку
Кто травку возьметъ
Тотъ вонъ пойдетъ.
(Вятск. г.).

Перво даны

Друго даны
За четыре загадалъ
Пять сотъ курьевъ
Пономарь Юрьевъ
Вырвалъ травку
Положилъ на лавку
Воевода, воевода
Того вонъ изъ хоровода.
(Тверск. г.).

Перво данъ

Друго данъ
На заводѣ
Караванъ
Пять сотъ
Судья
Катерина
Для
Пятанъ
Ладанъ
Кутанъ
Юфтанъ
Хубанъ
Крестъ.
(Вятск. г.).

Заяцъ

Бѣлый
Куда
Бѣгалъ?
Въ лѣсъ
По лыки.
Чего
Дѣлалъ?
Цѣпы
Дралъ.
Куда
Ножикъ
Клалъ?
Подъ корыто.
Кто
Укралъ?
Родивонъ,
Поди вонъ!
(Вятск. г.).

Перво данъ

Друго данъ
На колодѣ
Лабанъ
Пять-сотъ
Судья
Катерина
Для
Заяцъ
Мѣсяцъ
Сорвалъ
Травку
Положилъ
На лавку
Кто возьметъ
Тотъ
И вонъ
Пойдетъ
(Вятск. г.).

Заяцъ

Бѣлый
Куда
Бѣгалъ?
Въ лѣсъ
Дубровой.
Чего
Дѣлалъ?
Лыки
Дралъ.
Куда
Клалъ?
Подъ колоду
Подъ пенекъ
Кто взялъ?
Родіонъ
Поди вонъ.
(Вятск. г.).

Перводанъ

Другоданъ
На колодѣ
Шалобанъ
Пятьсотъ
Судья
Катерина
Судья
Елка
Щелка
Тетерка
Соколъ
Сенекъ
Соколокъ
Поди
Вонъ
Королекъ.
(Вятск. г.).

Косой

Заяцъ
Вырвалъ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Травку
Положилъ
На лавку
Кто возьметъ
Тотъ вонъ пойдетъ!

(Вятск. г.).

Занька

Чего дѣлалъ?
Лыки дралъ.
Чѣмъ?
Ножичкомъ.
Куда клалъ?
Подъ колоду,
Подъ пенекъ.
Кто укралъ?
Родіонъ
Поди вонъ!

(Тульск. г.).

Перво-чики

Друго-чиви
На рѣчкѣ заяцъ
Сорвалъ травку
Положилъ на лавку
Кто взялъ
Кто не взялъ
Родіонъ
Пошелъ вонъ.

(Влад. г.).

Ченчики - бубенчики

Летали голубенчики
По Божьей росѣ,
По поповой полосѣ,
Тамъ чашки,
Тамъ ложки,
Медокъ сахарокъ
Выди, Ванька
Королекъ.

(Влад. г.).

Бубикони

Не чѣмъ гони
Златомъ метомъ
Подъ полетомъ
Черный палецъ
Выйди за печь
Русъ-Квасъ
Шишелъ вышелъ
Вонъ пошелъ.

(Влад. г.).

Перо

Неро
Уго
Теро
Пято
Сото
Иво
Сиво
Дубъ
Крестъ

(Вятск. г.).

Маря

Дура
Въ лѣсъ
Ходила
Сѣру
Ѣла
Намъ
Велѣла
Мы
Не хочемъ
Всѣ
Хохочемъ.

Вятск. г.).

Татарка

Дрянка
На море
Упала
Хрустень
Перстень
Изломала
Тынды
Выны
Шишелъ
Вышелъ.

(Вятск. г.).

Пера, ера

Чуха, луха,
Пяти, соти,
Сиви, или
Пѣнь.

(Тульск. г.).

Ваня

Баня
Что подъ нами
Подъ желѣзными
Столбами
Стульчикъ
Мальчикъ
Самъ корольчикъ

(Вятск. г.).

Таня-баня

Какъ подъ нами
Подъ желѣзными столбами
Мальчикъ съ пальчикъ
Самъ королъ
Потерялись подъ горой
Тетка Арина
Коровъ доила
Шишелъ вышелъ
Вонъ пошелъ

(Вятск. г.).

Таня-баня

Что подъ нами
Подъ желѣзными столбами
Таньчикъ мальчикъ
Самъ король
Онъ и ѣдетъ ко дворамъ
Колокольчикомъ звенитъ.

(Тверск. г.).

Ѣхалъ

Мужикъ
По полю
Потерялъ
Колесо
И спрашиваетъ
Сколько
Спицъ?

(Вятск. г.).

Тетка Арина

Корову доила
Телятъ поила
Шишелъ вышелъ
Рогъ съ табакомъ!

(Тульск. г.).

За чиримя

За биримя
За стараго Петру
Петровича
Егорыча
Трусовъ
Пенявъ
Князь.

(Тульск. г.).

Разъ, два, три, четыре, пять
Вышелъ зайчикъ погулять.
Вдругъ охотникъ выбѣгаетъ
Прямо зайчика стрѣляетъ.
Пифъ, Пафъ! ой,—ой,—ой,—ой.
И мой зайчикъ умираетъ?

(Вятской губ.).

Разъ, два, три, четыре.
Меня грамотѣ учили,
Ни читать, ни писать,
Только по полу скакать.
Я скакала, да скакала.
Себѣ ноженку сломала.
Я за дохтуромъ послала.
Ѣдетъ дохтуръ на быкѣ
Съ балалаечкой въ рукѣ.

(Вятской губ.).

Разъ, два, три,
Стара баба ты
Четыре, пять,
Стара баба ты опять.
Шесть, семь...
Стара баба ты совсѣмъ
Восемь, девять, десять
Стару бабу вѣсять.

(Вятской губ.).

Катилося яблочко

Около хоровода
Кто его подыметъ
Тотъ вонъ пойдетъ.

(Симбирской губ.).

Катилося яблочко
Мимо огородца
Кто его подыметъ
Тотъ вонъ пойдетъ.

(Владимірской губ.).

Катилося яблочко

Въ огородъ, въ огородъ.
А кто взявъ яблочко?
Воеводъ, воеводъ
Воеводова жена
Трехъ дѣтей привела
И попа, и дьяка
И серебренника.

(Казацк. стан. на Кавказѣ).

Катилося дерево, дерево
Съ (изъ) высокаго терема, терема.
Дубцомъ, голубцомъ
Перепало молодцомъ...
Шики—быки
Новы—быки
Дубъ, калачъ,
Стань не плачь!

(Казацк. стан. на Кавказѣ).

Одіянъ,
Дрогіянъ,
На четыре локотанъ
Пятьсотъ судіянъ
Марья
Юрья
Катерина
Шаморъ
Паморъ
Пійтовъ
Війтовъ.

(Казацк. стан. на Кавказѣ).

Отъ дуба
До дуба
Убій, Боже,
Зирочку
На море клиточку
Дубъ
Жмуръ.

(Казац. стан. на Кавказѣ, при игрѣ въ жмурки).

Катилася торба
Съ великаго горба
А въ тіи торби книшъ—поленица...
Кому доведется, тому и жмуриться.

(То-же).

При описаніи грузинскихъ игръ, мы находимъ, что жребій въ нѣкоторыхъ изъ нихъ опредѣляется также прибаутками, которыхъ у

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

грузинъ вообще много, но всѣ они безъ смысла. При произнесеніи прибаутки, читающій ее, послѣ каждаго слова указываетъ пальцемъ по очереди на стоящихъ въ кружкѣ, начиная съ себя. На кого падетъ послѣднее слово прибаутки, тотъ выходитъ изъ круга и садится въ сторонѣ, какъ вышедшій.

Мѣряться на палкѣ, канаться (Олонец. г., Самарск. г.). Способъ этотъ употребляется большею частію тогда, когда приходится выбирать одного изъ немногихъ или рѣшать: какой партіи начинать игру, причемъ мѣряются на палкѣ представители той и другой стороны.—Простой пріемъ для этого мѣрянья состоитъ въ слѣдующемъ: берется палка, приблизительно около аршина длины, если играющихъ не болѣе 2—3 человѣкъ, или нѣсколько длиннѣе, если ихъ побольше; затѣмъ одинъ изъ играющихъ беретъ правою рукою за нижній конецъ палки,—непосредственно за нимъ выше беретъ палку другой, рядомъ съ нимъ третій, потомъ четвертый и т. д. Послѣ того нижній изъ играющихъ, взявшій палку раньше всѣхъ снизу, переноситъ свою руку выше руки верхняго, взявшагося за палку послѣ другихъ; за нимъ переносятъ свои руки остальные до тѣхъ поръ, пока наконецъ вся палка окажется вымѣренною, и чья рука захватитъ верхній конецъ палки, на того и выпадаетъ жребій. Но иногда при этомъ возникаетъ недоразумѣніе, состоящее въ томъ, что при рѣшеніи жребія въ благопріятную сторону очередной мѣряльщикъ старается захватить палку хотя бы и не полной рукой; наоборотъ въ виду неблагопріятнаго рѣшенія, тотъ, кому предстоитъ получить его, не рѣдко отказывается послѣднимъ захватить за верхушку палки подъ тѣмъ предлогомъ, что нельзя взяться за нее полной рукой.—Для рѣшенія такихъ случаевъ существуетъ условіе: тотъ, кому достанется хоть маленькій остатокъ верхушки палки, во всякомъ случаѣ долженъ хоть частью ладони захватить этотъ остатокъ и затѣмъ попытаться обвести палку кругомъ своей головы и плечъ. Если онъ можетъ это сдѣлить, то жребій остается за нимъ; если нѣтъ, то за тѣмъ, кто брался подъ нимъ, или же жеребьевка начинается снова.

Иногда кананье (въ Олон. г.) дѣлается съ крышкой такимъ образомъ: когда одинъ изъ игроковъ ухватитъ верхній конецъ палки, слѣдующій за нимъ закрываетъ конецъ палки ладонью, а тотъ, кому слѣдовало бы за нимъ брать, обязывается водить.

Метать палки. Способъ этотъ употребляется почти исключительно при игрѣ съ палками. При помощи его выбирается вожакъ, называемый мѣстами—водильщикъ, воженщикъ, катальный, шарильщикъ, стоящій на гонкахъ (Олон. г.), шалельщикъ, каторжный, баба (Вят. г.) и т. д.—Способъ этотъ производится троякимъ образомъ: а) всѣ становятся въ рядъ,—въ одну линію; каждый ставитъ палку однимъ концомъ на носокъ правой ноги, поддерживая лѣвой рукой другой конецъ, а за тѣмъ бросаютъ эти палки впередъ,—стараясь забросить ихъ, какъ можно дальше. Чья палка ляжетъ ближе, тому и водить. Если нѣсколько палокъ окажется на равномъ разстояніи отъ мѣста бросанія, то владѣльцы ихъ или снова перекидываютъ свои палки, или присуждаютъ водить тому, чья палка легла къ бросающимъ не ручкой, а комлемъ. б) игроки выстраиваются въ прямую линію, рядомъ и каждый изъ нихъ, ставя палку на носокъ правой ноги, какъ въ

предыдущемъ случаѣ, бросаетъ потомъ ее черезъ голову возможно подальше и затѣмъ обязываетъ водить того, чья палка легла ближе. в) Игроки становятся въ рядъ на одной ногѣ, а изъ подъ другой кидаютъ рукой палку впередъ. Способъ этотъ употребляется преимущественно въ Вятской губерніи при играхъ съ чижомъ. Чья палка при этомъ метаніи ляжетъ ближе, тому и водить.

Бить по шару или мячу, чекаться. (Астрах. и Вятск. гг.). Этотъ способъ жеребьевки употребляется преимущественно при играхъ съ мячемъ и шарами и состоитъ въ томъ, что каждый изъ соучастниковъ игры предварительно бьетъ палкой по шару или мячу, по нѣсколько разъ до промаха. Кто меньше другихъ сдѣлаетъ удачныхъ ударовъ, на того и возлагается обязанность водить.

Чикаться, чаковать. Способъ этотъ употребляется почти исключительно при игрѣ въ чижа и схожія съ нимъ игры. Для этого подбрасываютъ сначала вверхъ палочку (чижа) и ударяютъ по ней (чикаютъ) другой палкой побольше снизу вверхъ. Кто ударитъ меньшее количество разъ, тотъ водитъ. При одинаковомъ количествѣ ударовъ перечикиваются. При чакованьи въ Тульской губерніи игрокъ приговариваетъ:

Чаки, чаковочки,
Маковы головочки.
Разъ, два, три и т. д.

Плевки. Желающіе участвовать въ игрѣ, соединяютъ концы большаго и указательнаго пальцевъ руки и плюютъ въ образовавшееся отъ такого соединенія пальцевъ кольцо: всѣ тѣ, у кого слюна пролетитъ въ кольцо, не попавъ на руку, причисляются къ первенствующей партіи въ игрѣ, остальные къ подчиненной. Способъ этотъ преимущественно практикуется въ Смоленской губерніи.

Уговоръ, подборъ, парами, париться (Перм. г.), *кориться* (Вятс. г.). Способъ этотъ употребляется большею частію тогда, когда изъ двухъ надо выбрать одного, напр. когда для какой либо большой игры съ матками послѣднія уже выбраны и между ними нужно раздѣлить остальныхъ игроковъ поровну,—на двѣ равныя партіи. Для этого поступаютъ такъ:

а) Игроки сходятся попарно, причемъ обращаютъ вниманіе на то, чтобы каждая пара состояла изъ игроковъ, приблизительно равныхъ между собою во всѣхъ отношеніяхъ,—по силѣ, ловкости и умѣнью играть. Сойдясь попарно, игроки потомъ парами же отходятъ куда нибудь въ сторону, поодаль,—„водятся", по выраженію Астрах. г., и здѣсь сговариваются между собой,—„корятся", по выраженію Олонецкой г. насчетъ *названій*, которыя они намѣрены дать другъ другу и каковыя они берутъ большею частію отъ предметовъ, окружающихъ ихъ въ данный моментъ, а именно: одинъ напр. даетъ себѣ названіе какого нибудь звѣря,—другой птицы, одинъ воды, другой—земли, одинъ—хлѣба, другой сѣна, и т. д. Въ другихъ случаяхъ дѣти даютъ себѣ какія либо юмористическія названія: такъ одинъ называетъ себя царемъ, другой—сухаремъ, одинъ смычкомъ, другой—бычкомъ и т. д. Въ иныхъ же случаяхъ дѣти для своего обозначенія прилагаютъ къ себѣ цѣлыя прибаутки, напр. одинъ—коня кормить, другой—печку

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

топить, одинъ—коня ворона, другой—барана золотаго; одинъ на печкѣ заблудился, другой—въ корытѣ утопился и т. д. Сговорившись такимъ образомъ, пары подходятъ поочередно къ той и другой маткѣ и спрашиваютъ: „матка, матка! Чего тебѣ надо? Этого иль этого?“—причемъ выговариваютъ принятыя ими прозвища. Матка назначаетъ: что или кто ей нуженъ. Требуемый остается около нея, а другой идетъ ко второй маткѣ. Такъ дѣлятся всѣ пары до послѣдней.

Этотъ способъ уговариванія насчетъ названій для опредѣленія жребія существуетъ между прочимъ въ играхъ нѣкоторыхъ русскихъ инородцевъ, напр. грузинъ и армянъ на Кавказѣ.

б) Составляются по предыдущему пары, которыя расходятся по сторонамъ и сговариваются на счетъ названій, но для большей убѣдительности въ вѣрности этихъ названій каждый въ парѣ кромѣ того беретъ въ руки, по секрету отъ матокъ, и тотъ предметъ, названіе котораго онъ взялъ на себя, такъ напр. одинъ, съ названіемъ щепки, беретъ себѣ въ руку щепку, другой съ названіемъ камушка — камушекъ, одинъ, съ названіемъ цвѣтка—цвѣтокъ, другой съ названіемъ травки—травку и т. д. Заложивши руки назадъ, каждая пара подходитъ потомъ къ той или другой маткѣ и спрашиваетъ: „что ей нужно“? Матка называетъ предметъ и тотъ, въ чьей рукѣ онъ окажется, остается при ней, а другой идетъ ко второй маткѣ.

Уады. Способъ этой жеребьевки употребляютъ частію при дѣленіи на партіи, частію для полученія очереди въ игрѣ, частію же для опредѣленія—кому начинать игру, или кому водить въ ней. При дѣленіи на партіи нерѣдко поступаютъ такъ:

а) Игроки сходятся попарно, но пары здѣсь не сговариваются, а подходятъ прямо къ одной изъ матокъ съ палкой въ рукахъ и спрашиваютъ: „что ей надо“ „тыкъ“ или „ляпъ“? Послѣ того кто нибудь изъ пары бросаетъ палку вверхъ такъ, чтобы она сдѣлала въ воздухѣ нѣсколько круговращательныхъ движеній. Затѣмъ, смотря по тому, упадетъ ли палка на „тыкъ“, т. е. коснется концомъ въ землю, или на „ляпъ“, т. е. ударится плашмя,—пара дѣлится между матками, согласно выраженному ими желанію.

б) Вмѣсто палки одинъ изъ пары беретъ въ руки щепку, камушекъ, черепокъ и т. п., поплюетъ или намочитъ одну сторону, а другую оставитъ сухою и спрашиваетъ которую либо изъ матокъ: что ей надо — мокраго или сухаго? или дождя или ведра? и т. д. Матка отвѣчаетъ, игрокъ бросаетъ кверху находящійся въ его рукахъ предметъ и смотря по тому, какой стороной верха онъ упадетъ, т. е. мокрой или сухой, соотвѣтственно этому остается при ней игрокъ, а другой идетъ ко второй маткѣ.

Подобный способъ опредѣленія жребія между прочимъ былъ у древнихъ грековъ, напр. при игрѣ въ черепки, въ которой играющіе раздѣлялись чертой на двѣ половины. Потомъ одну сторону черепка или раковины покрывали смолою. Осмоленая сторона называлась ночною, а неосмоленая — денною. Стоявшіе по одну сторону разъединяющей черты назывались дѣтьми ночи, а по другую дѣтьми дня. По размѣщенію играющихъ и осмолкѣ черепка, одна изъ сторонъ бросала послѣдній вверхъ. Упавъ на землю, черепокъ своею поверхностію, обращенной къ свѣту, обозначалъ побѣдителей. Толпа послѣднихъ бросалась на противниковъ. Пойманный назывался осломъ и садился на землю. У современныхъ намъ грековъ, живущихъ въ Ахалцыхѣ есть игра „иволъ“, описанная ниже въ своемъ мѣстѣ, участвующіе въ которой также дѣлятся на партіи, послѣ чего одинъ изъ какой либо партіи беретъ щепочку и, намочивъ ея одну сторону слюной, обращается къ кому нибудь изъ противной партіи съ вопросомъ; „хлѣба или воды хочешь?“ Этимъ вопросомъ стараются узнать, какую изъ сторонъ щепочки избираетъ для себя противникъ: сухую или (хлѣбъ) или смоченую (воду). Затѣмъ эту щепку бросаютъ вверхъ и, смотря по тому, какою стороною она ляжетъ на землю вверхъ, та партія, которая выбрала эту сторону себѣ, признается господствующей въ игрѣ.

в) Кто нибудь изъ играющихъ беретъ въ руку, соотвѣтственно числу участвующихъ въ игрѣ, извѣстное количество соломинокъ или деревянныхъ спичекъ, одна другой короче, неровные концы прячетъ въ рукѣ, а кнаружи выставляетъ всѣ концы сравненными и затѣмъ даетъ вынимать ихъ по одной штукѣ каждому изъ играющихъ: кто вынетъ самую длинную соломенку или спичку, тотъ получаетъ право на участіе въ игрѣ первымъ номеромъ и т. д.

г) Кто нибудь изъ дѣтей напачкаетъ который нибудь палецъ сажей, мѣломъ и т. п., сжимаетъ руку въ кулакъ и подходитъ къ остальнымъ товарищамъ, предлагая каждому разжать по одному пальцу. Тотъ, кто разожметъ выпачканный палецъ, можетъ начинать игру или водить, смотря по тому, съ какою цѣлію предлагалось разжимать пальцы.

д) Одинъ изъ играющихъ беретъ въ руку какой-либо маленькій предметъ, напр. камешекъ, щепку и т. п., зажимаетъ обѣ руки и заставляетъ угадывать,—въ которой рукѣ спрятанъ этотъ предметъ. На угадавшаго или неугадавшаго, смотря по условію, падаетъ жребій.

Наказанія. Въ играхъ русскихъ дѣтей существуютъ слѣдующіе виды наказаній:

1. *Женить* (средн. полоса Россіи), *лупить* (Перм. и Вятск. г.). Этотъ способъ имѣетъ нѣсколько видоизмѣненій. а) Виновнаго ставятъ лицомъ къ забору и каждый изъ игроковъ по очереди, на разстояніи 3—4 сажень бьетъ его мячемъ въ спину условное число разъ. б) Виновнаго ставятъ лицомъ къ забору. Здѣсь онъ лѣвою рукою беретъ себя за правое ухо, изображая такимъ образомъ ею какъ бы кольцо, въ которое продѣваетъ снизу правую руку, и бросаетъ ею мячъ. Игроки становятся на то мѣсто, на которое упалъ мячъ, и съ него бросаютъ по одному разу въ спину виновнаго. Промаховъ въ этомъ случаѣ со стороны производящихъ наказаніе не допускается. Если же кто изъ нихъ промахнется, то подвергшійся наказанію имѣетъ право поставить промахнувшагося на свое мѣсто и ударить его мячемъ съ намѣченнаго разстоянія (Вятск. г.). Подобное наказаніе назначается иногда въ связи съ количествомъ промаховъ въ игрѣ провинившагося. Поэтому сначала высчитываютъ количество промаховъ или ошибокъ виновнаго, затѣмъ отмѣриваютъ отъ него разстояніе шагами, полагая по шагу за каждый промахъ, и съ этого разстоянія каждый изъ игроковъ бросаетъ въ виновнаго столько разъ, сколько считается за нимъ винъ или промаховъ. При этомъ наказаніи иногда наблюдается также то, чтобы и количество наказующихъ соотвѣт-

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

ствовало числу винъ; но если участниковъ въ игрѣ больше, чѣмъ винъ у наказуемаго, тогда игроки бросаютъ между собою жребій, кому именно изъ нихъ достанется наказывать виновнаго. Промаховъ при наказаніи здѣсь также не допускается, поэтому, если производящій наказаніе не попадетъ мячемъ въ подвергнущагося наказанію, то послѣдній можетъ поставить его на свое мѣсто и ударить его мячемъ (Вятск. г.)

2. *Кормить овсомъ, овсить* (Вятск. г.). Виновнаго ставятъ лицомъ къ стѣнѣ. Каждый изъ остальныхъ игроковъ подходитъ къ нему, бросаетъ мячъ кверху и въ то время, когда мячъ совершаетъ свой полетъ, ударяетъ наказуемаго въ спину, что именно и значитъ кормить овсомъ, и затѣмъ ловитъ мячъ. Поймавъ мячъ, наказующій вновь дѣлаетъ то же самое до тѣхъ поръ, пока не выронитъ мяча, послѣ чего право наказывать переходитъ къ другому.

3. *Распинать* (Астрах. г.). Ставятъ виновнаго съ распростертыми руками (распятымъ) лицомъ къ стѣнѣ.—затѣмъ игроки удаляются на условленное мѣсто и отсюда, начиная каждый, а потомъ отступая съ каждымъ удачнымъ ударомъ по шагу назадъ, бьютъ виновнаго мячемъ до промаха условленное количество разъ, послѣ чего идетъ бить слѣдующій и такъ далѣе до послѣдняго.

4. *Гонять кобылой* (Вятс. г.). Виновный долженъ бѣжать до извѣстнаго, назначеннаго играющими, мѣста и обратно, а въ это время остальные игроки бьютъ его мячемъ.

5. *Гонять сквозь строй* (Черниг. г.). Игроки становятся въ два ряда; виновный долженъ пробѣжать между ними три раза причемъ послѣдніе бьютъ его своими шапками.

6. *Гонять на скокъ.* Заставляютъ виновнаго проскакать на одной ногѣ—правой или лѣвой—условленное разстояніе сажень 10 – 15 и обратно. Если скачущій переступитъ на другую ногу, то его заставляютъ дѣлать другой скокъ. Въ иныхъ мѣстахъ кромѣ того заставляютъ виновнаго скакать, не переводя духа т. е. не дыша; а чтобы этого вѣрнѣе достигнуть, то обыкновенно заставляютъ его при этомъ вытягивать одинъ голосъ, т. е. одну ноту, напр. *а*, *о* и т. д., не вдыхая воздуха.

7. *Возить на спинѣ* всѣхъ играющихъ отъ мѣста до мѣста по назначенію.

8. *Катать на палкахъ.* Способъ наказанія, употребляемый при игрѣ съ палками (Вят. г.). преимущественно для тѣхъ, которые отказываются исполнять обязанности водильщика. Для этого играющіе кладутъ свои палки рядомъ, а между ними шаръ. Затѣмъ виновнаго кладутъ спиною на эти палки и шаръ, берутъ его за руки и ноги и начинаютъ передвигать спиною на палкахъ, приговаривая: „катай, катай, не лыняй!, старайся быть настоящимъ катальнымъ!“.

9. *Жать масло.* Этотъ видъ наказанія существуетъ для спорщиковъ въ играхъ, особенно съ палками, и состоитъ въ слѣдующемъ: одинъ изъ игроковъ прижимаетъ спорщика къ себѣ, а другой къ себѣ палками. Послѣ такой пытки обыкновенно спорщикъ сквозь слезы признается въ своей винѣ и обѣщается безъ споровъ продолжать дальше игру.

10. *Ключить голову, ерошить волосы.* Виновнаго сажаютъ на то или другое мѣсто, и ероша волосы въ нѣкоторыхъ мѣстахъ Вят. г.

приговариваютъ: „чоганъ, чоганъ по бокамъ, ѣхалъ бурка съ мужикомъ, бурка били—колотили, сивки спрашивали: чоганъ или юкъ?“— Виновный долженъ отвѣчать. Если онъ скажетъ: „чоганъ“,—тогда снова клочатъ ему голову съ тѣмъ же приговоромъ; если же скажетъ „юкъ“ (вѣроятно—югъ), тогда говорятъ: „дернемъ братцы вдругъ!“— Теребнутъ виновнаго всѣ разомъ и прекращается наказаніе.

Ерошенье особенно употребительно при игрѣ въ лунки, причемъ приговариваютъ особенно сложныя на этотъ разъ прибаутки, подробнѣе изложенныя при описаніи самой игры.

11. *Держать за носъ.* (Вят. г.). Виновнаго берутъ за носъ и спрашиваютъ: „дубъ или вязъ“?—При отвѣтѣ „дубъ“, говорятъ: „тяни до губъ!“— И тянутъ за носъ книзу. Если виновный скажетъ „вязъ“, тогда говорятъ: „тяни до глазъ!“ и тянутъ за носъ кверху.

12. *Корочки или мякиша?* Этотъ родъ наказанія употребляется въ Смоленской губерніи почти исключительно при играхъ съ ножемъ и состоитъ въ слѣдующемъ: сначала игроки вырѣзываютъ изъ земли комочекъ дерна (мячикъ) и тотчасъ же опять кладутъ его на прежнее мѣсто, тщательно его выравнивая и замаскировывая. Во время этой операціи наказуемый долженъ стоять къ играющимъ спиной, чтобы не видѣть, гдѣ вырѣзывался мячикъ. Потомъ его заставляютъ искать тотъ мячикъ. Если онъ найдетъ его сразу, то наказаніе считается конченнымъ. Если же нѣтъ, что бываетъ чаще всего, то играющіе вынимаютъ мячикъ изъ земли, показываютъ его наказуемому и спрашиваютъ: „корочки или мякиша?“ (ты желаешь?) Если наказуемый скажетъ „корочки,“ тогда съ комочка стряхиваютъ землю или песокъ, а оставшійся дернъ разрѣзываютъ на столько кусочковъ, сколько играющихъ и даютъ по одному каждому; затѣмъ подходятъ къ каказуемому и начинаютъ по очереди бросать ему въ открытый ротъ эти кусочки дерноваго мячика, причемъ наказуемому дозволяется держать около рта ножъ и махать имъ, мѣшая т. обр. попадать въ ротъ бросаемымъ кусочкамъ. Если наказуемый пожелаетъ мякиша, тогда бросается дернъ, а земля на мячикѣ дѣлится по ровну между игроками и тогда наказуемому несомнѣнно достанется не мало покушать и землицы съ ея органическими и неорганическими веществами. Этотъ способъ наказанія, можетъ быть, между прочимъ имѣетъ въ виду пріучить дѣтей, съ одной стороны, къ малой брезгливости, почти неизбѣжной въ крестьянскомъ быту, а съ другой, чтобы съ малыхъ лѣтъ пріучить ихъ распознавать свою родную почву на языкѣ. Во всякомъ случаѣ однакожъ въ этомъ способѣ наказанія есть много и антигигіеничнаго и безобразнаго!

Примѣчаніе. По выходѣ въ свѣтъ перваго изданія этой книги—гг. директора и директриссы нѣкоторыхъ учебныхъ заведеній стали заводить въ подвѣдомственныхъ имъ учрежденіяхъ дѣтскія игры вмѣсто гимнастики. При этомъ сами игравшіе находили болѣе удобнымъ для жребія пользоваться „счетомъ“, а изъ прибаутокъ болѣе всего имъ нравились: „Первинчикъ“, (Твер. г.), „Заяцъ“ (Вят. г), „Заинька“ (Тул. г.), „Таня-баня“ (Тв. г.). Что касается наказаній, то большею частію играющими придумывались свои, новыя, а именно: 1) перепрыгнуть черезъ веревочку, 2) проскакать на одной ногѣ, 3) сказать стихи, 4)пропѣть пѣсенку, 5) прокричать ку-ка-реку, 6)отвѣчать на все: „совершенно вѣрно“, 7) изображать статую, 8) служить зеркаломъ и т. п.

БИБЛІОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРІАТА
ASG

Игры съ игрушками.

Первыя стремленія ребенка къ игрушкамъ.—Возникновеніе обычая давать дѣтямъ игрушки.—Мнѣнія объ игрушкахъ различныхъ мыслителей и педагоговъ.—Нахожденіе старинныхъ игрушекъ въ древнихъ могилахъ.—Матеріалъ и краски для игрушекъ.—Погремушки, бубны, свистульки, соловьи, гармошки, пищалки, дудки, кубари, волчки, вертушки, фурчалки, трещетки, змѣи, механическія игрушки, куклы, лошадки, телѣжки.

Въ самомъ раннемъ возрастѣ дитя играетъ, какъ мы видѣли выше, только само съ собою. Но этотъ періодъ обыкновенно продолжается не долго. Затѣмъ ребенокъ начинаетъ различать окружающіе его предметы и съ того же момента начинаетъ по своему интересоваться ими, тянуться къ нимъ и развлекаться ими. Чтобы однако такого рода развлеченія соединены были съ большимъ удобствомъ и удовольствіемъ, обыкновенно ребенку въ это время предлагаютъ разнаго рода игрушки, которыми онъ въ свою очередь забавляется подолгу и такимъ образомъ мало по малу пріучается къ спокойному и, если можно такъ выразиться, дѣловому препровожденію времени въ теченіе болѣе или менѣе продолжительнаго срока.

На дѣтскія игрушки издавна обращали серьезное вниманіе первоклассные мыслители. Аристотель настаивалъ на томъ, чтобы въ интересахъ воспитанія изобрѣтались для дѣтей пригодныя игрушки, иначе дѣти, не имѣя чѣмъ играть, станутъ ломать въ домѣ дѣльныя вещи. Филосовъ Архитасъ сдѣлался знаменитымъ между прочимъ тѣмъ, что изобрѣлъ для дѣтей погремушку. Лафатеръ придумалъ игру въ деревянные кирпичики для построекъ и т. д.

По мнѣнію Платона, Локка, Фребеля и другихъ, излюбленныя игрушки дѣтей могутъ служить первой пробой для пытливости ума и склада характера, каковымъ указаніемъ можно руководствоваться даже при дальнѣйшемъ воспитаніи ихъ. Это неоспоримо вѣрно, и съ этимъ невольно согласится всякій, кто сколько нибудь достаточно видѣлъ дѣтей за игрушками. Каждую игрушку они прежде всего объектируютъ по своему личному произволу, согласно своему пониманію и соотвѣтственно силѣ своей фантазіи; а потому при этомъ дѣйствительно иногда не особенно трудно замѣтить задатки будущихъ характерныхъ силъ ребенка, начинающаго упражнять ихъ даже еще при игрѣ съ игрушками.

Рождается вопросъ: какія же игрушки правильнѣе и разумнѣе слѣдуетъ выбирать и давать дѣтямъ? Въ этомъ отношеніи лучшіе педагоги всѣхъ временъ почти единогласно даютъ слѣдующіе, главнѣйшіе совѣты: во первыхъ, игрушки ни въ какомъ случаѣ не должны быть даваемы дѣтямъ заразъ въ большомъ количествѣ; во вторыхъ, никогда не слѣдуетъ давать дѣтямъ игрушекъ дорогихъ и черезъ-чуръ искусно сдѣланныхъ; въ третьихъ, не слѣдуетъ давать дѣтямъ игрушекъ безсмысленныхъ, къ сожалѣнію, однако чрезвычайно распространенныхъ именно въ наше время; въ четвертыхъ, игрушками наиболѣе полезными для свободнаго развитія и дѣятельности дѣтей слѣдуетъ признать игрушки возможно простыя и сподручныя для ребенка при той или другой жизненной обстановкѣ его.

Первое изъ этихъ условій очень наглядно и вполнѣ основательно разобрано въ книгѣ А. Я. Симоновича [1]), изъ которой мы здѣсь позволимъ себѣ выписать нѣсколько мыслей: „имѣя дѣло съ маленькими дѣтьми,—говоритъ авторъ,—слѣдуетъ постоянно имѣть въ виду ту важную истину, что *всякій предметъ имѣетъ извѣстное вліяніе на мозгъ, производитъ въ немъ извѣстное измѣненіе*. Физіологія до сихъ поръ не объяснила еще намъ, какое именно происходитъ измѣненіе въ мозгу отъ внѣшнихъ впечатлѣній? Измѣняется ли положеніе частицъ мозга и нервовъ, или самыя частицы измѣняются? Это неизвѣстно. Но для педагога достаточно знать тотъ только фактъ, что предметы внѣшней среды производятъ вліяніе на мозгъ для того, чтобы знать, какъ дѣйствовать въ извѣстныхъ случаяхъ. Представьте себѣ, что 2—3 лѣтнее дитя видитъ вещь, положимъ, коробочку цвѣтную. Всякая точка этой коробочки передается глазу, а оттуда посредствомъ нервовъ головному мозгу. Такимъ образомъ дитя узнаетъ видъ коробочки; трогая и ощупывая ее, оно тогда узнаетъ ея форму и также физическое свойство. Дитя смотритъ на коробочку и держитъ ее въ рукахъ такъ долго, пока чувствуетъ отъ этого удовольствіе, т. е. пока нервы и мозгъ не устали передавать и воспринимать одинъ и тотъ же образъ, или, другими словами, не устали находиться въ одномъ и томъ же положеніи, ибо мозгъ и нервы точно также, какъ и другіе органы, устаютъ находиться долго въ одномъ и томъ же положеніи. Уставши, неиспорченное дитя оставляетъ коробку и занимается другой вещью. Глупо было-бы со стороны взрослыхъ заставлять неиспорченнаго ребенка играть въ данномъ случаѣ коробкою тогда, когда онъ самъ уже не хочетъ заниматься ею. Черезъ нѣкоторое время или на другой день ему попадается на глаза та же самая коробка. Нервы, уставшіе сперва отъ ея воспріятія, успѣли отдохнуть: дитя опять съ удовольствіемъ смотритъ на нее, вертитъ ее во всѣ стороны и узнаетъ въ ней стараго знакомаго. Впечатлѣнія отъ угловъ, сторонъ, краевъ, отъ цвѣта коробки вновь воспринимаются имъ, прибавляются къ прежнимъ впечатлѣніямъ. Чѣмъ чаще дитя видитъ эту коробку, тѣмъ глубже оно изучаетъ ее (другими словами, тѣмъ больше впечатлѣній оно получаетъ отъ нея). Наконецъ настаетъ время, когда уже никакія новыя впечатлѣнія относительно наружнаго вида отъ этой коробки не могутъ прибавиться къ

---

[1]) А. Я. Симоновичъ. Практическое руководство къ интивидуальному и общественному воспитанію малолѣтнихъ дѣтей. Изд. вт 1894 г. стр. 158—164.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

мозгу ребенка. Тогда ребенокъ начинаетъ иначе играть съ коробкою; онъ ею больше не любуется, какъ въ началѣ, а дѣлаетъ какое нибудь употребленіе изъ нея, выполняетъ разныя движенія ею, бросаетъ ее, рветъ, если его дѣятельность не направлена должнымъ образомъ, или, въ противномъ случаѣ, кладетъ въ нее что нибудь, строитъ изъ нея домъ и т. д. Если ребенокъ играетъ такимъ образомъ, коробка эта совершенно правильно занимала его: она оставила неизгладимое впечатлѣніе въ мозгу ребенка. Если кто нибудь еще нашелся назвать ребенку цвѣтъ ея, обозначить, велика или мала она, такъ больше 3-лѣтнему ребенку и не нужно".

Но представьте себѣ другой случай. Ребенокъ въ одно и то же время видитъ нѣсколько новыхъ предметовъ: положимъ картинку, куклу и лошадку. Всѣ эти предметы раздражаютъ его въ одинаковой степени. Онъ беретъ одну вещь въ руки, едва всматривается въ нее, какъ ему хочется уже взять другую и наконецъ третью. Черезъ нѣкоторое время онъ устаетъ отъ разсматриванія, но не одной вещи (какъ въ первомъ случаѣ), а отъ разсматриванія трехъ вещей. Срокъ усталости наступаетъ скорѣе, весьма просто оттого, что мозгъ имѣлъ сложную, утомительную работу. Дитя бросаетъ всѣ вещи. Спустя нѣкоторое время оно опять беретъ ихъ и, не успѣвъ ознакомиться съ каждой въ отдѣльности, опять оставляетъ ихъ. Такимъ образомъ ему всѣ вещи надоѣдаютъ разомъ раньше, нежели оно ихъ хорошо узнало".

„Мнѣ возразятъ, что есть дѣти, которыя очень хорошо играютъ и ломаными игрушками. Дѣйствительно дѣти, которымъ не такъ скоро замѣняютъ старую игрушку новою, играютъ и сломанными вещами. Но родители, видящіе, что дѣти перестаютъ играть своими игрушками, покупаютъ имъ новыя въ замѣнъ старыхъ". „И вотъ дитя играетъ все новыми и новыми предметами, не ознакомившись достаточно съ однимъ. Что отсюда происходитъ? Мозгъ обременяется разнообразными впечатлѣніями отъ разныхъ предметовъ, но не пріобрѣтаетъ способности сосредоточиваться долгое время на одномъ предметѣ. Вотъ начало поверхностности, разсѣянности и легкомыслія. Если дитя, игравшее такимъ образомъ въ раннемъ дѣтствѣ, впослѣдствіи слишкомъ рано путешествуетъ, посѣщаетъ музеи, выставки, театры, читаетъ много книгъ, разсматриваетъ много картинъ, тогда изъ него выходитъ плохой ученикъ и, наконецъ, разсѣянный человѣкъ. Такія дѣти, какъ будто, очень много знаютъ: о чемъ ни заговори, они обо всемъ имѣютъ кое какое понятіе, и неопытный глазъ сочтетъ такихъ дѣтей за очень даровитыхъ; но, на самомъ дѣлѣ, они неспособны ни къ какому дѣлу, требующему цѣльныхъ и серьезныхъ знаній".

Не менѣе вредно подъ видомъ игрушекъ давать дѣтямъ уже готовый матеріалъ и даже результатъ того, чего на самомъ дѣлѣ они должны были бы добиться и дойти собственной догадкой или собственнымъ творчествомъ [1]). „Наша промышленность, - говоритъ Грубе [2]),— плохо повліяла на характеръ дѣтскихъ игръ, она испортила предметы

[1]) Julius Schaller. Das Spiel und die Spiele. 1861. S. 153.
[2]) A. W. Grube. Von der sittlichen Bildung der Jugend im ersten Jahrzehend des Lebens. Pädagogische Skizzen für Eltern, Lehrer und Erzieher. Leipzig. 1855. S. 241.

игръ, сдѣлавши крайне искусственныя игрушки, и до такой степени украсила ихъ, что онѣ являются больше не вспомогательными средствами для дѣтской фантазіи, но сами по себѣ уже составляютъ предметы матеріальнаго удовольствія".

Но если хорошо сдѣланныя игрушки отнимаютъ у дѣтей всякую дѣятельность, то черезъ-чуръ дурно, нелѣпо, безсмысленно сдѣланныя игрушки, какъ напримѣръ: козы и зайцы, играющіе на барабанѣ, обезьяны, заряжающія пушки, собаки и кошки только съ двумя передними ногами, ибо заднія слились съ хвостомъ и тѣломъ въ одну массу, и тому подобный вздоръ, который не перечтешь, - способны прежде всего развить въ ребенкѣ ложное представленіе о томъ, что передаетъ ему игрушка; далѣе она является ребенку совсѣмъ непонятною, ни къ чему неприложимою, вслѣдствіи чего дѣлается для него излишнею, скоро надоѣдаетъ, обрекается на ломку, а въ самомъ ребенкѣ, между тѣмъ, рано развиваетъ чувство скуки, небрежности, небрежливости и наконецъ даже вселяетъ страсть ко всякаго рода разрушеніямъ, противъ которыхъ впослѣдствіи нерѣдко приходится бороться уже болѣе или менѣе энергичными мѣрами педагогическими.

Какія же, однако, игрушки слѣдуетъ выбирать и давать дѣтямъ для свободнаго упражненія и развитія ихъ посильной дѣятельности? Главнѣйшимъ образомъ такія игрушки,—отвѣчаютъ педагоги,—которыя бы при простотѣ и полной почятности для ребенка въ тоже время были бы удобными для приспособленія ихъ ко многимъ другимъ ролямъ, на которыя можетъ обрекать ихъ дѣтская фантазія, равно какъ съ большимъ или меньшимъ успѣхомъ испытывать и развивать продуктивность послѣдней и вмѣстѣ съ тѣмъ различныя стороны даже физическихъ силъ ребенка. Такимъ образомъ сюда прежде всего можно отнести тѣ немногочисленныя игрушки, которыя еще изъ глубокой древности до нашихъ дней сохранились въ ряду дѣтскихъ игрушекъ и до сихъ поръ доставляютъ дѣтямъ едва-ли не большее удовольствіе, чѣмъ многія другія новѣйшія, напр., въ родѣ всевозможныхъ глупыхъ паяцевъ, составляющихъ изобрѣтеніе низменной индустріи настоящаго времени. Согласно съ приведенными взглядами на дѣло, педагоги всѣхъ временъ считаютъ наиболѣе полезными игрушками слѣдующія: разнаго рода погремушки, мячи для бросанья, небольшіе кадмешки, раковинки, кирпичи для перекладыванія, телѣжки для воженія, сухой песокъ для пересыпанья, простыя куклы, нѣкоторыя механическія игрушки и т. п.

Нѣкоторыя народы древности имѣли обыкновеніе изображать на различныхъ памятникахъ своего зодчества и художества въ видѣ барельефовъ, рисунковъ и т. дал. нѣкоторыя изъ своихъ любимѣйшихъ игръ и игрушекъ. Кромѣ того современная археологія раскрыла не мало древнихъ могилъ и кладбищъ, откуда между прочихъ добыто нѣсколько старинныхъ игрушекъ, положенныхъ въ могилы рядомъ съ дѣтскими трупами, и въ ряду которыхъ главнымъ образомъ находятся именно только что упомянутыя игрушки. Въ сочиненія Ленормана [1]) напр., мы находимъ подтвержденіе только что сказанному относительно древнихъ египтянъ и кромѣ того находимъ у него нѣсколько русунковъ

[1]) Histoire ancienne d'Orient. François Lenormant. 1883 г. 9 изд., т. III. стр. 69.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

египетскихъ игрушекъ, а именно механической фигурки, изображающей работающаго мальчика и крокодильчика (рис. 4 и 5).

„Кукольныя колыбели, говоритъ Плоссъ [1]), которыя и мы имѣемъ обыкновеніе дарить нашимъ дѣтямъ, какъ Нюренбергскія бездѣлушки, точно также уже у древнихъ грековъ имѣли свое значеніе. Между достопримѣчательностями храма Юноны въ Олимпіи Павзаній упоминаетъ о маленькой кроваткѣ, украшенной слоновой костью, которая будто

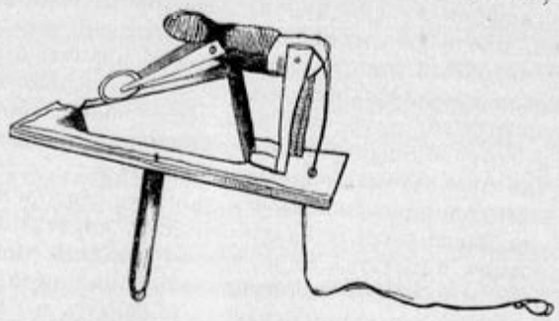


Рис. 4. Древне-египетская механическая игрушка—работающій мальчикъ.

бы была игрушкою Гипподаменеи. Греческія игрушки въ родѣ шаровъ, колецъ, деревянныхъ коньковъ, различныхъ животныхъ, сдѣланныхъ изъ дерева и глины, деревянныхъ палочекъ, служившихъ лошадкою для ѣзды, греческіе обручи и волчки, пускаемые веревкою и подгоняемые кнутами, существуютъ у многихъ народовъ и до сихъ поръ, въ

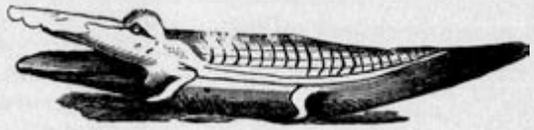


Рис. 5. Древне-египетская игрушка—крокодильчикъ.

томъ же неизмѣнномъ видѣ. Дѣтскія куклы у грековъ имѣли точно также, какъ у насъ теперь, окрашенныя деревянныя, восковыя или глиняныя лица; нерѣдко же онѣ дѣлались съ подвижными руками и ногами. Въ Римѣ любимыми игрушками для дѣтей были мячи и шары, весьма схожіе съ греческими“.

Г. Байернъ, при своихъ раскопкахъ, произведенныхъ въ 1871—72 годахъ на мѣстѣ Самтаврскаго кладбища близъ селенія Мцхета на Кавказѣ, между прочимъ находилъ маленькія, кубическія, иногда окрашенныя кости изъ стопныхъ суставовъ овецъ, козъ и т. д., употребляемыя и теперь грузинскими дѣтьми для игры въ кости (кочи) [2]).

При раскопкахъ могилъ въ Сарайской Ордѣ (городъ Царевъ или Ахмудъ), относящихся къ XIV вѣку,—по лично сообщенному мнѣ свидѣтельству знатока русскихъ древностей И. Е. Забѣлина,—находимы

[1]) Ploss l. c. въ главѣ объ играхъ дѣтей.

[2]) Докторъ Сцепура. По поводу раскопокъ г. Байерна (Протоколъ засѣданія Кавказ. Медиц. Общ. 1875 г. № 16).

были глиняныя свистульки, въ видѣ птичекъ, какія въ ходу у насъ и теперь, сдѣланныя изъ хорошей глины очень чисто. Профессоръ Д. Я. Самоквасовъ, раскопавшій громадное количество старинныхъ могилъ и кургановъ въ Россіи, сообщилъ мнѣ письменно слѣдующія весьма интересныя свѣдѣнія касательно найденныхъ имъ въ этихъ могилахъ игрушекъ. „I. Въ Черниговскихъ курганахъ въ „Черной могилѣ“ и „Гульбищѣ“, раскопанныхъ мною въ 1872 и 1873 годахъ,—говоритъ г. Самоквасовъ, между прочимъ найдены были: а) игральныя косточки, извѣстныя въ русскомъ народѣ подъ именемъ „зерни“ (рис. 6 и 7). Каждая косточка представляетъ собою шестигранную призму, въ вер-

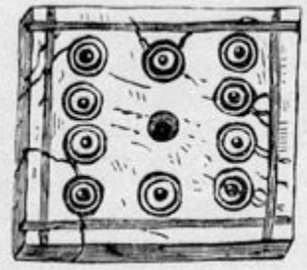


Рис. 6.



Рис. 7.

шокъ длины, на граняхъ которой вырѣзаны значки, въ видѣ маленькихъ кружковъ, въ количествѣ: на первой грани 1, на второй 2 и т. д. до шести. б) Игральныя косточки подъ именемъ шашекъ (рис. 8, 9, 10). Два вида названія этихъ косточекъ различаются формою



Рис. 8.



Рис. 9.



Рис. 10

вершины, высотой и величиною окружности основанія. Каждая косточка имѣетъ видъ выточеннаго, орнаментированнаго конуса съ вершиною въ шашкахъ перваго вида плоскимъ кружечкомъ, а въ шашкахъ втораго вида маленькимъ шарикомъ. в) Игральныя косточки, представляющія собою естественныя бараньи косточки, извѣстныя въ народѣ подъ именемъ *бабокъ*. г) Бронзовая копія игральныхъ бараньихъ бабокъ, чрезвычайно искусно вылитая въ форму естественной бараньей косточки

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

бабки. д) Вѣроятно, къ разряду игральныхъ костей принадлежатъ также четырехъугольныя и овальныя костяныя пластинки съ различными знаками въ видѣ кружковъ и бороздокъ по поверхности. е) Вѣроятно также для забавы служили разныя узорчатыя кости различной формы, въ видѣ рыбъ, перьевъ и пр.—Одна изъ такихъ косточекъ имѣетъ видъ продолговатой, овальной пластинки, украшенной рѣзнымъ узоромъ на поверхности и оканчивающейся кверху лошадиной головою; другая изображаетъ узкую, продолговатую рыбу, въ родѣ щуки; третья имѣетъ видъ широкой рыбы въ родѣ карася и пр. Форма, величина, устройство и содержаніе черниговскихъ кургановъ, въ которыхъ найдены были поименованные предметы, подробно описаны въ моихъ статьяхъ, напечатанныхъ въ 1867 г. въ сборникѣ „Древней и новой Россіи“ №№ 3, 4. Тамъ же изложены основанія, по которымъ сказанные курганы должны быть признаны могилами славянорусскихъ князей послѣдняго столѣтія язычества въ Россіи.

II. Въ 1876 году въ Кіевской губерніи, въ Коневскомъ уѣздѣ, у села Яблоновки раскопанъ мной курганъ, заключающій въ себѣ рядомъ съ другими вещами много бараньихъ косточекъ, бабокъ, подобныхъ такимъ же косточкамъ, найденнымъ въ Черниговскомъ курганѣ, съ тою разницею, что въ Яблоновскомъ курганѣ многія косточки распилены на двѣ половинки и не были въ огнѣ. Яблоновскій курганъ, по вещамъ въ немъ найденнымъ, относится къ скиѳской эпохѣ, ко времени Рождества Христова. Раскопка эта описана въ моей статьѣ, напечатанной „въ протоколахъ Московской Антропологической Выставки“, подъ заглавіемъ „Искусственные памятники Малороссіи“.

III. Въ могилѣ Самтаврскаго кладбища подъ г. Мцхетомъ, раскопка которой началась было подъ моимъ наблюденіемъ въ присутствіи Тифлискаго съѣзда археологовъ и докончена господиномъ Бай-

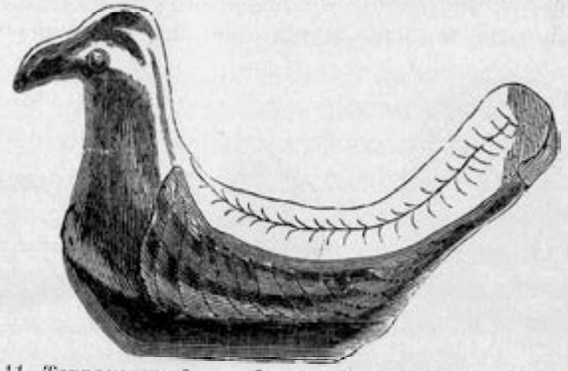


Рис. 11. Терракотовый голубь изъ Самтаврскаго кладбища.

ерномъ, встрѣчены были два взрослыхъ человѣческихъ остова и одинъ дѣтскій. При послѣднемъ найдены были маленькій глиняный горшечекъ, сердоликовое колечко, бронзовая сережка, бронзовая булавка, желѣзная фибула, осколокъ обсидіана и терракотовая игрушка. Игрушка эта изображаетъ маленькаго голубя, въ пустомъ пространствѣ котораго помѣщенъ какой-то предметъ, производящій звукъ при сотрясеніи игрушки (Рис. 11). Самтаврское кладбище заключаетъ въ себѣ

могилы очень длиннаго, почти тысячи-лѣтняго періода времени и трудно сказать: къ какой именно эпохѣ относится могила, заключавшая въ себѣ описанную игрушку; но во всякомъ случаѣ оно не новѣе IV вѣка христіанской эпохи.

IV. Наконецъ въ нашей коллекціи имѣются и другіе предметы, значеніе которыхъ я не могу опредѣлить въ точности, но нѣкоторые изъ нихъ, въ формѣ различныхъ привѣсокъ и бляхъ, изображающіе различныхъ животныхъ и другіе предметы, могли служить какъ для орнаментировки костюма, такъ и для игры и забавы дѣтей“.

Во многихъ другихъ языческихъ гробницахъ Европы, очевидно, съ назначеніемъ для дѣтскихъ игръ находятся изображенія лошадей, свиней, собакъ; находятся дудки, похожія на современныя и т. д.

Такимъ образомъ, кажется, дѣтскій инстинктъ вездѣ выбираетъ для игры одно и то же и притомъ возможно простое по своему устройству.—Вотъ почему между прочимъ весьма нерѣдко почти однѣ и тѣ же игрушки встрѣчаются у многихъ народовъ различныхъ странъ и временъ; вотъ почему также и ногіе народы, трудясь надъ изобрѣтеніемъ игрушекъ и игръ для своихъ дѣтей и притомъ невольно находя у послѣднихъ наклонности весьма сходныя съ наклонностями дѣтей другихъ народовъ, въ состояніи были придумать и дать своимъ дѣтямъ почти такія же игрушки, какія въ свою очередь придумали и дали своимъ дѣтямъ другіе народы, не имѣвшіе о первыхъ, можетъ быть, ни малѣйшаго понятія.

До сихъ поръ мы говорили, такъ сказать, о внутреннемъ достоинствѣ игрушки; скажемъ теперь нѣсколько словъ о томъ матеріалѣ, изъ котораго слѣдуетъ дѣлать игрушки и изъ котораго чаще всего стали дѣлать современныя игрушки.

Мы видѣли выше, что самымъ излюбленнымъ матеріаломъ для игрушекъ въ старину служили: дерево, глина и отчасти кость. По простотѣ, дешевизнѣ, доступности, а главное, полнѣйшей пригодности этого матеріала для игрушекъ, полагаемъ, что лучшаго матеріала для этой цѣли дѣйствительно нельзя рекомендовать и до сихъ поръ.

Характерную особенность современныхъ игрушекъ составляетъ то, что у насъ съ каждымъ годомъ появляется все болѣе и болѣе каучуковыхъ игрушекъ. Между тѣмъ этого направленія далеко нельзя похвалить. Въ 1877 г. вниманіе берлинской полиціи возбуждено было по отношенію къ этому предмету констатированіемъ нѣсколькихъ несчастныхъ случаевъ между дѣтьми, пользовавшимися ими, вслѣдствіе чего полиція поручила закупить въ мѣстныхъ игрушечныхъ лавкахъ животныхъ изъ каучука и подвергнуть ихъ химическому анализу.—Во всѣхъ изслѣдованныхъ экземплярахъ найдены весьма значительныя количества окиси цинка (около 60%) въ золѣ, которая въ свою очередь составляла половину игрушки по вѣсу. Такъ какъ подобныя игрушки даются всего чаще маленькимъ дѣтямъ, которыя берутъ ихъ въ ротъ и жуютъ или сосутъ, то легко понять, какія опасныя послѣдствія могутъ быть вызваны употребленіемъ этихъ игрушекъ [1]). Еще вреднѣе дѣлаются эти игрушки въ томъ случаѣ, если они подвергаются окраскѣ не безвредными красками. Такъ, напр., въ продажѣ въ

[1]) Winer medicinishe Wochenschrift 1877. I. 236.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

большомъ ходу резиновые, пестро окрашенные мячи для дѣтей: изслѣдованія показали, что красные рисунки этихъ мячей у иныхъ формъ дѣлались сурными красками, у другихъ киноварнымъ, не говоря уже о несомнѣнно ядовитомъ сурикѣ; даже и киноварь, хотя сама по себѣ и безвредная, при извѣстныхъ условіяхъ можетъ однако быть причиной отравленія.

Въ Рождественскіе праздники 1886 года парижская муниципальная лабораторія, осмотрѣвши лучшіе магазины, въ которыхъ продавались дѣтскія игрушки, нашла и арестовала въ нихъ такую массу игрушекъ, окрашенныхъ разнообразными ядовитыми веществами, особенно мышьяковистыми красками, извѣстными подъ названіемъ шеелевой и швейфуртской зелени—окисью свинца (желтый сурикъ)—бѣлилами, извѣстными подъ названіемъ шефервейсъ, хромокислыми солями, киноварью и т.п., что торговцы этихъ магазиновъ послѣ того должны были прекратить заказы на спеціальныхъ фабрикахъ, въ которыхъ между тѣмъ занимались приготовленіемъ таковыхъ игрушекъ нѣсколько тысячъ рабочихъ [1]).

Игрушечный аппаратъ, употребляемый дѣтьми простаго народа въ Россіи, вообще немногочисленъ. Въ нѣкоторыхъ же мѣстахъ, какъ намъ сообщаютъ, дѣтскихъ игрушекъ въ крестьянскомъ быту почти не существуетъ, а если изрѣдка онѣ и бываютъ, то развѣ въ родѣ деревянныхъ крашеныхъ яичекъ, хлебальныхъ ложекъ, какой-нибудь баночки, ножа, гвоздя, палочки, камня и т. д. Изъ разныхъ мѣстъ Россіи намъ удалось однако собрать не мало разнообразныхъ простонародныхъ игрушекъ, хранящихся въ настоящее время въ отдѣлѣ Физическаго воспитанія дѣтей въ Московскомъ Политехническомъ Музеѣ, изъ которыхъ мы опишемъ здѣсь слѣдующія:

Погремушки, побрякушки, тарахтушки (Астрах. г.). Съ давнихъ поръ есть обычай давать груднымъ дѣтямъ погремушки. Греческая древность сохранила даже имя изобрѣтателя этой игрушки,—Архитаса. Въ могилахъ догерманскихъ Кельтовъ, по свидѣтельству Рохгольца [2]), — найдены дѣтскія погремушки, состоящія изъ двухъ грушеобразныхъ пустыхъ шаровъ, поставленныхъ одинъ на другой и издающихъ звукъ при сотрясеніи вслѣдствіе движущихся при этомъ камешковъ, заключающихся внутри. Въ весьма древнихъ Самтаврскихъ могилахъ, какъ упомянуто было выше, проф. Самоквасову удалось найти теракотовую игрушку, изображающую маленькаго голубя, въ пустомъ пространствѣ котораго помѣщенъ какой-то предметъ, производящій шумъ при сотрясеніи игрушки. Противъ погремушки возстаютъ нѣкоторые педагоги, преимущественно фребельскаго направленія, страдающіе непомѣрнымъ стремленіемъ къ научной подготовкѣ дѣтей съ самыхъ малыхъ лѣтъ и серьезно увѣряющіе, что скрытый внутри погремушки предметъ, производящій при движеніи шумъ, пріучаетъ ребенка къ безсознательности, такъ какъ причина шума не видна. Но въ успокоеніе такого рода педагоговъ позволимъ себѣ сказать, что, какъ мы уже видѣли выше, всякій шумъ самъ по себѣ уже очень рано нравится ребенку, а движеніями погремушки, шелестомъ листа бумаги, постукиваніемъ мо-

[1]) Москов. Вѣд. 1887 г. № 66.
[2]) Rochholz. l. c. S. 364.

лотка объ столъ и т. д. онъ, во первыхъ, пріучается къ примитивнымъ понятіямъ о звукѣ; во вторыхъ, къ степени и силѣ ихъ воспроизведенія; а въ третьихъ, отъ времени до времени желаетъ и самъ видѣть доказательство своей силы и своего умѣнья, по собственному почину, производить тѣ или другіе звуки, тѣ или другія движенія. Что же касается абстрактнаго представленія о причинѣ звука, то, еслибы она была и совсѣмъ на виду, маленькій ребенокъ однако все-таки не могъ бы даже и приблизительно уяснить себѣ ее, какъ дѣйствительную физическую причину этого звука.

Погремушки у насъ въ Россіи, смотря по мѣстности, дѣлаются изъ различнаго матеріала и различной формы. Около Москвы онѣ чаще всего дѣлаются изъ дерева въ видѣ небольшого, точенаго шарика, полаго внутри, величиной съ небольшое яблоко. Иногда имъ даютъ форму боченочка, шести-осьмиугольника и т. п. Однако погремушки, имѣющія острыя края, совсѣмъ не годятся для маленькихъ дѣтей, такъ какъ они объ эти края легко натыкаются и производятъ себѣ различныя поврежденія. Деревянныя погремушки большею частью красятъ какой-либо краской и между прочимъ нерѣдко фуксиномъ, который, попадая въ желудокъ ребенка вмѣстѣ съ слюною въ то время, когда ребенокъ беретъ погремушку въ ротъ,—вызываетъ иногда желудочныя разстройства и даже отраву.—Погремушки эти обыкновенно укрѣпляютъ на деревянной ножкѣ, длиной вершка въ три, а внутрь ихъ кладутъ горохъ, дробь, мелкіе камешки, которые при сотрясеніи производятъ бряцаніе, доставляющее удовольствіе и развлеченіе, а иногда и прямо утѣшеніе дѣтямъ, особенно при плачѣ. Въ лѣсныхъ губерніяхъ погремушки нерѣдко дѣлаются изъ березовой коры или небольшихъ дощечекъ, соединенныхъ между собою по угламъ въ видѣ маленькихъ четырехъ шести и осьмиугольныхъ коробочекъ на деревянной ножкѣ. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи погремушки устроиваются такъ: берется небольшая деревянная палочка, къ верхнему концу ея придѣлываютъ маленькій деревянный кружокъ съ дырочками, а за эти послѣднія привязывается нѣсколько звенящихъ предметовъ, которые при сотрясеніи производятъ звуки погремушки. Иногда для погремушекъ употребляютъ костяные рожки,—тѣ же самые, которые употребляютъ при кормленіи грудныхъ дѣтей,—кладутъ въ нихъ по нѣскольку горошинъ или камешковъ, завязываютъ широкое отверстіе лоскутомъ пузыря и погремушка готова. Иногда для погремушекъ употребляются пузыри домашнихъ животныхъ,—коровъ, овецъ, свиней и т. д., которые для этой цѣли приготовляются такимъ образомъ: выливши содержимое изъ свѣжаго пузыря только что убитой скотины, насыпаютъ въ него немного золы, затѣмъ кладутъ его въ золу и начинаютъ тереть ногою. Это дѣлается для того, чтобы такимъ образомъ отдѣлить отъ пузыря всѣ жирныя части, а когда останется одна перепонка, то пузырь промываютъ, кладутъ въ него нѣсколько сухихъ горошинъ или камешковъ, надуваютъ воздухомъ изо рта черезъ соломинку, завязываютъ отверстіе пузыря и просушиваютъ. Побрякушками этого рода охотно играютъ дѣти даже до 5—8 лѣтъ, навѣшивая ихъ на шею, или потряхивая въ рукахъ и тѣмъ производя довольно сильное грохотанье. Иногда для погремушки берется горлышко какой либо убитой птицы, особенно гуся, утки. Для

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

этого въ сырое горлышко кладутъ камешекъ или горошину, свертываютъ горлышко кружкомъ и просушиваютъ. Эта погремушка иногда обшивается холстомъ, чтобы дольше терпѣла, и чтобы ребенокъ не лизалъ самое горлышко. Иногда погремушки дѣлаются изъ бѣлой жести въ видѣ кружечковъ и т. д. За недостаткомъ на лицо обычныхъ погремушекъ иногда замѣняютъ ихъ многія импровизованныя, напр. бубенчикъ, связка ключей, крышка отъ самовара, печная заслонка и т. п.—Погремушки обыкновенно служатъ забавой для очень маленькихъ дѣтей, когда они, по крестьянскому выраженію, начинаютъ только что разумѣть и смыслить, слѣдовательно въ возрастѣ отъ $^1/_2$ до 1-го года. Нѣкоторыя же изъ погремушекъ, напр. пузыри, какъ мы видѣли, могутъ занимать собою дѣтей и болѣе старшаго возраста.

У нѣкоторыхъ русскихъ инородцевъ погремушки также въ большомъ ходу. Такъ у иныхъ еще съ первыхъ мѣсяцевъ по рожденіи привѣшиваютъ надъ колыбелями дѣтей разнаго рода предметы, издающіе звукъ при сотрясеніи, напр. кольца, бусы, камушки, ракушки и т. д. Такъ дѣлаютъ напр. лопари, многія племена кавказскія, особенно армяне, грузины и нѣкоторыя племена средне азіатскія, въ томъ числѣ Остяки, Манягры и другія. Во всемъ этомъ легко убѣдиться частью по описаніямъ русскихъ колыбелей [1]), частью на тѣхъ образцахъ колыбелей, которые находятся въ отдѣлѣ физическаго воспитанія дѣтей въ Московскомъ Политехническомъ музеѣ. Нѣкоторые инородцы кромѣ того дѣлаютъ погремушки для дѣтей и послѣ того, какъ они уже перестали пользоваться колыбелью. Для этой цѣли, напр. у грузинъ, служитъ „эжвани“, —мѣдный бубенчикъ, величиною съ крупный орѣхъ, имѣющій снизу длинный и узкій прорѣзъ, откуда ребенокъ можетъ осматривать даже самый секретъ погремушки, не разбивая ее. Эжвани имѣетъ круглую форму, удобно катится по землѣ и полу, а вдѣтымъ въ ушко бубенчика въ этихъ случаяхъ шнуркомъ его легко вертѣть, причемъ онъ издаетъ довольно мелодическій звукъ.

Бубенъ. Въ примитивной формѣ бубенъ представляетъ собою кругъ, согнутый изъ обруча или лубка. Окружность круга увѣшивается маленькими колокольчиками или бубенчиками, а средина его обшивается натянутымъ и высушеннымъ пузыремъ. При сотрясеніи бубна или ударѣ по натянутому пузырю его получаются бряцающіе звуки. Бубенъ, какъ музыкальный инструментъ, былъ въ употребленіи у многихъ первобытныхъ народовъ при религіозныхъ танцахъ; теперь онъ употребляется у многихъ дикарей для тѣхъ же цѣлей и между прочимъ въ большомъ ходу у нѣкоторыхъ русскихъ инородцевъ Сибири, напр. Вогуловъ, Остяковъ, Якутовъ и т. д. при шаманскихъ обрядахъ. На Кавказѣ бубенъ, извѣстный подъ названіемъ „дайра“, встрѣчается почти въ каждомъ семействѣ. Въ Россіи бубенъ нерѣдко употребляется при пляскахъ. Этотъ же бубенъ, но конечно въ меньшихъ размѣрахъ, дѣлается здѣсь и для дѣтей. Впрочемъ, въ деревняхъ бубенъ, какъ игрушка, вообще встрѣчается рѣдко, по причинѣ относительной дороговизны его; но за то онъ довольно часто составляетъ забаву городскихъ дѣтей, въ каковыхъ случаяхъ его обыкновенно раскрашиваютъ различными колерами и украшаютъ различными бантиками изъ лентъ.

[1]) Е. А. Покровскій. Физическое воспитаніе дѣтей у разныхъ народовъ. 1884 г. стр. 186—209

Свистульки. Онѣ въ Россіи дѣлаются большею частью изъ глины или какого-либо металла. Изъ глины онѣ дѣлаются въ сѣверныхъ губерніяхъ, большею частью, на подобіе маленькихъ птичекъ, величиной съ воробья, изображающихъ собой утокъ, чаекъ, пѣтуховъ и т.п.; въ южныхъ губерніяхъ, особенно въ Малороссіи, дѣлаютъ глиняныя свистульки, большею частью въ видѣ какихъ либо животныхъ, — барановъ, лошадей, кошекъ, собакъ; иногда въ видѣ солдатиковъ и т. д. Простѣйшій родъ свистулекъ такого рода есть подобіе птицы безъ ногъ, полой внутри. (Рис. 12). Въ хвостѣ этой птицы дѣлаются два отверстія,

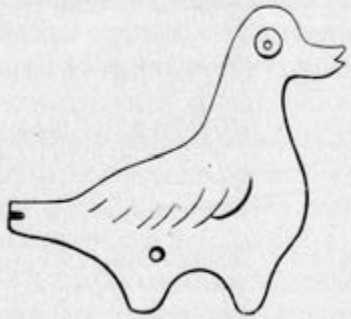


Рис. 12. Глиняная свистулька въ видѣ утки.

изъ коихъ одно, щелевидное, находится въ самой срединѣ хвоста, а другое не далеко отъ него, снизу. Для извлеченія звука изъ этой свистульки хвостъ ея берутъ въ ротъ и дуютъ. Но получаемый такимъ образомъ звукъ всегда былъ бы одинаковъ, однообразенъ, а слѣдовательно и скученъ. Чтобы имѣть возможность разнообразить его, продѣлываются еще два отверстія въ спинкѣ игрушки. Эти отверстія могутъ быть закрываемы и открываемы указательными пальцами и такимъ образомъ значительно измѣняютъ основной тонъ, вслѣдствіе чего получается большое разнообразіе, и неприхотливыя дѣти по долгу наслаждаются ею. Свистулька иногда является единственной игрушкой нашего крестьянскаго ребенка, но за то она является и чуть ли не обязательною для каждаго изъ нихъ. Глиняныя свистульки обыкновенно дѣлаются горшечниками, обливаются и окрашиваются ими въ различные цвѣта, или пятнами, какъ обливные горшки. Работа въ свистулькахъ этого рода обыкновенно грубая, за то онѣ бываютъ иногда такъ дешевы, что напр. въ Котельницкомъ уѣздѣ Вятской губерніи даютъ ихъ три на копѣйку; въ Олонецкой губерніи—одну на копѣйку; въ Тверской—двѣ на три копѣйки и т. д. Кромѣ глиняныхъ устроиваются еще свистульки изъ жести, изъ которой для этого обыкновенно дѣлается четырехъ-гранный, продолговатый, полый внутри, но сильно приплюснутый сверху книзу брусокъ, одинъ конецъ котораго, запаенный, а другой открытый. (Рис. 13). Вблизи перваго на верхней поверхности бруска продѣлывается небольшая щель, надъ которой прямо (перпендикулярно) устраивается колесо, вертящееся на оси,

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

крѣпленной въ свою очередь на маленькихъ подставкахъ на брусѣ. Когда начинаютъ дуть въ свободный открытый конецъ бруска, воздухъ выходитъ въ щель на верхнюю поверхность его, производитъ при этомъ особаго рода свистъ и вращеніе колеса, какъ на мельницѣ.—Въ Вятской губерніи существуютъ еще оловянныя свистульки, имѣющія форму пѣтушковъ, довольно изящной работы, съ раскрашеннымъ гребнемъ и перьями и полуоткрытымъ ртомъ.—Свистулька обыкновенно

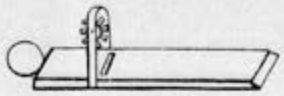


Рис. 13. Жестяная свистулька съ колесикомъ.

представляетъ собою первый музыкальный инструментъ для крестьянскаго ребенка. Когда свистятъ въ нее, производя разнообразные звуки, то подъ эти звуки не только подпрыгиваютъ грудныя дѣти, но нерѣдко скачутъ и пляшутъ даже дѣти много старше. Кромѣ того свистульки имѣютъ цѣлью до нѣкоторой степени развить напряженіе легкихъ. Если это напряженіе при употребленіи свистулки бываетъ дѣйствительно умѣренное, то цѣль отчасти достигается; но если дѣти усердно свистятъ по долгу, то иногда вслѣдъ затѣмъ появляется одышка. Вызываясь часто, она наконецъ можетъ сдѣлаться явленіемъ болѣзненнымъ, также какъ это бываетъ у усердныхъ игроковъ на флейтѣ, кларнетѣ и другихъ духовыхъ инструментахъ.

Соловьи, канарейки. Описаніе и образцы соловьевъ доставлены намъ только изъ двухъ губерній—Тульской и Олонецкой, но безъ сомнѣнья эти игрушки можно встрѣтить и далеко кругомъ упомянутыхъ

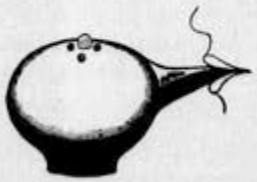


Рис. 14. Соловей.

губерній. Соловей—это глиняный горшечекъ величиной въ небольшое яблоко (Рис. 14), вершка въ полтора высоты и ширины, съ очень маленькими отверстіями на верху. Съ одной стороны у него, какъ у чайника, дѣлается рыльце, заканчивающееся нѣсколькими отверстіями въ формѣ щелей, производящими особаго рода свистъ при вдуваніи въ нихъ воздуха. Кромѣ того горшечекъ этотъ до $^3/_4$ наливается водою. Когда затѣмъ, взявши рыльце между губами, дуютъ въ горшечекъ, то образующіеся при этомъ звуки, смѣшиваемые съ бульбуканіями въ водѣ, образуемыми въ свою очередь отъ пузырьковъ воздуха, производятъ особаго рода мелодію, весьма занимающую маленькихъ дѣтей.

Въ городахъ изъ этихъ первобытныхъ соловьевъ надѣланы уже особаго рода металлическія игрушки подъ названіемъ „канарейки", издающія болѣе пріятные и разнообразные звуки, которыми нерѣдко тѣшатся даже и взрослые люди, не очень прихотливые на музыку.

Гармошки и гармоніи. Гармошка встрѣчается преимущественно въ Тульской губерніи, составляя мѣстное ея произведеніе, а отсюда она распространяется по Московской и другимъ сосѣднимъ губерніямъ. Она имѣетъ видъ круглой, деревянной коробочки, въ которой одно изъ донцевъ, возвышаясь, съуживается и затѣмъ опять нѣсколько расширяется, образуя такимъ образомъ короткую трубочку, которую легко держать во рту безъ помощи рукъ. Въ другомъ плоскомъ концѣ находятся четыре круглыя дырочки. Внутри къ этому плоскому донцу прикрѣпляется желѣзная пластинка съ четырьмя мѣдными язычками, по два съ каждой стороны, которые при втягиваніи и вдуваніи воздуха издаютъ своеобразные звуки.—Величина гармошки очень близко подходитъ къ большимъ карманнымъ часамъ; она всегда окрашивается въ какой либо яркій цвѣтъ, напр. красный, желтый, синій, зеленый и т. д. Эта гармошка составляетъ забаву преимущественно маленькихъ дѣтей, а дѣти постарше уже стараются запастись соотвѣтственными ихъ возрасту, уже настоящими гармоніями, всѣмъ извѣстными въ Россіи.

Пищалки, ревуны (Симб. г.). Простѣйшій видъ пищалки составляетъ листочекъ пырея, тимофеевки или другой какой либо подобной травы. Берутъ такой листочекъ между ладонями рукъ, довольно близко поставленными одна къ другой, крѣпко натягиваютъ его между большими пальцами, близко соприкасающимися при этомъ, и дуютъ на него, отчего получается пронзительный писклявый звукъ, тѣмъ не менѣе нравящійся дѣтямъ. Для этой же цѣли дѣти нерѣдко употребляютъ ленточку, или кусочекъ тонкой бересты, которыя натягиваютъ также, какъ и листочекъ, между двумя параллельно поставленными деревянными пластинками съ небольшимъ проходомъ для воздуха около ленточки или бересты. Эту пищалку берутъ между губами и дуютъ, ленточка и береста получаютъ отъ этого болѣе или менѣе сильное сотрясеніе, вслѣдствіе чего происходитъ звукъ пищанія.

Къ этому же разряду пищалокъ слѣдуетъ отнести еще другой рядъ доморощенныхъ игрушекъ, называемыхъ мѣстами „ревуны", дѣлаемыхъ изъ коры молодыхъ стебельковъ различныхъ деревъ чернолѣсья. Когда весной на деревьяхъ начинаютъ образовываться новые отпрыски, подъ корой которыхъ обыкновенно бываетъ много соковъ, такъ что такую кору легко можно снять, не нарушая цѣлости стебелька, то этимъ обстоятельствомъ дѣти и пользуются для своихъ цѣлей. Срѣзавъ прямой стебелекъ съ березы, липы, рябины, ивы и т. д., на которомъ нѣтъ ни сучковъ, ни глазковъ, осторожненько снимаютъ съ него корочку трубочкой. Но чтобы еще удачнѣе снять такимъ образомъ корочку, то предварительно передъ снятіемъ нѣсколько разъ бьютъ стебелекъ по чему либо твердому, или же осторожненько катаютъ по доскѣ, прижимая черенкомъ ножа, вслѣдствіе чего корочка легко отстаетъ отъ древесины и легко снимается съ нея. Послѣ того одинъ конецъ трубочки наглухо задѣлывается кусочкомъ той же древесины, съ которой снята корочка; въ другой конецъ вставляется сдѣланный

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

изъ той же древесины небольшой язычекъ, а отступя отъ него на $^1/_8$ вершка дѣлаютъ сквозное отверстіе въ трубочку. Въ тотъ конецъ, въ который вставленъ язычекъ, дуютъ изо рта и получается звукъ, напоминающій собою плачъ или ревъ. Чѣмъ длиннѣе трубка, тѣмъ звукъ получается ниже и гуще; чѣмъ короче, тѣмъ наоборотъ тоньше и визгливѣе. Иногда подобныя игрушки дѣлаютъ изъ соломенки: берется крѣпкое колѣнце соломенки и близъ того мѣста, гдѣ образуется утолщеніе предъ вторымъ колѣнцемъ, съ бока дѣлается надрѣзъ въ видѣ язычка. Когда возьмутъ въ ротъ конецъ соломенки съ утолщеніемъ и дуютъ, то язычекъ издаетъ звукъ писка. Подобныя же игрушки дѣлаютъ изъ молодыхъ стручковъ акацій, гороха и т. п., достаточно всѣмъ извѣстныя.

Дудки, сопилки, рожки, свирѣли, желейки. Кому неизвѣстно, что дѣти чрезвычайно охотно и по долгу любятъ заниматься своими дудками, трубками и тому подобными духовыми инструментами. Не даромъ еще Кантъ [1]) замѣтилъ, что они этимъ несносны, и что было бы лучше, если бы дѣти, по крайней мѣрѣ, сами учились рѣзать тростникъ, чтобы потомъ въ него дудѣть. У Рохгольца[2]) мы читаемъ, что дудки въ видѣ лошадокъ были находимы кое-гдѣ въ языческихъ гробницахъ древнихъ Европейцевъ. Такимъ образомъ очевидно, что эти инструменты во всякомъ случаѣ и древни по своему происхожденію и всегда были болѣе или менѣе распространены. Въ Россіи выписанныя выше названія въ сущности составляютъ названія почти одного и того же предмета, съ небольшими лишь измѣненіями. Наипростѣйшая дудка дѣлается изъ какого либо растенія, полаго внутри, преимущественно изъ видовъ ängelicae, напр.: ягеля, гигеля, дигеля (Вят. г.), коровки (Тул. г.), вонюки (conium maculatum) (Тул. г.), дикаго морковника, борца, дудки (saserpitium latifolium) (Олон. г.), медвѣжьей дудки (Перм. г.), заячьей дудки (Волог. г.), камыша (Астрах. г.), и т. п. Ягель иногда бываетъ ростомъ около сажени, а толщиною въ палецъ. Онъ имѣетъ видъ какъ бы составленнаго изъ нѣсколькихъ колѣнъ, соединенныхъ узлами. Если срѣзать такое колѣно по узлу, то послѣдній будетъ служить дномъ, а другой его конецъ будетъ открытымъ. Послѣдній слегка и насквозь срѣзается, въ видѣ эллипсиса, а близъ него вырѣзывается клапанъ или язычекъ, подъ который подкладывается конскій волосъ, для того чтобы клапанъ былъ немного приподнятъ. Этотъ способъ чаще всего практикуется съ камышевыми дудками, при чемъ самый язычекъ сверху даже состругивается какъ можно больше, для болѣе удобнаго произведенія звуковъ на дудкѣ. Иногда же близъ открытаго конца просто дѣлается сквозное отверстіе въ трубку. Длина дудки обыкновенно бываетъ 10 вершковъ. Если открытый конецъ ея приложить къ губамъ и дуть, то получается звукъ дуденія. Но для того, чтобы тоны этого дуденія разнообразились, по длинѣ дудки иногда дѣлается еще нѣсколько отверстій—ладовъ—, которыя во время игры то открываютъ, то закрываютъ пальцами. Дудки дѣлаются также изъ дерева, которое для этого выбирается съ

[1]) Immanuel Kant. Über Pedagogik, herausgegeben von Dr. Rink. Königsberg 1803. S. 68.

[2]) Rochholz. I. c. S. 356.

наиболѣе мягкой сердцевиной, напр. бузина, ива, черемуха и т. д. Сердцевина эта вынимается или, вѣрнѣе сказать, вывертывается вонъ тоненькой палочкой, или же эта сердцевина выжигается раскаленной проволокой. Одинъ конецъ такой дудки срѣзывается насквозь, чтобы это отверстіе во время игры удобнѣе было закрыть языкомъ. Близъ этого отверстія также отщепляется тоненькій язычекъ и затѣмъ по длинѣ дудки прорѣзывается отъ 4 до 8 отверстій. Другой конецъ этой дудки иногда дѣлается глухимъ и закрывается донцемъ, иногда же дѣлается открытымъ. Дудка такого рода въ Тульской губерніи называется „жилейкой“ (можетъ быть исковерканное флейта), въ Малороссіи—„сопилкой“, въ Вятской губерніи—„свирелью“. Въ Астраханской губерніи чаще всего называютъ жилейками дудки, сдѣланныя изъ камыша или тростника и вставленныя въ отверстіе узкаго конца бычачьяго рога, причемъ на самой дудкѣ вырѣзываются 4 лада. Деревянныя дудки дѣлаются еще такимъ образомъ: берутъ двѣ ровныя, предварительно выдолбленныя желобомъ половинки дерева, лучше всего, говорятъ, сосноваго, хотя иногда берутъ для этого и липу, и березу и т. п., складываютъ эти половинки вмѣстѣ крѣпко и винтообразно обертываютъ ихъ тонкимъ слоемъ чистой бересты. Это дѣлается, какъ говорятъ, для того, чтобы сквозь стѣнки трубки снаружи не проникалъ воздухъ внутрь дудки, отчего звукъ, получаемый изъ дудки, становится глуше и менѣе чистымъ. По длинѣ такой дудки также дѣлается нѣсколько отверстій.—Къ одному изъ концовъ такой трубки придѣлывается раструбъ деревянный, возможно тонко выточенный и также обшитый берестомъ, или же для раструба берется коровій рогъ, предварительно вываренный въ водѣ, отчего онъ дѣлается мягче и нѣжнѣе, а послѣ того онъ оскабливается стекломъ, чтобы сдѣлать его возможно тоньше, затѣмъ нижній конецъ его расширяется, выравнивается и прикрѣпляется къ дудкѣ. Дудка, сдѣланная такимъ образомъ, получаетъ названіе „рожка“. Дудки изъ ягеля и т. п. играютъ вообще много хуже деревянныхъ и играютъ до тѣхъ поръ, пока ягель не высохъ. Но рожки хорошо приготовленные, иногда даютъ возможность разыгрывать на нихъ мотивы различныхъ пѣсенъ. Въ свою очередь игроки, сначала свистя въ нихъ кое-какъ, потомъ научаясь практикой и опытомъ, какъ и когда слѣдуетъ дуть сильнѣе и легче, равно какъ перебирать пальцами, чтобы извлекать тѣ или другіе звуки, при хорошемъ слухѣ и терпѣніи наконецъ научаются выигрывать весьма правильно самые разнообразные мотивы различныхъ пѣсень. Этотъ рожокъ особенно въ ходу у маленькихъ пастушковъ. Иногда рожокъ дѣлается изъ жести. Такой рожокъ преимущественно употребляется дѣтьми городскаго населенія. Онъ представляетъ собой узкій конусъ, сдѣланный изъ бѣлой жести, раскрашенный снаружи разнообразными пестрыми красками, чаще же всего красными и желтыми полосками. Въ узкій конецъ его вставляется деревянная трубочка съ желѣзной пластинкой, на которой укрѣпленъ мѣдный язычекъ, производящій звукъ при вдуваніи воздуха.

У грузинъ дудочки употребляются глиняныя, тростниковыя и бузиновыя. Глиняныя дудки нерѣдко родители сами дѣлаютъ дѣтямъ своимъ изъ глины въ часы отдыха и тутъ же выжигаютъ на огнѣ. Иногда же ихъ изготовляютъ горшечники и продаютъ за штуку по

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

рѣ яицъ. Тростниковыя дудки „ствири“ дѣлаются такъ же, какъ и въ Россіи, и составляютъ забаву уже дѣтей постарше, а именно лѣтъ 8-ми. Изъ бузины дѣлаютъ знаменитый, воспѣтый грузинскою музою, — „саламури“, — издающій, по словамъ грузинскихъ поэтовъ, „голосъ сладкій, ублажающій, всѣ горести уничтожающій“. Инструментъ этотъ представляетъ собою нѣчто въ родѣ дудки, въ футъ длины, безъ языка, съ девятью отверстіями на одной сторонѣ и съ однимъ на другой; его украшаютъ на всѣ лады рѣзьбою, бережно хранятъ въ футлярѣ и часто по завѣщанію оставляютъ кому-нибудь въ наслѣдство. Приставивъ къ губамъ саламури, дуютъ въ него умѣючи, не переводя дыханія. Безъ особаго знанія и умѣнья невозможно вызвать изъ него даже звука, научившійся же извлекаетъ нѣжнѣйшіе тоны. Рѣдкій грузинъ-скотоводъ не играетъ на немъ своихъ мелодій на пастьбѣ и въ деревнѣ, а потому съ 14 лѣтъ каждый деревенскій мальчикъ пробуетъ играть на саламурѣ и если заручится какимъ-либо успѣхомъ, то уже не разстанется съ нимъ. Дудки изъ камыша въ большомъ употребленіи также у Калмыковъ Астрах. г. подъ названіемъ „Бишкюръ“.

Кубарь, точка (Астрах. г.). Кубарь у греческихъ дѣтей былъ въ большомъ ходу. Въ средніе вѣка онъ нерѣдко встрѣчается среди школьныхъ игръ. По другимъ источникамъ надо полагать, что кубарь и волчекъ вообще давно извѣстны въ Европѣ [1]). Игры съ кубаремъ не требуютъ ни большой предварительной подготовки, ни напряженія ума; наоборотъ, здѣсь все разсчитано главнымъ образомъ на упражненіе тѣла, притомъ не въ очень сильномъ и утомительномъ движеніи. Поэтому понятно, что игры съ кубаремъ особенно занимаютъ дѣтей отъ 4-хъ до 8-ми лѣтъ, и дѣти въ этомъ возрастѣ способны подолгу увлекаться этой игрой. Въ Россіи самый простой кубарь имѣетъ видъ небольшаго деревяннаго шара или цилиндра на коротенькой ножкѣ. Но иногда кубари вытачиваются изъ дерева съ перехватомъ посрединѣ. (Рис. 15). Кубарь пускается обыкновенно по твердому, ровному полу,



Рис. 15. Кубарь.



Рис. 16. Точка.

убитой землѣ и по льду. При игрѣ дѣти подхлестываютъ его кнутикомъ и тѣмъ заставляютъ вертѣться безъ конца. Иногда дѣти спорятъ, кто дальше угонитъ кубарь или перегонитъ его чрезъ какое-либо препятствіе, напр. песокъ, грязь и т. п. Выигравшій споръ получаетъ какое-либо вознагражденіе. Въ Астраханской губерніи большимъ вниманіемъ пользуется особаго рода кубарь, извѣстный подъ именемъ „точки“. (Рис 16). Точка представляетъ собою цилиндръ

[1]) La gymnastique de la jeunesse etc. Par. Durivier et Sauffret 1803. p. 160.

отъ 1 до $1^1/_2$ верш. высоты и 1 верш. въ діаметрѣ, переходящій при одномъ изъ своихъ основаній въ конусъ, на вершинѣ котораго точка вертится. Предпочитаются точки изъ дуба, тяжелыя. Для игры въ точку необходимъ кнутикъ. Игра состоитъ въ томъ, что точка, при посредствѣ кнутика, приводится въ вращательное движеніе, и чѣмъ продолжительнѣе и быстрѣе ея движенія, тѣмъ искуснѣе считается игрокъ. Чтобы привести точку въ вращательное движеніе, обертываютъ средину ея веревкою отъ кнутика слѣва на право, для чего на точкѣ есть нарѣзки,—лѣвой рукой держатъ точку, а правой натягиваютъ веревку, держа за кнутовище, потомъ быстро, размахнувъ кнутомъ, выпускаютъ точку. Точка приводится въ движеніе еще и такъ: обернувъ ее веревкою отъ кнутика, ставятъ ее на землю острымъ концомъ и слегка наступаютъ каблукомъ, затѣмъ сильно дергаютъ кнутовище въ сторону и отнимаютъ ногу. Искусные игроки могутъ гонять двѣ и три точки одновременно. Форма нашего кубаря встрѣчается во всей Европѣ, а форму точки мы знаемъ только еще по рисункамъ нѣмецкимъ и англійскимъ. На Кавказѣ вмѣсто обыкновеннаго кубаря иногда грузинскими дѣтьми употребляется крупный грецкій орѣхъ, который они сначала приводятъ въ движеніе двумя пальцами, а потомъ ударами кнута.

Волчекъ. Волчокъ составляетъ одну изъ излюбленнѣйшихъ игръ въ Японіи. (Рис. 17). Здѣсь существуетъ около 30 различныхъ видовъ волчковъ, причемъ нѣкоторые сдѣланы очень искусно; они спускаются съ го-



Рис. 17. Игры волчками въ Японіи.

ры, танцуютъ на канатѣ, разлетаются въ куски, которые продолжаютъ вертѣться [1]). Въ Европѣ волчокъ встрѣчается вездѣ. Въ Россіи волчки устраиваются различно. Чаще всего они дѣлаются точеные изъ какого-нибудь крѣпкаго дерева, напр. липы и т. п., въ видѣ вазы, самовара, небольшаго шара, какъ погремушка, въ срединѣ пустаго, съ боковымъ отверстіемъ и на ножкѣ. Объемъ тѣла или шара волчка однако дѣлается нѣсколько больше погремушки, и онъ устраивается

[1]) А. Ф. Швейгеръ-Лерхенфельдъ. Женщина, ея жизнь и пр. у всѣхъ народовъ земнаго шара. Перев. съ нѣмецкаго. 1882 г., стр. 264.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

нѣсколько посложнѣе, а именно: у волчка нарочно дѣлается толстое вставное дно, которое было бы тяжелѣе остальной массы и не падало бы на бокъ во время вращенія. Въ самый центръ такого дна вставляется слегка заостренный деревянный шипъ, на которомъ волчокъ и вращается. При волчкѣ необходимую часть составляетъ небольшая палочка или планочка вершка въ три длины, называемая ручкой или веретенцемъ. На одномъ концѣ такой ручки находится отверстіе (мѣстечко), въ которое должна свободно входить ножка волчка, а съ боку этого отверстія продѣлывается еще дырочка такой величины, чтобы въ нее свободно могла проходить толстая нитка, шнурокъ или бичевка. Передъ игрою ножка волчка тщательно, ровно и туго навивается, иначе сказать, обертывается шнуркомъ длиною вершковъ въ 10, конецъ котораго пропускается чрезъ стѣнку ручки, а ножка волчка при этомъ вставляется въ самое мѣстечко ручки. Послѣ того лѣвой рукой берутъ ручку съ волчкомъ, приподнимаютъ ее нѣсколько отъ пола, а правой рукой быстро и сильно дергаютъ за конецъ шнурка, выпущеннаго изъ боковаго отверстія ручки, вслѣдствіе чего шнурокъ на ножкѣ волчка моментально развертывается, отчего въ свою очередь послѣдній также быстро вращается и наконецъ, когда весь шнурокъ сойдетъ съ ножки волчка, этотъ послѣдній выскакиваетъ изъ мѣстечка ручки на полъ и вертится здѣсь довольно продолжительное время, смотря по силѣ, съ какой пущенъ волчекъ при развертываніи шнурка, или на одномъ мѣстѣ, или описываетъ круги, или по временамъ дѣлаетъ скачки и вмѣстѣ съ тѣмъ производитъ особеннаго рода монотонный безъ повышенія тонъ,—звукъ, напоминающій собою завываніе волковъ, отъ чего между прочимъ происходитъ и названіе волчка. Вой этотъ производится главнымъ образомъ посредствомъ отверстія, имѣющагося у него съ бока и соединяющагося съ внутреннею его полостью. Въ городахъ волчки нерѣдко дѣлаются металлическіе съ пружинами, которыя заводятся особеннымъ образомъ.

Вертушка (Олонец. г.), *жужжалка* (Вят. г.), *дзыкъ* (Тавр г.), *дзыга* (Екатеринос. г.). Для этого дѣлаютъ особые, очень тонкіе, но иногда довольно большіе кружки, величиною вершка 2 въ поперечникѣ, съ дырочкой посрединѣ, въ которую укрѣпляютъ тоже очень тоненькую, толщиной не болѣе спички, а длиной не болѣе $1^1/_2$ вершка, палочку, повертываютъ послѣднюю между двумя пальцами за верхній конецъ, и кружокъ, приводимый такимъ образомъ въ движеніе, долго и плавно вертится на одномъ мѣстѣ или описываетъ круги, какъ волчекъ, издавая при этомъ легкій звукъ жужжанія. Иногда для той же цѣли вмѣсто кружка берутъ просто обыкновенную костяную пуговицу съ дырочкой посрединѣ, вставляютъ въ эту дырочку тоненькую палочку или прямо спичку, одинъ конецъ которой заостряютъ, а за другой берутъ пальцами и приводятъ въ движеніе, отчего происходитъ также легкій звукъ жужжанія. Въ Ковровскомъ уѣздѣ Владимірской губерніи вертушку, называемую иногда еще волчкомъ, устраиваютъ такимъ образомъ: въ срединѣ небольшаго, деревяннаго, съ толстыми краями, шестиграннаго или осьмиграннаго кружка, дѣлаютъ отверстіе, въ которое вставляютъ палочку кверху заостренную, а книзу болѣе или менѣе тупую. На каждой грани круга ставится цифра, начиная съ единицы и доходя до 6, а въ осьмигранникѣ до 8. Каждый изъ играющихъ беретъ себѣ какую-нибудь изъ этихъ цифръ и затѣмъ начинается верченіе на чайномъ блюдечкѣ. Когда волчекъ остановится, тогда смотрятъ какой цифрой онъ обращенъ кверху и кто взялъ эту цифру, тотъ считается проигравшимъ такое же количество орѣховъ, стручковъ, гороха, бабокъ и т.д., смотря по тому, на что соглашались играть. Затѣмъ весь выигрышъ дѣлится поровну между тѣми, которые въ теченіе игры хоть разъ выиграли. Варіантъ этой игры между прочимъ встрѣчается въ сѣверной Фрисландіи подъ названіемъ „игрушечной мельницы“, состоящей изъ деревяннаго кружка съ дырочкой посрединѣ, черезъ которую пропущенъ деревянный гвоздь [1]). Такую же игру находимъ въ верхней Баваріи, кое-гдѣ во Франціи [2]) и наконецъ очень распространенную въ Англіи, гдѣ кругъ имѣетъ 12 граней [3]).

Кружки, колесики. Сходятся нѣсколько мальчиковъ, дѣлятся на партіи, которыя становятся одна отъ другой въ разстояніи саженей 15, берутъ кружокъ съ четверть аршина въ поперечникѣ, или колесико отъ какой либо дѣтской тѣлежки, и начинаютъ перекатывать ихъ отъ одной партіи къ другой. Кружокъ ударяютъ палкой, чтобы онъ хорошо катился въ противоположную сторону, а здѣсь иногда принимаютъ его на перекладъ, т.е. бьютъ такъ, что онъ почти безостановочно бѣжитъ обратно. Игра доставляетъ удовольствіе участвующимъ лишь тѣмъ, что даетъ возможность выказать свою ловкость въ битьѣ по кружку передъ товарищами. Другой видъ игры съ кружками и колесиками состоитъ въ томъ, что двое играющихъ начинаютъ состязаться: „кто кого угонитъ“. Для этого одинъ становится посреди улицы и катитъ колесико вдоль ея, другой бѣжитъ за колесикомъ и, гдѣ остановится послѣднее, съ этого мѣста катитъ его обратно къ своему товарищу. Первый въ свою очередь тоже бѣжитъ за колесикомъ и также, гдѣ оно остановится, оттуда катитъ его къ своему товарищу. Иногда подобнымъ образомъ игроки проходятъ всю деревенскую улицу изъ конца въ конецъ по нѣсколько разъ и торжество остается за тѣмъ, кто дальше прокатитъ колесомъ.

Обручъ. Это одна изъ старѣйшихъ игръ, извѣстныхъ многимъ древнимъ народамъ, напр Египтянамъ, Персамъ, Грекамъ, Римлянамъ и т. д. У грековъ обручъ дѣлался изъ желѣза или мѣди величиной до груди играющаго и погонялся палочкой, сдѣланной изъ того же матеріала или деревянною. Въ Римѣ эту игру также очень любили и называли ее греческой игрой Древніе признавали за этой игрой большое гимнастическое значеніе. Такъ они совѣтовали сначала катить обручъ прямо, а потомъ, при развитіи тѣлесной теплоты—круговыми движеніями и потомъ опять прямо и т. д. [4]). Но понятно, что не въ этомъ заключалась существенная польза упражненій съ обручемъ, а въ томъ, что играющій, побуждая обручъ ударами бѣжать прямо и поворачиваться то на право, то на лѣво и вмѣстѣ съ тѣмъ зорко слѣдя, чтобы онъ не упалъ, скоро потомъ получаетъ искусство дѣлать обручемъ самыя разнообразныя фигуры, не прерывая бѣга, а

---

[1]) Grasberger, l. c. S. 80.
[2]) Durivier et Sauffret, l. c., pag. 160–161.
[3]) Every Boy's Book. 1884 стр. 78.
[4]) Grasberger, l. c. S. 81—84.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

иногда даже кромѣ того на разные лады подбрасывая обручъ, или безостановочно проводя его по весьма узкимъ пространствамъ. Если играютъ двое, то могутъ гнать обручи въ перегонку и т. д. Игра эта въ настоящее время сдѣлалась общеизвѣстною, а потому всюду встрѣчается и въ Россіи.

Фурчалка, *Гуркало* (Малороссія). Для устройства фурчалки (Рис. 18) берется тоненькій кружочекъ или продолговатая пластинка съ закругленными концами,—изъ дерева, свинца, жести, кости,—длиною вершка въ три. Посрединѣ такой пластинки провертываютъ двѣ дырочки, въ которыя продѣваютъ двѣ ниточки, отъ $^1/_2$ аршина до 1 аршина длины, соединяя ихъ на концахъ. Послѣ этого, закрутивши нитки, начинаютъ быстро дергать ихъ обѣими руками, то натягивая,



Рис. 18. Фурчалка.

то ослабляя ихъ. Отъ этихъ движеній происходитъ быстрое вращеніе пластинки и вмѣстѣ съ тѣмъ образуется особый шумъ фурчанія, откуда и названіе самой игрушки. Костяная фурчалка большею частію дѣлается изъ голенной овечьей кости, называемой еще „дудкой“ (Тульск. г.). Для этого въ кости, также какъ и въ деревянной пластинкѣ, по примѣру сказаннаго выше, просверливаются дырочки, въ которыя продѣваются нитки, и игра производится такъ же, какъ съ деревянной пластинкой. Игрушка эта между прочимъ встрѣчается въ Германіи и Англіи.

Полисудри (Грузинская игрушка). Она нѣсколько напоминаетъ собою нашу фурчалку, представляя собою довольно толстый деревянный кружокъ, въ діаметрѣ отъ $1^1/_2$—2 вершковъ, обведенный вокругъ (вѣроятно по окружной своей поверхности) довольно глубокимъ желобкомъ. Въ центрѣ кружка дѣлается отверстіе насквозь и по направленію къ желобку въ видѣ радіуса кружка. Сюда, въ это послѣднее отверстіе, продѣвается шелковый шнурокъ, аршина 2 длиной, и прикрѣпляется однимъ концомъ къ центральной дырѣ, а другой конецъ шнурка остается свободнымъ. Когда играютъ новички, то шнурокъ наматываютъ по желобку вокругъ полисудри, вдѣвая въ свободный конецъ шнурка указательный палецъ, и пускаютъ потомъ полисудри внизъ. Шнуръ на полисудри разматывается и натягивается; тогда пальцемъ взмахиваютъ вверхъ и полисудри мѣрно начинаетъ подыматься вверхъ, наматывая при этомъ на себя шнурокъ. Когда кружокъ подымается до пальца, то опять бросаютъ его внизъ и т. д. Многіе игроки на полисудри изловчаются до того, что не только безъ наматыванія шнурка, а посредствомъ легкихъ сдергиваній пальца, за который укрѣпленъ шнурокъ, заставляютъ полисудри подыматься и продѣлываютъ при этомъ движеніями кружка разныя изогнутыя линіи и ловкіе зигзаги какъ вверхъ, такъ и въ другія стороны.

Трещетки. Они въ Россіи бываютъ двухъ родовъ: съ валомъ (Рис. 19) и изъ дощечекъ (Рис. 20). Первыя устраиваются такъ: дѣлается деревянный валикъ, величиной въ длинненькую, не толстую, часовую гирю; вся поверхность этого валика изрѣзывается продольными параллельными бороздками; на одномъ концѣ его выдается коротка ось, а на другомъ она удлиняется въ прямую рукоятку. Этотъ валикъ вставляется въ четыреугольную рамку, длиною приблизительно около 10 вершковъ, въ поперечникѣ около 4 вершковъ. По срединѣ этой рамки находится поперечина, за которую закладывается одна или двѣ упругихъ деревянныхъ пластинки, одинъ конецъ которыхъ укрѣпляется гвоздочками у нижняго края рамки, средина укрѣпляется возлѣ поперечины, а верхній конецъ ложится на рубцы и въ бороздки валика свободно. Когда начинаютъ вертѣть рамку кругомъ, пластинки, прикасаясь къ рубцамъ валика, производятъ сильный, оглушительный трескъ. Трещетки изъ дощечекъ, употребляемыя между прочимъ въ

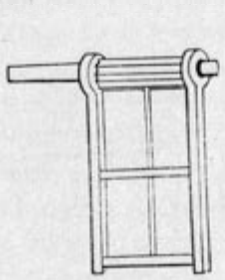


Рис. 19. Обыкновенная трещетка.



Рис. 20. Трещетка изъ дощечекъ.

Тульской, Вятской и Пермской губерніяхъ,—состоятъ изъ 10—15 равныхъ дощечекъ. Каждая дощечка на одномъ концѣ около каждаго изъ угловъ имѣетъ по отверстію. Этими отверстіями дощечки нанизываются на бичевку, такъ что подъ нее у крайнихъ дощечекъ свободно можно поддѣть по три пальца. Такую трещетку надѣваютъ на пальцы и передергиваютъ. Отъ этого дощечки, удаляясь и сближаясь между собою свободными концами, ударяются другъ о друга и производятъ звукъ треска. Трещетка, кромѣ дѣтской забавы, въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Россіи имѣетъ еще довольно распространенное примѣненіе въ нѣкоторыхъ отросляхъ сельскаго хозяйства. Такъ напр. во Владимірской губерніи, гдѣ много вишневыхъ садовъ, въ Крыму и Астрахани на виноградникахъ и всюду на большихъ огородахъ зачастую пользуются трещеткой для отогнанія птицъ: воробьевъ, скворцовъ и т. д.

Змѣй, *Московка* (Вят. г.). „Крылатый змѣй“ съ давнихъ поръ составляетъ любимѣйшее развлеченіе дѣтей на дальнемъ востокѣ. Въ Японіи напр. дѣлаютъ змѣя въ видѣ огромнаго животнаго изъ папки и блестокъ, съ длиннымъ бумажнымъ хвостомъ. Здѣсь змѣи скалятъ зубы или распускаютъ свои фантастическаго вида крылья и машутъ ими. Есть даже змѣи, которые, поднимаясь вверхъ, исполняютъ музыкальныя пьесы, но зрители или скорѣе слушатели подобнаго чуда

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

не прихотятъ къ убѣжденію, что слышали музыку небесныхъ сферъ [1]). Существуютъ очень хорошія изображенія этихъ забавъ, и одинъ рисунокъ (Рис. 21) мы прилагаемъ здѣсь въ видѣ удачной копіи. Не менѣе распространено пусканіе змѣевъ въ Китаѣ. Здѣсь ихъ дѣлаютъ не изъ бумаги, а изъ тонкой матеріи, придаютъ имъ самыя причудливыя формы то хищной птицы, то сказочнаго дракона, то летающаго человѣка; разрисовываютъ яркими красками и нерѣдко снабжаютъ ихъ круглыми отверстіями съ натянутыми струнами, производящими отъ вѣтра своеобразный вой. Десятый день десятаго мѣсяца празднуется



Рис. 21. Пусканіе змѣевъ въ Японіи.

здѣсь въ честь змѣевъ. Въ этотъ день тысячи китайцевъ отправляются въ горы для запуска змѣевъ. Забавляясь такимъ образомъ въ теченіе дня, они подъ вечеръ перерѣзаютъ бичевку и пускаютъ змѣй на волю [2]). Въ наше время устройство и пусканіе змѣевъ общеизвѣстно во всей Европѣ. Въ Россіи змѣи дѣлаются большею частію изъ тонкой бумаги, въ формѣ продолговатаго четырехъ-угольника, различной величины, начиная отъ четверти, полулиста до 2—4—6 и болѣе листовъ писчей или газетной бумаги. На склеенную такимъ образомъ бумагу кладутъ 6 деревянныхъ пластинокъ, тонко выструганныхъ, шириною въ $^1/_2$—1 верш., называемыхъ, смотря по мѣстностямъ, лучинками, дранками (Астр. г.), странками (Тобол. г.), зелинками (Перм. г.). Изъ этихъ пластинокъ двѣ кладутъ крестообразно посрединѣ, а 4 кругомъ по четыремъ сторонамъ и по самымъ краямъ змѣя, а затѣмъ всѣ онѣ приклеиваются къ бумагѣ мучнымъ клейстеромъ для того, чтобы бумага возможно меньше колебалась и вмѣстѣ съ тѣмъ оказывала возможно большее и правильное сопротивленіе воздуху. Кромѣ того для большей прочности змѣя всѣ планочки, сходящіяся въ углахъ и нѣсколько выходящія за послѣднія,—скрѣпляютъ тоненькой веревочкой. Послѣ того устраиваютъ такъ называемую опутину (путцы Владим. г.).

[1]) А. Ф. Швейгеръ-Лерхенфельдъ. Женщина и пр. I. с. стр. 275.
[2]) Гердъ, I. с. стр. 123.

паводокъ (Астрах. г.), путила (Тобол. г.), путанцы (Пермс. г.). Для этого къ двумъ переднимъ угламъ и къ центру змѣя, на перекрестъ планочекъ, привязываютъ по тоненькой бичевочкѣ, или крѣпкой ниткѣ, слѣдовательно числомъ три, одинаковой длины и на небольшомъ расстояніи отъ змѣя всѣ ихъ связываютъ вмѣстѣ. Къ этой опутѣ привязываютъ уже другую бичевочку, или крѣпкую нитку, смотанную на небольшую палку или въ клубокъ, на которой уже пускаютъ змѣя. На концѣ змѣя, противоположномъ тому, гдѣ опутина, привязываютъ хвостъ. Для этого къ свободнымъ заднимъ угламъ змѣя привязываютъ двѣ равныя бичевки, длиною $^1/_2$—1—2 аршина, связываютъ ихъ вмѣстѣ и къ мѣсту соединенія привязываютъ длинную мочальную веревку, называемую хвостомъ, который при летаніи змѣя не даетъ ему уклоняться въ сторону. Для приданія большаго интереса пусканію змѣя, по передней части его иногда придѣлываютъ трещетку, (гребень Вят. г.), барабанъ (Астр. г.). Для этого, обернувъ змѣй стороной, гдѣ прилены дранки, привязываютъ къ одному изъ переднихъ угловъ его крѣпкую нитку, или струну, а другимъ концомъ охватываютъ ею другой передній уголъ змѣя и послѣ ого натягиваютъ эту нитку или струну такъ, чтобы передняя дранка нѣсколько погнулась въ дугу. На ниткѣ, изогнувшей такимъ образомъ переднюю пластинку змѣя, приклеивается продолговатый кусокъ бумаги, у котораго одна изъ длинныхъ сторонъ закруглена. При пусканіи отъ вѣтра трещетка эта ударяетъ о змѣй и производитъ шумъ; трещетку дѣлаютъ такимъ образомъ: отъ одного конца передней планки къ другой, на ниткѣ въ видѣ полукруга, привязываютъ сложенную на подобіе зубцовъ „гребня“ бумагу, которая при пусканіи змѣя производитъ также сильную трескотню. Трескотня эта сильно забавляетъ дѣтей, но иногда очень сильно пугаетъ животныхъ, особенно лошадей, вслѣдствіе чего не безъ основанія запрещаютъ придѣлывать къ змѣю трещетки, особенно въ городахъ и населенныхъ мѣстностяхъ. Совсѣмъ устроеннаго змѣя пускаютъ такъ: одинъ мальчикъ держитъ змѣя надъ своей головой, а другой съ клубкомъ нитокъ въ рукахъ отходитъ отъ него на нѣкоторое разстояніе противъ вѣтра; затѣмъ мальчикъ, держащій змѣя, пускаетъ его, а тотъ, который имѣетъ въ рукахъ клубокъ нитокъ, бѣжитъ какъ можно скорѣе, и во время бѣга спускаетъ съ клубка нитки. Вѣтеръ, ударяя въ бумагу змѣя, заставляетъ послѣдняго подниматься все выше и выше, иногда на высоту 100 и болѣе саженей. Если вѣтеръ хорошо дѣйствуетъ, но змѣй не поднимается высоко, то это большею частію указываетъ на то, что къ хвосту привязано слишкомъ много мочалъ и ихъ слѣдуетъ убавить.—Если змѣй при поднятіи дѣлаетъ круги, то это не рѣдко означаетъ то, что мочалъ положено для хвоста мало. Если же змѣй поднимается мѣрно и плавно вверхъ, то значитъ, что все идетъ, какъ слѣдуетъ,—и мочалъ положено столько, сколько нужно, и вѣтеръ дѣйствуетъ, какъ разъ въ мѣру. Иногда змѣи обклеиваются картинками, раскрашиваются и т. д.

Механическія игрушки. Игрушки этого рода иначе называются самодѣйствующими. Причина самодѣйствія обыкновенно зависитъ отъ механизма явно или скрыто устроеннаго въ игрушкѣ для приведенія ея въ дѣйствіе. По неимѣнію достаточныхъ данныхъ, трудно сказать,

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

ли ли эти игрушки распространены у народовъ древности; однако въ сочиненіи Ленормана[1]) мы находимъ указаніе, что игрушки такого рода были по крайней мѣрѣ въ древнемъ Египтѣ, какъ показываютъ напр. приложенные выше рис. 4 и 5. У современныхъ народовъ мы встрѣчаемъ уже довольно много игрушекъ такого рода. Сюда можно отнести, напр., почти всюду встрѣчающихся въ Европѣ прыгуновъ (нашихъ ванекъ-встанекъ), движущихся куколъ, животныхъ, меленки, песочные часы и т. д. Въ Россіи наиболѣе занимательныя, доморощеннаго происхожденія, механическія игрушки слѣдующія:

Пильщикъ. Это довольно остроумная игрушка, напоминающая собою качаніе маятника. Свѣдѣнія о существованіи ея доставлены намъ изъ губерній Тульской, Нижегородской и Вятской. Она устраивается такимъ образомъ: берется палочка, толщиною въ палецъ, длиною вершка въ два; верхній конецъ ея закругляется, а отступя немного внизъ дѣлается вырѣзка, изображающая собою шею, находящаяся же надъ нею нѣсколько шарообразная часть получаетъ названіе головы; послѣ шеи палочка остается съ вершокъ длины во всю толщину, изображая такимъ образомъ туловище; затѣмъ остальной конецъ дѣлается плоскимъ съ вырѣзкой по срединѣ, для изображенія ногъ. Ниже шеи къ туловищу прикрѣпляются двѣ палочки нѣсколько расходящіяся своими свободными концами и изображающія собою руки; затѣмъ берется плоская, узенькая дощечка, длиною въ четверть, и изъ нея дѣлается подобіе обыкновенной плотничной пилы съ косыми зубцами; на верхнемъ концѣ ея дѣлается дырочка, въ которую, сквозь руки пильщика продѣваютъ деревянный гвоздь; въ нижній конецъ пилы продѣваютъ нитку, которую потомъ задѣваютъ и завязываютъ на шеѣ пильщика такъ, чтобы пила не отходила далеко отъ рукъ пильщика; къ этому же концу пилы привязываютъ еще болѣе или менѣе тяжелый камешекъ. Такого пильщика ставятъ ногами на край стола, а пилу съ камнемъ опускаютъ внизъ, затѣмъ у пильщика слегка наклоняютъ голову или даютъ легкій толчекъ по его головѣ и онъ начинаетъ качаться изъ стороны въ сторону, нагибаясь и выпрямляясь на подобіе того, какъ сгибается и разгибается пильщикъ, стоящій на верху подставки и пилящій бревна съ другимъ, стоящимъ подъ подставкой, на которой лежатъ бревна. Такое качаніе пильщика, безъ повторительнаго толчка и наоборотъ лишь въ силу разъ даннаго, продолжается иногда очень продолжительное время къ великому удовольствію и на большую потѣху деревенской публики. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Котельницкадо уѣзда Вятской губерніи вмѣсто пилы укрѣпляютъ въ рукахъ пильщика прямо нитку съ тяжестью внизу и въ силу разъ даннаго толчка пильщикъ долгое время пилить своей ниткой по краю стола.

Солдатъ съ саблей. Вырѣзываютъ изъ дерева статую солдата. Въ плечахъ этой статуи провертываютъ круглое отверстіе и въ него вставляютъ валикъ. Къ валику прикрѣпляются руки статуи такъ, чтобы, когда одна рука поднимается кверху, другая опускалась бы внизъ. Затѣмъ къ пальцамъ правой руки прикрѣпляютъ деревянную саблю, а къ лѣвой куриное или гусиное перо. Статую укрѣпляютъ на длинномъ шестѣ и ставятъ куда нибудь на вѣтеръ. Когда подуетъ вѣтеръ,

[1]) Histoire ancienne de l'Orient. François Lenormeat. 1883. 9 изд. Т. III. стр. 69

руки статуи начинаютъ дѣлать круговращательныя движенія и солдатъ начинаетъ махать своею саблею.—Игрушка эта распространена преимущественно въ Вятской губерніи.

Плясуны (Тульск. г.). Изъ дерева вырѣзаются два человѣка, у которыхъ руки и ноги слабо привязаны нитками. Въ шеѣ человѣка спереди назадъ проходитъ отверстіе, чрезъ которое плясунъ нанизывается на черный конскій волосъ. Послѣдній поддерживаютъ въ горизонтальномъ направленіи и то быстро натягиваютъ, то ослабляютъ, отъ чего фигура, подбрасываемая руками и ногами, подпрыгиваетъ и такимъ образомъ пляшетъ, какъ будто безъ видимой причины. Обыкновенно на волосѣ нанизываютъ по два плясуна.

Кузнецы. Два деревянныхъ бруска кладутъ одинъ на другой; на нихъ верхомъ усаживаютъ двѣ разныя фигуры съ молотками въ рукахъ, а въ серединѣ между ними укрѣпляютъ наковальню. Ноги кузнецовъ съ помощью шпиньковъ прикрѣпляютъ—одного къ верхнему бруску,—другого къ нижнему. Затѣмъ бруски начинаютъ разводить въ разныя стороны, причемъ молотъ одного кузнеца ударяетъ въ наковальню, а молотъ другого поднимается кверху. Послѣ этого начинаютъ бруски сводить и теперь наоборотъ молотъ втораго начинаетъ ударять о наковальню, а молотъ перваго поднимается кверху и т. д.

Козюлька. Эта игрушка встрѣчается преимущественно въ районѣ Тульской и Московской губерній. Она представляетъ собою деревянный ящикъ, величиною съ большой портсигаръ. Верхняя, узкая сторона ящика открытая и задвигается дощечкой, на срединѣ которой сдѣлано для ногтя углубленіе въ родѣ тѣхъ, какія бываютъ на лезвіяхъ перочинныхъ ножей. Внутри ящика на проволокѣ, соединяющей двѣ наибольшія стѣнки, надѣтъ деревянный блокъ, отъ окружности котораго отходитъ спирально вырѣзанная козюлька или змѣя такой длины, что когда спина козюльки на днѣ ящика, то голова смотритъ вверхъ. То мѣсто, гдѣ блокъ переходитъ въ козюльку, обвязывается ниткой, которая по бороздкѣ поднимается на крышкѣ ящика и прикрѣпляется къ ней. Въ пасть козюльки втыкается ушкомъ иголка, изображающая собою жало (языкъ змѣй считается въ народѣ жаломъ). Нитка соразмѣряется такой длины, что когда выдвигаютъ пальцемъ дощечку, то козюлька высовывается въ образовавшееся отверстіе, загибается къ выдвигающему крышку пальцу и вонзаетъ въ него иглу. Забава состоитъ въ томъ, что незнакомому съ устройствомъ этого ящика предлагаютъ открыть послѣдній.

Меленки. Онѣ бываютъ вѣтреныя и водяныя.—Вѣтреныя дѣлаются такъ: изъ тонкой дощечки выдѣлываютъ сначала два или четыре крыла на подобіе мельничныхъ крыльевъ. Эти крылья надѣваютъ на валикъ, а валикъ на палочку, и выставляютъ эту меленку противъ вѣтра крыльями. Послѣднія отъ вѣтра свободно и скоро крутятся и этимъ приносятъ дѣтямъ большое удовольствіе (см. на рис. 3). Иногда вокругъ валика, на которомъ укрѣплены крылья, на другую сторону палочки, въ которую этотъ валикъ вставленъ, наматываютъ толстую нитку или тоненькую бичевку, за которую дергаютъ отъ времени до времени, отъ этого мельница вертится, опять наматываетъ на себя нитку или бичевку, за которую опять ребенокъ дергаетъ и такимъ об-

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

разомъ дѣйствіе мельницы можетъ продолжаться по произволу очень долго.

Водяныя мельницы устраиваютъ большею частью весной, на текущихъ ручейкахъ, а лѣтомъ послѣ дождей въ маленькихъ проточныхъ канавкахъ. Для этого струю бѣгущей воды нѣсколько запруживаютъ, на берега вколачиваютъ по палочкѣ (столбику) съ вырѣзками на концахъ; на столбики въ вырѣзки кладутъ валикъ съ придѣланными къ нему „пальчиками“ изъ лучинокъ, такъ чтобы послѣдніе отчасти касались воды. Вода, при теченіи, захватываетъ собою валикъ за пальчики, отъ чего меленка безконечно вертится, къ немалому удовольствію ея устроителей.

Насосъ, брызгалка, цыкалка. Самая обыкновенная дѣтская игрушка лѣтомъ. Для этого берутъ какое либо растеніе полое внутри и съ толстыми стѣнками, какъ напр. такія же растенія, какія употребляются для дудокъ (дикій морковникъ, борецъ, ягель и т. п.), вырѣзаютъ изъ него прямое колѣно (трубку), такъ чтобы оно съ одного конца было открыто, а съ другого глухое,— закрытое; посрединѣ послѣдняго толстой иголкой протыкаютъ дырочку,— затѣмъ обдѣлываютъ палочку такой величины, чтобы она входила до конца въ приготовленную трубочку; тотъ конецъ этой палочки, который долженъ входить въ трубку, сначала обматываютъ нѣсколько разъ тряпочкой и крѣпко перевязываютъ нитками, дѣлая такимъ образомъ надежный поршень, съ которымъ потомъ, вставивши его въ трубку, поступаютъ такъ же, какъ съ поршнемъ въ шпринцовкѣ, а именно: или посредствомъ его втягиваютъ воду въ трубку и потомъ, надавляя на нее поршнемъ, быстро вытѣсняютъ ее оттуда; или, вынувши предварительно поршень, наливаютъ трубку водой, потомъ вставляютъ поршень и посредствомъ него выдавливаютъ оттуда воду.

Куклы. Мы видѣли выше, что дѣтскія куклы водились еще въ древней Греціи и что эти куклы имѣли точно также, какъ и у насъ теперь, окрашенныя, деревянныя, восковыя или глиняныя лица; нерѣдко же онѣ дѣлались съ подвижными руками и ногами. Въ настоящее время куклы составляютъ необходимую часть въ ряду игрушекъ всякой европейской дѣвочки; но кромѣ того онѣ иногда встрѣчаются и въ числѣ игрушекъ дѣтей мало цивилизованныхъ націй и племенъ. Такъ напр. въ Россіи, не говоря уже о томъ, что куклы на Кавказѣ, особенно у грузинъ и армянъ, встрѣчаются почти обязательно у каждой дѣвочки, начиная отъ 3 до 10 лѣтъ, хотя онѣ здѣсь устроиваются иногда очень примитивно, а именно: изъ какихъ либо голыхъ небольшихъ палочекъ, круглыхъ камешковъ, обмотанныхъ какою либо тряпочкою и т. д.; но, по доставленнымъ намъ свѣдѣніямъ, куклы водятся также у нѣкоторыхъ полудикихъ инородцевъ Россіи, живущихъ въ близкомъ сосѣдствѣ съ русскими, напр. у Киргизовъ, Калмыковъ, Вотяковъ, Черемисовъ, Мордвы и т. д. Въ русскомъ крестьянскомъ населеніи куклы иногда устроиваются очень просто: какая нибудь тряпочка, или сильно поношенный головной платокъ свертывается „въ скалку“, перетягивается ближе къ одному концу ниткою, чтобы отдѣлить голову отъ туловища, накидывается на туловище какой нибудь пестрый лоскутъ, замѣняющій костюмъ, и кукла готова. Иногда же куклы нарочно шьются изъ какого нибудь стараго, никуда негоднаго тряпья или вообще не дорогой матеріи „рясочекъ“ (Вятс. г.). Иногда впрочемъ куклы дѣлаются рѣзныя изъ дерева, напр. въ Московской губерніи, а иногда онѣ дѣлаются изъ глины и мѣла. Глиняныя куклы особенно въ ходу въ Олонецкой губерніи, гдѣ онѣ обыкновенно изображаютъ женщинъ въ широкихъ платьяхъ. Мѣловыя куклы, особенно въ ходу въ Вятской губерніи Подъ Москвой, Петербургомъ и Одессой у дѣтей зажиточныхъ крестьянъ иногда встрѣчаются куклы съ фарфоровыми головками или же совсѣмъ фарфоровыя. Въ куклы играютъ почти исключительно дѣвочки, рѣдко вмѣстѣ съ ними встрѣтишь и мальчика; но одни мальчики, можно сказать, никогда не играютъ въ куклы. Пока дѣвочки малы, имъ обыкновенно шьютъ и снаряжаютъ куколъ кто либо постарше; но какъ только онѣ получаютъ возможность сами мало мальски владѣть иглой, то уже шьютъ сами, пріучаясь вмѣстѣ съ тѣмъ вообще къ правильному употребленію иглы, какъ мальчики въ извѣстномъ возрастѣ за игрой пріучаются къ надлежащему владѣнію топоромъ, пилой и т. д. Кукламъ своимъ дѣвочки стараются придать болѣе или менѣе человѣческій образъ и съ этою цѣлью устроиваютъ имъ обязательно хоть какую нибудь голову, руки, ноги и другія части.—Черты лица иногда обозначаютъ сажей, а вмѣсто рукъ и ногъ иногда служатъ у такихъ куколъ воткнутыя палочки, прутки и т. д. Если бы однако какихъ либо частей у куколъ даже и совершенно не было, это все-таки не мѣшаетъ дѣтямъ произвести своихъ куколъ въ человѣческое достоинство, представлять ихъ себѣ настоящими людьми, одѣвать ихъ по людски, заставлять ихъ вести человѣческій образъ жизни, ѣсть, спать, разговаривать, ходить въ церковь, на работу, стряпать, угощать, справлять праздники, свадьбы, похороны, крестины,— словомъ повторять все то, что они видятъ и слышатъ у себя дома или отъ окружающихъ въ своей деревенской жизни. Чаще всего кукла изображаетъ собою мать, окруженную дѣтьми, попеченіе о которыхъ возлагается на нее, вслѣдствіе чего послѣдняя то укладываетъ своихъ дѣтей спать, то кормитъ ихъ, то забавляетъ, то утѣшаетъ въ случаѣ ихъ горя. Въ этомъ послѣднемъ случаѣ куклы, не мало содѣйствуя доброму направленію ума и фантазіи ребенка, характера и практической дѣятельности его въ будущемъ, вмѣстѣ съ тѣмъ не мало содѣйствуя развитію его языка, рѣчи, голоса, такъ какъ дѣти въ своихъ играхъ съ куклами нерѣдко помногу говорятъ, поютъ, и наконецъ, что еще драгоцѣннѣе, мало по малу содѣйствуя такимъ образомъ съ малыхъ лѣтъ развитію добрыхъ, семейно-нравственныхъ понятій и правилъ, очевидно, заслуживаютъ полнаго одобренія и поощренія.

Лошадки, тѣлежки. Греческій отрокъ уже съизмала скакалъ на своемъ излюбленномъ конькѣ— на палочкѣ верхомъ. Плутархъ разсказываетъ, что Агезилай, знаменитый царь Спартанскій, игралъ съ своимъ сыномъ среди толпы мальчиковъ, ѣздя на палочкѣ верхомъ и когда кто-то изъ знакомыхъ засталъ его за этимъ занятіемъ, то онъ просилъ только объ одномъ: не говорить объ этомъ никому, до тѣхъ поръ, пока кто не сдѣлается отцемъ своихъ дѣтей [1]). О Сократѣ разсказываютъ, что онъ также съ большимъ удовольствіемъ игралъ съ

---

1) Plutarch. Vit Agesil. 25.—Plutarch. Apophthegm. Lacon. Ages. § 70 Script. moral. ed. Did. 1. p. 260.—

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

своимъ сыномъ, ѣздя на палочкѣ верхомъ, чѣмъ и возбуждалъ смѣхъ въ Алкивіадѣ [1]). Дѣтолюбивые отцы однако не переставали ѣздить на палочкѣ верхомъ съ дѣтьми и много спустя впослѣдствіи. Такъ про Генриха IV Французскаго разсказываютъ, что онъ нерѣдко позволялъ себѣ это удовольствіе въ игрѣ съ своими дѣтьми дома. О Шиллерѣ говорятъ, что онъ также подобнымъ образомъ игралъ съ своимъ сыномъ [2]). Но самое торжественное шествіе дѣтей, на палочкахъ верхомъ, когда либо бывшее на памяти людей, это то, о которомъ упоминаетъ Рохгольцъ, [3]) а именно при празднованіи заключенія Вестфальскаго мира 22 Іюня 1650 г,, когда 1476 мальчиковъ разъѣзжали по городу Нюрнбергу на своихъ палочкахъ-конькахъ и затѣмъ передъ домомъ королевскаго комиссарія, Октавія Пиколомини, который въ свою очередь оказалъ дѣтямъ необычайную честь, приказавъ для каждаго изъ нихъ вычеканить по серебренному пфенингу въ ознаменованіе мира, причемъ на каждомъ съ одной стороны изображенъ былъ мальчикъ въ колпачкѣ, ѣдущій на палочкѣ верхомъ, а по четырехъугольнику надпись: воспоминаніе мира въ Нюрнбергѣ. Конечно, это былъ, для своего времени, фарсъ со стороны стараго и малаго; но фарсъ, очевидно, такой, что въ общей радости не забыты были радости и удовольствія и маленькихъ дѣтей.—Ѣзда дѣтей на палочкѣ верхомъ остается весьма распространенною и до сихъ поръ во всѣхъ концахъ свѣта, слѣдовательно составляетъ игру одну изъ весьма естественныхъ и существенно важныхъ для извѣстнаго возраста, особенно же въ возрастѣ отъ 2 до 7 лѣтъ.

Отъ незатѣйливой, импровизированной лошадки только одинъ шагъ для ребенка уже владѣть повозкой. Въ сочиненіи Вейса [4]) мы находимъ изображеніе спартанскаго мальчика съ двухколесной игрушкой въ рукѣ (Рис. 22). По Рохгольцу, [5]) въ нѣкоторыхъ гробницахъ первобытныхъ жителей Германіи между прочимъ были находимы дудки въ формѣ лошадокъ. Слѣдовательно дѣтская забава лошадками и телѣжками на разные лады извѣстна была во всякомъ случаѣ еще въ глубокой древности.



Рис. 22. Спартанскій мальчикъ съ двухколеской въ рукѣ.

[1]) Horat. Sermon. 11, 3, 248.
[2]) Hofmeister. Schiller's Leber 5, 321.
[3]) Rochholz a. a. O. S. 466.
[4]) Вейсъ. Внѣшній бытъ народовъ. Перев. Чаева. Т. 1. 2. стр. 292.
[5]) Rochholz. 1. c.

Въ современной Россіи лошадкой служитъ дѣтямъ иногда просто палочка, немного остроганная или слегка испещренная полосками или какими либо другими узорами, сдѣланными въ корѣ палочки. Къ концу палочки иногда придѣлываютъ рѣзную головку лошадки или туловище ея, и тогда эта лошадка дѣлается для ребенка еще болѣе похожей на настоящую. Иногда конекъ весь вырѣзается изъ дерева, красится какой либо краской, большею часть красной, а глаза, ротъ и грива разводятся черною краскою. Близь большихъ городовъ однако встрѣчаются иногда въ числѣ игрушекъ и картонныя лошадки. При лошадкахъ этихъ иногда дѣлаются для лѣтней ѣзды разнообразныя телѣжки, а для зимы сани. При лошадкахъ кромѣ того иногда полагаются: кнутики, колокольчики и бубенчики. Вмѣсто лошадки дѣти иногда надѣваютъ эти колокольчики и бубенчики на себя и со всѣми этими незатѣйливыми игрушками беззаботное „робя“, по Вятскому выраженію, возится иногда безъ устали цѣлыми днями.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

Игры съ движеніями.

Потребность и важность движеній.—Материнскія потѣшки съ дѣтьми. Бѣгъ и его значеніе.—Любовь къ бѣгу у древнихъ грековъ.—Гигіеническо-педагогическія замѣчанія на счетъ бѣга.—Лошадки. Коровки. Дорожки. Перегонки въ запуски. Догонки. Иволъ (греч.) Уголки. Смольники. Съ лѣса на лѣсъ. Ловишки. Хитринда (древнегреч.) и сходныя съ нею русскія игры: слѣпокъ, заугольникъ.—Шкракобушка.—Лепки.—Ласточки.—Бары.—Черта. —Сало. — Ловишки въ кругу.—Теремъ. Горячее мѣсто.—Дѣдушка рожокъ.—Чуръ на деревѣ.—Стоячіе столбики.—Горшки.—Кувшинчики.—Колышки. Котики. (Черемек.) Горѣлки.—Двойныя горѣлки.—Четыре прясла.—Плитуры. —(Вотск.) Прятки простыя.—Зоря.—Бобрэ.—Малороссійскія прятки.—Ястребъ и голуби.—Пожмурки.—Дай дѣдушка ручку.—Чуръ съ гвоздемъ.—Масло.

Движеніе составляетъ одну изъ первыхъ и существенныхъ потребностей нашего организма.—Эта потребность вложена въ насъ самой природой, въ которой всякая жизнь осязательнѣе всего проявляетъ себя движеніемъ.—Чтобы понять побудительную причину къ этимъ движеніямъ со стороны организма, слѣдуетъ припомнить лишь то обстоятельство, что чѣмъ моложе организмъ, тѣмъ сильнѣе работаетъ въ немъ пластическая дѣятельность, которая въ свою очередь для наибольшаго успѣха своего требуетъ наиболѣе частыхъ и сильныхъ движеній. Вотъ почему, какъ это мы отчасти видѣли уже выше, первыя формы дѣтскихъ игръ обыкновенно соединяются съ первыми же потребностями къ движеніямъ а затѣмъ безъ этихъ движеній ребенокъ не живетъ уже и въ періоды дальнѣйшаго своего развитія. Для примѣра взгляните на ребенка, только что получившаго способность пользоваться своими членами и органами. Онъ безустанно пользуется ими для проявленія своей дѣятельности и пользуется такъ много, что вслѣдствіе того, едвали не первыя строгія слова, обращенныя къ нему со стороны воспитателей, онъ слышитъ вродѣ такихъ: „тише, перестань, угомонись!“ Энергическія и постоянныя остановки эти дѣйствительно достигаютъ своей цѣли, и, благодаря имъ, дѣти иногда дѣйствительно скоро дѣлаются вялыми, скучными, лѣнивыми; но иногда наоборотъ, не смотря ни на что, природа беретъ свое, увлекаетъ дѣтей массою требуемыхъ ею движеній и въ концѣ концовъ доставляетъ имъ такую громадную и разнообразную пользу, о которой ни сами дѣти, ни руководящіе ихъ взрослые даже не догадываются.

Впрочемъ движенія играютъ весьма важную роль не только въ жизни дѣтей, но и въ жизни взрослыхъ, и это хорошо знаютъ не только врачи, но даже и просто мыслящіе люди. Въ аѳоризмахъ Шопенгауэра, напр., находимъ поэтому поводу сужденіе такого рода: „безъ надлежащаго ежедневнаго движенія нельзя оставаться здоровымъ: всѣ жизненные процессы, для полнаго совершенія, требуютъ движенія какъ частей, въ которыхъ они происходятъ, такъ и цѣлаго тѣла. Жизнь состоитъ въ движеніи, и въ немъ заключается сущность. Внутри всего организма совершается безпрерывное, быстрое движеніе. Сердце съ своимъ сложнымъ двойнымъ расширеніемъ и сжатіемъ бьется энергично и безустанно; въ 28 ударовъ оно прогоняетъ всю массу крови по большому и малому кругу кровообращенія. Легкія безостановочно качаютъ воздухъ, какъ паровая машина. Кишки постоянно совершаютъ перистальтическое движеніе. Всѣ железы постоянно всасываютъ и выдѣляютъ, и самый мозгъ имѣетъ двойное движеніе съ каждымъ дыханіемъ и съ каждымъ ударомъ сердца. Если при этомъ внѣшнее движеніе почти отсутствуетъ, какъ у безчисленнаго множества людей, ведущихъ сидячій образъ жизни, то возникаетъ вопіющая и пагубная непропорціональность между наружнымъ спокойствіемъ и внутренней суматохой“.

Материнскія потѣшки съ дѣтьми.

Потѣшки эти начинаются еще съ колыбели, какъ только ребенокъ начнетъ различать свою „маму“. Въ силу этой ранней взаимной любви матери и ребенка и произошли всѣ тѣ немалочисленныя начальныя потѣшки, которыя существуютъ у всѣхъ народовъ. Эти потѣшки имѣютъ нѣкоторый воспитательный смыслъ какъ въ физическомъ, такъ и въ духовномъ отношеніи, напр. для пріученія дѣтей къ необходимому движенію, ловкости, смѣтливости и т. д. Вотъ нѣсколько материнскихъ потѣшекъ, подходящихъ подъ игры съ движеніями, записанныхъ г. Можаровскимъ среди крестьянскаго населенія Казанской губерніи [1]).

Кудерцы. Мать говоритъ своему ребенку. „Кудерцы, кудерцы“! При этомъ заставляетъ ребенка вертѣть головой на обѣ стороны. Цѣль этой потѣшки заключается въ томъ, чтобы развить у ребенка шею и сдѣлать ее удобоподвижною во всѣ стороны. Эта потѣха называется кудерцами, потому что у кудрявенькихъ дѣтей развѣваются при этомъ кудерки.

Ручки. Когда ребенокъ лежитъ въ своей люлькѣ, мать говоритъ ему: „ручки, ручки, дай ручки“!—Этими словами мать всегда зоветъ ребенка къ себѣ на руки, при чемъ понимающій уже ребенокъ подаетъ ей руки, и мать беретъ его изъ люльки къ себѣ на руки.

Сова летитъ. Мать беретъ своего ребенка за руки и начинаетъ махать ими на подобіе того, какъ сова, когда летитъ, машетъ своими крыльями.

---

[1]) А. Ѳ. Можаровскій: очерки жизни крестьянскихъ дѣтей Казанской губерніи въ ихъ потѣхахъ, остротахъ, стишкахъ и пѣсняхъ (Труды Этнографич. Отд. Общ. Любит. Естеств. и пр. Москва 1877 г. К. IV, стр. 103—106.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Лунь плыветъ. Мать беретъ руку дитяти и при словахъ, произносимыхъ плавно, на распѣвъ: „лунь плыветъ“, водитъ ее взадъ и впередъ, т. е. къ себѣ и отъ себя. „Лунь плыветъ, лунь плыветъ!“— Этимъ, вѣроятно, представляется плаванье рыбы, такъ называемой линь или лень.

1. *Ладушки*—ладушки!
Гдѣ были?—У бабушки,
Что ѣли?—Кашку,
Что пили?—Бражку,
Кашка сладенька,
Брашка пьяненька;
Кашку поѣли,
Бражку попили.
Шишъ на головку!

2. Лады, лады,—ладки!
Гдѣ были? У бабки,
Что ѣли? Кашку,
Что пили? Бражку,
Разбили корчажку,
Чѣмъ бабушка била?
Била лозенькой;
Сѣкъ, сѣкъ, сѣкъ
Шикъ на головку!
Куку—ре—ку!

Самое названіе прибаутки „ладушки“ уже показываетъ, въ чемъ состоитъ потѣха, а именно мать беретъ ладушки, т. е. ладонки ребенка въ свои руки и, разводя ихъ на извѣстное разстояніе, начинаетъ ихъ ударять одну о другую—просто сказать — бить въ ладоши. При окончаніи прибаутки руки дитяти мать подничаетъ на его голову.

Сорока—сорока
Кашу варила,
Гостей созывала,
На порогъ скакала.
Гости на дворъ,
Она кашу на столъ,
Этому дала,
Этому дала,
Этому дала,
Этому дала.

А этому не дала.
Ты маленекъ,
Коротенекъ,
Сходи за водицей
Да истопи баньку,
Да вымой, выпари меня,
Тогда дамъ кашки
На красной ложкѣ,
Шишъ на головку!

При этой прибауткѣ мать беретъ одну лѣвую руку ребенка и плюетъ на нее, за тѣмъ она беретъ указательный палецъ правой руки ребенка и начинаетъ имъ кружить по ладонкѣ, разводя слюну, чѣмъ представляетъ, какъ сорока варила кашу. При четверократномъ повтореніи словъ „этому дала“ мать указываетъ дитяти на его большой, указательный, средній и безыменный пальцы, а при выраженіи „а этому не дала“ мать указываетъ на мизинецъ и грозитъ ему. Въ заключеніе прибаутки мать поднимаетъ ручонки ребенка на его голову.

Дыбки, дыбки, дыбки,—стой дыбки!—Этими словами мать учитъ ребенка стоять на ногахъ, причемъ ставитъ его на что нибудь мягкое, хоть на войлокъ.

Попляши, попляши
Твои ножки хороши

Еще носъ сучькомъ,
Голова пучкомъ!

Мать радуется, когда ея ребенокъ уже свободно начинаетъ владѣть своими ноженками, и вотъ она этой потѣшкой заставляетъ его еще поплясать, и ребенокъ прыгаетъ.

Тяни холсты,
Тяни холсты

На рубашечку,
На столешничекъ!

При этой прибауткѣ мать ставитъ ребенка къ себѣ на колѣна и, взявъ его за обѣ рученки, качается вмѣстѣ съ нимъ подъ тактъ пѣсни.

Потягунюшки,
Поростунюшки,
Ротъ говорунюшки,

Руки хватанюшки,
Ноги ходунюшки!

Когда дитя просыпается и потягивается, мать, смотря на него и гладя рукой по брюшишку его, говоритъ: „потягунюшки, поростунюшки“. Продолжая прибаутку далѣе, она сообразно съ нею указываетъ дитяти на его ротъ, руки и ноги.

Пѣстушки—тютюшки. Подпѣвая разнаго рода пѣсни, мать пѣстуетъ ребенка, то есть, она подбрасываетъ его одною рукою вверхъ, а другой опять подхватываетъ. Потѣшки „пѣстушки“, по всей вѣроятности, получили свое названіе отъ пѣста, которымъ толкутъ что-нибудь въ ступѣ, вскидывая вверхъ и опять опуская въ ступу.

Всѣ эти потѣшки, очевидно, имѣютъ нѣкоторое гимнастическое значеніе, напр. ручки, сова, лунь, ладушки и сорока служатъ для развитія у дитяти рукъ, кисти, ладонекъ и пальчиковъ, а потѣшки дыбки и попляши—для развитія ногъ. При осторожномъ пользованіи безспорно они могутъ приносить свою долю пользы; наоборотъ безъ должной осторожности они могутъ дѣйствовать и вредно; всего же вреднѣе можетъ дѣйствовать послѣдняя изъ потѣшекъ „пѣстушки“ и именно въ томъ случаѣ, если ребенка слишкомъ высоко подкидываютъ на рукѣ, при чемъ у него, какъ говорится, захватываетъ духъ, нарушается правильность дыханія, развивается болѣе или менѣе сильный застой крови въ легкихъ, затѣмъ головной мозгъ сотрясается и въ концѣ концевъ происходитъ такое же обмираніе или лучше сказать состояніе, похожее на обморокъ, какъ и при сильной качкѣ. Кромѣ того при этихъ пѣстушкахъ иногда сильно надавливается нѣжная грудка ребенка, что особенно вредно для него при продолжительныхъ пѣстушкахъ.

Бѣгъ.

Бѣгъ составляетъ одно изъ простыхъ, но вмѣстѣ съ тѣмъ необходимѣйшихъ и полезнѣйшихъ движеній. Одна изъ наиважнѣйшихъ цѣлей, которая при этомъ достигается, это та, что съ помощью бѣга, правильно регулируемаго, сердце и легкія мало по малу пріучаются переносить безъ вреда для себя довольно большое количество работы. Отсюда же конечно видно, что бѣгъ можно позволять только тѣмъ дѣтямъ, у которыхъ сердце и легкія вполнѣ здоровы; а затѣмъ при первыхъ упражненіяхъ въ бѣгѣ или слабости организма вообще, во всякомъ случаѣ обязательно дѣлать достаточные отдыхи. Далѣе замѣтимъ, что при бѣгѣ не малую работу испытываютъ мускулы нижнихъ конечностей, при усталости которыхъ также требуется отдыхъ.—Кромѣ того во время бѣга отчасти упражняются мускулы туловища верхнихъ конечностей; одновременно съ тѣмъ развиваются быстрота, ловкость, грація, выносливость движеній вообще; наконецъ развиваются отчасти и нѣкоторыя внѣшнія чувства, особенно когда бѣгъ основанъ на состязаніи догонки и ловли другъ друга.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Бѣгъ также естественъ, какъ и ходьба; но чтобы хорошо бѣгать, надо непремѣнно въ бѣгѣ упражняться и притомъ постепенно, мало по малу, начиная съ коротенькихъ пространствъ и не длинныхъ сроковъ времени. Привыкшіе къ хорошему бѣгу въ то-же время дѣлаются хорошими ходоками, а это непремѣнно слѣдуетъ имѣть въ виду при оцѣнкѣ практическихъ результатовъ отъ упражненія въ бѣгѣ для жизни. Мы уже на дѣтяхъ видимъ иногда, что наиболѣе подвижныя изъ нихъ, любящія побѣгать и порѣзвиться, въ то же время являются и наиболѣе выносливыми въ прогулкахъ, такъ что иногда мальчикъ лѣтъ осьми въ состояніи дѣлать довольно значительныя путешествія со взрослыми.—Понятно, что такая способность, вырабатываемая съ дѣтства, можетъ очень пригодиться впослѣдствіи, особенно при военныхъ маршахъ, которые въ наше время дѣлаются почти неизбѣжными для каждаго юноши, обязаннаго отбывать свою воинскую повинность.

Древніе греки очень любили упражняться въ бѣгѣ. Платонъ совѣтывалъ упражняться нетолько взрослымъ и молодымъ людямъ, но и мальчикамъ и дѣвочкамъ. Бѣгъ, устроивавшійся въ старину въ Греціи, въ широкихъ размѣрахъ, конечно потомъ давнымъ давно перешелъ въ область преданій; однако же въ наиболѣе примитивной формѣ, какъ одно изъ весьма естественныхъ дѣтскихъ движеній, онъ сохранился всюду, у всѣхъ народовъ до сихъ поръ и между прочимъ во всей Европѣ. Но прежде чѣмъ перейти къ описанію различныхъ существующихъ теперь формъ бѣга въ частности, предпошлемъ сначала нѣсколько общихъ гигіенически-педагогическихъ замѣчаній относительно этого предмета, а именно:

1. При состязаніи въ бѣгѣ дѣти прежде всего должны сообразоваться съ условленнымъ для того пространствомъ. Если оно не велико, то они безъ околичности могутъ сразу пустить въ ходъ всю свою силу. Если же, напротивъ того, пространство велико, то имъ надо посовѣтывать щадить свои силы, только постепенно прибавляя быстроту бѣга.

2. Если рѣчь идетъ о правильности упражненія въ бѣгѣ, то сначала слѣдуетъ вести эти упражненія въ теченіе весьма непродолжительнаго времени и затѣмъ лишь постепенно увеличивать его по мѣрѣ выработки постепенной выносливости.

3. Въ нашемъ климатѣ лучше всего поощрять бѣгъ въ наиболѣе холодныя времена года, а именно: весной, осенью, зимой, только конечно не въ морозы, и менѣе всего слѣдуетъ поощрять лѣтомъ, особенно въ сильныя жары.

4. Передъ бѣгомъ слѣдуетъ снимать по возможности всю лишнюю одежду.

5. Тотчасъ послѣ бѣга слѣдуетъ надѣть верхнюю одежду и продолжать двигаться нѣкоторое время, т. е. идти шагомъ нѣкоторое пространство, чтобы имѣть время хорошо и исподволь освѣжиться.

6. Вымокшую одежду немедленно перемѣнить, или двигаться въ ней до тѣхъ поръ, пока она сохраняетъ въ себѣ теплоту, и ни въ какомъ случаѣ не оставлять ее охлаждаться на тѣлѣ.

7. Разгорячась и вспотѣвши послѣ бѣга, слѣдуетъ избѣгать сквознаго вѣтра, не садиться на сырую землю и пуще всего не пить холодной воды.

Въ коренномъ русскомъ населеніи существуютъ слѣдующія игры, разсчитанныя на ту или другую форму бѣга:

Лошадками (оконьки Вят. г.). Одинъ изъ играющихъ изображаетъ изъ себя лошадь, беретъ въ зубы тоненькую веревочку посрединѣ, а концы ея пропускаетъ себѣ подъ мышками рукъ назадъ, или же, если веревочки не случилось, то изображающій изъ себя лошадь снимаетъ съ себя поясъ, одинъ конецъ котораго беретъ въ ротъ, чтобы тѣмъ показать, что лошадь какъ бы взнуздана, а другой конецъ подаетъ своему товарищу, который въ такомъ случаѣ называется наѣзднкомъ, хозяиномъ, кучеромъ или ямщикомъ. Этотъ послѣдній берется за концы веревочки или пояса, какъ за вожжи, дергаетъ ихъ и погоняетъ лошадь. Послѣдняя старается показать изъ себя сытаго ретиваго коня, который при этомъ нерѣдко находитъ приличнымъ для себя безъ устали ржать, выражая тѣмъ нетерпѣніе, — бить ногами, какъ бы копытами, и рваться безъ удержу впередъ, или же иногда находитъ удобнѣе изображать собою капризнаго, съ норовомъ коня, вслѣдствіе чего трудно двигается съ мѣста, внезапно останавливается на ѣздѣ, потомъ брыкается и т. д.; а наѣзднкъ, какъ хорошій конюхъ, смотря по обстоятельствамъ, то уговариваетъ, то погладитъ конька, то находитъ не лишнимъ стегнуть его кнутикомъ и т. д. Иногда лошадь увѣшивается колокольчиками, бубенчиками и потому при бѣганьи происходитъ порядочный шумъ и звонъ съ разнообразными побрякиваніями. Иногда запрягаются сразу двое, трое и т. д., изображая такимъ образомъ ѣзду парой, тройкой, четверней, пятеркой, гусемъ, уточкой и т. д. При ѣздѣ въ тройкѣ средняя лошадь обыкновенно получаетъ названіе коренника и бѣжитъ ровно, безъ скачковъ, крупной рысью; боковыя же—пристяжки стараются бѣжать, согнувши головы на бокъ, подражая въ этомъ хорошо выѣзжаннымъ пристяжкамъ. Вся эта партія иногда съ гикомъ и свистомъ, во весь опоръ, на сколько позволяютъ дѣтскія ноги, мчится до назначеннаго мѣста долженствующаго означать станцію, привалъ и т. д., поднимая по дорогѣ множество пыли ногами и тѣмъ еще большею правдоподобностью подражая настоящимъ лошадямъ. Иногда за неимѣніемъ веревокъ дѣти, играющія въ лошадки, просто берутъ за нижній край рубашки другъ друга, причемъ тотъ, кого держатъ за рубашку, изображаетъ собою лошадь, а тотъ, кто держитъ — хозяина. Иногда игра эта производится съ тѣлежками, причемъ коренникъ впрягается въ оглобли, беретъ ихъ руками и везетъ тѣлежку, пристяжныя тоже одной рукой берутся за оглобли и помогаютъ коренному, а кучеръ, если позволяютъ размѣръ и устройство тѣлежки, иногда даже садится въ нее, или же въ противномъ случаѣ бѣжитъ сзади или съ бока ея. Игра эта долго продолжаться не можетъ, потому что болѣе или менѣе сильный бѣгъ обыкновенно скоро утомляетъ дѣтей. Въ послѣднемъ случаѣ кучеръ иногда останавливаетъ своихъ двуногихъ лошадей и заставляетъ ихъ пройтись шагомъ, пока дѣтскія груди начнутъ дышать ровно и спокойно, послѣ чего ямщина опять ударяется бѣжать. Игра эта ведется преимущественно между маленькими дѣтьми и притомъ мальчиками и только изрѣдка ведется и между дѣвочками, — хотя совершенно напрасно исключается изъ ряда ихъ игръ, потому что такой бѣгъ вообще доставляетъ много удовольствія дѣтямъ, а въ концѣ концовъ за-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

мѣтно содѣйствуетъ развитію грудныхъ органовъ, крѣпости ногъ, развитію быстроты, проворства, граціи и т. д., что конечно пріятно видѣть не въ однихъ мальчикахъ, но и дѣвочкахъ.

Коровками, стадомъ. Собирается нѣсколько дѣтей на лугъ и изображаютъ изъ себя стадо,—кто побольше—коровъ, кто поменьше—овецъ. Одинъ изъ играющихъ изображаетъ пастуха, беретъ въ руки кнутъ, гоняетъ стадо съ мѣста на мѣсто, какъ на пастбищѣ, даетъ имъ отдыхъ, поитъ, выгоняетъ на полдни и наконецъ разгоняетъ по домамъ. При всѣхъ этихъ операціяхъ пастухъ то хлопаетъ кнутомъ, то играетъ въ дудку, а скотина должна въ свою очередь по такимъ дѣйствіямъ отгадывать желанія и руководительство пастуха. У Калмыковъ Астрах. г. есть подобная игра въ табунъ, въ которой на первомъ мѣстѣ фигурируютъ калмыцкія лошади.

Дорожки. Кому не приходилось видѣть, какъ маленькія дѣти, особенно 4—5 лѣтъ, вышедши на дорогу среди деревенской улицы, на-



Рис. 23.



Рис. 24.

чинаютъ дѣлать своими ноженками извилистыя дорожки различной фор-



Рис. 25.

мы, какъ напр. показано на прилагаемыхъ рисункахъ (Рис. 23,24 и 25),

и затѣмъ бѣгать по нимъ до усталости. Цѣль этихъ дорожекъ та, чтобы съ помощію ихъ, вопервыхъ, на возможно меньшемъ пространствѣ устроить возможно длинный путь для бѣга; во вторыхъ—та, чтобы возможно лучше научиться ловкимъ и быстрымъ поворотамъ на пути, что дѣти хотя не сознаютъ отчетливо, тѣмъ не менѣе однакожъ хорошо чувствуютъ инстинктивно. Игры этими дорожками извѣстны во всей Европѣ и еще недавно рекомендовались нѣкоторыми авторами между прочимъ въ ряду гимнастическихъ упражненій для дѣтей [1]).

Перегонки и въ запуски состоятъ въ слѣдующемъ: нѣсколько человѣкъ становятся въ рядъ и по данному знаку: „разъ, два, три!“ бѣгутъ до назначеннаго мѣста. Весь интересъ игры состоитъ въ томъ, чтобы отличиться передъ другими, перегнавъ своихъ противниковъ, и затѣмъ отличиться отъ нихъ же и другихъ своихъ товарищей получить слово одобренія и похвалу. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи, сосѣднихъ съ татарскими деревнями, въ извѣстные сроки, напр. весной какъ у татаръ при празднованіи „Сабатуя“, устраиваются между прочимъ бѣганья дѣтей на призы, а именно: добѣжавшему первымъ до назначеннаго мѣста, какъ побѣдителю, выдается иногда изъ скудной, собственной дѣтской казны напр. гнѣздо или пара бабокъ, какая нибудь самодѣльная игрушка, кусокъ пряника и т. д. Перегонки и запуски—такія примитивныя и столь необходимыя формы движеній дѣтей, что по этому самому безспорно слѣдуетъ допустить, что они всегда и вездѣ у всѣхъ народовъ существовали съ тѣми или другими измѣненіями.

Остракинда (древне-греч.). *День и ночь. Догонка, олемба* (Олонец. г.). Въ древней Греціи „Остракинда“ состояла въ слѣдующемъ: играющіе дѣлились на двѣ партіи, каждая изъ нихъ имѣла по концамъ игорной площади свои зачурованные круги. Кромѣ того посреди площади проводилась отдѣляющая партіи линія, по ней противники становились другъ противъ друга. Паролемъ одной партіи было слово—день, другой—ночь. Одинъ изъ играющихъ бросалъ вверхъ черепокъ или раковинку, бѣлую съ одной и черную съ другой стороны. Партія, цвѣтъ которой при паденіи черепка или раковинки находился сверху, должна была нападать; другая—убѣгать. Подвергшійся удару нападающихъ, недостигнувъ своего круга, дѣлался плѣннымъ. Плѣнные получали прозвище ословъ и должны были исполнять всѣ приказанія своихъ побѣдителей [2]). Почти въ томъ же видѣ игра эта до сихъ поръ встрѣчается въ Германіи подъ названіемъ „день и ночь“.

Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Олонецкой, Астраханской и другихъ губерній догонки разыгрываются такимъ образомъ: играющіе раздѣляются на двѣ равныя части, -одна часть становится на одномъ углу улицы, другая—на другомъ. Потомъ первая ударяетъ въ ладоши и начинаетъ бѣжать въ какую либо сторону,—тотчасъ же за ней бѣжитъ вторая партія и бѣжитъ до тѣхъ поръ, пока который либо изъ ея членовъ поймаетъ кого либо изъ бѣгущихъ первой партіи. Послѣ того бѣгущіе становятся догоняющими, а догоняющіе—бѣгущими, т. е. роли перемѣняются. Игра эта въ Олонецкой губерніи называется „олем-

---

[1]) Anleitung zur Einrichtung von Turnanstalten für jedes Alter und Geschlecht Aut. von Wilhelm Anberstein. 1863. Taf. 9 и 10.

[2]) Grasderger, l. c. S. 57—60.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ба". Въ случаѣ какихъ либо неудачъ въ игрѣ, плохіе бѣгуны обыкновенно подвергаются со стороны своихъ товарищей довольно ѣдкимъ насмѣшкамъ, а иногда даже получая отъ нихъ весьма не лестныя названія: „вислоухихъ, растрепъ, тюленей" и т. д.

Иволъ. Только что описанную игру отчасти напоминаетъ собою игра въ иволъ, практикующаяся между современными греками, въ Ахалцыхѣ. Игра эта существуетъ здѣсь, по преданію, „съ давнихъ поръ", но названіе ея до сихъ поръ необъяснено надлежащимъ образомъ. Для самой игры выбираютъ ровное, гладкое мѣсто, гдѣ можно было бы разбѣжаться, не встрѣчая препятствій. Одинъ изъ играющихъ приноситъ сюда камень, величиною съ кубическій футъ, и кладетъ посрединѣ выбраннаго мѣста. Участвующіе въ игрѣ дѣлятся на двѣ партіи. Послѣ этого одинъ изъ какой либо партіи, беретъ щепочку и, намочивъ ея одну сторону слюной, обращается къ кому нибудь изъ противной партіи съ вопросомъ: „хлѣба или воды хочешь?" Этимъ вопросомъ стараются узнать, какую изъ сторонъ щепочки выбираютъ для себя противники: сухую или смоченную? Затѣмъ эту щепочку бросаютъ вверхъ и, смотря по тому, какою стороною она ляжетъ вверхъ, та партія которая выбрала эту сторону себѣ, признается теперь господствующей. Послѣ этого отойдя отъ камня въ разныя стороны на небольшое разстояніе, играющіе произносятъ „уже время!" и тотчасъ члены второй партіи пускаются бѣжать за первой партіей. Искусство въ игрѣ состоитъ въ томъ, чтобы добѣжать до камня и прикоснуться до него, небудучи пойманнымъ противниками. Съ этою цѣлью играющіе прибѣгаютъ къ разнымъ хитростямъ, чтобы не могли ихъ поймать, быстро вдругъ присѣдаютъ, такъ что преслѣдующіе ихъ не могутъ остановиться сразу и, цѣпляясь за ноги присѣвшихъ, падаютъ на землю. Поймавшіе противника, отводятъ его къ своимъ товарищамъ, и тотъ, кто поймалъ его, кричитъ: „я поймалъ его!" Пойманному указываютъ извѣстное мѣсто, гдѣ онъ долженъ оставаться до конца игры. Туда же собираются успѣвшіе прикоснуться до камня и затѣмъ производится счетъ пойманныхъ и не пойманныхъ, добѣжавшихъ до камня. Если число прикоснувшихся до камня изъ первой партіи будетъ больше числа поманныхъ, то господство „верхъ" остается опять за ними, въ противномъ же случаѣ переходитъ къ ихъ соперникамъ, и тогда имъ останется сторожить камень и ловить своихъ противниковъ.

Уголки, угольники (Вятск., Тобол. г.), *четыре угла* (Астрах. г.). *Кумушка, ключи* (Владим. г.). Игра происходитъ большею частію лѣтомъ въ срубахъ, рѣдко зимой — въ избахъ, иногда же впрочемъ играютъ и лѣтомъ и зимой на открытомъ воздухѣ, очерчивая для этого предварительно четырехугольникъ. Для игры собирается пять человѣкъ, четыре становятся по угламъ, а пятый (мышка) посрединѣ и водитъ, говоря (въ Вятс. г.): „изъ угла въ уголъ желѣзнымъ прутомъ вонъ!". При этомъ стоящіе по угламъ мѣняются мѣстами, перебѣгая изъ угла въ уголъ. Водильщикъ старается также занять какой либо освободившійся уголъ. Оставшійся безъ угла становится посрединѣ и снова водитъ. Во Владимірской губерніи та же игра, подъ названіемъ „*кумушка*", производится такъ: дѣти въ числѣ пяти входятъ въ срубъ, четверо становятся по угламъ, а пятый водитъ. Онъ подходитъ къ кому нибудь изъ стоящихъ въ углу и говоритъ: „кумушка, дай ключи!" Стоящій

въ углу отвѣчаетъ: „поди вонъ тамъ постучи!" Въ это время остальные перебѣгаютъ изъ угла въ уголъ и мѣняются мѣстами. Если вожатый успѣетъ занять чьё либо мѣсто, то лишившійся его исполняетъ теперь обязанности вожатаго. Та же игра во Владимірской губерніи подъ названіемъ „*ключи*" производится такъ: четыре мальчика становятся по угламъ избы, а пятый посрединѣ. Стоящій посрединѣ говоритъ: „ключикъ, ключикъ, отпирай вдругъ!" Послѣ этого, стоящіе по угламъ спѣшатъ перемѣниться мѣстами. Кто не поспѣлъ перемѣнить мѣсто, тотъ становится въ кругъ, а этотъ уходитъ на его мѣсто. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣмъ наскучитъ. Бойкость и проворство здѣсь на первомъ мѣстѣ. Эта игра существуетъ также во Франціи подъ названіемъ „четыре угла", съ тою лишь разницею, что средній или пятый называется здѣсь „горшокъ" или „розиня".

Смольники (Вятск. губ.). Выбираютъ какую нибудь неглубокую яму, напр. послѣ старой постройки, погребицы, картофельной ямы, или просто небольшой овражекъ. Затѣмъ по жребію выбираютъ кого нибудь стоять въ ямѣ — „смолить". — Остальные играющіе перебѣгаютъ взадъ и впередъ по краю ямки, или, если ямка велика, то по ней самой, приговаривая: „смольникъ смольникъ! смолочку-то у тебя украли!" Смольникъ ловитъ бѣгающихъ и кого поймаетъ, тому и ловить, а самъ онъ послѣ того присоединяется къ бѣгающимъ.

Съ лѣса на лѣсъ (Вят. г.). Выбираютъ такое мѣсто, гдѣ наложено много лѣса, бревенъ или досокъ. Кто нибудь по жребію или по желанію остается на землѣ ловить, а остальные становятся на лѣсины, на которыхъ ловить не дозволяется. Затѣмъ игроки сбѣгаютъ съ лѣсинъ, на землю и перебѣгаютъ отсюда на другую лѣсину. Вожакъ при этомъ старается ловить ихъ. Кого поймаетъ, тотъ долженъ теперь ловить, а самъ онъ становится вмѣстѣ съ другими на лѣсъ.

Ловишки (Владимір. г.). Одинъ изъ играющихъ съ помощью приговоровъ выбирается — ловить. Остальные разбѣгаются въ разныя стороны. Кого ловильщикъ изловитъ, тотъ присоединяется къ нему и ловитъ вмѣстѣ съ нимъ остальныхъ. Изловивъ третьяго, они ловятъ четвертаго, пятаго и т. д., пока переловятъ всѣхъ. Послѣ того игра начинается снова. Въ Германіи въ этомъ родѣ есть игра подъ названіемъ „Роландъ".

Хитринда. (древне-греч.). *Сыпокъ* (Вятск. губ.). *Заугольникъ* (Перм. г.). *Шкракобушка* (Астр. г.).

Хитринда (*κυτρῖνδα*) — древне-греческая игра въ горшокъ, — послужила прототипомъ цѣлаго ряда различныхъ европейскихъ игръ; поэтому мы предварительно скажемъ о ней нѣсколько словъ вкоротцѣ. Одинъ изъ мальчиковъ, изображая горшокъ садился посреди площади. Товарищи, бѣгая вокругъ него, дразнили, теребили, толкали и били его до тѣхъ поръ, пока ему не удавалось, не сходя съ мѣста, схватить кого нибудь. Послѣ чего схваченный долженъ былъ изображать собою горшокъ. Иногда игра видоизмѣнялась тѣмъ, что одинъ изъ мальчиковъ, поддерживая лѣвою рукою горшокъ на своей головѣ, долженъ былъ на бѣгу ударомъ ноги сшибить другого, который и замѣнялъ его" [1]). Съ первымъ варіантомъ весьма похожа нѣмецкая игра въ медвѣдя. Въ

[1]) Grasberger l. c. S. 49—51.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

Россіи съ этимъ-же варіантомъ имѣютъ сходство нѣсколько слѣдующихъ игръ:

Слѣпокъ. Одинъ изъ играющихъ, по жребію, становятся къ стѣнѣ и называется „слѣпокъ". Всѣ остальные подходятъ къ нему и приговариваютъ: „я у печки стою, щечки варю, приговариваю!" Потомъ каждый ударяетъ его ладонью по спинѣ и разбѣгаются. Слѣпокъ ловитъ бѣглецовъ и кого ударитъ рукою, тотъ дѣлается слѣпкомъ, отъ котораго уже онъ самъ спасается бѣгствомъ.

Заугольникъ. Кто нибудь изъ дѣтей становится въ уголъ или зауголъ, а прочіе бѣгаютъ вокругъ него и приговариваютъ: „заугольникъ заугольникъ!" Заугольникъ выбѣгаетъ за ними и ловитъ ихъ. Поймавши кого нибудь, становитъ его на свое мѣсто, а самъ присоединяется къ остальнымъ. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока надоѣстъ.

Шкракобушка. Собирается группа мальчиковъ; одинъ изъ нихъ отдѣляется и спрашиваетъ кого нибудь изъ остальныхъ стоящихъ товарищей: „гдѣ ты былъ?"—Тотъ отвѣчаетъ: „на мельницѣ". — „Что дѣлалъ?" — „Муку, мололъ." — „Что вымололъ?" — „Копѣечку". — „Что купилъ?" — „Калачикъ". — „Съ кѣмъ съѣлъ?" — „Съ тобой". — „Кто крошки подбиралъ?"—Спрашиваемый отвѣчаетъ: „онъ", указывая при этомъ на кого нибудь изъ мальчиковъ, стоящихъ въ группѣ. Послѣ этого всѣ разбѣгаются отъ указаннаго мальчика со словами: „шкракобушка, шкракобушка!" Онъ же старается поймать кого нибудь и если это удастся ему, то дѣлаются шкракобушкой двое и. т. д., пока они переловятъ всѣхъ остатныхъ. Соотвѣтственно второму варіанту хитринды есть нѣсколько игръ, описанныхъ ниже.

Лепки, ляпки, ляпочки (Олон., Вят. г.). *Мойки* (Перм. г.). *Вершки* (Тобол. г.). *Колюндры* [1]), *крыса-сиза, крыса-сюза* (Астрах. г.) *Клецки* (Смолен. губ.). Одинъ изъ играющихъ, получая названіе, по жребію, „ляпка", „мойка", „вершокъ", „калюндра", „крыса-сиза и. т. д. водитъ, а другіе бѣгаютъ. Вожакъ старается поймать кого либо или по крайней мѣрѣ дотронуться до него ладонью, приговаривая: на! тебѣ ляпку, отдай ее другому!" Получившій ляпку, бѣгая за товарищами, старается въ свою очередь передать ее кому нибудь съ тѣмъ же приговоромъ. Остальные игроки наоборотъ стараются убѣгать отъ вожаковъ, поддразнивая ихъ такимъ образомъ: „не дашь лепокъ, не выростишь съ вершокъ!" Въ Смоленской губерніи эта игра разнообразится такимъ образомъ: когда ловящій поймаетъ кого нибудь изъ бѣгущихъ, то спрашиваетъ: „у кого былъ?" — Отвѣтъ: „у тетки". — „Что ѣлъ?" — „Клецки". — „Кому отдалъ? — „Такому-то". И этотъ послѣдній начинаетъ ловить. Въ Германіи въ этомъ родѣ есть игра подъ названіемъ „Сыщикъ". Въ *Ласточки* (Екатериносл. г.). Изъ среды играющихъ выдѣляются два мальчика. Одинъ, поднявъ свою руку надъ ладонью другого, говоритъ: „пеку, пеку (бью) ласточку". Второй, держа подъ рукой первaго открытую ладонь, спрашиваетъ: „упечешь (убьешь, ударишь)?" „Упеку!"—отвѣчаетъ первый. „Утечешь (убѣжишь)? — спрашиваетъ первый. „Утеку (убѣгу)!" отвѣчаетъ второй. „А може (можетъ быть)?" „Какъ Богъ дастъ?" отвѣчаетъ второй. Послѣ того первый мальчикъ, ударивъ по ладонѣ втораго, бѣжитъ, а остальные ловятъ его. Кто пой-

[1]) Отъ слога „колоть" или ударять, по объясненію мѣстныхъ бытописателей.

маетъ, тотъ бьетъ его по ладони, какъ и онъ самъ прежде, съ вышеприведенными приговорами. Эта игра имѣетъ большое сходство съ слѣдующею общеевропейскою.

Бары. Эта коренная французская игра, требующая съ одной стороны много проворства, ловкости и внимательности, съ другой—такъ много распространяющая между дѣтьми веселья и удовольствія, что, благодаря всему этому, она въ настоящее время встрѣчается почти всюду въ Европѣ, съ тѣми или другими измѣненіями; а именно, въ Германіи подъ названіемъ „Охотникъ или Бары" или „игра въ мать"; въ Швейцаріи—„порядокъ войны"; въ Россіи, особенно въ среднихъ учебныхъ заведеніяхъ, подъ приведеннымъ выше названіемъ. Она ведется такимъ образомъ: на большой площади, или на сухомъ лугу, при многочисленномъ обществѣ, человѣкъ въ 20—30, играющіе раздѣляются на два лагеря, какъ бы на войнѣ, имѣя каждый во главѣ матку, которую всѣ безпрекословно слушаютъ. За тѣмъ каждый лагерь на извѣстномъ разстояніи другъ отъ друга, напр. шаговъ на 50, приводитъ черту (barres) по землѣ, вдоль которой становятся принадлежащіе къ данному лагерю. По правую сторону каждой линіи чертится четырехугольникъ для обозначенія тюрьмы, или мѣста, куда будутъ отводить плѣнныхъ. Затѣмъ изъ какой либо партіи, которой по жребію, слѣдуетъ начинать игру, выходитъ одинъ и вызываетъ себѣ противника съ другой стороны. Оба вышедшіе становятся другъ передъ другомъ въ такой позѣ, въ какой въ извѣстный моментъ легче перейти въ бѣгъ. При этомъ вызывающій ударяетъ по рукѣ своего противника до трехъ разъ и затѣмъ стремглавъ бѣжитъ отъ него къ своимъ, а этотъ догоняетъ его. На выручку первому выбѣгаетъ второй изъ его-же партіи и старается въ свою очередь изловить противника второй партіи. На выручку послѣднему является защитникъ съ его стороны и. т. д. Вообще пятнать въ этой игрѣ можетъ только тотъ, кто позже вышелъ изъ своего лагеря. Тотъ, кто запятналъ, кричитъ: „взять въ плѣнъ!" Тогда всѣ играющіе немедленно идутъ по своимъ мѣстамъ, а пойманный отводится въ плѣнъ. Такимъ же порядкомъ игра опять возобновляется, но усложняется желаніемъ выручить своего товарища изъ плѣна, для чего нужно подбѣжать такъ близко къ плѣнному, чтобы можно было ударить его по рукѣ. Однако сдѣлать это не безопасно, потому что при плѣнномъ обыкновенно ставятъ часоваго, который внимательно слѣдитъ за приближающимися и пятнаетъ ихъ самихъ. Для того, чтобы имѣть право пятнать, необходимо побывать въ своемъ городѣ. Если кого запятнали или освободили плѣнныхъ, то нельзя начать игры, пока всѣ не вошли въ города. Если матка попала въ плѣнъ, то вмѣсто себя она имѣетъ право, если пожелаетъ, послать въ плѣнъ двухъ игроковъ изъ своей партіи, или выпустить на волю двухъ плѣнныхъ чужой партіи, если таковые есть у той партіи. Обыкновенно еще до начала игры опредѣляется то число плѣнныхъ, которымъ рѣшается побѣда; чаще же всего игра считается оконченною тогда, когда всѣ одной партіи попались въ плѣнъ.

Черта (Симб. г.). Играющіе по равной части располагаются другъ противъ друга на двухъ чертахъ, въ разстояніи 15—20 сажень, и попеременно бѣгаютъ то съ одной стороны, то съ другой до противоположной черты, причемъ игроки противной партіи ловятъ ихъ и если

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

поймаютъ, то оставляютъ въ своей партіи; если же не поймаютъ, то они отправляются обратно къ своей партіи.

Сало (Владимір. г.). Игроки раздѣляются на двѣ равныя партіи и одна партія становится противъ другой на разстояніи 10 — 20 саж. Посрединѣ между партіями ставится столбикъ, который называется саломъ. Затѣмъ одна партія вызываетъ кого нибудь изъ другой. Вызванный бѣжитъ и старается забѣжать за сало, а его ловитъ вся враждебная партія. Если онъ успѣетъ забѣжать за сало, то остается въ своей партіи; если нѣтъ, то переходитъ въ противную. Такъ дѣлаютъ до тѣхъ поръ, пока не поймаютъ изъ противной партіи всѣхъ, исключая одного. Этому послѣднему завязываютъ глаза и онъ идетъ въ противную партію съ распростертыми руками, причемъ сколько людей захватитъ ими, столько захваченныхъ идетъ на его сторону. Теперь всѣ захваченные идутъ въ противную сторону и ловятъ всѣхъ по одному, пока переловятъ всѣхъ. Тѣмъ игра и кончается.

Сало (Вятск. г.). Обводятъ чертою большой четырехугольникъ, или кругъ, называемый саломъ. Играющіе становятся по чертѣ этого сала въ разныхъ мѣстахъ, а одинъ по жребію водитъ. Игроки перебѣгаютъ съ мѣста на мѣсто черезъ кругъ или четырехугольникъ, пригчемъ вожакъ ловитъ ихъ. Но какъ только преслѣдуемый добѣжитъ до черты, онъ спѣшитъ закричать: „я на салѣ!“ и здѣсь ловить его не дозволяется. Однако и перебѣгать за сало или за черту также не дозволяется. Виновный въ этомъ дѣлается вожакомъ, точно также какъ и пойманный.

Ловишки въ кругу (Владим. г.). Дѣти чертятъ большой кругъ и посрединѣ его кладутъ доску. Всѣ бѣгаютъ въ этомъ кругу, а одинъ ловитъ. Тотъ, который вызвался ловить, не долженъ во время игры перебѣгать черезъ доску. Если же онъ перебѣжитъ, то его волокутъ изъ одной половины круга въ другую за ноги.

Теремъ (Астрах. г.). Одинъ изъ играющихъ, по жребію или уговору, становится посреди улицы и ловитъ при этомъ остальныхъ игроковъ, перебѣгающихъ съ одной стороны и даже съ одного назначеннаго пункта на другой. Во время перебѣжки дѣти приговариваютъ: „теремъ, теремъ, за всякимъ деревомъ! Дубъ, калачъ, стань не плачь!“ Если вожаку удастся кого либо поймать, тогда послѣдній становится вожакомъ, а прежній вожакъ присоединяется къ играющимъ. Въ этомъ же родѣ есть игра въ Германіи подъ названіемъ „пѣтухъ и куры“, а также въ Англіи подъ различными названіями и съ безчисленными видоизмѣненіями.

Горячее мѣсто (Кубанс. Об.). Обозначается чертою на землѣ „горячее мѣсто“. Одинъ, по жребію, водитъ,—становится поодаль горячаго мѣста и оберегаетъ его. Остальные игроки стараются проникнуть въ горячее мѣсто; вожакъ не пускаетъ и старается ударить или поймать стремящагося туда. Побитый дѣлается помощникомъ перваго и вмѣстѣ съ нимъ ловитъ остальныхъ играющихъ.—Проникнувшій въ горячее мѣсто можетъ спокойно отдыхать тамъ, сколько ему угодно, но все таки когда выйдутъ оттуда остальные играющіе, сдѣлавшіеся помощниками вожака, поймаютъ его. Когда всѣ переловлены или побиты игра начинается снова и первый побитый остается охранять горячее мѣсто.

Дѣдушка рожекъ (Симб. г.), *Колдунъ* (Тульск. г.), *Чародѣй* (Тобол. г.). Сначала выбирается, по жребію, большею часть съ помощію какой либо прибаутки, вожатый (Дѣдушка-рожекъ, колдунъ, чародѣй). Ему отводится домъ, въ которомъ онъ сидитъ смирно до поры, до времени. Затѣмъ остальные игроки дѣлятся на двѣ равныя партіи и расходятся на двѣ противоположныя стороны, по бокамъ дома вожатаго, большею частью въ разстояніи 5—10 сажень. При этомъ каждая партія проводитъ для себя черту или кладетъ жердь, обозначая тѣмъ каждая свой домъ. Свободное пространство между этими чертами или домами называется полемъ. Когда все такимъ образомъ устроилось, вожатый изъ своего дома спрашиваетъ: „кто меня боится?“ Никто! — отвѣчаютъ игроки и вмѣстѣ съ тѣмъ перебѣгаютъ изъ одного своего дома въ другой черезъ поле, не приминувъ конечно поддразнить при этомъ водильщика, напр. такимъ образомъ: „Дѣдушка-рожекъ, на печи дыру прожегъ!“ Въ это время водильщикъ ловитъ бѣгущихъ и если кого словитъ, то отводитъ его въ свой домъ, изъ котораго пойманный убѣгать не долженъ. Но бѣгущимъ иногда удается выручить пойманныхъ. Это дѣлается такимъ образомъ: пока вожакъ занятъ ловлею кого либо изъ бѣгущихъ, одинъ изъ товарищей подбѣгаетъ къ дому колдуна, дотрогивается рукой до пойманныхъ и тогда каждый изъ нихъ считается выручеинымъ, послѣ чего можетъ безпрепятственно выйти изъ дома водильщика и присоединяется къ своей прежней группѣ. Когда водильщикъ переловитъ всѣхъ, тогда водить въ слѣдующей игрѣ начинаетъ прежде другихъ пойманный (Тул. г.). Иногда же (Симб. г.) пойманные, по условію игры, обязаны помогать водильщику ловить остальныхъ игроковъ, при чемъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока они всѣхъ переловятъ. Для слѣдующей игры въ такомъ случаѣ вожакъ выбирается опять по жребію. Въ подобномъ же родѣ въ Германіи существуетъ игра подъ названіемъ „черный человѣкъ“, въ Швейцаріи—Gügen,—во Франціи перебѣжка la passe.

Чуръ на деревѣ (Вятс. г.), *Я не на деревѣ* (Владим. г.). *На деревѣ* (рус. ст. на Кавказѣ). Участвующіе въ этой игрѣ Вятской губерніи выбираютъ такое мѣсто, гдѣ есть нѣсколько деревьевъ. (Рис. 26). Одинъ встаетъ въ средину между деревьями, а другіе становятся возлѣ деревьевъ и начинаютъ перебѣгать отъ дерева къ дереву. Стоящій посрединѣ долженъ ловить ихъ въ то время, когда бѣгущій не подбѣжалъ еще къ дереву и не сказалъ: „чуръ на деревѣ!“ Пойманный становится водыремъ, а водырь занимаетъ его мѣсто у дерева. Во Владимірской губерніи эта игра видоизмѣняется такъ: дѣти посредствомъ плевка въ кольцо, образовавшееся изъ двухъ согнутыхъ пальцевъ, выбираютъ вожатаго. Остальные разбѣгаются въ разныя стороны и ищутъ себѣ какой либо предметъ, на которомъ и встаютъ. Вожакъ можетъ ловить только тѣхъ, которые бѣгаютъ по землѣ, крича „я не на деревѣ!“ Тѣмъ же, которые стоятъ на деревѣ, онъ не ловитъ. Первый, изловленный на землѣ, заступаетъ его мѣсто въ ловлѣ. Въ русскихъ станицахъ на Кавказѣ вожакъ выбирается прибаутками; онъ становится на открытомъ мѣстѣ, а остальные каждый у дерева. Когда они перебѣгаютъ отъ дерева къ дереву, вожакъ ловитъ ихъ, пойманный помогаетъ ему ловить другихъ и такимъ образомъ игра кончается, когда всѣ будутъ переловлены.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG



Рис. 26. Чуръ на деревѣ.

Стоячіе столбики (Вятс., Симб. г.). Играющіе становятся въ кругъ попарно, на разстояніи 1—1½ аршина одна пара отъ другой и притомъ такъ, что въ каждой парѣ одинъ становится впереди, смотря въ кругъ, изображая собою столбъ неподвижный, а другой, стоя позади его, изображаетъ собою хозяина, или сторожа этого столбика. Къ одной изъ паръ, и именно къ одному изъ сторожей, встаетъ еще одинъ человѣкъ, такъ что здѣсь вмѣсто пары образуется тройка. Позади круга, а иногда въ центрѣ его, становится еще одинъ игрокъ, вожакъ. Когда игроки установились означеннымъ образомъ, третій, приставшій къ тройкѣ, отдѣляется отъ послѣдней и бѣжитъ къ сосѣдней парѣ, гдѣ такимъ образомъ становятся трое; сторожъ или хозяинъ этой пары отдѣляется и бѣжитъ къ слѣдующей парѣ и т. д. Цѣль вожака та, чтобы словить бѣгущаго и такимъ образомъ получить право на его мѣсто, а ему передать свое. Поэтому онъ зорко слѣдитъ за малѣйшимъ ползновеніемъ третьяго лица, намѣревающагося бѣжать; а при бѣгѣ старается поймать его или даже просто задѣть его рукою, чего совершенно достаточно для успѣха дѣла. На каждомъ изъ сторожей наоборотъ лежитъ обязанность всячески содѣйствовать побѣгу и успѣшной роли третьяго лица, для чего онъ немедленно уступаетъ ему свое мѣсто по приближеніи его, а самъ бѣжитъ къ слѣдующей парѣ. Въ нѣкоторыхъ мѣстахъ Вятской губерніи эта игра имѣетъ такое видоизмѣненіе. Играющіе поодиночкѣ становятся въ кругъ не въ далекомъ разстояніи другъ отъ друга. Одинъ изъ играющихъ кромѣ того становится посреди круга; затѣмъ стоящіе по окружности должны мѣняться мѣстами съ своими товарищами, причемъ опоздавшій или оставшійся безъ мѣста становится въ средину круга и водитъ, по примѣру своего предшественника, до тѣхъ поръ, пока при общемъ пере-

движеніи успѣлъ занять чье либо мѣсто. Въ подобномъ же родѣ въ Германіи есть игра подъ названіемъ: „*сдаваніе коморокъ*“.

Горшки (Твер. г.). *Криночки* (Вят. г.). *Глечики* (горшки), *Кулики*, *Въ кружокъ*, *Колушки* (Астрах. г.), *Сидячіе Столбы* (Вятс. г.), *Столбы*, *Ступы*, *Дѣти* (Тул. г.), *Голыши* (Симб. г.), *Кумки* (Черниг. г.). Дѣти болѣе взрослыя сажаютъ въ кружокъ маленькихъ дѣтей, которыя называются горшками, крыночками и т. д. Около каждаго горшка становится мать, кумъ, кума, хозяинъ или сторожъ. Къ кому нибудь изъ этихъ стоящихъ подходитъ водырь, находящійся внѣ круга, обыкновенно избираемый по жребію, и спрашиваетъ стоящаго, иногда положивши руки на голову дитяти, оберегаемаго имъ: „нѣтъ ли продажныхъ горшковъ?“ Или: „кума! продай дитя!“ или „кумъ (или кума)! продай кола!“ или „мать, а мать! продай дитя!“ и т. д. Хозяинъ отвѣчаетъ: „нѣтъ продажныхъ!“—или: „кочерга со двора!“, что означаетъ отвѣтъ отрицательный. Послѣ того идетъ дальше къ сосѣду съ тѣмъ же вопросомъ; если послѣдній желаетъ дать отвѣтъ утвердительный, то онъ говоритъ водырю: „купи! что даешь?“ Тотъ отвѣчаетъ: „шильце, мыльце, бѣлое бѣлильце, бѣлое полотенце!“ Или: „щильце, мыльце, золотое зеркальце!“ „Ладно! по рукамъ!“ Оба ударяютъ по рукамъ, въ знакъ того что покупка совершена, и затѣмъ бѣгутъ въ разныя стороны вокругъ круга. Кто первый прибѣжитъ къ сидящему, тотъ и становится хозяиномъ, а опоздавшій дѣлается водыремъ. Случается однако и такъ, что оба игрока добѣгутъ до мѣста въ одно время; тогда споръ рѣшается въ пользу того, кто первый прикоснулся къ горшку или колу и т. д. Иногда же для рѣшенія спора заставляютъ обоихъ игроковъ обѣжать снова. Въ иныхъ мѣстностяхъ игра эта разнообразится тѣмъ, что если со стороны хозяевъ долго не слѣдуетъ согласія на счетъ продажи, то водырь прямо объявляетъ кому нибудь изъ этихъ хозяевъ: „Хочу отнять у тебя, кола столба!“ и т. д. Послѣ того они оба, т. е. хозяинъ и водырь бѣгутъ въ разныя стороны кругомъ сидящихъ и кто первый прибѣжитъ къ мѣсту, тотъ и дѣлается хозяиномъ, а опоздавшій идетъ водить. Игра эта особенно занимаетъ дѣтей 5—10 лѣтъ.

Котики (Перм. г.). Эта игра представляетъ небольшое видоизмѣненіе предыдущей. Играющіе садятся кругомъ, кромѣ двухъ. Сидящіе изображаютъ крынки съ молокомъ; у каждаго изъ нихъ на головѣ кладутся щепочки для прикрытія крынокъ. Двое же не сидящихъ изображаютъ: одинъ—хозяйку криночки, другой—кота. Въ отсутствіе хозяйки котъ сбрасываетъ покрышки съ крынокъ, крынки опрокидываются, а котъ убѣгаетъ. Вскорѣ приходитъ хозяйка и, увидавъ крынки поваленными, старается поймать кота. Поймавъ кота, она опутываетъ его веревкой за одну ногу, ведетъ къ криночкамъ и заставляетъ поднимать ихъ. Игра эта, очевидно, интересуетъ только маленькихъ дѣтей отъ 3 до 7 лѣтъ.

Кувшинчики (Кубан. Обл.). Выбираются котъ, мать и дочь; остальные играющіе—кувшинчики. Кувшинчики сидятъ рядомъ; котъ ходитъ, роняетъ и поочереди крадетъ ихъ и кладетъ въ отдѣльное мѣсто. Мать спрашиваетъ у дочери: „гдѣ кувшинчики?“ — Дочь отвѣчаетъ, что отнесла ихъ въ погребъ. Когда котъ перетаскаетъ всѣ кувшинчики, то мать и дочь идутъ искать ихъ, находятъ ихъ у кота и начинаютъ гоняться за нимъ, а котъ убѣгаетъ.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Колышки (Черемис. игра) У черемисъ Вятской губерніи для этой игры требуется по меньшей мѣрѣ пять человѣкъ. Затѣмъ дѣлается кругъ въ три сажени поперечника; по линіи этого круга каждый изъ дѣтей втыкаетъ по колышку и каждый встаетъ около своего кола, кромѣ одного, который не втыкаетъ кола и водитъ игру, обыкновенно со взаимнаго согласія. Водильщикъ каждаго спрашиваетъ: „кума, кума, продай кола!“ Колъ отвѣчаетъ: „поди за рѣку!“—Но если кто продастъ колъ, тогда водильщикъ встаетъ къ нему, а продавшій идетъ къ другимъ дѣтямъ и торгуетъ колья. Если никто не пожелаетъ продать кола, тогда водильщикъ беретъ колъ приступомъ, для чего подходитъ къ первому ребенку, накладываетъ на верхушку его кола руку и затѣмъ владѣлецъ кола и водильщикъ бѣгутъ другъ отъ друга въ противоположныя стороны по линіи круга къ тому же колу и первый, прибѣжавшій къ колу, становится владѣльцемъ его; наоборотъ не успѣвшій прибѣжать впередъ дѣлается водильщикомъ.

Горѣлки (по всей Россіи), *Столбомъ* (Олон. г.), *Огарыши, разбышки* (Вятск. г.), *Парочки* (Перм. г.), *Разлуки* (Тобол., Омск. г.), *Расколушки* (Таманскій полуостровъ), *Пекъ* (нѣкоторыя русскія станицы на Кавказѣ).—Сначала выбираютъ, кому водить,—ловить, „горѣть“, или „горѣвать“ (Таманскій полуостровъ, Омск. г.).—Отсюда въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ и названіе самой игры „Горѣлки“, „Огарыши“ и т. д., а названіе вожака „огарышъ“, „горѣлки“ (Вятск. г.), „горѣлка“ (Херсон. г.), въ иныхъ же мѣстахъ „чернецъ“, „карауленый“, „разлучникъ“ (Вятск., Омск. г.), „одинокій“,—„и малый“,—„холостой“ (Олон. г.), „столбъ“ (Астрах., Тобол. г.), „пенёкъ“ (Пермс. г.), „коноводъ“ (Астрах. г.), „галящій“ (Пермск. г.).—Вожакъ становится одиноко, впереди всѣхъ, въ разстояніи 1—2 аршинъ отъ остальныхъ горящихъ. Ему строго воспрещается оглядываться назадъ или смотрѣть въ сторону. Позади его выстраиваются вереницей, попарно, одна пара за другой, остальные игроки, причемъ пары преимущественно составляются изъ мальчика и дѣвочки или, если игра происходитъ совмѣстно со взрослыми, то изъ мужчины и женщины и т. д. Затѣмъ кто нибудь одинъ изъ состоящихъ въ парахъ, или всѣ хоромъ (Астрах., Владим. г.), распѣваютъ: „гори, гори масло! Гори, гори ясно! Чтобы не погасло! Взглянь на небо, тамъ птички летаютъ!“—Въ это время вожакъ долженъ взглянуть на небо, а задняя пара отдѣляется отъ другихъ и бѣжитъ. Иногда (Астрах. г.) распѣваетъ только одинъ вожакъ: „горю, горю жарко, горю, горю ясно!“ Задняя пара, которой слѣдуетъ бѣжать, спрашиваетъ его: „о комъ горишь?“—Вожакъ отвѣчаетъ: „кого хочу, того схвачу!“ Послѣ того задняя пара начинаетъ бѣжать. Иногда (Астрах. г.) передъ началомъ игры идетъ такой разговоръ. Вожакъ говоритъ: „горю, горю, дубъ!“—Задняя пара спрашиваетъ: „что ты горишь?“ „Хочу красную дѣвицу!“—„Какую“ —„Тебя молодую!“—Послѣ этого задняя пара бѣжитъ, а вожакъ старается поймать одного изъ бѣгущихъ. Въ нѣкоторыхъ русскихъ станицахъ на Кавказѣ вожакъ говоритъ: „горю, горю пень!“—„Чего ты горишь?“—спрашиваетъ его дѣвушка изъ пары, готовой бѣжать. „Дѣвку хочу!“—„Какую?“ „Хоть тебя молодую!“—Затѣмъ пара бѣжитъ. Или вожакъ говоритъ: „горю, горю пень!—„О комъ горишь?“—„О тебѣ, душа, молодой (ая)!“ —„Любишь?“—„Люблю!“—„Купишь?“—„Куплю!“—Покупай!“—Затѣмъ пара бѣжитъ. Въ большей части Россіи, по условленному знаку со стороны вожака, напр. хлопанію его въ ладоши,—произнесенію словъ „разъ, два, три!“—„Готово“ и т. д. задняя пара медленно отдѣляется отъ ряда, „или снимается съ мѣста“, по Олонецкому выраженію; разъединяется по сторонамъ, одинъ на право, другой на лѣво, сначала идетъ шагомъ, обходя стоящихъ попарно, а, поровнявшись съ вожакомъ, бѣжитъ со всѣхъ ногъ впередъ, стараясь схватиться за руки, между тѣмъ какъ вожакъ не только мѣшаетъ этому, но даже прежде чѣмъ бѣгущая пара успѣетъ сблизиться, старается поймать кого нибудь изъ нихъ или даже просто ударить, прикоснуться ладонью, что признается равносильнымъ изловленію. Смотря по тому, кто теперь составилъ новую пару,—опять старая, или водырь съ кѣмъ либо изъ бѣжавшихъ,—эта пара становится впереди другихъ; оставшійся же безъ пары дѣлается водыремъ, становится впереди всѣхъ и ловитъ слѣдующую заднюю пару. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ достаточно набѣгаются. Игра эта особенно часто ведется лѣтомъ, вечеромъ, послѣ того какъ схлынетъ жаръ, а сонъ послѣ нея, по замѣчанію игроковъ, бываетъ особенно крѣпокъ. Игра эта встрѣчается и въ Германіи.

Грыбаки, крестики (русскія станицы на Кавказѣ). Дѣти берутся руками попарно и становятся пара за парой. Одна пара „грыбаки“, выдѣлившись, становится впереди всѣхъ, на разстояніи нѣсколькихъ шаговъ. Сначала бѣжитъ первая пара мимо грыбаковъ. Бѣгущіе должны бѣжать въ одиночку. Грыбаки ловятъ и бѣгутъ вмѣстѣ за ними, взявшись за руки. Если одинъ изъ бѣгущихъ будетъ пойманъ грыбаками, не успѣвъ подать руки товарищу, то онъ и товарищъ его становятся грыбаками, а тѣ становятся позади всѣхъ паръ. Если грыбаки не поймали ни одного изъ бѣгущихъ, то становятся на прежнее мѣсто и бѣжитъ слѣдующая пара, а тѣ, что бѣжали, становятся позади.

Двойныя горѣлки (Вятск. г.) Играющіе дѣлятся на двѣ половины: правую и лѣвую. Каждая изъ нихъ становится одна отъ другой на разстояніи 20 сажень, но также парами въ рядъ одна за другою, какъ въ обыкновенныхъ горѣлкахъ. Нѣсколько впереди и въ срединѣ между помянутыми партіями становится еще отдѣльно пара водильщиковъ. Во время игры задніе пары изъ каждой партіи отдѣляются, расхватываются и бѣгутъ одинъ къ другому по обѣимъ сторонамъ своихъ партій. Вожаки ихъ ловятъ и тѣ, которыхъ они словили или, если словленъ только одинъ, то онъ и не словившій становятся парой ловить остальныхъ, а не словленные или удачно ловившіе образуютъ новыя пары, которыя становятся впереди той и другой партіи.

Четыре прясла (Симб. г.). Играющихъ 8 человѣкъ. Сначала они встаютъ попарно, какъ въ горѣлкахъ, другъ за другомъ; потомъ дѣлятся на двѣ равныя партіи такъ, что стоящіе въ парахъ съ правой стороны составляютъ одну партію, а съ лѣвой—другую. Послѣ того обѣ партіи бросаютъ жребій: которой партіи бѣгать и которой ловить (быть пеньками). Затѣмъ пни встаютъ по срединѣ двора, улицы или вообще другой какой либо площади и уговариваются поймать кого нибудь одного изъ другой партіи, встающей по два человѣка съ противуположныхъ сторонъ въ 10—12 шагахъ отъ нихъ. Какъ только эта по-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

слѣднія партія замѣтитъ, что они уговорились насчетъ того, кого слѣдуетъ ловить, тотчасъ бѣгутъ отъ нихъ, стараясь сбѣжаться вмѣстѣ вчетверомъ, приговаривая, „пень да колода. „Если наоборотъ они поймаютъ того, кого желали, то вся партія съ пойманнымъ превращается въ пней и т. д.

Пипуры (Вотскія горѣлки). Игра эта похожа на русскія „горѣлки“ и состоитъ въ слѣдующемъ: нѣсколько паръ становятся одна за другой вереницей; впереди встаетъ одинъ и держитъ надъ головой въ рукѣ платокъ или поясъ. Составляющіе заднюю пару раздѣляются и бѣгутъ одинъ съ правой,—другой съ лѣвой стороны остальныхъ игроковъ къ держащему платокъ и каждый, равняясь съ нимъ, на бѣгу старается овладѣть этимъ платкомъ. Борьбы при этомъ никакой не полагается. Вырвавшій платокъ замѣняетъ держащаго его, а этотъ присоединяется къ его товарищу, становясь въ передней парѣ. Если же никто изъ бѣжавшихъ не успѣетъ овладѣть платкомъ, то эта пара во всякомъ случаѣ становится первой парой, ожидая для себя слѣдующей очереди.—Задняя пара продѣлываетъ теперь вновь то же самое, что продѣлывала первая и т. д. Во все время игры какъ пары, такъ и держащій платокъ, не стоятъ на мѣстахъ, а идутъ по селенію и когда оно будетъ пройдено до конца, то возвращаются въ томъ же порядкѣ до окончанія игры.

Прятки простыя (во всей Россіи), *Прятаницы* (Вятск. г.), *Прятаки* (Тобол., Омс. г.), *Упрятыши* (Смол. г.), *Кулючки* (Тверс., Тул. г.), *Ухоронкой* (Олонец. г.) Прототипомъ этой игры, по видимому, можно признать древне-греческую игру подъ названіемъ „Погоня“, которая велась такъ: одинъ изъ играющихъ садился, закрывъ глаза, среди товарищей. Когда послѣдніе разбѣгались и прятались, онъ пускался въ погоню за бѣгущими и отыскивалъ спрятавшихся [1]). Въ настоящее время прятки существуютъ во всей Европѣ, разыгрываясь на разные лады. Въ Россіи прятки разыгрываются такъ. Сначала угозариваются, гдѣ можно прятаться и гдѣ нельзя; затѣмъ выбираютъ, по жребію, водильщика, котораго ставятъ лицомъ въ уголъ какого либо строенія, называя это мѣсто домомъ, или же просто оставляютъ водильщика на какомъ либо другомъ мѣстѣ, покрывая при этомъ его голову большимъ платкомъ, одежонкой и т. д., потомъ разбѣгаются и прячутся. Водильщикъ оставшись одинъ, скороговоркой причитаетъ:

Кулю—кулю—баба!
Не выколи глаза!
Глазъ на полицѣ!
Другой въ солоницѣ.
Пора, что ли? (Тверс. г.).

или

Кума—кума—баба!
Не выколи глаза!
Сынъ подъ окошкомъ
Свинья подъ лукошкомъ.
Пора, что ли? (Тульс. г.).

Если кто либо еще не успѣлъ скрыться, то обыкновенно отвѣчаетъ: нѣтъ! Тогда водильщикъ снова причитаетъ свою поговорку. а подъ говоръ ея остальные стараются спрятаться. Когда всѣ игроки скрылись и водильщикъ на обычный свой вопросъ: „пора-ли?“ не получаетъ отвѣта, то, заключая изъ этого, что уже всѣ дѣйствительно спрятались, приступаетъ къ отысканію своихъ товарищей. Какъ только

[1]) К. Шмидтъ. Исторія педаг. Т. I. стр. 157.

онъ найдетъ кого нибудь, тотчасъ же называетъ его по имени и кричитъ: „на кашу ребята!“ (Вят. г.). Послѣ того или всѣ выходятъ изъ засадъ и снова прячутся, или же выходятъ изъ засадъ только тѣ, которые считаютъ, что они плохо спрятались въ первый разъ, или если подозрѣваютъ, что первый найденный знаетъ и видѣлъ мѣста ихъ скрыванія. Затѣмъ найденный становится водильщикомъ, приговаривая приведенныя выше слова до тѣхъ поръ, пока на вопросъ „пора-ли?“ не получитъ отвѣта со стороны только что спрятавшихся. Но иногда водильщикъ обязывается всѣхъ сыскать, оставляя разысканныхъ въ своемъ дому,—пока ищетъ остальныхъ.—Въ Тульской губерніи существуетъ еще такой пріемъ: если кто либо изъ спрятавшихся займетъ домъ, такъ что водильщикъ не замѣтитъ этого, то водящему дается въ спину шлепокъ съ приговоромъ „оралка“, и опять ставятъ его въ домъ, пока спрячутся стоявшіе до сихъ поръ въ дому игроки. Въ случаѣ, когда всѣ игроки будутъ найдены водильщикомъ, въ слѣдующей игрѣ водитъ или найденный прежде всѣхъ, или кто нибудь по новому жребію. Простыя прятки между прочимъ встрѣчаются у грузинъ на Кавказѣ, у черемисъ Вятской губерніи.

Зоря (Тверс. Симбир., Омск. г.), *Палочка выручалочка*, *Палочка стуколка*, *Выручки* (Тульс. г.), *Краденая палочка*, *палочка воровка*, *чуръ у палочки*, *Оленемъ*, *Кулай* (Вятс. г.), *Стукалка* (Астрах. г.), *Застукалка* (Тобол. г.), *Черная палочка* (Симб., Омск. г.), *Скралка* (Симб. г.), *Гай палочка* (Смоленс. г.) *Бакъ* (палочка) *воровской*, *Дыркачъ съ палкой* (Екатеринос. г.). Игра производится гдѣ нибудь на дворѣ или у забора, а гдѣ нибудь у выхода или лазейки назначается мѣсто (домъ или сало) для краденой палочки. Затѣмъ кто нибудь изъ играющихъ, по жребію, состоящему большею частію изъ прибаутокъ, или мѣренья на палкѣ, обязывается водить (быть охотникомъ—Вятс. г., зорничимъ, горевщикомъ—Омск. г., жмурящимся— Кубанск. Области). Потомъ кто нибудь изъ играющихъ посильнѣе бросаетъ палку черезъ заборъ на улицу, какъ можно подальше, послѣ чего всѣ остальные, называемые въ Вятской губерніи оленями, прячутся гдѣ нибудь въ потаенныхъ мѣстахъ: хлѣвахъ, сѣновалахъ, чердакахъ, за копнами, за бревнами, въ кустахъ, грядахъ и т. д. Если дѣти выбираютъ мѣсто для игры довольно открытое, мало обезпеченное отъ скорыхъ розысковъ, то они стараются вводить въ заблужденіе вожака такимъ образомъ: закинувши палочку, они быстро, иногда даже на бѣгу, перемѣняются другъ съ другомъ одеждой. Въ свою очередь вожакъ поспѣшно бѣжитъ за палочкой и по возвращаніи къ условленному мѣсту стучитъ ею, давая тѣмъ знать, что начинаетъ искать „зорить“, а при стукѣ громко кричитъ: „зоря, зоря, зоря“! (Омск. г.) или: „палочка пришла, никого не нашла, кого перваго найдетъ, тотъ за краденой пойдетъ!“ или: „я за черную палочку, а черная палочка за всѣхъ!“—(Симб. г.) „Кулай, кулай, палочка пришла, крадена пришла (Вятс. г.). „Дыръ, дыръ, на всѣхъ кладу палку; кто хочетъ беретъ; кто не хочетъ, не беретъ; кого палка найдетъ, тотъ въ поле пойдетъ!“ (Екатеринос. г.) и т. д. Послѣ того, положивши палочку на мѣсто, ищетъ спрятавшихся, стараясь, однако, по возможности не далеко уходить отъ нея, чтобы въ противномъ случаѣ кто нибудь изъ играющихъ не укралъ палочки.—Отыскавъ, или просто замѣтивъ кого нибудь, вожакъ тотчасъ же громко кричитъ: „вижу“ та-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

кого-то, называя при этомъ его имя или фамилію, затѣмъ спѣшитъ къ палочкѣ, стучитъ ею и приговариваетъ: —„стукъ, стукъ, палочка на мѣстѣ“! Такъ онъ отыскиваетъ и прочихъ и если благополучно всѣхъ сыщетъ, то первый сысканный въ слѣдующей игрѣ начинаетъ водить, а остальные прячутся. Но при исканіи съ вожакомъ могутъ быть такіе случаи: если вожакъ и сысканный окажутся близко одинъ отъ другого, то чтобы первому зачурать другого, а сысканному отчураться отъ вожака, они оба бѣгутъ къ палочкѣ и каждый старается прежде другого застукать ею. Если добѣжитъ первымъ вожакъ, то, стукая, онъ кричитъ: „палочка не украдена!“ или „чуръ у палочки“ и т. д. Если, наоборотъ, первымъ добѣжитъ найденный, то, постукивая, кричитъ: „палочка украдена!“ или „чуръ у палочки!“—Запоздавшій къ палочкѣ обязывается водить, послѣ чего овладѣвшій ею снова забрасываетъ ее, а самъ прячется и игра продолжается. Кромѣ того въ этой игрѣ на обязанности каждаго изъ участвующихъ лежитъ забота выручать товарищей, т. е. отысканныхъ и „застуканныхъ“ палочкой, а потому они стараются пользоваться оплошностію, или дальнимъ нахожденіемъ ищущаго, завладѣть палочкой и простучать со словами „палочка украдена?“ или: „кулай, кулай палочка! кулай, кулай, крадена!“ (Вятс. г.) и т. д. Вѣсть эта обыкновенно пріятно поражаетъ играющихъ, послѣ того палочку снова закидываютъ, отысканные снова прячутся, а вожакъ снова бѣжитъ за палочкой. Вотъ онъ снова нашелъ кого нибудь и, уже застукавъ его, пошелъ отыскивать другого, а въ это время, несмотря на полнѣйшую осторожность и зоркость его, откуда ни возмись, точно коварный воръ, выбѣжавшій изъ засады игрокъ выручилъ товарища. Опять вожаку забрасывается палка, а не спрятавшіеся прячутся. Вожакъ снова нашелъ одного изъ товарищей, спѣшитъ къ палочкѣ, а найденный, по дальности разстоянія, даже и не пытается гнаться съ нимъ до палочки, но вотъ откуда ни возьмись на выручку найденнаго третій игрокъ, находившійся къ палочкѣ ближе игрока, онъ выбѣгаетъ изъ засады, скорѣе вожака достигаетъ палочки и такимъ образомъ выручаетъ найденнаго. Бываютъ однако случаи и такого рода: соблазнъ беретъ кого нибудь изъ находящихся въ засадѣ выручить найденныхъ товарищей,—только что онъ вышелъ изъ этой засады и возымѣлъ намѣреніе показать свое удальство передъ товарищами, какъ на бѣду зоркій вожакъ замѣтилъ его, скорѣе добрался до палочки и застукалъ ее. Иногда въ этой игрѣ примѣняются также нѣкоторые изъ тѣхъ способовъ, которые употребляются и при простыхъ пряткахъ, а именно: если вожакъ найдетъ кого нибудь и зачураетъ, то зачурованный обязанъ идти къ дому или саду и стоять тамъ до окончанія игры, т. е. пока вожакъ не отыщетъ всѣхъ, или пока кто нибудь не выручитъ, укравши палочку. Послѣ того въ слѣдующей игрѣ водитъ или найденный раньше другихъ, или новый игрокъ по жребію. Игра эта обыкновенно очень нравится дѣтямъ въ возрастѣ 6—10 лѣтъ. Движеній, хохота, остроть въ ней безъ конца, вслѣдствіе чего дѣти обыкновенно играютъ въ нее съ большимъ увлеченіемъ подолгу.

Бобрэ (прятки малороссійскія—Херсон. г. Кубанс. обл.). Разница отъ обыкновенныхъ русскихъ прятокъ состоитъ въ томъ, что здѣсь не всѣ прячутся, а одинъ ищетъ, но наоборотъ одинъ прячется, а

всѣ остальные его ищутъ, причемъ поютъ слѣдующую пѣсенку: „Бобрэ, бобрэ, ховайся добрэ! Я хорты маю, въ поле пускаю; звоны зазвонятъ, хорты зайца догонятъ, якъ спіймутъ, шкуру сдирутъ,—на килочки повисятъ!“—Нашедшій спрятавшагося объявляетъ объ этомъ своимъ товарищамъ и затѣмъ прячется самъ, а его ищутъ остальные и т. д. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ, нашедши спрятавшагося, начинаютъ бить его. Роль прячущагося, очевидно, непріятная, а потому она дается большею частію по жребію и только рѣдко когда кто либо соглашается на нее добровольно, особенно въ ряду ровней; наоборотъ добровольное соглашеніе слѣдуетъ только тогда, когда приглашаемый считаетъ себя постарше другихъ, посильнѣе, половче и быстрѣе.

Малороссійскія прятки (Херсон. г.) Онѣ производятся гдѣ нибудь между строеній деревни въ опредѣленныхъ границахъ. Играющіе дѣлятся по жребію на двѣ равныя партіи. Одна партія прячется, другая, покрытая чѣмъ нибудь поверхъ головы, ожидаетъ въ опредѣленномъ мѣстѣ, пока наблюдающій за правильностію игры не объявитъ, что поиски могутъ быть начаты. Задача партіи ищущихъ — не только найти попрятавшихся, но и поймать ихъ, потому что если кто нибудь изъ противной партіи прорвется къ мѣсту, въ которомъ они сидѣли передъ поисками, то онъ выигралъ и слѣдующую игру, опять будетъ прятаться, а пропустившій къ этому мѣсту будетъ искать.

Булгачи. (Калмыкскія прятки Астрах. г.). Играющіе здѣсь дѣлятся на двѣ партіи: одна прячется, другая ищетъ, и если послѣдняя найдетъ всѣхъ членовъ первой партіи, то роли мѣняются. Въ противномъ случаѣ та же партія прячется вторично.

Ястребъ и голуби (Вятс. г.) Одинъ по жребію изображаетъ собою ястреба, другіе—голубей. Ястребъ прячется. Когда голуби случайно изъ любопытства или въ видѣ удальства подойдутъ близко къ ястребу, то послѣдній выскакиваетъ изъ засады и ловитъ ихъ. Словленный дѣлается ястребомъ и прячется.

Заплеуха (Кубанс. обл.) Играющіе по жребію образуютъ двѣ партіи, верхи прячутся подальше отъ города, отмѣченнаго на землѣ чертой, а низы жмурятся т. е. водятъ. Когда спрячутся, низы идутъ искать ихъ. Каждый, увидавшій кого нибудь изъ спрятавшихся, кричитъ своимъ: „уходите въ городъ! нашелъ такого-то!“—Въ то время спрятавшіеся выскакиваютъ изъ засады и стараются побить кого нибудь изъ партіи ищущихъ. Если это имъ удается, игра опять продолжается, если же нѣтъ, то партіи мѣняются ролями.

Пожмурки (Харьк., Херсон. г.), или *жмурки съ открытыми глазами.* Прежде всего обозначаютъ чертой городъ, т. е. мѣсто, въ которомъ слѣдуетъ находится вожаку (жмурильщику), выбираемому жребіемъ по счету или прибаутками, вродѣ слѣдующей: „катилась торба з великаго горба, що в тій торби, хлѣбъ-поленица. Кому доведеце, тому и жмурицце“. На чей пай придется послѣднее слово, тотъ считается избавленнымъ отъ водильничества. При повтореніи же этой поговорки нѣсколько разъ, послѣдняго это слово не касается и онъ считается водильщикомъ или жмурщикомъ. Кромѣ того въ городъ избирается еще другое лице, такъ называемый прижмуривальщикъ, обязанность котораго состоитъ въ томъ, чтобы закрывать глаза жмурильщику въ то время, когда другіе игроки прячутся въ разныя укромныя мѣстечки

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

о близости,—не дозволять ему подематривать, когда остальные игроки прячутся и затѣмъ, когда всѣ прячутся, то объявить ему объ этомъ. Послѣ всего этого жмурильщикъ, стараясь держаться черты своего города, начинаетъ отыскивать сначала тѣхъ, кто спрятался поближе къ городу, причемъ, какъ только увидитъ кого нибудь, то сейчасъ же долженъ вбѣжать въ городъ, если только онъ вышелъ на него, и сейчасъ долженъ „заплевать“, т. е. плюнуть въ него, сказавъ при этомъ: кого и гдѣ онъ увидѣлъ. Но можетъ случиться и такъ, что жмурильщикъ, увлекшись своими поисками, удалился нѣсколько болѣе, чѣмъ слѣдовало, отъ города; въ такомъ случаѣ каждому изъ остальныхъ игроковъ, кромѣ „заплеваннаго“, предоставляется право ловить его внѣ города. Если ловля не удалась, т. е. онъ успѣлъ вбѣжать въ городъ и „заплевать“ ловившаго его, то онъ спасенъ. Наоборотъ если жмурившійся будетъ пойманъ, то поймавшій его кричитъ: „на кашу!“ Послѣ того всѣ собираются, становятся вокругъ жмурившагося, кладутъ ему на голову свои руки и поютъ: „ѣмъ, ѣмъ кашку, якъ соломашку! Горшокъ масла—голова красна! Цуръ до города!“ Послѣ того всѣ разбѣгаются, а ожмурившійся ихъ ловитъ и кого поймаетъ, тотъ и жмурится, а остальные всѣ вновь прячутся. Если же жмурившійся отыщетъ всѣхъ спрятавшихся и самъ не будетъ пойманъ, то отжмуриться тому, кто первый будетъ заплеванъ. Если однако жмурившійся увидѣлъ котораго нибудь изъ прятавшихся, хотя и вбѣжитъ въ городъ, но не заплюетъ и затѣмъ опять выдетъ изъ города, то этотъ послѣдній, не заплеванный, можетъ ловить жмурившагося.

Дай, дѣдушка, ручку! (Симб. г.) Сначала играющіе раздѣляются на двѣ равныя партіи, которыя потомъ бросаютъ между собою жребій, кому прятаться, кому искать. Тѣ, кому выпадетъ жребій искать, выбираютъ изъ своей среды дѣдушку и уходятъ съ нимъ въ сторону. Прячущіеся же выбираютъ мать, которая прячетъ теперь своихъ дѣтей по разнымъ укромнымъ мѣстамъ, но по возможности въ одной сторонѣ, неподалеку другъ отъ друга. Спрятавши дѣтей, мать идетъ къ дѣдушкѣ и говоритъ ему: „дѣдушка! дай ручку!“ Дѣдушка подаетъ руку, а мать ведетъ его съ своими внучатами совершенно въ другую сторону отъ дѣтей. На пути дѣдушка и внучата зорко смотрятъ по сторонамъ, выглядывая мѣсто, въ которомъ спрятаны дѣти. Какъ только они замѣтятъ это мѣсто, то тотчасъ же всѣ бѣгутъ къ спрятавшимся, чтобы словить хоть одного изъ нихъ. Въ свою очередь спрятавшіеся, замѣтя это, тотчасъ же выбѣгаютъ всѣ изъ своихъ засадъ на встрѣчу матери, которая въ это время также бѣжитъ къ нимъ на встрѣчу и старается перегнать дѣдушку со внучатами. Если она успѣетъ это сдѣлать и раньше своихъ соперниковъ добѣжитъ до своихъ дѣтей, то уже изъ послѣднихъ не можетъ быть пойманъ никто. Если же противная партія успѣетъ поймать хоть одного изъ нихъ, въ такомъ случаѣ игроки мѣняются ролями и игра снова продолжается въ такомъ же порядкѣ.

Чуръ съ гвоздемъ (Вят. г.). Берется большой желѣзный гвоздь, длиною вершковъ шести. Игра начинается вбиваніемъ гвоздя какимъ нибудь орудіемъ въ землю. Всѣ играющіе ударяютъ при этомъ въ гвоздь по одному разу кромѣ одного воженьщика, который, по окончаніи вбиванія, старается вынуть гвоздь изъ земли посредствомъ тѣхъ или другихъ деревянныхъ приспособленій, а прочіе играющіе, пользуясь этимъ

временемъ, спѣшатъ гдѣ либо во дворѣ спрятаться. Затѣмъ воженьщикъ, вынувъ изъ земли гвоздь, ищетъ спрятавшихся и если найдетъ, или увидитъ кого либо изъ нихъ, то говоритъ ему: „чуръ съ гвоздемъ!“, послѣ чего послѣдній дѣлается воженьщикомъ и игра начинается снова. Если же воженьщикъ не найдетъ никого изъ спрятавшихся и всѣ придутъ на мѣсто, гдѣ вбитъ гвоздь, незамѣтнымъ для вожака образомъ, тогда игра продолжается при томъ-же вожакѣ.

Масло (Симб. г.). Игра происходитъ обыкновенно зимою. Сажаютъ на салазки одного изъ играющихъ (масло), а другой возитъ его. Остальные стараются „отвѣдать“ масла и съ этой цѣлію стараются ударить его, а возница защищаетъ отъ удара, причемъ если онъ кого тронетъ или ударитъ, то послѣдній становится масломъ, а бывшій масломъ возитъ.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Прыганье.

Значеніе прыганья. Прыганье въ древней Греціи и у современныхъ народовъ Игры съ прыганьемъ въ Россіи: скаканье на доскѣ, прыганье внизъ, вверхъ и впередъ, черезъ веревку, черезъ колъ, ступа.—Жукъ (калмыц.).—Прыганье черезъ ноги, сигушки, безъ соли соль.—Прыганье въ кольцо, съ помощью шеста, съ завязанными ногами. Странствующія лягушки. Прыганье на одной ногѣ, каринъ-баба, лиса въ норку. Аскинкила (груз.). Котлы. Скачки (груз.). Сахреоба (груз.). Чехарда, скамья, верни-голова, длинная лоза, сабельные прыжки (араб.). Артурма (груз.).—Малаки (груз.).

Способность и умѣнье прыгать требуетъ большой крѣпости тѣла, большой силы мускуловъ, большей ловкости и искуства владѣть ногами, чѣмъ бѣгъ. Въ свою очередь достаточныя упражненія въ прыганьи несравненно болѣе, чѣмъ бѣгъ, содѣйствуютъ укрѣпленію и развитію тѣла и мускуловъ, равно какъ развитію проворства, глазомѣра, соразмѣренія равновѣсія и т. д. Въ древней Греціи прыганье было однимъ изъ любимѣйшихъ упражненій, доставлявшихъ удовольствіе очень многимъ какъ въ школахъ, такъ и при состязаніи на народныхъ играхъ. Прыганье производилось здѣсь либо вдаль, либо вверхъ, либо вдаль и вверхъ вмѣстѣ и большею частію на чистомъ воздухѣ. Въ ряду этихъ прыганій между прочимъ рѣзко отличалось такъ называемое скаканье по мѣху, или кожанному мѣшку (*σαϰκολιασμὸς*), обыкновенно доставлявшее зрителямъ много смѣха и забавы. Играющій становился на мѣхъ, наполненный воздухомъ или даже виномъ и весь намазанный масломъ или жиромъ и, смотря, по своей ловкости, старался устоять на одной ногѣ или даже прыгать и плясать на немъ. Многіе изъ окружающихъ, конечно, тщетно пытались удержаться и скользили, пока наконецъ одному изъ нихъ не удалось устоять на скользкой поверхности; если мѣхъ былъ наполненъ виномъ, то оно доставалось побѣдителю въ награду [1]). Иногда, чтобы сдѣлать это упражненіе болѣе труднымъ, или по какимъ либо другимъ соображеніямъ, навѣшивали на тѣло и руки прыгающихъ большія или меньшія тяжести, и кто изъ такихъ состязателей переносилъ болѣе такого рода упражненіе и притомъ дальше другихъ прыгалъ, тотъ провозглашался побѣдителемъ. Въ наше время при упражненіяхъ въ прыганьи вообще не считаютъ

1) К. Шмидтъ l. c. T. 1. стр. 157. Pollux IX, 121

полезнымъ обременять какими либо тяжестями прыгающихъ, наоборотъ считаютъ за лучшее какъ можно болѣе облегчить ихъ тѣло въ моментъ прыжка, причемъ напряженіе мускуловъ ногъ, и особенно икряныхъ, наиболѣе всего способствуетъ успѣху прыжка. Мѣсто для прыганья обыкновенно выбирается открытое, большею частію ровное или слегка покатое. Въ деревняхъ обыкновенно выбираютъ для этого лугъ, притомъ въ такихъ мѣстахъ, гдѣ земля не очень жестка, а наоборотъ совсѣмъ мягка. Если же приходится нарочно устраивать мѣсто для прыганья дѣтей, особенно гдѣ либо въ городахъ, то дѣлаютъ для этого площадку приблизительно около 5—6 сажень длины, причемъ 2—3 изъ нихъ назначаются для разбѣга, а остальныя для окончанія прыжка. На мѣстѣ разбѣга почва должна быть твердая, но не скользкая, а потому должна быть нѣсколько усыпана пескомъ; то же мѣсто, гдѣ кончается прыжокъ, необходимо засыпать толстымъ слоемъ песка, или же насыпать на это мѣсто достаточное количество моха; это нужно сдѣлать для того, чтобы сотрясеніе при паденіи не было очень чувствительно. При разбѣгѣ первые шаги слѣдуетъ дѣлать шагомъ и на носкахъ, потомъ скорость должна все болѣе и болѣе увеличиваться. Прыгать слѣдуетъ тоже на носки, а не на пятки, чтобы по возможности смягчить силу сотрясенія отъ прыжка. Прыганье лучше всего начинать съ упражненій въ простыхъ прыжкахъ, напр. сначала, стоя на одномъ мѣстѣ или дѣлая небольшіе прыжки внизъ, вверхъ и впередъ, причемъ можно лучше всего выучиться подгибать, когда слѣдуетъ, колѣна при прыжкахъ, держать ихъ вмѣстѣ сжатыми, за тѣмъ скорѣе научиться и болѣе вѣрнымъ, сильнымъ и новымъ прыжкамъ. Наиболѣе распространенныя игры и упражненія въ прыганіи въ русскихъ селеніяхъ слѣдующія:

Скаканье на доскѣ. Оно состоитъ въ слѣдующемъ: деревянную доску, аршина въ два длиной, кладутъ срединой на подставку (толстое полѣно, обрубокъ дерева, 5—7 вершковъ въ поперечникѣ), на концы доски становятся по одному человѣку и прыгаютъ (скачутъ) кверху попеременно. Сначала подпрыгиваетъ одинъ, причемъ противуположный конецъ съ игрокомъ опускается, когда же онъ снова упадетъ ногами на свой конецъ, то въ это время подпрыгиваетъ второй игрокъ на своемъ концѣ и т. д. Навострившіеся въ этомъ упражненіи скакуны иногда подпрыгиваютъ аршина на два и болѣе. Подобное скаканіе встрѣчается во всѣхъ странахъ Европы.

Прыганье внизъ, вверхъ и впередъ. Упражненія этого рода у нашихъ крестьянскихъ дѣтей обыкновенно устраиваются совершенно случайно. Усядутся дѣти гдѣ нибудь возлѣ небольшаго крылечка, поболтаютъ, пошутятъ между собой и потомъ, отъ нечего дѣлать, давай прыгать съ этого крылечка. Или придетъ нѣсколько человѣкъ-дѣтей на гумно, увидятъ ометъ соломы и давай съ него прыгать. Придутъ дѣти на сѣновалъ, увидятъ копны сѣна и давай съ нихъ прыгать. Бѣгутъ дѣти гдѣ нибудь въ полѣ, встрѣтятъ по дорогѣ холмикъ, пригорокъ и давай съ нихъ прыгать. Попрыгавши внизъ, начинаютъ потомъ прыгать вверхъ и напр. у крыльца, сначала вспрыгивая на нижнія ступеньки, потомъ выше и выше и наконецъ вспрыгивая иногда на самое крыльцо, высотой до $1^1/_2$ аршина. Точно такимъ же образомъ дѣти устраиваютъ свои прыганія вверхъ около какого нибудь холмика или приго-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

…ка и т. п., вспрыгивая сначала на невысокую часть его, потомъ …ыше и наконецъ на такую высоту, какая окажется кому по силамъ. Прыганіе впередъ устраивается при такихъ условіяхъ: бѣгутъ дѣти въ полѣ,—встрѣтятъ ямку, или канаву и давай черезъ нихъ прыгать, отмѣчая иногда тутъ же для поощренія ловкачей замѣтками, кто прыгнулъ дальше другихъ. Всѣ эти прыганья очень рано уже пріучаютъ дѣтей изучать равновѣсіе своего тѣла и, сообразно ему, соразмѣрять силу своего прыжка по тому или другому направленію.

Прыганье черезъ веревочку. Простѣйшія формы прыганія черезъ веревочку встрѣчаются почти всюду однѣ и тѣ же. Дѣти берутъ какую случится веревочку или поясъ; двое держатъ ее за концы, а остальные прыгаютъ (рис. 27). Веревочку держатъ на той или другой вы-



Рис. 27. Прыганье черезъ веревочку.

сотѣ, по условію, а иногда намѣренно приводятъ ее въ нѣкоторое вращательное движеніе, причемъ она описываетъ кругъ въ ту или другую сторону. При этомъ игроки прыгаютъ по очереди, выстроиваясь предварительно передъ срединой веревки и стараясь затѣмъ перепрыгнуть черезъ нее, а въ случаѣ, если веревка дѣлаетъ большіе круги, то стараясь перепрыгнуть черезъ нее въ то время, когда она спускается возможно ближе къ землѣ. Иногда же каждый изъ дѣтей, взявши довольно длинную веревочку въ руки, вращаетъ ее взадъ и впередъ, пропуская ее по временамъ подъ себя, и пробуетъ прыгать черезъ нее, быстрѣе или медленнѣе, выше или ниже, смотря по ловкости.

Прыганье черезъ колъ (Астрах. г.). Вбиваютъ въ землю колъ такъ, чтобы онъ оставался поверхъ земли наружу около $^1/_2$ аршина, и во избѣженіе опасностей при паденіи во время прыжка обыкновенно вби-

ваютъ его въ рыхлую землю и нѣсколько въ наклонномъ положеніи въ ту сторону, въ которую прыгаютъ. Прыганье происходитъ поочереди.

Ступа (Владим. г.). Одинъ изъ мальчиковъ садится на землю на корточкахъ. На голову ему кладутъ картузъ; остальные прыгаютъ черезъ него. Кто сшибетъ съ головы картузъ, тотъ будетъ ступой, т. е. сядетъ на мѣсто перваго мальчика. Въ иныхъ мѣстахъ Владимірской же губерніи вмѣсто мальчика вбиваютъ въ землю колъ, на который вѣшаютъ шапку и черезъ который начинаютъ поочереди прыгать. Кто уронитъ съ кола шапку, тотъ подвергается условному наказанію.

Жукъ (Цокты-хохтѣ—Калмыц. игра Астрах. г.). Одинъ изъ играющихъ ложится на землю, изображая жука. Остальные собираются вкругъ и становятся въ сторону, изображая калмыцкую семью. Самый младшій изъ семьи идетъ собирать кизикъ для топлива. Хотя по степи, онъ наталкивается на жука, пугается, бѣжитъ домой и разсказываетъ отцу, что видѣлъ какое-то страшное существо. Тогда отецъ посылаетъ съ нимъ другаго члена семьи постарше. Повторяется испугъ, побѣгъ домой и посылка третьяго члена семьи еще старше. Наконецъ идетъ вся семья, окружаетъ жука и все-таки послѣдній кажется всѣмъ имъ страшнымъ: чуть пошевелится жукъ, всѣ разбѣгаются. За тѣмъ начинаютъ прыгать черезъ жука, стараясь не задѣть послѣдняго ногами. Жукъ въ это время долженъ лежать; но если кто-либо изъ играющихъ задѣнетъ „жука“ при прыганьи, жукъ вскакиваетъ и ловитъ его. Если поймаетъ, то запускаетъ свою руку за воротникъ рубашки пойманнаго и щекочетъ послѣдняго, подражая въ этомъ настоящему жуку. Пойманный становится жукомъ и игра начинается снова.

Прыганье черезъ ноги. Сначала выбираютъ двухъ старшихъ изъ болѣе ловкихъ и сильныхъ товарищей. Остальные игроки раздѣляются между ними, по жребію, на равныя части. Такимъ образомъ составляются двѣ партіи. Затѣмъ старшіе канаются,—кому начинать игру и кому водить. Изъ той партіи, которой досталось водить сначала, двое садятся на землю, на отмѣченное предварительно мѣсто, вытянувъ ноги такъ, чтобы подошвы одного упирались въ подошвы другаго. Прыганье обыкновенно начинается съ самаго маленькаго и слабенькаго. Количество прыжковъ опредѣляется для каждаго двумя или тремя, смотря по уговору. Прыжки дѣлаются съ разбѣга черезъ положенныя показаннымъ образомъ ноги. Послѣ каждаго прыжка сидящіе переходятъ на то мѣсто, куда сдѣланъ прыжокъ. Мѣсто, до котораго допрыгала вся партія, отмѣчается. Послѣ того начинаетъ прыгать такимъ же порядкомъ и на томъ же мѣстѣ вторая партія. Та партія, у которой оказалось выпрыганнымъ большее разстояніе, считается выигравшею. Проигравшіе должны перевезти выигравшихъ условное или то разстояніе, которое выигравшіе напрыгали болѣе противъ проигравшихъ.

Сигушки, сѣять хлѣбъ (Астрах. г.), *Посигутки* (Тульск. Симб. Твер. Владим. г.). Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Астраханской, Тульской, Симбирской и другихъ губерній прыганье черезъ ноги видоизмѣняется такимъ образомъ: двое изъ играющихъ садятся на землю, опираясь другъ другу подошвами ногъ, а остальные поочереди прыгаютъ черезъ эти ноги. Когда всѣ благополучно перепрыгнули, то для слѣ-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

дующаго прыжка сидящіе на землѣ на носокъ лѣвой ноги ставятъ пяткой нравую ногу, черезъ что высота прыжка, очевидно, должна увеличиться. Для слѣдующаго прыжка сидящіе, кромѣ того, на носокъ правой ноги кладутъ по лѣвой рукѣ, опираясь мизинцемъ въ самый носокъ сапога съ приподнятымъ кверху большимъ пальцемъ. Прыганье на этотъ разъ, очевидно, еще болѣе затрудняется. Для слѣдующаго прыжка на лѣвую руку кладется правая, опираясь мизинцемъ въ большой палецъ лѣвой руки, а большой палецъ поднимая кверху. Если прыгающій во время перескока черезъ которую нибудь фигуру задѣнетъ, или упадетъ во время прыжка, то это ему становится въ вину, въ наказаніе за которую, въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Астраханской губерніи, при общемъ смѣхѣ играющихъ, его заставляютъ нагрести въ подолъ песку и затѣмъ разсѣвать послѣдній, какъ раскидываетъ земледѣлецъ хлѣбныя зерна.

Безъ соли соль (Тверс. Владим. г.). *Безъ соли солью* (Тульс. г.). Двое водящихъ садятся на землю, вытянувъ другъ къ другу ноги



Рис. 28. Безъ соли соль.

такъ чтобы подошвы ихъ соприкасались взаимно. При этомъ они держатъ руки закинутыми назадъ, а иногда кромѣ того имъ завязываютъ глаза платкомъ, чтобы они не видали остальныхъ играющихъ (рис. 28). Послѣ того каждый изъ игроковъ, подходя къ сидящимъ съ одной стороны, кричитъ: „безъ соли“ и безпрепятственно перепрыгиваетъ черезъ ихъ ноги. На обратномъ пути онъ кричитъ „соль“ или „съ солью“ и старается какъ можно скорѣе перепрыгнуть черезъ протянутыя ноги, потому что сидящіе на этотъ разъ стараются поймать его за ноги своими руками. Если перепрыгивающій будетъ пойманъ, то онъ замѣняетъ собою того изъ сидящихъ, который поймаетъ его.

Прыганье въ кольцо (Симб. г.). Игрокъ беретъ деревянный обручъ, держитъ его надъ головой и при словѣ „разъ“ опускаетъ его внизъ

и, не бросая его, прыгаетъ, при чемъ кольцо очутилось уже назади; при словѣ „два“ прыгаетъ въ кольцо назадъ и т. д., повторяя свои прыжки много разъ.

Прыганье съ помощью палки, или шеста. Прыганье этого рода, кромѣ силы ногъ, требуетъ еще значительной силы грудныхъ и ручныхъ мускуловъ, которые въ свою очередь также развиваются благодаря частымъ упражненіямъ. При прыганьи лучше всего брать палку или шестъ такимъ образомъ, чтобы лѣвая рука была ниже правой, причемъ на лѣвую руку долженъ упираться весь корпутъ, а правою слѣдуетъ упираться для того, чтобы подняться до высоты палки. Вооружившись палкой, сообразно своему росту и потомъ разбѣжавшись на 10—15 шаговъ, мальчикъ затѣмъ становитъ ее прямо передъ собой и, держась руками за верхній конецъ ея, стремительно поднимается до высоты этой палки, а потомъ, опираясь на нее, перепрыгиваетъ черезъ верхній конецъ ея, описывая такимъ огразомъ въ воздухѣ дугу и совершая прыжокъ несравненно большій въ вышину и длину, чѣмъ онъ могъ бы сдѣлать при простомъ прыжкѣ впередъ безъ палки. Древніе, повидимому, не имѣли настоящаго понятія объ упражненіяхъ этого рода; только въ одномъ мѣстѣ у Овидія (Met. lib. 8. v. 866) говорится, что Несторъ спасся отъ преслѣдованія каледонскаго кабана, вспрыгнувъ на дубъ съ помощію своего копья. Прыжки такого рода чаще всего приходится видѣть на практикѣ въ деревняхъ, при перепрыгиваніи дѣтей при помощи палокъ и шестовъ черезъ небольшіе ручейки, широкія канавы, овраги, обвалы и ямы, встрѣчающіеся на пути. Еще болѣе умѣнье прыгать съ шестомъ цѣнится тѣми народами, которые занимаются охотой, такъ какъ съ помощію его легко переходить канавы и разсѣлины. Поэтому у Бурятъ Байкальскаго озера, въ восточной Азіи, такого рода прыганье сдѣлалось любимымъ увеселительнымъ упражненіемъ. Буряты съ помощію шеста прыгаютъ на деревья и стараются коснуться до него ногами, какъ можно выше. Каждый изъ играющихъ наровитъ перещеголять товарища и отмѣчаетъ ножемъ на корѣ то мѣсто, до котораго дотронулся ногами. Честь и слава тому, чья мѣтка окажется выше всѣхъ другихъ.

Прыганіе съ связанными ногами. Ноги завязываются платкомъ или веревкой, по примѣру того, какъ завязываются путами ноги у лошадей. Затѣмъ играющіе, становясь въ рядъ, прыгаютъ до назначеннаго мѣста. Тотъ, кто первый доскачетъ до него, остается побѣдителемъ. Это упражненіе очень утомительно; достаточно сдѣлать 5—20 прыжковъ, чтобы устать; поэтому не слѣдуетъ назначать цѣли очень далеко. Въ Германіи есть подобная игра, извѣстная подъ названіемъ „скачка лентой“.

Странствующія лягушки. Играющіе, подпершись руками въ бока, садятся на корточки, одинъ позади другого, или въ рядъ и скачутъ вмѣстѣ, или въ перемѣжку до извѣстной цѣли. Эта игра извѣстна во всей Европѣ и составляетъ отличное гимнастическое упражненіе для развитія ножныхъ мускуловъ и особенно удобна при ненастной погодѣ для игры въ комнатѣ.

Прыганье на одной ногѣ. Одного изъ играющихъ по жребію становятъ лицомъ къ стѣнѣ и удаляются отъ него на нѣкоторое разстояніе. Послѣ того стоящій одиноко подгибаетъ одну ногу въ колѣнѣ,

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

оборачивается и прыгаетъ къ товарищамъ которые, при этомъ толкаютъ его, а онъ въ свою очередь старается согнутой ногой толкнуть кого нибудь изъ нихъ. Когда это удастся ему, то тронутый становится на его мѣсто и также прыгаетъ. Эта игра, равно какъ и всѣ остальныя, при которыхъ требуется болѣе или менѣе продолжительное прыганье на одной ногѣ, безспорно содѣйствуетъ значительному развитію мускуловъ ногъ и пріучаетъ сохранять равновѣсіе тѣла въ наименѣе устойчивомъ положеніи его, тѣмъ не менѣе однако жъ имѣетъ ту невыгодную сторону, что при ней иногда приходится довольно подолгу прыгать на одной и той же ногѣ и обыкновенно на правой, вслѣдствіе чего какъ эта нога, такъ и вообще вся правая сторона можетъ значительно утолщаться, несоразмѣрно съ лѣвой, что въ періодъ роста организма легко можетъ дать поводъ иногда къ очень неправильнымъ позднѣйшимъ развитіямъ скелета и мускуловъ.—Во избѣжаніе таковыхъ послѣдствій при веденіи игръ этого рода вообще слѣдуетъ заботиться о томъ, чтобы дѣти, попрыгавъ извѣстный, не особенно продолжительный срокъ на одной ногѣ, непремѣнно потомъ столько же времени прыгали и на другой ногѣ.

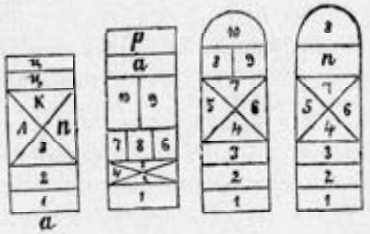
Колика-баба (Владимір. г.). *Каринъ-баба* (Вятск. г.). Одинъ по жребію встаетъ на назначенное мѣсто, а другой противъ него въ нѣсколькихъ шагахъ. Вожакъ говоритъ: „каринъ-баба!“ Изъ группы отвѣчаютъ: „на что дяда?“ за сыкай кулаки! „на чьи бока?“—Вожакъ называетъ одного изъ группы, скачетъ къ нему на одной ногѣ и старается толкнуть его на свое мѣсто. Скаканіе продожается до тѣхъ поръ, пока скачущему наконецъ дѣйствительно удается коснуться рукой кого либо, и въ такомъ случаѣ пойманный начинаетъ исполнять роль вожака.

Лиса въ норку. (Владимір., Астрах. г.). Играющіе выбираютъ лису. Одинъ изъ угловъ комнаты назначается ей норкою, въ которой она стоитъ на одной ногѣ. Играющіе дразнятъ лису, теребя ее за одежду, подражая лаю собакъ, хлопая въ ладоши и т. д. Лиса быстро поворачивается, дѣлаетъ прыжокъ и старается ударить кого нибудь рукою. Въ свою очередь, бѣгающіе вокругъ лисы, слѣдятъ за каждымъ ея движеніемъ, увертываются отъ ея прыжковъ, а если замѣчаютъ, что она стала на обѣ ноги или перемѣнила ногу, то кричатъ „лиса въ нору, лиса въ нору!“ И въ это время каждый старается ударить ее рукою. Тотъ, котораго ударитъ лиса рукою, прыгая на одной ногѣ, дѣлается теперь лисою, а старая лиса присоединяется къ остальнымъ играющимъ. Въ Германіи существуетъ игра, сходная съ описанной, подъ названіемъ „хромая лиса“;—во Франціи—„мать бережка“—la mere garuche.

Аскинкила. (Грузинская игра). Чертятъ на землѣ кругъ, въ который становится одинъ изъ играющихъ, выбранный прибауткою, и кричитъ: „послать ко мнѣ такого-то!“ Названнаго всѣ игроки осыпаютъ ударами, пока онъ не достигнетъ круга; но ловкій прыжокъ его можетъ положить конецъ такой расправѣ. Тогда съ прыжкомъ, по правиламъ игры, онъ переходитъ къ прыганію на одной ногѣ и преслѣдуетъ уже остальныхъ для запятнанія; въ это время окружающіе снова обступаютъ его съ ударами. Выборный передъ этимъ сосѣдъ, стоящій въ кругу, наблюдаетъ за ходомъ игры и если видитъ, что

товарищъ его уморился и запятнать никого не можетъ, самъ бросается на одной ногѣ выручать его; этотъ же послѣдній, оступившись на обѣ ноги, спѣшитъ въ кругъ и его дѣло запятнанія продолжаетъ уже пришедшій на помощь. Если же онъ запятнаетъ самъ безъ помощи сосѣда кого-либо, схвативъ его при прыжкахъ руками, то всѣ наносятъ пойманному удары и преслѣдуютъ его до круга. Дойдя до круга упомянутымъ порядкомъ, этотъ послѣдній беретъ себѣ сосѣда и оба заступаютъ первую пару.

Цари (Владим.. Тул. г. Куб. обл.), *Царетва* (Перм. г.), *Котлы* (Вятск., Астрах. г.), *Классы* (школьное названіе). На гладко утоптанномъ мѣстѣ, гдѣ нѣтъ травы, напр. на площади, дорогѣ, гдѣ нибудь подъ окнами изъ избъ и т. д. чертится длинный четырехугольникъ, шириною приблизительно въ аршинъ, а длиною вдвое больше того. Этотъ четырехугольникъ расчерчивается внутри линіями, разнообразясь нѣсколько по мѣстностямъ. Такъ въ большой части мѣстностей въ обоихъ концахъ его проводится по двѣ поперечныя черты, чтобы такимъ образомъ въ каждомъ изъ нихъ образовать по два малыхъ продолговатыхъ четырехугольника, средина же раздѣляется крестомъ, какъ означено на рис. 29, 31 и 32; или же средина дѣлится на нѣсколько частей, какъ показываетъ рис. 30. Кромѣ того въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ одна изъ



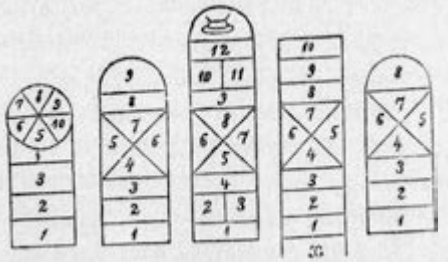
Тул., Влад. г. Р. 29. Перм. г. Р. 30. Астрах. г. Р. 31. Вятс. г. Р. 32.

сторонъ четырехугольника закругляется, какъ показываютъ рис. 31 и 32. Веденіе игры имѣетъ нѣкоторую особенность, смотря по мѣстностямъ, и потому мы изложимъ здѣсь наиболѣе важныя видоизмѣненія ея. Въ Тульской губерніи расчерчиваютъ кругъ такимъ образомъ, какъ показываетъ рис. 29. Затѣмъ игроки канаются, чтобы опредѣлить порядокъ, въ какомъ должны слѣдовать прыганья одного послѣ другаго. Послѣ того начинающій игру становится передъ передней чертой четырехугольника *а* и бросаетъ изъ рукъ небольшой камешекъ, черепокъ или щепочку въ первый малый четырехугольникъ, носящій названіе „Первая“.—Затѣмъ ставъ на одну ногу, прыгаетъ черезъ черту на „Первую“ и, приблизившись на одной же ногѣ къ камешку, ударяетъ его носкомъ своей ноги такъ, чтобы тотъ вылетѣлъ изъ фигуры, и перепрыгиваетъ опять черезъ черту назадъ. Затѣмъ бросаетъ камешекъ на „Вторую“, до которой снова допрыгиваетъ на одной ногѣ и продѣлываетъ на ней съ камешкомъ тоже, что на „Первой“. Затѣмъ такимъ порядкомъ допрыгиваетъ до третій, лѣвой, правой, киселя, Царицы и Царя, соблюдая при этомъ прыганьи одни и тѣ же условія, о которыхъ подробнѣе

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

упомянемъ ниже.—На киселѣ, Царицѣ и Царѣ позволяется отдыхать. Камешекъ съ этихъ фигуръ сгоняется уже не толчкомъ, а подбрасываніемъ съ носка ноги. Въ Пермской губерніи начинающій игру сначала бросаетъ свой камешекъ на № 1, потомъ самъ прыгаетъ въ него на одной ногѣ. Здѣсь пальцемъ ноги, на которой стоитъ игрокъ, онъ выталкиваетъ камешекъ изъ № 1 за черту фигуры вонъ и самъ прыгаетъ изъ нея обратно на одной же ногѣ. Послѣ того онъ бросаетъ камешекъ на № 2 и такимъ же образомъ выталкиваетъ камешекъ вонъ и самъ также выбирается отсюда обратно на одной ногѣ. Потомъ игрокъ бросаетъ камешекъ въ №№ 3 и 4 и продѣлываетъ то же самое на счетъ вышибанія камешка и обратнаго прыганья. Но когда камешекъ будетъ брошенъ въ № 5, тогда игрокъ, пропрыгавши на одной ногѣ №№ 1 и 2, вдругъ становится на обѣ ноги, а именно: одной въ № 3, а другой въ № 4; а затѣмъ, попадая въ № 5, онъ опять становится на одну ногу, которой и вышибаетъ вонъ изъ фигуры камешекъ. Поступая изъ № 5 въ слѣдующіе, игрокъ опять одновременно становится одной ногой въ № 6, а другой въ № 7. Въ № 8 игрокъ опять прыгаетъ на одной ногѣ, точно также, какъ въ №№ 9 и 10. Изъ № 10 игрокъ обязанъ прыгнуть на одной ногѣ, не заходя въ адъ, прямо въ рай.—Кто изъ играющихъ вгонитъ свой камень въ рай, тотъ долженъ держать испытаніе, состоящее въ томъ, что играющій беретъ свой камень, кладетъ его подъ колено согнутой ноги и въ такомъ видѣ долженъ на одной ногѣ проскакать всѣ нумера. Если онъ покончитъ благополучно это испытаніе, то всѣ играющіе по очереди должны носить его на спинѣ, скача на одной ногѣ по всѣмъ номерамъ. Въ Вятской губ. играющій скачетъ на одной ногѣ по всѣмъ номерамъ совершенно такъ же, какъ въ Тульской губерніи. Но послѣ седьмаго котла здѣсь стоитъ простое отдѣленіе, въ которое играющій не долженъ заскакивать, какъ въ адъ Пермской губерніи, но изъ седьмаго долженъ прыгнуть прямо въ осьмой. Въ Астраханской губерніи чертежъ дѣлится на 10 классовъ, какъ означено на рис. 31, изъ коихъ десятый классъ называется котломъ. Прыганье до котла т. е. 10-го класса производится совершенно такимъ же порядкомъ, какъ напр. въ Тульской и Вятской губерніяхъ. Въ 10-й классъ прыганье начинается обратно и постепенно черезъ всѣ классы, но съ такими особенностями: когда камешекъ будетъ догнанъ обратно до 7-го класса, то выгоняющему предоставляется право отдыхать на перекресткѣ, для чего онъ встаетъ на обѣ ноги и при томъ такъ, что одна изъ нихъ становится въ 5-мъ, а другая въ 6-мъ классѣ. Выгнавъ камешекъ изъ послѣдняго класса, играющій старается первымъ закричать: „чуръ до одного“, т. е. чтобы остальные игроки оканчивали игру съ одного раза; напротивъ остальные товарищи его стараются предупредить его и закричать „чуръ до трехъ!“ т. е. чтобы они могли окончить игру съ трехъ разъ или съ трехъ пріемовъ и т. д. Кромѣ изложенныхъ особенностей въ этой игрѣ вездѣ строго соблюдаются слѣдующія правила: a) Камешекъ должно бросать въ любую клѣтку съ одной и той же черты четырехугольника. b) Если камешекъ при этомъ упадетъ не въ ту клѣтку, въ которую намѣревались его бросить, или онъ упадетъ на черту, то промахнувшійся уступаетъ свое мѣсто другому играющему. c) Если камешекъ упадетъ очень близко въ какой либо чертѣ, то бросающій обыкновенно спѣшитъ защи-

щаться и кричитъ: „толстыхъ!“, что означаетъ то, что камень находится на два пальца отъ черты. Остальные же игроки въ это время обыкновенно кричатъ: „тонкихъ“—что означаетъ то, что камень находится только на одинъ палецъ отъ черты, т. е. на разстояніе недозволенное. Послѣ того происходитъ тонкое измѣреніе и если въ самомъ дѣлѣ найдена будетъ неудача бросавшаго, то она обыкновенно влечетъ за собою остановку въ продолженіи игры до слѣдующей очереди. d) Если играющій, прыгая, или подбрасывая камешекъ, ступитъ самъ на черту, то это обстоятельство также лишаетъ его права продолжать игру до слѣдующей очереди. e) Если, потерявъ равновѣсіе, играющій перепрыгнетъ черезъ черту фигуры, или же тронетъ поднятой ногой землю, то онъ таже теряетъ право продолжать игру до слѣдующій очереди. При новой очереди игра начинается съ той фигуры, на которой игрокъ остановился прежде. g) Если всѣ отыграются, но кто нибудь далеко отсталъ, то онъ скачетъ на одной ногѣ вокругъ всей фигуры 3—4 и болѣе разъ, смотря по условію, или же возитъ на своей спинѣ каждаго изъ играющихъ вокругъ всей фигуры одинъ или нѣсколько разъ, смотря опять таки по уговору. Но если послѣдній закончитъ свою игру безъ промаха и неудачъ, то признается розыгрышъ и слѣдующая игра начинается снова описаннымъ выше образомъ. Игра эта вообще очень забавляетъ дѣтей и распространена всюду въ Европѣ.—Во Франціи она существуетъ подъ названіемъ „мельницы“, въ Германіи, Англіи и другихъ мѣстахъ подъ различными наименованіями. Излюбленныя фигуры въ Шотландіи, Англіи, Франціи, Германіи, какъ показываютъ рисунки 33, 34, 35, 36 и 37, слѣдующія:



Шотланд. Р. 33. Англійск. Р. 34. Р. 35. Франц Р. 36. Нѣмецк. Р. 37.

Скачки (Грузинская игра). На празднествахъ въ Грузіи нерѣдко устроиваются состязанія въ прыганіи, для чего берется бурка, разстилается по землѣ и затѣмъ играющіе начинаютъ прыгать черезъ нее; послѣ этого прибавляютъ еще полбурки, но есть прыгуны и черезъ двѣ бурки.—Арену скачковъ измѣряютъ иголкой, перепрыгивая обыкновенно черезъ сто иголокъ, что составляетъ около двухъ саженей. Эта мѣра обычная.

Сахреоба (Грузинская игра). Собирается человѣкъ 7 играющихъ, и каждый кладетъ на землю свою палку рядомъ и параллельно съ другими, на нѣкоторомъ разстояніи одна отъ другой; у продольныхъ сторонъ близъ середины крайнихъ палокъ кладется по камню. Одинъ изъ игра-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ющихъ, прыгая на одной ногѣ, обходитъ три раза всѣ палки; потомъ скачетъ между палками, ставя ногу прямо. Пройдя всѣ палки, онъ возвращается тѣмъ же порядкомъ, только ставитъ ногу между палками уже поперекъ; затѣмъ онъ, прямо наступая ногою на каждую палку, кромѣ своей, долженъ дойти до конца и оттуда возвратиться тѣмъ же порядкомъ, при чемъ ногою долженъ наступать поперекъ палокъ. Отдыхать позволяется при всякомъ случаѣ, лишь бы только играющій успѣлъ поднятую ногу поставить на одинъ изъ камней. Кто продѣлаетъ все это, тотъ и считается выигравшимъ игру.

Чехарда, *Чебурда* (Астрах. г.). Подъ этимъ названіемъ разумѣется масса разнообразныхъ игръ, сущность которыхъ состоитъ въ томъ, что впереди другихъ становится одинъ или нѣсколько играющихъ, въ тѣхъ или другихъ позахъ, по условію, а остальные прыгаютъ черезъ нихъ, или на ихъ спины. Игры этого рода извѣстны были еще древнимъ грекамъ (прыганье на спину); въ настоящее же время онѣ извѣстны во всей Европѣ и отчасти у нѣкоторыхъ полуцивилизованныхъ народовъ, напр. у нашихъ Калмыковъ, Вотяковъ, Черемисъ, не говоря уже о многихъ племенахъ кавказскихъ. Игры этого рода требуютъ больше развитія силъ физическихъ, ловкости, проворства, развитія глазомѣра и смѣтки въ равновѣсіи, чѣмъ игры при простыхъ прыганьяхъ, поэтому было бы наиболѣе разумнымъ дозволять ихъ только дѣтямъ уже порядочно окрѣпшимъ и болѣе или менѣе испытаннымъ прежде въ своей ловкости и силѣ; дѣтямъ же маленькимъ, по тѣмъ же причинамъ, слѣдовало бы совсѣмъ запретить ее. Кромѣ того нужно обращать не малое вниманіе на то, чтобы для игры подбирались дѣти приблизительно одинаковаго роста и силы, и дѣтямъ меньше другихъ ростомъ только томъ можно дозволять прыгать черезъ дѣтей выше ихъ ростомъ только ко съ большою осторожностію. Въ Германіи, Англіи и Франціи отличаются слѣдующіе виды чехарды.

Козлиный прыжокъ. Одинъ изъ играющихъ становится на опредѣленное мѣсто, разставя нѣсколько ноги, нагнувъ корпусъ, наклонивъ голову и упираясь руками въ колѣна. Другой игрокъ, съ небольшаго разбѣга, вспрыгиваетъ на него, упираетъ руки въ его плечи и перепрыгиваетъ черезъ голову. Иногда наклонившійся кладетъ себѣ на голову платокъ или другой какой либо предметъ, который прыгающій въ свою очередь старается не сбить съ мѣста, и что инымъ дѣйствительно удается. Этотъ видъ чехарды, между прочимъ, самый употребительный и въ Россіи. (Рис. 38).



Рис. 38. Козлиный прыжокъ.

Бараній прыжокъ. Прыгающій перескакиваетъ черезъ наклонившагося не сзади на передъ, а съ боку. Прыжокъ этотъ, очевидно, много труднѣе козлинаго. (Рис. 39).

Длинный конь. Самый высокій мальчикъ изъ играющихъ становится лицомъ къ стѣнѣ и упирается въ нее руками; слѣдующій за нимъ по росту, наклонивъ голову, упирается въ его спину и такимъ образомъ устанавливается цѣлая полови-



Р. 39. Бараній прыжокъ

на играющихъ, какъ показано на рисункѣ 40. Другая часть играющихъ, по очереди, одинъ за другимъ вспрыгиваетъ на спину сначала стоящаго въ ряду послѣднимъ и затѣмъ перебирается далѣе, такъ что подъ конецъ на каждой спинѣ окажется по сѣдоку. Потомъ эта лошадь начинаетъ двигаться и старается стряхивать сидящихъ. Если играющихъ много, то иногда сразу составляется нѣсколько лошадей съ сѣдоками, и этотъ эмпровизованный эскадронъ гусаръ дѣлаетъ различныя экзерсиціи по командѣ. У насъ въ Россіи въ этомъ родѣ есть игра подъ нижеслѣдующимъ названіемъ:



Рис. 40. Длинный конь.

Скамья, *Лавка* (Симбир. губ.), *Лава* (Малороссія), *Въ стѣнку* (Херсонс. г.), *Слоны* (Вятс. г.), *Кобылки* (Кубанс. Терск. Обл.), *Шармай* (Астрах. г. Кубан. Обл.). Игроки по жребію раздѣляются на двѣ партіи, играющихъ и водящихъ, прыгающихъ и гнущихся, верха и низы (Херсон. г. Кубан. Обл.). Тѣ, которые водятъ (низы), подходятъ къ стѣнѣ или забору; передній изъ нихъ упирается головой въ заборъ, „гнется до пояса“ т. е. почти подъ прямымъ угломъ и для большей устойчивости упирается руками о землю; слѣдующій за нимъ тоже „гнется“ описаннымъ выше образомъ, просовываетъ свою голову подъ мышку впереди стоящаго, одною рукою обхватываетъ его поясницу, а другой опирается о землю. Слѣдующій далѣе поступаетъ также, и такимъ образомъ составляется нѣчто въ родѣ скамьи (лавы, лавки, стѣны), на которую верхи прыгаютъ (кобылка) съ разбѣга, по очереди, начиная съ слабѣйшихъ и кончая самымъ искуснымъ. Прыгнувшій долженъ сидѣть смирно, не оправляться, не касаться земли и въ такомъ положеніи долженъ усидѣть до тѣхъ поръ, пока всѣ усядутся и просидятъ извѣстный срокъ. Послѣднимъ для прыганья обыкновенно выбирается наиболѣе искусный, потому что, съ одной стороны, когда попрыгаютъ менѣе искусные то для него на скамьѣ остается иногда уже очень мало мѣста, которое тѣмъ не менѣе слѣдуетъ занять съ большою ловкостью, съ другой стороны онъ въ такомъ положеніи долженъ высидѣть нѣкоторое время, пока просчитаетъ самъ, ударяя въ ладоши,—разъ, два, три и т. д., по условію, большею частью до 10. Если послѣ всего этого онъ останется сидящимъ, то вся его партія опять остается играющей. Если же свалится онъ, или во время сидѣнья упадетъ, или коснется ногами земли кто нибудь другой изъ его партіи, то роли партій перемѣняются: низы дѣлаются верхами, а верхи низами. Въ Екатеринославской губерніи когда всѣ верхи попрыгаютъ на низы, тог-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

да первые спрашиваютъ послѣднихъ: „чи конямъ коня?“—Если низы видятъ, что верхи сидятся хорошо и ни одинъ изъ нихъ скоро не свалится и никто не касается ногами земли, отвѣчаютъ: „коня“. Послѣ того сидящіе спрыгиваютъ. Но если низы чувствуютъ непрочное сидѣнье верховъ и предвидятъ ихъ паденіе, то молчатъ, поджидая, когда верхи свалятся. Если это случится, то играющіе мѣняются ролями, т. е. сѣдоки дѣлаются лавкою, а составляющіе лавку—сѣдоками. Если же верхи сидятъ долго и прочно, то игра возобновляется на прежнихъ основаніяхъ. Въ казацкихъ поселеніяхъ Кубанской области если верхи сидятъ ловко и нѣтъ опасенія, чтобы кто нибудь изъ нихъ свалился, то низы говорятъ: „съ коня долой!“ и верхи слѣзаютъ и начинаютъ опять прыгать. Прыгаютъ три раза. Послѣ этого верхи становятся къ забору, а низы прыгаютъ на нихъ. Если же вспрыгнувшіе сядятъ неловко, то стоящіе молчатъ въ надеждѣ, что кто нибудь изъ нихъ свалится; если же кто нибудь дѣйствительно свалится, то уже прыгавшіе должны гнуться. Въ Ставропольской станицѣ той же области верхи, вскочивъ на низы, поютъ:

„Шарлай, не минай,
Три кобчки давай!
Съ коней или на коней?“

Въ Ново-татарской станицѣ той же области верхи, оставаясь на низахъ,—поютъ:

„Шарлай, марлай на ріжокъ,
Изъ івъ пирожокъ.
Съ коня, чи на коня?“

Въ Вятской губерніи, когда господствующая партія поскачетъ на водящихъ (слоновъ, по мѣстному выраженію), то послѣдніе должны провести на себѣ своихъ сѣдоковъ опредѣленное пространство, причемъ если исполнятъ это хорошо, то въ слѣдующей игрѣ они дѣлаются скачущими, а прыгавшіе на нихъ обращаются въ слоновъ. Если же при этой перевозкѣ встрѣтится какое либо препятствіе, или неудача, то эта партія опять изображаетъ изъ себя слоновъ и прыгавшая прежде опять скачетъ на нихъ и т. д. Въ эту игру можетъ играть не болѣе 6—8 паръ съ обѣихъ сторонъ. Да и въ самомъ дѣлѣ немыслимо, чтобы первый могъ прыгнуть такъ далеко, чтобы еще послѣ него могло усѣсться 10—12 человѣкъ. Съ другой стороны эту игру можно разрѣшать только очень ловкимъ и сильнымъ игрокамъ; наоборотъ, сколько нибудь неловкимъ и малосильнымъ она крайне неудобна, потому что можетъ повлечь за собою разнаго рода непріятныя поврежденія особенно спины.

Вермюлова (Херсон. г. Кубан. обл.). Два мальчика становятся, прикасаясь другъ къ другу спинами, схватившись между собою въ локтяхъ и такимъ образомъ образовавши устойчивую фигуру, они нагибаютъ головы свои нѣсколько впередъ, вслѣдствіе чего между спинами ихъ образуется нѣкоторое углубленіе. Остальные игроки прыгаютъ черезъ эту фигуру съ разбѣга, упираясь руками въ ихъ плечи, а головой въ помянутое углубленіе, перевертываясь при этомъ черезъ голову и затѣмъ стараясь стать, при паденіи на землю, на свои ноги.

Если вся партія перепрыгнетъ ловко, то она продолжаетъ прыгать такимъ же порядкомъ и во второй разъ. Наоборотъ, если изъ этой партіи кто нибудь прыгнетъ неловко, не станетъ на ноги или задѣнетъ кого либо, то роли игроковъ перемѣняются. Въ Херсонской губерніи иногда партіи дѣлятся на равныя части и именно по 4 въ каждой, причемъ въ устойчивой фигурѣ стоятъ двое, повернувшись въ одну сторону и двое въ другую, сцѣпившись между собою въ локтяхъ такъ же, какъ сказано выше. Послѣ того остальные 4 прыгаютъ черезъ нихъ такимъ же порядкомъ, какъ при фигурѣ, состоящей изъ двухъ.

Долгая или длинная лоза (во всей Россіи), *Шалайдары* (Кубан. Обл.). Здѣсь для перепрыгиванія становится не одинъ, какъ въ обыкновенной чехардѣ, а нѣсколько человѣкъ становятся въ линію, одинъ за другимъ на разстояніи 1—1½ сажени. Стоящій позади всѣхъ перепрыгнувши, самъ становится впереди всѣхъ. Послѣ него начинаетъ прыгать слѣдующій съ конца и т. д. Игра въ этомъ видѣ длится безъ конца, вслѣдствіе чего и называется долгой лозой. Маленькія дѣти иногда разнообразятъ эту игру такимъ образомъ: играющіе ложатся, становятся на колѣна, садятся на землю или какую нибудь невысокую подушку въ рядъ, на разстояніи шаговъ 2-хъ одинъ отъ другого. Кто нибудь изъ крайнихъ перепрыгиваетъ черезъ каждаго изъ лежащихъ или сидящихъ, а потомъ самъ ложится или садится на другомъ концѣ. То же самое продѣлываетъ слѣдующій и т. д.

Сабельные прыжки арабовъ. Игра эта похожа на обыкновенную европейскую чехарду, но съ той разницей, что здѣсь одинъ изъ играющихъ быстро размахиваетъ острой саблей подъ ногами прыгающаго, такъ что если онъ неискусно или неловко прыгнетъ, то это легко можетъ повлечь за собою потерю одной или даже обѣихъ ногъ. Но если саблю замѣнить хлыстомъ, то это, пожалуй, повлекло бы за собой только полезную острастку для неловкихъ прыгуновъ.

Большая артурка (грузинская чехарда). По землѣ проводятъ черту, на которой становится одинъ изъ выбранныхъ по жребію игроковъ, согнувши спину; остальные же начинаютъ перепрыгивать черезъ него, упираясь руками въ его спину. Когда перепрыгнуть всѣ играющіе, онъ отъ черты отмѣриваетъ три ноги и останавливается, опять согнувшись; перепрыгиваніе начинается снова и играющіе, разбѣжавшись, должны обѣими ногами попасть на черту и оттуда уже перепрыгнуть черезъ стоящаго. Перепрыгиваніе такое продолжается до тѣхъ поръ, пока кто нибудь не оступится. Тотъ же, черезъ котораго прыгаютъ, отмѣривъ отъ черты разстояніе трехъ ногъ, прибавляетъ потомъ, послѣ того какъ снова перепрыгнуть черезъ него, по одной ногѣ. Ловко играющіе, а особенно взрослые, весьма разнообразятъ эту игру: нѣкоторые не допускаютъ, чтобы стоящій, черезъ котораго они должны прыгать, стоялъ нагнувшись, а просятъ только немного склонить голову и такъ прыгаютъ. Иногда разбѣжавшись, игрокъ перекувыркивается головою черезъ спину стоящаго и ловко потомъ становится на ноги. Случается, что во время прыжка играющій схватываетъ шапку, предварительно положенную на спинѣ стоящаго. Интереснѣе всего, когда шапка кладется на землю позади того, черезъ котораго перепрыгиваютъ: играющіе, перепрыгнувъ черезъ стоящаго

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

передъ ними, должны попасть въ нее ногою и потомъ поймать ее. Тотъ, кто оступится во время прыжка или какимъ либо другимъ путемъ запятняется, проигрываетъ игру и становится на черту, а играющіе продолжаютъ свою игру, прыгая теперь уже черезъ него.

Малая артурма (груз. игра). На разстояніи шаговъ 10 другъ отъ друга игроки, согнувъ спины, становятся въ рядъ и затѣмъ первый крайній начинаетъ перепрыгивать черезъ всѣхъ по очереди, упираясь руками въ ихъ спины. Достигнувъ конца, онъ намѣриваетъ какъ въ большой артурмѣ, разстояніе и принимаетъ ту же позу. Остальные играющіе по очереди дѣлаютъ тоже, что и первый, и такимъ образомъ, пройдя ровную мѣстность, если не устали, возвращаются тѣмъ же путемъ и порядкомъ назадъ.

Малаки (грузинская игра). Игра въ малаки осталась у Ахалцихскихъ грузинъ съ того времени, когда Ахалцихъ находился еще въ рукахъ турокъ. Прежде въ малаки играли турки, а отъ нихъ пере-



Рис. 41. Малаки (груз. игра).

няли ее грузины и съ охотою играютъ въ нее до настоящаго времени. Эта игра называется „малаки“ потому, что въ ней игрокамъ приходится кувыркаться во время прыжковъ, а кувырканье по грузински называется малаки. Въ малаки главнымъ образомъ играютъ грузины, а отчасти и евреи; у русскихъ же, сколько здѣсь извѣстно, нѣтъ такихъ игръ, которыя были бы похожи на нее. Участвующіе въ этой игрѣ, большею частію бываютъ одѣты въ короткіе костюмы, чтобы удобнѣе было прыгать и кувыркаться (Рис. 41). Въ малаки играютъ, большею частію, на масляницѣ, потому что въ это время народъ бываетъ веселъ, отдыхая отъ своихъ ежедневныхъ тяжелыхъ трудовъ. Для этой игры нужно ровное мѣсто. Тутъ собираются юноши числомъ около 22-хъ, и дѣлятся на двѣ партіи, 11 или 12 человѣкъ въ каждой. Каждая партія выбираетъ изъ своей среды болѣе здороваго и сильнаго юношу, который называется маткою, и одного человѣка изъ постороннихъ, который держитъ въ рукѣ палку и ходитъ кругомъ, отгоняя зрителей подальше, чтобы не мѣшали игрокамъ во время

прыганія. При игрѣ въ малаки одна партія должна ложиться на землю, какъ это будетъ объяснено ниже, а другая должна прыгать черезъ нее съ кувырканьемъ. И вотъ чтобы начать игру и для этого опредѣлить, какой партіи первой ложиться и какой прыгать, матка одной партіи беретъ плоскій камень, смачиваетъ слюной одну сторону его и спрашиваетъ матку второй партіи: „которую сторону ты хочешь: сухую или мокрую?“ Тотъ говоритъ одну изъ этихъ сторонъ, положимъ—мокрую. Тогда задавшій вопросъ кидаетъ вверхъ этотъ камень. Если этотъ камень упадетъ на землю такъ, что мокрою стороною будетъ обращенъ кверху, то ложится первая партія; если же сухою, тогда наоборотъ ложится вторая партія. Ложиться при этой игрѣ должны слѣдующимъ образомъ: изъ каждой партіи одинъ, именно матка не ложится, остальные ложатся въ одинъ рядъ параллельно, лицомъ внизъ, головой въ одну сторону, прикасаясь другъ къ другу боками и подбирая подъ себя руки и ноги: расположеніе лежащихъ напоминаетъ расположеніе классныхъ столовъ или скамѣекъ. Матка той партіи, которой пришлось ложиться, согнувшись подъ прямымъ угломъ, становится сбоку на одной сторонѣ лежащихъ такъ, что находясь въ наклоненномъ положеніи, одной стороной подается немного впередъ; при этомъ лѣвой рукой держится за шею послѣдняго изъ лежащихъ, а правой опирается на свое лѣвое колѣно, чтобы имѣть больше устойчивости и не упасть во время удара прыгающаго объ его спину. Лѣвая нога матки, т. е. та, на которую матка опирается рукой, при этомъ бываетъ согнута почти подъ прямымъ угломъ, а правая имѣетъ вертикальное положеніе. Игроки, которые должны прыгать или кувыркаться, начинаютъ разбѣгаться со стороны противоположной къ той сторонѣ, гдѣ стоитъ матка. Для того, чтобы съ удобствомъ разбѣжаться и ловко перекувыркнуться черезъ лежащихъ, первая партія отходитъ отъ второй, т. е. лежащей, на нѣсколько саженей. Кувырканье происходитъ слѣдующимъ образомъ: когда одинъ бѣжитъ и хочетъ кувыркаться, то онъ прежде всего ударяетъ ногами о землю близъ перваго лежащаго и, оттолкнувшись или подпрыгнувши вслѣдствіе этого удара вверхъ, начинаетъ переноситься черезъ лежащаго съ кувырканьемъ, т. е. сдѣлавши оборотъ на воздухѣ, такъ что не ударяя ни руками, ни головой о спины лежащихъ, перелетаетъ черезъ нихъ и только своей спиной ударяется о спину матки, послѣ чего ловко соскакиваетъ и становится на ноги. Члены первой партіи прыгаютъ и кувыркаются по три или по пяти разъ, послѣ чего уже ложатся сами также, какъ лежали члены второй партіи и эти послѣдніе кувыркаются теперь черезъ нихъ. Игра въ малаки очень уважается въ народѣ и часто сопровождается звуками азіатской музыки „дудки“. Она обыкновенно не продолжается долго, потому что игроки сильно устаютъ отъ прыганья. Когда играютъ въ малаки, то со всѣхъ сторонъ стекаются зрители и съ большимъ удовольствіемъ смотрятъ, какъ игроки начинаютъ кувыркаться. Въ это время смѣшно бываетъ смотрѣть на стариковъ, которые сильно увлекаются игрой и до того возбуждаются, что дрожатъ какъ въ лихорадкѣ, въ особенности если видятъ промахи юношей и ихъ часто неловкіе прыжки. Упрекая молодыхъ въ неумѣніи кувыркаться, эти старики напоминаютъ имъ свое время молодости, когда имъ приходилось смѣло перекувыркиваться

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

человѣкъ черезъ тридцать. За то эти старики также сильно восхищаются и съ усердіемъ поощряютъ молодыхъ, хваля ихъ, какъ только замѣчаютъ проявленіе въ нихъ ловкости и храбрости. Такъ какъ малаки требуетъ большой ловкости въ бѣганьи и прыганьи, то, благодаря этой игрѣ, сильно развиваются мускулы; съ другой стороны, такъ какъ подобное кувырканіе сопряжено съ опасностію и для выполненія его требуется большая рѣшимость, то у играющихъ вырабатывается и большая смѣлость и неустрашимость духа. Но эта игра приноситъ также и вредъ. Если игрокъ не разбѣжится быстро или кто нибудь помѣшаетъ ему во время кувырканія, то онъ не будетъ въ состояніи удариться своей спиною о спину матки и упадаетъ на землю такъ сильно, что можетъ вывихнуть себѣ оконечности, разбить голову и вообще получить серьезный ушибъ.

Состязаніе въ стойкости.

Значеніе состязаній въ стойкости.—Борьба по древне-гречески, по грузински. Отниманіе.—Перетягиваніе.—Ключъ.—Кули вѣшать.—Кандалы.—Колоколъ.—Перерывы.—Мальчикъ подъ луною (калмыц.).—Ниша-ниша (грузин.).—Джирити (грузин.).

Этотъ видъ упражненій въ ряду игръ и гимнастики у древнихъ грековъ всегда стоялъ на первомъ планѣ. При упражненіяхъ этихъ имѣлись въ виду главнымъ образомъ слѣдующія три цѣли: или съ помощью ихъ сдѣлаться хорошими атлетами, или стойкими воинами, или просто достигнуть укрѣпленія своего тѣла и пріобрѣтенія здоровья. Способы упражненій атлетовъ, конечно, много разнились отъ способовъ, употреблявшихся мирными гражданами, юношами и дѣтьми, какъ наиболѣе легкихъ и требующихъ наименьшаго напряженія силы, а потому и мы при своихъ описаніяхъ придержимся порядка состязаній преимущественно наиболѣе легкихъ и только отчасти упомянемъ о болѣе или менѣе трудныхъ.

Борьба. Надо полагать, что у древнихъ грековъ она производилась четырьмя способами: а) иногда задача состояла въ томъ, чтобы такъ или иначе одинъ другаго могъ *сдвинуть съ мѣста* въ то время, какъ тотъ старался твердо и неподвижно устоять на немъ. Говорятъ [1]), что атлетъ Милонъ особенно любилъ этого рода упражненія, укрѣпляющія преимущественно станъ и ноги, причемъ онъ не двигался ни однимъ членомъ, стоялъ твердо при натискѣ противника. По Рохгольцу [2]) въ подобномъ же родѣ давно существуетъ всюду распространенная въ Европѣ игра дѣтей подъ названіемъ „жать масло“, причемъ двѣ партіи, стоя или сидя въ линію, стараются сдвинуть съ мѣста одна другую.

b) *Обыкновенная борьба.* Для этого оба противника хватали другъ друга за руки пониже плечъ и затѣмъ старались одинъ другаго сдвинуть съ мѣста, однако такъ, чтобы при этомъ не повалить отталкиваемаго.—При этой борьбѣ можно достигнуть перевѣса надъ своимъ противникомъ двумя способами, а именно: или, быстро подпрыгнувъ, схватить его невзначай сзади; или, проворно повернувъ къ себѣ

---

1) Galeni De satin. tuenda 11 c. 9.
2) Rochholz. l. c. S. 456.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

спиной, схватить его также сзади. Когда противники одинаковой силы, то очень трудно выполнить оба эти маневра, такъ какъ первый способъ требуетъ большой ловкости, а второй—большой физической силы. Поэтому чаще всего противники стараются брать другъ друга въ расплохъ.

c) *Борьба съ поднятіемъ отъ земли.* Для этого вида борьбы, повидимому, существовало нѣсколько пріемовъ; а именно: или противники обыкновенно начинали съ легкаго поталкиванія другъ друга и затѣмъ кто нибудь изъ нихъ, улучивши наиболѣе удобную минуту, сильно схватывалъ своего противника, иногда предварительно повернувши его къ себѣ спиной, и поднималъ кверху отъ земли; или же предварительно поднятый кто нибудь изъ противниковъ старался сначала повернуть другого спиной къ себѣ и затѣмъ уже приподнять его отъ земли. Съ перваго раза можно подумать, что, схвативши противника за руки, мы получаемъ большое преимущество передъ нимъ, такъ какъ при такомъ положеніи онъ очутится какъ бы связаннымъ; однако на дѣлѣ выходитъ иначе: такой пріемъ только облегчаетъ ему возможность освободиться отъ тисковъ, причемъ противникъ просовываетъ свои руки между его руками и тѣломъ и такимъ образомъ легко можетъ взять надъ нимъ перевѣсъ, а потому повертываніе противника спиной къ себѣ при этой борьбѣ значительно выгоднѣе сначала упомянутаго пріема.

d) *Борьба съ поверженіемъ на землю.* Противники старались повалить другъ друга на землю и для этого или начинали тѣми же пріемами, какіе только что описаны, т. е. крѣпкимъ схватываніемъ своего противника за руки, сдвинутіемъ его съ мѣста или повертываніемъ его къ себѣ спиной и потомъ внезапно переходя къ поверженію его на землю; или же борцы, какъ при боѣ, предварительно то нападали другъ на друга, то отступали до тѣхъ поръ, пока кто нибудь изъ нихъ бралъ перевѣсъ надъ другимъ и сваливалъ его на землю. Однако сваленнаго противника надо было еще удерживать извѣстное время подъ собою и большею частію до тѣхъ поръ, пока онъ признавалъ себя побѣжденнымъ. Для этого одолѣвшій старался удержать своего противника на спинѣ, становясь самъ на колѣна такъ, чтобы между ногами находилось туловище побѣжденнаго, а руками крѣпко прижималъ къ землѣ руки побѣжденнаго, иначе послѣдній могъ, повернувшись на животъ и опершись въ землю своими руками и колѣнами, приподнять на себѣ побѣдителя, свалить его съ себя и начать снова борьбу, которая на этотъ разъ могла не кончиться въ его пользу.—Иногда же впрочемъ, какъ напр. при нападеніи другъ на друга, по примѣру боя, требовалось только повалить противника 2—3 раза, но удерживать его на землѣ не нужно было. Всѣ эти пріемы борьбы съ большими или меньшими измѣненіями практикуются во всей современной Европѣ, а между прочимъ отчасти соотвѣтствуютъ и цѣлямъ современной гимнастики, какъ содѣйствующіе укрѣпленію мускуловъ всего тѣла, особенно же спины, рукъ и ногъ, а потому мы съ своей стороны считаемъ борьбу, съ благоразумнымъ употребляемую, очень полезнымъ упражненіемъ. Различныхъ видовъ атлетической борьбы, боя древнихъ и современныхъ народовъ, равно какъ англійскаго бокса, относящагося сюда также не безъ права, по сходству съ атлетическими состя-

заніями, мы здѣсь не описываемъ по самой простой причинѣ, что упражненія этого рода во всякомъ случаѣ не составляютъ надобности для дѣтскаго возраста.

Борьба у грузинъ. Правила борьбы у грузинъ точны и, можно сказать, даже деликатны: не физическая сила уважаема у нихъ въ борьбѣ, а ловкость и быстрота. Борются по большой части одною ловкостію и грѣхъ для лучшаго борца оборвать одежду на противникѣ. Ловкій ударъ („сарма“—ударъ ноги) долженъ скосить съ ногъ противника, или увертливый „зургули“, „киструли“, „тедза“ должны повалить противника, спиною къ землѣ; въ противномъ же случаѣ, т. е. если повалить противника не спиною, борьба считается не оконченною и не выигранною. Каждая грузинская деревня ведетъ счетъ своимъ прежнимъ и нынѣшнимъ героямъ борьбы. Борцы пользуются уваженіемъ среди общества; они должны посѣщать знаменитыя празднества грузинскихъ церквей и разносить по-всюду славу своего общества—деревни. Знаменитые борцы у грузинъ всегда получаютъ прозвище отъ своей же деревни, такъ напр. Хизимбаврели, Копиташвили, Вардисъ-убнели и др.

Отниманіе. Для упражненія пясти рукъ и для развитія въ ней силы зажимаютъ въ руки небольшую палочку или какой либо другой небольшой предметъ (камешекъ, щепочку и т. д.), а противникъ долженъ отнять ихъ. Это упражненіе очень древнее и всюду встрѣчается. Извѣстно, что между прочимъ имъ занимался Милонъ Кротонскій: взявъ яблоко въ руку, онъ предлагалъ потомъ, кому угодно, вырвать это яблоко у него.



Рис. 42. Перетягиваніе по гречески.

Перетягиваніе. Перетягиваніе было въ большомъ ходу въ древней Греціи и велось на разные лады. Такъ, иногда играющіе разбивались на двѣ партіи и каждый изъ мальчиковъ старался перетянуть на свою сторону противника. Иногда перетягиваніе производилось съ помощію каната [1]) (рис. 42).Иногда игроки, раздѣлившись на партіи, становились другъ противъ друга и, сцѣпившись пальцами, старались перетягивать одинъ другаго. Иногда веревку перекидывали черезъ блокъ и перетягивались на ней партіями [2]).—У современныхъ европейскихъ народовъ перетягиваніе также въ большомъ употребленіи. У Англичанъ, напр., въ этомъ родѣ есть игра подъ названіемъ „Французы и англичане“, у

[1]) К. Шмидтъ. Исторія педагогики. Т. 1 стр. 159.
[2]) Illustr. Spielbuch für Knaben von H. Wagner. 1879. S. 20.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Нѣмцевъ „тянуть канатъ“ [1]), у Французовъ—множество различныхъ видовъ. Въ Россіи перетяжки бываютъ или одиночныя, когда перетягиваются при помощи палки, веревки или рукъ—двое; или перетягиванія бываютъ партіями. Въ послѣднемъ случаѣ играющіе проводятъ по землѣ прямую черту и, раздѣлившись на двѣ равныя по силѣ партіи, становятся по обѣ стороны черты. Затѣмъ каждая партія образуетъ собою цѣпь, причемъ каждый изъ товарищей, стоящихъ одинъ за другимъ, крѣпко обхватываютъ за поясъ (талію) впереди стоящаго; причемъ наблюдаютъ за тѣмъ, чтобы стоящій впереди былъ сильнѣе другихъ, а самый слабый позади всѣхъ. Затѣмъ партіи становятся одна противъ другой, передніе игроки берутся за палку или веревку и по данному сигналу перетягиваніе начинается,—причемъ противники стараются перетянуть другъ друга на свою сторону. При этой борьбѣ нерѣдко торжество остается не на той сторонѣ, гдѣ больше силы, но на той, на которой больше ловкости.

Ключъ (Кубанс. Обл.). Играющіе берутся за руки и стоящій впереди тянетъ къ себѣ всѣхъ. Упавшаго бьютъ.

Кули вѣшать (Тульс. г.). Играютъ четверо. Двое становятся на четверенки, прислонившись другъ другу задами, а головами обратившись въ противоположныя стороны, причемъ спины ихъ представляютъ сплошную поверхность. Изъ двухъ другихъ игроковъ одинъ ложится на спину поперекъ этой импровизированной скамейки, поднимаетъ ноги кверху и раздвигаетъ ихъ. Другой игрокъ, подойдя къ нему со стороны головы, наклоняется такъ, что своею головою онъ приходится лежащему между поднятыми ногами, а голова послѣдняго въ свою очередь приходится между его ногами. Послѣ того оба игрока обхватываютъ другъ друга за талію, затѣмъ верхній выпрямляется и, поднявъ нижняго ногами вверхъ, перевертывается лицомъ въ противоположную сторону и опрокидывается на подставленныя спины, придавая такимъ образомъ поднятому такое же положеніе, въ какомъ сначала находился самъ. Тотъ въ свою очередь поднимаетъ опустившаго его, также переворачивается и перекидывается назадъ, становя поднятаго въ прежнее положеніе и т. д. Вся игра въ этомъ взвѣшиваніи другъ друга черезъ спины двухъ лежащихъ и состоитъ. Если вѣшающіеся уронятъ одинъ другаго, то вслѣдъ за тѣмъ оба они подставляютъ свои спины, и вѣшать кули на нихъ начинаютъ уже двое другихъ. Игра, какъ видно, требуетъ большой крѣпости спинъ и не можетъ быть рекомендована для сколько нибудь слабыхъ дѣтей.

Качалы (Тульс. Симб. г.), *Колика баба* (Вятс. г.), *Оловень* (Олонец г.). Въ Тульской и Симбирской губерніяхъ участвующіе въ этой игрѣ становятся въ два ряда, каждый лицомъ къ противоположному, на разстояніи нѣсколькихъ саженей одинъ отъ другаго. „Кандалы!“ кричитъ кто нибудь изъ одного ряда.—„Скованъ!“—отвѣчаетъ кто нибудь изъ другаго. „Раскуй!“—„На кого?“—„На друга твоего!“—„На какого?“—„На Серегу!“ (напримѣръ). Серега тотчасъ же послѣ того бѣжитъ изъ своего ряда въ противоположный, преслѣдуемый пинками отъ своихъ бывшихъ товарищей и безпрепятственно становится среди новыхъ. Послѣ того изъ другаго ряда кричатъ также („кандалы!“)

[1]) Ibid.

и пр. Въ Вятской губерніи игра эта, извѣстная подъ названіемъ „Колика-баба“, состоитъ въ томъ, что кто нибудь, забравшись на какое либо возвышеніе, холмикъ и т. п., кричитъ: „Колика-баба!“—Ему отвѣчаютъ. „нашъ дядя!“—„Нажимай кулаки!“—„На чьи бока?“—Стоящій на верху называетъ кого либо изъ играющей партіи. Этотъ бѣжитъ на возвышеніе, а прежніе товарищи провожаютъ его кулаками по спинѣ пока онъ бѣжитъ до своего новаго мѣста, гдѣ и остается выкрикивать слова, по примѣру своего предшественника, который теперь спускается внизъ къ своимъ остальнымъ товарищамъ. Въ Олонецкой губерніи игра ведется совершенно такимъ же образомъ. Разница заключается лишь въ словахъ, употребляемыхъ въ игрѣ. „Оловень!“—кричитъ стоящій на возвышеніи. „Чего сударь?“—„Поднимай кулаки!“—„На чьи бока?“—Стоящій на верху называетъ.—Названный бѣжитъ, преслѣдуемый товарищами, наверхъ и остается здѣсь, а находящійся наверху спускается внизъ. Сущность игры, очевидно, состоитъ въ обмѣнѣ мѣстъ и развитіи скорости въ бѣгѣ. Она имѣетъ большое сходство съ описанной въ другомъ мѣстѣ подъ названіемъ „каринъ-баба“.—Главная разница лишь въ томъ, что послѣдняя игра производится со скаканіемъ на одной ногѣ, а здѣсь при бѣганіи на обѣихъ. Большое сходство съ этой игрой имѣютъ также: англійская—„король въ своей крѣпости“,—германская—„моя гора“ и т. п.

Колоколъ (Владим. г.). Дѣти становятся въ кружокъ, взявши другъ друга за руки. Одинъ изъ нихъ, по жребію или уговору, входитъ въ кругъ и старается прорваться сквозь него. Прорвавшись, онъ бѣжитъ отъ круга, а дѣти, составляющія кругъ, бросаются ловить его. Кто первый изловитъ, тотъ станетъ въ кругъ и будетъ разбивать его (колоколъ).

Перерывъ, тары бары—(Симб. г.), *Прорывать* (Вятс, г.). Дѣти раздѣляются на двѣ равныя партіи, выстраиваются двумя шеренгами (стѣнками) другъ противъ друга, приблизительно на разстояніи 5—10 саженъ, причемъ крѣпко берутся за руки, образуя такимъ образомъ каждая партія крѣпкую цѣпь. Потомъ изъ каждой партіи по очереди начинаютъ звать: „тары-бары! дайте намъ такого-то“. Названный отдѣляется отъ своей партіи, бѣжитъ къ зовущимъ, а подбѣжавши, старается прорвать образуемую ими цѣпь. Если это ему удалось, тогда онъ уводитъ съ собою въ свою партію одного изъ оторванныхъ по выбору; если же нѣтъ, то самъ остается во враждебной цѣпи. Бѣганье происходитъ попеременно до тѣхъ поръ, пока въ одной изъ стѣнокъ останется только одинъ человѣкъ. Совершенно въ такомъ же родѣ есть игра въ Германіи подъ названіемъ „прорывать цѣпь“.

Мальчикъ, играющій подъ луною (Саръ-Дорогуръ-Цодыкъ-Кебынъ, —Калмыцкая игра Астрах. г.). Въ лунную ночь играющіе разбиваются на двѣ равныя партіи, которыя, выстроившись въ рядъ, становятся одна противъ другой на разстояніи приблизительно 10 саженей. Въ каждой партіи назначается одинъ изъ самыхъ сильныхъ играющихъ быть „волкомъ“; остальные берутъ другъ друга за руки и держатся крѣпко. Это „овцы“. Волкъ одной изъ партій быстро бѣжитъ на противоположную партію, чтобы съ разбѣга разорвать цѣпь, такъ какъ меньшая изъ частей разорванной имъ цѣпи должна въ такомъ случаѣ присоединиться къ его партіи. Если же онъ не прорвется чрезъ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

цѣпь, то самъ поступаетъ въ число овецъ задержавшей его партіи. Въ случаѣ удачныхъ набѣговъ волкъ повторяетъ послѣдніе, пока его не задержатъ, послѣ чего задержавшая партія посылаетъ своего „волка“ въ набѣгъ на противоположную сторону. Игра кончается, когда всѣ овцы обѣихъ партій окажутся на одной какой либо сторонѣ.

Ништха-Ништха (Грузинская игра). Съ только что описанными играми имѣетъ большое сходство грузинская игра, носящая названіе „Ништха-ништха“. Играющіе въ ней сначала раздѣляются на двѣ партіи. Это обыкновенно дѣлается такъ; двое изъ играющихъ избираются вожаками, а остальные попарно отходятъ въ сторону и условливаются между собою о своихъ названіяхъ, съ которыми подходятъ къ вожа-



Рис. 43. Джирити-грузинская скачка.

камъ, и названный имъ остается въ его партіи, а другой—въ противной. Затѣмъ партіи выстраиваются одна противъ другой, схватившись руками и, по иниціативѣ вожака, одна партія кричитъ другой: „ништха-ништха!“—Балбакула! [1])—отвѣчаетъ другая.—„Какой изъ васъ?“ вопрошаетъ первая.—Я самый!—Съ задоромъ выступаетъ кто либо изъ второй партіи. „Приходи и мы готовы?“—Отвѣчаетъ первая партія и старается скрѣпить цѣпь, на которую, разбѣжавшись, наскакиваетъ выступившій игрокъ. Если онъ прорветъ цѣпь, то беретъ одного изъ

[1]) Оба выраженія не переводимы на русскій языкъ.

прорвавшихся въ плѣнъ въ свою партію; если же не прорветъ, то самъ остается плѣннымъ. Плѣнныхъ уводятъ въ особый городъ, очерченный кругомъ для этой цѣли. Игра кончается, когда одна партія взята въ плѣнъ другою.

Джирити (у Грузинъ). Это особаго рода скачка въ такомъ видѣ, въ какомъ упражнялись въ ней грузины въ *кабахъ*, двадцать лѣтъ тому назадъ, а теперь уже она рѣдкость. Времена стали не тѣ: сама порода лошадей выродилась въ Грузіи; вслѣдствіе общаго обѣдненія содержать ихъ стало трудно, потому у крестьянъ лошади встрѣчаются изрѣдка; только въ Кизикіи, въ Передней Кахетіи и у Тушинъ можно еще видѣть хорошихъ лошадей. Даже дворянство Грузіи по бѣдности своей уже мало содержитъ лошадей, за исключеніемъ Кутаисской губерніи, гдѣ не только дворянство, но и крестьянство имѣетъ хорошихъ лошадей и такъ о нихъ заботится, что скорѣе самъ хозяинъ останется голоднымъ, но уже лошадь свою непремѣнно накормитъ. Во время скачки-джирити поочереди одинъ наѣздникъ бросаетъ въ другаго палку съ тупыми концами. Чтобы предотвратить ударъ, нужно умѣть быстро опускаться то вправо отъ скачущей лошади, то влѣво; при этомъ нужно умѣть ловить на лету палку, стоять на сѣдлѣ и бить въ цѣль. Палку держатъ тремя пальцами, почему ударъ бываетъ не изо всѣхъ силъ. Часто и нынѣ можно видѣть на праздникахъ молодаго всадника грузина, извивающагося верхомъ на всѣ лады, подбрасывающаго въ воздухъ на всемъ скаку ружье и ловящаго его; можно видѣть, какъ онъ на всемъ скаку попадаетъ въ цѣль изъ ружья или пистолета. (Рис. 43). Также распространена здѣсь забава—скаканье на лошади черезъ два рядомъ положенные румби (винные бурдюки, приготовленные изъ цѣлой воловой или буйволовой шкуры). Встрѣчаются здѣсь лошади, перепрыгивающія даже черезъ три бурдюка.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Равновѣсіе.

Понятіе о равновѣсіи и значеніе его.—Стояніе на одной ногѣ.—Стояніе на цыпочкахъ.—Переходъ по жердочкѣ.—Ходули.—Коньки.—Лыжи.

Къ этому разряду принадлежитъ нѣсколько игръ и забавъ, посредствомъ которыхъ дѣти пріучаются держать въ равновѣсіи какой-либо предметъ, установленный на ограниченный пунктъ, притомъ иногда подверженный движенію; или же сами они, опираясь также на ограниченный пунктъ стараются посредствомъ быстро мѣняющихся, ловкихъ и гибкихъ движеній сохранять свое тѣло въ равновѣсіи, которое при этомъ иногда также подвергается передвиженіямъ. Сюда относятся:

Равновѣсіе посторонних тѣлъ, *малечина-калечина* (по русски). Самый распространенный видъ забавъ и упражненій этого рода состоитъ въ слѣдующемъ: дѣти берутъ палку, около 1—2 аршинъ, ставятъ ее на концы пальцевъ той или другой руки вертикально и въ такомъ положеніи ходятъ, останавливаются, бѣгаютъ, садятся, на тысячи ладовъ измѣняя при этомъ свои позы, а палку передвигая то на одну, то на другую часть руки и т. д. Для того, чтобы сдѣлать это упражненіе болѣе труднымъ и интереснымъ, берутъ иногда другую палку и въ томъ же положеніи ставятъ ее на голову; или же другую палку въ такомъ же положеніи ставятъ на носокъ одной ноги и въ такомъ видѣ скачутъ. Описанныя забавы распространены по всей Европѣ. Въ Россіи онѣ извѣстны подъ именемъ „малечина-калечина“. (Рис. 44). Упражняющійся съ палкой мальчикъ приговариваетъ:

Малечина-калечина
Сколько часовъ
Осталось до вечера
До зимняго?
Разъ, два, три и т. д.

Игра эта, обыкновенно доставляя дѣтямъ пріятное препровожденіе времени, вмѣстѣ съ тѣмъ особенно полезна въ томъ отношеніи, что чрезвычайно хорошо развиваетъ вѣрность глаза, такъ какъ при движеніяхъ, производящихся при этомъ, безпрестанно приходится наблюдать за малѣйшимъ колебаніемъ палки и дѣлать тысячи разнообразныхъ быстрыхъ и неожиданныхъ маневровъ, чтобы не только не уронить, но даже и не поколебать палки. Кромѣ того упражненія эти поддерживаютъ тѣло въ безпрерывной, не утомительной дѣятельности; поэтому всегда слѣдуетъ рекомендовать ихъ дѣтямъ, по мѣрѣ ловкости и способности послѣднихъ.



Рис. 44. Малечина-калечина.

Стояніе на одной ногѣ. Это упражненіе кажется очень легкимъ, однако для безукоризненнаго выполненія своего, и тѣмъ болѣе сколько нибудь продолжительнаго, требуетъ большихъ усилій, чѣмъ въ свою очередь значительно содѣйствуетъ развитію силъ въ мускулахъ ногъ. Хотя упражненія этого рода не соединены ни съ какими опасностями, однако при нихъ не мѣшаетъ наблюдать за тѣмъ, чтобы дѣти не становились часто на одной и той же ногѣ, иначе такая забава можетъ повлечь за собою, во первыхъ, неравномѣрное развитіе мускуловъ и костей ногъ; во вторыхъ, произвести искривленіе таза и позвоночника, что особенно не безопасно для дѣвочекъ.

Стояніе на цыпочкахъ. Игра эта была одной изъ любимыхъ у древнихъ грековъ. Дѣти становились на концы пальцевъ ногъ, вытягивая при этомъ руки высоко надъ головою и махая ими взадъ и впередъ. Иногда изъ предосторожности, чтобы не такъ легко можно было упасть, они становились около стѣны и въ случаѣ надобности слегка опирались на нее [1]). По поводу этого упражненія Гутсмутсъ [2]) въ своей гимнастикѣ говоритъ: „какъ только мнѣ попалось приведенное выше мѣсто у Галена, я вскорѣ увидалъ, какъ одинъ воспитанникъ продѣлывалъ то же самое, благодаря своей изобрѣтательности.“—

---

[1]) Galeni. De sanitate tuenda. 11 c. 10.
[2]) Gutsmuths. Gymnastik für die Jugend. Schnepfenthal. 1793. S. 407.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ъ этого же въ свою очередь видно, до какой степени упражненіе этого рода естественно и сродно дѣтямъ всѣхъ временъ и народовъ.

Переходъ по жердочкѣ (балансированіе). Дѣти кладутъ жердь, бревно, узенькую доску на землю, или нѣсколько приподнявши конецъ ихъ, и цѣлыми часами упражняются въ ловкомъ переходѣ по нимъ безъ поддержки. Упражненія эти въ высшей степени важны для деревенскихъ дѣтей, которымъ въ теченіе жизни весьма нерѣдко предстоитъ пользоваться такимъ своимъ искусствомъ при переходѣ по кладямъ черезъ ручейки, болотинки, овражки и т. п. При этихъ упражненіяхъ люди между прочимъ научаются ловко и безъ труда выворачивать свои ноги наружу, а освоившись съ такимъ хотя и нѣсколько страннымъ, но тѣмъ не менѣе въ высшей степени полезнымъ способомъ хожденія, они потомъ научаются ходить въ такомъ положеніи помногу, вполнѣ безпрепятственно и сохраняя полнѣйшее равновѣсіе.

Ходули. Въ числѣ дѣтскихъ игръ они были извѣстны еще въ древней Греціи; затѣмъ мы видимъ изображеніе ихъ въ играхъ дѣтей средневѣковыхъ временъ; въ наше время ходули встрѣчаются въ играхъ дѣтей всей Европы. Однако употребленіе ходуль иногда составляетъ существенную необходимость и для взрослыхъ. Такъ напр. въ нѣкоторыхъ департаментахъ Юго-западной Франціи, изобилующихъ сыпучими песками, до сихъ поръ почтальоны и торговки ходятъ на высокихъ ходуляхъ съ особою палкою въ рукахъ. Къ этой палкѣ прикрѣплено сидѣнье, на случай еслибы потребовался отдыхъ. Это упражненіе не представляетъ никакой опасности. Семилѣтнія дѣти легко выучиваются ему. Ходули всѣмъ извѣстны; однако едвали всѣмъ извѣстно правильное устройство ихъ. Поэтому замѣтимъ, что въ видахъ предосторожности и именно, чтобы дѣти меньше ушибались при упражненіяхъ съ ними, слѣдуетъ дѣлать палки для ходуль такими высокими, чтобы верхніе концы ихъ были выше головы, а не доходили бы до подмышекъ, какъ ихъ нерѣдко дѣлаютъ. (Рис. 45). Затѣмъ на одинаковой высотѣ, для начинающихъ очень не высоко, на четверть отъ земли, а для научившихся на аршинъ и выше отъ земли, къ каждой палкѣ прибиваютъ по деревянной подпоркѣ (ступнѣ); но никогда не слѣдуетъ вмѣсто послѣднихъ устраивать петель для ногъ, какъ это иногда дѣлаютъ. Ноги на ступняхъ, прибитыхъ къ ходулямъ, остаются свободными, а потому въ случаѣ паденія легко спрыгнуть съ нихъ и вотъ почему такого рода ходули безопаснѣе при пользованіи ими. Короткія ходули, ниже плечъ, также не хороши, такъ какъ концами такихъ ходуль легко ушибиться. При ходьбѣ слѣдуетъ держать ходули такъ, какъ солдатъ держитъ ружье, т. е. пропускать ихъ подъ руки. Можно научиться ходить, держа ходули и передъ собою, но это несравненно труднѣе, а для начинающихъ даже небезопасно. Стоять на ходуляхъ слѣдуетъ въ вертикальномъ положеніи, что не всегда соблюдается. Ноги должны крѣпко упираться на подпорки. Черезъ чуръ смѣлые люди всходятъ иногда на ходуляхъ на лѣстницу и сходятъ съ нея; но это слишкомъ опасно. Крестьянскія дѣти въ Россіи устраиваютъ себѣ ходули такимъ об-



Рис. 45. Ходули.

разомъ: вырубаютъ въ лѣсу два кола, длиной въ сажень; около нижняго конца каждаго изъ нихъ, въ разстояніи отъ земли четверти на три, оставляютъ по одному крѣпкому суку и на эти сучья становятся ногами, держась руками за верхніе длинные концы. Большею частію однако ходули дѣлаютъ уже изъ обдѣланныхъ, ровныхъ и сухихъ кольевъ, близъ нижнихъ концевъ которыхъ, на разстояніи трехъ четвертей, придѣлываются крючки или планочки для стоянія на нихъ ногами.—При ходьбѣ поднимаютъ по очереди то ту, то другую ходулю и такимъ образомъ ходятъ по улицѣ. Напрактиковавшіеся ходятъ быстро и даже стоятъ на ходуляхъ подолгу, не шатаясь изъ стороны въ сторону, а неумѣльцы скоро соскакиваютъ ногами на землю, чтобы не упасть. Для ходьбы на ходуляхъ иногда собирается по нѣскольку человѣкъ, и всѣ они ходятъ или по очереди на однихъ и тѣхъ же ходуляхъ, или ходятъ по нѣскольку вдругъ въ видѣ состязанія.

Коньки. Катанье на конькахъ составляетъ привиллегію Сѣвера и привиллегію тѣмъ болѣе пріятную, что оно производится на чистомъ воздухѣ, въ веселомъ, оживленномъ обществѣ, среди множества коничныхъ, но тѣмъ не менѣе вполнѣ безвредныхъ приключеній съ катающимися; въ концѣ же концовъ это пріятное упражненіе значительно содѣйствуетъ развитію силы и ловкости мускуловъ, особенно ногъ, содѣйствуетъ развитію ихъ устойчивости, быстротѣ и перемѣнѣ въ напряженіи ихъ при движеніяхъ; ускоряетъ кровообращеніе; путемъ нѣсколько ускореннаго дыханія при движеніяхъ на чистомъ воздухѣ очищаетъ кровь отъ скопленія въ ней лишнихъ газовъ, какъ продуктовъ горѣнія, черезъ это же въ свою очередь улучшаетъ все общее питаніе и такимъ образомъ безспорно самымъ благопріятнымъ образомъ отражается какъ на физическомъ, такъ и на нравственномъ состояніи человѣка.—Нѣкоторые трусливые родители считаютъ это упражненіе опаснымъ, такъ какъ на льду легко упасть и ушибиться, но это совершенные пустяки: тотъ, кто зависитъ отъ своей ловкости, гораздо рѣже подвергается случайностямъ, чѣмъ тотъ, кто не привыкъ къ ловкости. Конечно нельзя отвергать того, что дѣти, при началѣ своихъ упражненій на конькахъ, не рѣдко падаютъ и немного ушибаются; но надобно замѣтить то, что ученье на конькахъ, во первыхъ, обыкновенно предпринимается съ большою осторожностію, а, во вторыхъ, дѣти скоро научаются владѣть коньками и затѣмъ, если, несмотря на все это, кому нибудь изъ нихъ все таки иногда приходится упасть, то онъ по крайней мѣрѣ уже научается падать такъ, чтобы не расшибаться шибко Гдѣ и когда впервые вошли въ употребленіе коньки, неизвѣстно. Уже у древнихъ народовъ Сѣвера начальники отдѣльныхъ племенъ хвастали своимъ умѣньемъ скользить по льду на деревянныхъ конькахъ. Одинъ изъ англійскихъ ученыхъ, именно Фицъ Стеффенъ, еще въ 12 столѣтіи упоминаетъ объ этомъ развлеченіи. Онъ говоритъ: „какъ только рѣки и озера, омывающіе сѣверъ, замерзнутъ и покроются льдомъ, молодые люди толпами собираются на ледъ для разныхъ игръ, соединенныхъ съ бѣгомъ и катаньемъ на льду. Нѣкоторые привязываютъ къ подошвамъ башмаковъ костяшки и, отталкиваясь длинными палками съ заостренной желѣзкой на концѣ, скользятъ съ быстротою полета птицы, стрѣлы, пущенной изъ лука, или камня, пущеннаго изъ праща опытною рукою“. Голландцы и голландки и теперь еще славятся сво-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

нымъ искусствомъ въ катаніи на конькахъ, что, повидимому, обусловливается общей привычкой этой націи къ конькамъ съ малыхъ лѣтъ. Живя зимой въ Голландіи, безпрестанно можно видѣть женщинъ и дѣтей, путешествующихъ на конькахъ съ ношею на головѣ или везущихъ за собою маленькія санки съ различной провизіей. Англичане также считаются хорошими конькобѣжцами. Въ Швеціи, Норвегіи и у насъ въ Финляндіи, гдѣ зима длится большую часть года и гдѣ существуетъ множество рѣкъ и озеръ между селеніями, искусство катанія на конькахъ почти необходимо.—Катаніе на конькахъ требуетъ нѣкоторыхъ предварительныхъ упражненій. Нѣкоторые начинаютъ эти упражненія съ того, что привязываютъ конекъ только къ одной ногѣ; черезъ это они научаются скользить на одной ногѣ и въ то же время сохраняютъ себя отъ частыхъ паденій; но въ этомъ нѣтъ никакой надобности,—это только замедляетъ успѣхъ настоящаго ученья и потому съ перваго же раза слѣдуетъ привязывать коньки на обѣ ноги. (Рис. 46). Въ случаѣ же, если начинающій недостаточно смѣлъ и боится упасть, онъ можетъ попросить одного или двухъ товарищей взять его подъ руки и съ ихъ помощію начинать тихонько подвигаться по льду. Когда ученикъ будетъ стоять уже довольно твердо на льду, то слегка наклонившись, чтобы въ случаѣ паденія не упасть навзничь и не расшибить себѣ затылка, онъ можетъ уже попытаться двинуться впередъ одинъ, попеременно скользя то лѣвой, то правой ногой. Колѣна слѣдуетъ слегка подогнуть, напрягая въ то же время бедра, отъ чего туловище будетъ лежать на ногахъ, точно на пружинахъ. Ноги при этомъ не должны разъѣзжаться, иначе можно легко упасть. Коньки должны быть прочны, легки и крѣпко привязаны къ ногамъ, однако такъ, чтобы не жали ихъ.—Дальнѣйшія правила конькобѣжства легко вырабатываются упражненіемъ. Если нѣсколько человѣкъ принимаютъ участіе въ бѣганьи на конькахъ, то своеобразнымъ шалостямъ и фигурамъ, дѣлаемымъ при этомъ на льду, нѣтъ конца. То дѣти бѣгутъ другъ за другомъ гуськомъ, то бѣгутъ, ухватившись за палку вдвоемъ, втроемъ и т. д.; то бѣгутъ, обнявшись по парно, то схватившись цѣпью, то описывая кривыя линіи, то перекидываясь снѣжками при общемъ веселомъ хохотѣ и т. д. Дѣти въ Россіи очень любятъ кататься по льду. Едва легкій морозецъ образуетъ сколько нибудь прочныя льдинки по замерзшимъ лужамъ, какъ дѣти спѣшатъ уже изъ своихъ душныхъ хатъ на улицу и въ запуски другъ передъ другомъ скользятъ по этимъ льдинкамъ на своихъ собственныхъ ногахъ. Иногда впрочемъ для большей быстроты при катаньи они привязываютъ нѣкоторыя приспособленія. Такъ въ Вятской губерніи вмѣсто коньковъ иногда привязываютъ къ ногамъ кости, предпочитая для этого главнымъ образомъ гладкія, крѣпкія, длиной въ ступню и притомъ такія, на которыхъ бы удобно было стоять. Ставши ногами на кости, катающійся упирается въ ледъ палкою съ желѣзнымъ концомъ и съ помощью послѣдней движется по льду. Въ средней полосѣ Россіи, въ видѣ коньковъ употребляютъ круглыя или книзу нѣсколько съуженныя, въ видѣ трехгранной призмы, деревяшки, привязываемыя къ ступнямъ бичевками, пропускаемыми



Рис. 46. Конекъ.

сквозь дырочки, сдѣланныя въ этой самой деревяшкѣ. По нижней части такихъ коньковъ, чтобы они съ одной стороны лучше скользили, съ другой — чтобы были устойчивѣе, иногда натягиваютъ одну или двѣ проволоки, а иногда и прямо дѣлаютъ коньки желѣзные, или даже стальные, которые скользятъ по льду еще лучше и ровнѣе первобытныхъ костей и деревяшекъ,—этихъ прототиповъ современныхъ, образцовыхъ англійскихъ коньковъ.

Лыжи. Это упражненіе и забава взрослыхъ и дѣтей, извѣстное также только на сѣверѣ. Дѣтскія лыжи въ Россіи представляютъ собою легкіе, изогнутые полозья, иногда нѣсколько меньшей, а иногда и прямо такой же величины, какъ лыжи, употребляемыя взрослыми, когда они ходятъ по снѣгу „лѣсовать“ (Вятское выраженіе), т. е. охотиться на звѣря (Рис. 47). Желающіе забавляться лыжами, вставляютъ ноги въ каждую изъ пары лыжъ и ходятъ на обгонки другъ съ другомъ по

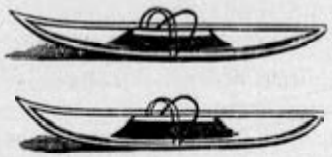


Рис. 47. Лыжи Вотяковъ и Остяковъ.

снѣгу, а иногда партіей собираются около какой нибудь небольшой горки и начинаютъ съ нея кататься. Скатившись съ горки, они потомъ опять всходятъ на нее, но уже пѣшкомъ и таща на себѣ лыжи, а взобравшись снова катаются оттуда на лыжахъ. У нѣкоторыхъ сибирскихъ инородцевъ, напр. Остяковъ, лыжи кромѣ того плотно обшиваются оленьимъ мѣхомъ, ворсомъ назадъ. Это даетъ возможность безпрепятственно идти на лыжахъ впередъ и катиться подъ гору; но въ то же время при восхожденіи на горы ворсъ жесткой и короткой шерсти оленя препятствуетъ лыжамъ скатываться книзу и назадъ, вслѣдствіе чего на такихъ лыжахъ восхожденіе на горы совершается безпрепятственно.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

Игры съ вращательными движеніями.

Понятіе объ играхъ съ вращательными движеніями и значеніе ихъ.—Трубочки.—Дрибушечки.—Кнутомъ.—Отурай.—Чистымъ дождемъ.— Кривое колесо.—Косые огороды.—Растеряхи.—Хвостъ-Левка.—Колесо.—Мельница.—Давлаоба (груз.).—Перхули (грузин.).—Качели.

Къ этому разряду игръ относится масса движеній, которымъ дѣти предаются съ увлеченіемъ, потому что многія изъ нихъ или очень смѣшатъ дѣтей, или одуряютъ ихъ головы, что инымъ также очень нравится. Въ частности сюда относятся такого рода движенія, при которыхъ дѣти, то стоя на одномъ мѣстѣ, вертятся около своей оси (кружатся), то вращаются, лежа на землѣ или по полу (катаются), то катаются колесомъ на рукахъ и ногахъ, то вертятся, сцѣпившись руками, какъ въ хороводахъ, то въ видѣ забавъ качаются на качеляхъ, каруселяхъ, гигантскихъ шагахъ и т. д. Въ недавнее время на значеніе игръ съ вращательными движеніями обратилъ серьезное вниманіе въ русской литературѣ д-ръ Путиловъ изъ Омска, изъ брошюры котораго [1]) мы извлекаемъ здѣсь нѣсколько слѣдующихъ замѣтокъ. Болѣе или менѣе сильныя вращательныя движенія дѣтей сначала приводятъ ихъ въ возбужденное состояніе, ведущее иногда не только къ легкому головокруженію, но и къ тошнотѣ съ ея непріятными послѣдствіями. Особенно возбуждающее вліяніе на дѣтей оказываютъ горизонтальныя катанія по полу, лѣтомъ на гладкой степи и т. д. Остановленныя въ разгарѣ катанія, понятно, дѣти имѣютъ какъ-бы азартный видъ, блестящіе глаза, короткое, прерывистое дыханіе, а накружившись „до сыта“, они нѣкоторое время ходятъ паралитической походкой, между тѣмъ какъ болѣе слабыя отъ головокруженія падаютъ на землю и отдыхаютъ. Послѣдствіемъ вращательныхъ движеній, производившихся вечеромъ, бывалъ прерывистый, тревожный ночной сонъ, вѣроятно, съ непріятными сновидѣніями, а на завтра слѣдовало дурное расположеніе духа, слезы, капризы. „Я замѣтилъ,—говоритъ д-ръ Путиловъ,—что нѣкоторыя дѣти легко останавливаютъ себя отъ этихъ движеній, а другія—съ трудомъ. Это меня

[1]) П. В. Путиловъ: о значеніи круговращательныхъ движеній въ играхъ и гимнастикѣ. Этнографическая замѣтка, читанная въ засѣданіи Западно-Сибирскаго отдѣла Имп. Рус. Геогр. Общ. 16 февраля 1885 г.

такъ заинтересовало, что я продѣлалъ такія движенія самъ на себѣ и вынесъ слѣдующее наблюденіе: 1) только первый импульсъ въ этихъ движеніяхъ чисто волевой, произвольный; 2) послѣдующій рядъ вращеній совершается самъ собою непроизвольно, легко, безъ всякихъ усилій воли,— здѣсь сознаніе присутствуетъ, а воля постепенно слабѣетъ; 3) звуковыя и зрительныя впечатлѣнія въ это время принимаютъ мимолетный, неопредѣленный характеръ шумовъ вѣтра, жужжанія, мельканій; 4) въ концѣ концовъ движеніе кажется совершенно неудержимымъ и неустановимымъ,—воля слабѣетъ еще больше. Отъ сознанія этого преобладающаго ослабленія чувствуется страхъ передъ опасностію, именно передъ кажущейся возможностію не остановить своего движенія. Теперь и понятна та особенность паническаго отпечатка на лицахъ сильно завертѣвшихся, особенно нервозныхъ, легко возбуждаемыхъ дѣтей. Въ данномъ наблюденіи мы, такъ сказать, уже соприкасаемся съ отдѣломъ болѣзненныхъ, нервныхъ, судорожныхъ явленій, носящихъ названіе „насильственныхъ движеній“, преимущественная принадлежность которыхъ — сопутственное головокруженіе, извѣстный обманъ чувствъ. Какъ въ чисто патологическихъ случаяхъ настоящихъ насильственныхъ движеній, зависящихъ отъ стойкихъ патолого-анатомическихъ причинъ, такъ и въ случаяхъ нашего продолжительнаго круговращенія, нарушаются у нѣкоторыхъ отправленія органа равновѣсія: мозжечка и его приводовъ—кожныхъ или кожномышечныхъ органовъ равновѣсія, связанныхъ съ оливами продолговатаго мозга, центральнаго сѣраго вещества 3-го желудочка мозга и полукруглыхъ каналовъ. Сказанное нарушеніе отправленій этихъ органовъ равновѣсія, чѣмъ бы оно ни возбуждалось, ближайшимъ образомъ должно вызываться періодической ассиметріей кровонакопленія частей полости черепа и въ томъ числѣ вышеупомянутыхъ органовъ и преимущественно значительной степенью этого кровонакопленія, ведущаго, какъ еще предполагалъ Пуркинье, къ сдавливанью полушарій мозжечка, вслѣдствіе развитія центробѣжной силы при вращеніи тѣла. (Бехтеревъ: Теорія образованія нашихъ представленій о пространствѣ, 1884 г.)“. Полнѣйшее подтвержденіе всему, только что изложенному, мы находимъ въ весьма наглядныхъ и весьма убѣдительныхъ опытахъ проф. Берлинскаго университета Менделя [1]), состоящихъ въ слѣдующемъ: если къ столу, который можетъ быть приводимъ во вращательное движеніе, привязать собаку головой къ краю (центробѣжно) задними лапами къ оси стола и привести столъ въ быстрое вращеніе (120—130 оборотовъ въ минуту) то по прошествіи минутъ 25—30 такого вращенія животное обыкновенно погибаетъ. При вскрытіи находятъ сильную всеобщую гиперемію (переполненіе кровью) черепной полости, особенно коркового вещества мозга, капиллярныя кровотеченія въ этомъ корковомъ веществѣ и между мозговыми оболочками, а также и въ продолговатомъ мозгу. Если столъ вращать медленнѣе (100—110 разъ въ минуту) и повторять такія вращенія по нѣскольку разъ въ день въ продолженіи 6—10—12 минутъ, то, къ концу второй недѣли, у животнаго развиваются симптомы мозговаго пораженія, ко-

[1]) Prof. E. Mendel: Syphilis und Dementia paralytica (Deutsche med. Wochenschrift. 1885, № 33). Реф. Медиц. Обозр., 1885 г., Т. XXIV, № 23, стр. 1011—1013.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

торые—даже послѣ прекращенія вращеній—принимаютъ прогрессивное теченіе, такъ что собака, не смотря на хорошее содержаніе ея, околѣваетъ по прошествіи нѣсколькихъ мѣсяцевъ. Симптомы эти въ порядкѣ ихъ появленія слѣдующіе: потеря чувствительности и полупараличъ заднихъ, а потомъ и переднихъ конечностей; полупараличъ мускулатуры туловища и шеи, параличъ въ области лицеваго нерва, измѣненіе въ характерѣ лая, затрудненіе мочеиспусканія и, наконецъ, общій параличъ; съ третьей недѣли у животнаго замѣчаютъ апатію, переходящую постепенно въ полнѣйшее параличное помѣшательство (dementia). Вскрытіе обнаруживаетъ всегда распространенное, болѣе или менѣе хроническое воспаленіе мозговыхъ оболочекъ и самаго мозга. Что главнымъ моментомъ заболѣванія въ этихъ опытахъ служитъ именно гипперемія мозга, это доказывается тѣмъ, что у собакъ, вращаемыхъ при центростремительномъ положеніи головы (когда голова обращена къ оси ствола и слѣдовательно вызывается анэмія мозга), не замѣчается никогда никакихъ патологическихъ явленій—даже при повтореніи вращеній впродолженіе нѣсколькихъ недѣль. Послѣ всего изложеннаго становится несомнѣннымъ, что не только круговращательныя игры, но и многія забавы съ подобнымъ характеромъ, какъ наприм. карусели, качели, гигантскіе шаги, равно какъ круговые танцы, напр. вальсы и тому подобныя движенія, сопровождаемыя болѣе или менѣе сильными круговращеніями, должны быть признаны очень вредными для здоровья. Если когда-либо желаютъ допускать ихъ въ числѣ дѣтскихъ игръ и забавъ, то во всякомъ случаѣ не иначе какъ съ большимъ контролемъ и разборомъ, руководясь при этомъ прежде всего наименьшею силою круженій, а затѣмъ наименьшею чувствительностію къ нимъ играющихъ субъектовъ. Къ этому разряду игръ можно отнести слѣдующія:

Трубочки (Вятс. губ.). Играютъ большею частію однѣ дѣвочки. Берутся двѣ за руки и начинаютъ виться, т.е. каждая вращаться вокругъ своей продольной оси, припѣвая: „вьется-ли, вьется-ли трубочка, вьется-ли, вьется-ли серебряная!“ и т. д. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока кто-нибудь изъ вертящихся упадетъ.

Дрибушечки (Кубан. обл.). Двое изъ играющихъ берутся за руки, соединивъ носки ногъ; затѣмъ, вытянувъ руки, кружатся и приговариваютъ: „дрибу, дрибу, дрибушечки, наѣлися голушечки. Гей, гей до воды! Наѣлися лободы!“ Кружатся до тѣхъ поръ, пока кто-либо упадетъ.

Кнутомъ (Владим. г.). Берутся нѣсколько мальчиковъ за руки одного, а послѣдній вертитъ ихъ изъ стороны въ сторону, какъ кнутомъ, отчего они смѣшиваются и падаютъ.

Отурай (Вятск. г.). Сильный изъ игроковъ беретъ рука за руку двухъ играющихъ, за каждаго изъ послѣднихъ берутся также человѣка по два и такимъ образомъ изъ всѣхъ играющихъ составляется нѣчто въ родѣ колеса, въ центрѣ котораго находится первый игрокъ. Онъ начинаетъ водить всѣхъ около себя, т. е. самъ вертится, а играющіе, цѣпляясь другъ за друга, бѣгаютъ около него кругомъ. Когда отъ этого движенія будетъ кружиться голова, тогда центральный игрокъ опускаетъ играющихъ, а они, какъ пьяные, валятся на землю.

Частымъ дождемъ (Владим. г.), *Соленая рыба* (Вятск. г.). Дѣти становятся въ кружокъ, схватываются руками, обертываясь лицомъ

назадъ отъ круга, и затѣмъ бѣгаютъ кругомъ съ крикомъ: „соленая рыба!“ (Вят. г.), стараясь не разорвать цѣпь. Если кто отрывается отъ цѣпи, то выходитъ изъ игры. Игра эта устраивается по большей части на мягкихъ мѣстахъ, напр. на густой травѣ и т. д.

Бѣшеный теленокъ (теля Херсон. губ., Кубан. и Терск. обл.), *Бѣшеная корова* (Астрах. г.). Берутся за руки и такимъ образомъ составляютъ кругъ; затѣмъ всѣ быстро вертятся въ одну сторону, потомъ въ другую, потомъ опять назадъ и т. д. Нѣкоторые не выдерживаютъ долго этой игры и падаютъ, послѣ чего они исключаются изъ игры, которая однако продолжается до тѣхъ поръ, пока у всѣхъ сильно закружится голова, и они всѣ падаютъ.

Кривое колесо (Симб. г.). Нѣсколько человѣкъ образуютъ кругъ, въ который обертываются спиной, а смотрятъ наружу, крѣпко берутся за руки и начинаютъ шибко двигаться другъ за другомъ въ какую либо сторону и вмѣстѣ съ тѣмъ всей артелью подвигаясь къ какому либо впередъ намѣченному мѣсту, подражая такимъ образомъ всѣмъ этимъ общимъ движеніемъ кривому колесу. Вращеніе это происходитъ до тѣхъ поръ, пока кто либо изъ нихъ устанетъ и оторвется отъ общаго круга. Отрывающійся при этомъ, въ силу направленія, даннаго движеніемъ (инерціей), нерѣдко летитъ далеко въ сторону. Когда остальные игроки нѣсколько оправятся, кругъ снова замыкается, изъ котораго однако на этотъ разъ исключается тотъ, кто упалъ, и исключается, какъ потерянный. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока устанутъ всѣ играющіе, или многіе изъ нихъ растеряются, откуда въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ и названіе самой игры.

Косые огороды (Пермс. г.). Играющіе, взявшись за руки, образуютъ кругъ, въ который смотрятъ своими лицами. Кругъ этотъ, сдѣлавши нѣсколько оборотовъ въ ту или другую сторону, потомъ гдѣ либо расцѣпляется, образуя такимъ образомъ изъ двухъ, стоящихъ по сосѣдству, ворота, въ которыя проходитъ, ведя за собой всѣхъ остальныхъ, кто либо изъ крайнихъ, отдѣлившихся отъ воротъ. Когда онъ всѣхъ проведетъ, то образуется вторично кругъ, но уже теперь играющіе становятся лицомъ не въ кругъ, а кнаружи отъ него, въ обратную сторону. Затѣмъ этотъ кругъ вертится и играющіе постепенно выбываютъ изъ него, не будучи въ состояніи удержаться за руки при быстромъ вращеніи круга.

Растеряхи (Вятс. г.), *Вилюшки* (Терск. Обл.). Играющіе становятся въ рядъ, держа другъ друга за руки и образуя такимъ образомъ цѣпь. Одинъ изъ нихъ, стоящій въ концѣ ряда и болѣе сильный „вожакъ“ начинаетъ бѣжать, увлекая за собою другихъ, и при этомъ бѣгѣ безпрестанно и неожиданно поворачиваетъ то въ ту, то въ другую сторону. Такіе же быстрые и крутые повороты приходится дѣлать волей-неволей и всѣмъ остальнымъ игрокамъ. Многимъ изъ нихъ, однако, особенно болѣе удаленнымъ отъ вожака, дѣлать это весьма затруднительно, отъ чего нѣкоторые изъ нихъ падаютъ. Въ Германіи въ этомъ родѣ есть игра подъ названіемъ „змѣя“. Этотъ родъ бѣга, говорятъ, есть подражаніе древнѣйшей пляскѣ Германцевъ, совершавшейся при языческихъ жертвоприношеніяхъ [1]).

[1]) Illustr. Spielbuch für Knaben von H. Wagner. 1878. S. 21.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Хвостъ—левка (Кубанс. Обл.). Играющіе берутся руками одинъ за другаго гуськомъ, передній беретъ въ руки хворостину и, приговаривая: „свиститъ Левка, топошитъ Левка, поварачивайся!“ бросается въ сторону. За нимъ должны быстро повернуться и всѣ другіе; оставшіеся подгоняются хворостиной.

Колесо (Херс. г.). Одинъ садится на землю, подымаетъ ноги вверхъ, беретъ ихъ руками и, быстро кувыркаясь, изображаетъ колесо.

Мельница (Херс. г.). Одинъ игрокъ беретъ другаго за талію такъ, чтобы голова послѣдняго находилась на нижней части его живота, а ноги на его плечахъ и торчали кверху; послѣ того третій игрокъ, ставши на колѣна, беретъ втораго игрока за ноги и ставитъ его на нихъ, причемъ, очевидно, первый игрокъ окажется поставленнымъ вверхъ ногами; затѣмъ тотъ же третій или новый игрокъ, становясь на колѣна, беретъ за ноги перваго игрока, ставитъ его на нихъ и т. д. Все такое передвиженіе сцѣпившихся игроковъ нѣсколько напоминаетъ собою вращеніе крыльевъ вѣтреной мельницы, откуда и названіе самой игры.

Давлаоба (Грузинская игра). Въ эту игру играютъ нѣсколько дѣтей, и чѣмъ больше играющихъ, тѣмъ лучше. Одинъ изъ игроковъ начинаетъ прибауку по жребію. На кого падетъ послѣднее слово прибаутки, тотъ выходитъ изъ кружка и садится на ровномъ мѣстѣ. Прибаутка начинается снова и на этотъ разъ избранный быстро кладетъ свою руку на сидѣвшаго и, дѣлаясь его охранителемъ, начинаетъ кружиться вокругъ, не отымая руки отъ головы. Размахивая ногами, онъ старается задѣть (запятнать) кого либо изъ играющихъ, а эти послѣдніе всѣми силами стараются нанести имъ обоимъ побольше ударовъ. Если охранитель запятнаетъ кого ногою, то запятнанный садится, сидѣвшій дѣлается его охранителемъ, а запятнавшій присоединяется къ игрокамъ. Игра болѣе и болѣе разгорается и кончается только тогда, когда надоѣстъ. Играютъ въ давлаоба и большіе.

Перхули (Грузинская игра). Участвующіе здѣсь встаютъ въ кружокъ и каждый берется одною рукою за плечо одного своего сосѣда, а тотъ за плечо другаго, и такимъ образомъ звенья кружка являются соединенными. На одномъ концѣ кружка затягивается пѣсня, другой конецъ отвѣчаетъ, остальные играющіе мѣрно гудятъ, помогая плавному переливу пѣсни, и въ то же время всѣ топчутся на мѣстѣ ногами. Но скоро пѣсня учащается, и каждый играющій, въ тактъ съ цѣлымъ кружкомъ, дѣлаетъ ловкій прыжокъ въ сторону и тотчасъ же, какъ бы съ размаху, прыжокъ принимаетъ противоположное направленіе, игрокъ увлекаетъ за собою сосѣда, сосѣдъ другаго сосѣда и весь кружокъ начинаетъ вертѣться. Такъ постепенно учащается, прыжки въ высшей степени разнообразятся, пѣсня высоко начинаетъ гудѣть, и кружокъ начинаетъ быстрѣе и быстрѣе кружиться. Болѣе ловкіе на ходу кувыркаются. При игрѣ взрослыхъ въ тактъ пѣсни раздаются и выстрѣлы изъ пистолетовъ. Наигравшись вдоволь, кружокъ мѣрно уменьшаетъ свои круговращенія, и подъ конецъ всѣ опускаютъ руки внизъ, хотя все-таки продолжаютъ топтаться на ногахъ на мѣстѣ. Запѣвало начинаетъ быструю и живую пѣсню, играющіе бьютъ въ ладоши, не переставая гудѣть; при этомъ выходятъ поочереди играющіе и пляшутъ.

Игра перхули очень любима грузинами, и ни одинъ народный праздникъ не можетъ обойтись безъ нея.

Качели. Происхожденіе качелей, по всѣмъ вѣроятіямъ, скрывается въ глубокой древности. Судя потому, что самое большое удовольствіе, которое они доставляютъ качающимся, состоитъ въ одурманеніи головы, похожемъ на то, какимъ любятъ услаждать себя жрецы нѣкоторыхъ языческихъ религій, подвергаясь для этого различнымъ круговращательнымъ движеніямъ, можно думать, что наиболѣе развитыя формы качаній получали свое первое происхожденіе именно такимъ же путемъ. Въ этой мысли съ особою убѣдительностію насъ подкрѣпляетъ еще тотъ фактъ, что качаніе до одуренія, дѣйствительно, издревле практикуется при отправленіи нѣкоторыхъ празднествъ въ Индіи, а именно,



Рис. 48. Празднованіе въ честь богини Маріамман въ Индіи

напр. при народномъ празднованіи въ честь богини Маріамман [1]). Этотъ праздникъ замѣчателенъ тѣмъ, что на немъ брамины отпускаютъ грѣхи бѣднымъ за добровольно взятыя на себя условія истязанія, а богатымъ дѣлаютъ то же самое отпущеніе грѣховъ, вслѣдствіе найма ими за деньги бѣднякокъ, взявшихся оттерпѣть за нихъ всѣ эти истязанія. Искусъ обыкновенно состоитъ въ томъ, что готовящійся къ торжественному покаянію сначала подвергаетъ себя строгому посту и ходитъ нагой, прикрываясь лишь гирляндами цвѣтовъ, въ каковомъ видѣ наконецъ онъ выходитъ и на площадь мученичества, гдѣ высоко подымается, какъ изображено на рисункѣ 48, дыба съ поперечной перекладиной, вращающейся на вершинѣ ея кругомъ во всѣ стороны. Къ одному изъ концовъ этой перекладины подвѣшивается на перехватъ по срединѣ тѣла веревкой мученикъ, а приставленные къ другому концу той же

1) D-r Vellmer's Wörterbuch der Mythologie aller Völker etc. 1874. S. 322.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

перекладины вертятъ послѣднюю во всю мочь кругомъ, причемъ вращающійся мученикъ бросаетъ сверху цвѣты, которые въ свою очередь стоящіе внизу съ благоговѣніемъ собираютъ, какъ талисманы, способные защитить ихъ отъ злаго духа. Вращеніе происходитъ около ¼ часа и иногда обходится не безъ печальныхъ послѣдствій. Средневѣковыя школы, вообще отличавшіяся инквизиторскимъ направленіемъ воспитанія, вѣроятно, знали о существованіи такого способа истязанія людей и вотъ, можетъ быть, благодаря именно такому знанію, въ XV нѣкѣ въ одной изъ Швейцарскихъ школъ, на Рейнскомъ мосту, находился такъ называемый позорный или вертящійся шалашъ, т. е. вращающаяся на шестѣ клѣтка, куда сажали юныхъ школьниковъ за шалости, и которую когда сторожъ приводилъ въ быстрое вращательное движеніе, то сидѣвшіе въ ней ученики лишались чувствъ [1]). Кто имѣлъ случай забавляться на такъ называемыхъ гигантскихъ шагахъ, столь распространенныхъ во всей Европѣ, или каруселяхъ, столь распространенныхъ въ Россіи, тотъ, конечно, легко могъ хотя отчасти на себѣ испытать вліяніе такого одуряющаго голову круговаго качанія. Здѣсь же, однако, мы должны прибавить, что качели извѣстны были также въ древней Греціи, но греки никогда ничего не дѣлали съ цѣлію доставить себѣ какое либо истязаніе, а наоборотъ въ каждомъ дѣйствіи своемъ они старались отразить ту или другую хорошую идею. Во имя какой же идеи греки допускали качели? Мы не знаемъ изъ исторіи точнаго и опредѣленнаго отвѣта на этотъ вопросъ, но полагаемъ, что не ошибемся, допустивши, что дѣлалось это ради того, чтобы съ помощію качелей между прочимъ содѣйствовать изученію способовъ равновѣсія при различныхъ не совсѣмъ устойчивыхъ положеніяхъ тѣла. Въ древнемъ Римѣ качели также процвѣтали и составляли необходимую принадлежность каждаго народнаго празднества. Такимъ же почетомъ и извѣстностью качели самаго разнообразнаго свойства пользуются и въ наше время во всей Европѣ и во многихъ другихъ странахъ. Въ Россіи качанье на качеляхъ очень распространено. Самое обыкновенное устройство ихъ слѣдующее: ставятъ двое высокихъ козелъ съ перекладиной на верху, черезъ которую перебрасываютъ веревки, большею частію въ двухъ мѣстахъ, образуя здѣсь петли. Каждая изъ веревокъ спускается внизъ двумя концами, и, не доходя до земли приблизительно на аршинъ, въ свою очередь заканчивается также широкой петлей, между которой вставляется одинъ изъ концовъ довольно длинной и широкой доски (бесѣдки), на которую можно было бы сѣсть отъ 3 до 5 и болѣе человѣкъ. На доску садятся верхомъ или бокомъ, на концы ея становится по человѣку, которые и раскачиваютъ качели. Иногда вмѣсто козелъ ставятъ довольно высокіе столбы, которые снизу подпираютъ нѣсколькими подпорками, а на верху ихъ укрѣпляютъ поперечину, на которую и перебрасываютъ веревки описаннымъ образомъ для качелей. Иногда для качелей пользуются уже готовыми переводами, напр. гдѣ нибудь на дворѣ, въ сараяхъ и т. д. Иногда вмѣсто двухъ веревокъ перекладываютъ черезъ устроивая только одну, дѣлая на ней одну петлю и внизу также устроивая только одну петлю для качанья одного человѣка и тогда качаются уже по-

[1]) К. Шмидтъ, l. c. Т. II. стр. 302.

одиночкѣ, раскачиваясь сами, или ихъ раскачиваютъ товарищи, стоящіе на землѣ. Въ лѣсныхъ губерніяхъ, напр. Вятской и другихъ, при обиліи лѣса и за недостаткомъ веревокъ иногда замѣняютъ послѣднія молодыми березками: берутъ двѣ такихъ березки, обрубаютъ вѣтви до вершинъ, которыя свиваютъ на подобіе веревки, перекидываютъ ихъ черезъ перекладину, а внизу связываютъ обрубленными вѣтками, черезъ что образуется какъ бы особаго рода петля, на нѣкоторомъ разстояніи по перекладинѣ перебрасываютъ другую пару такимъ же образомъ скрѣпленныхъ березокъ и потомъ, сдѣлавши зарубки на доскѣ, которую хотятъ употребить для качанья, кладутъ эту доску между только что помянутыми петлями. Такія качели не легко привести въ движеніе, поэтому ихъ качаютъ большею частію другіе лица, стоящія на землѣ, двумя подобными же березками, привязанными по сторонамъ качелей и называемыми „стяжками“. Иногда качающіе съ намѣреніемъ качаютъ долго сидящихъ на доскѣ, стараясь довести ихъ до дурноты, и когда кому нибудь изъ нихъ дѣйствительно сдѣлается дурно, такъ что тотъ проситъ прекратить качанье, то, если онъ мальчикъ,—ему говорятъ: „скажи невѣсту!“ (назови свою невѣсту); если дѣвочка: „скажи жениха!“ Несчастный замученный обыкновенно произноситъ какое нибудь имя, послѣ чего его спускаютъ съ качелей, но за то трунятъ надъ невѣстой или женихомъ. Иногда право на качанье опредѣляется ловкостью и умѣньемъ въ поимкѣ мяча. Такъ, тому, кто качается, бросается со стороны мячъ, а онъ въ свою очередь подбрасываетъ его своими ногами. Кто изъ стоящихъ на землѣ поймаетъ падающій мячъ руками, тотъ и получаетъ право садиться на качели. Среди русскихъ инородцевъ качели пользуются большимъ распространеніемъ на Кавказѣ между грузинами и армянами, въ Сибири между вотяками, остяками, якутами и другими.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Символическія игры.

Характеръ и особенности символическихъ игръ. Короли, Рабы, Охотники, Оленьки, Лиски, Война, Казаки, Казаки и работники, Разбойники. Въ разбойника, Черкесы, Чеченцы, Ханы, Шамиль, Палачъ, Воры, Коршунъ. Воронъ, Хорма-Хотонъ, (калмыц.) Воронъ и куры, Курочка, Гуси-лебеди, Волкъ и гуси, Чортъ и овцы, Волкъ и овцы, Волкъ и дѣти, У медвѣдя на бору, Зайчики, Зайки, Векши, Въ орѣшки, Рѣпка, Рѣдька, Хрѣнъ, Комаръ, Пчелы, Огонекъ, Полотно, Гери (армян.).

Игры эти изображаютъ собою какъ бы своего рода театральныя представленія, которымъ съ особымъ удовольствіемъ предаются дѣти, находящіяся преимущественно въ возрастѣ 8—12 лѣтъ. Покойный Пироговъ сильно возставалъ противъ допущенія дѣтей къ непосредственному участію въ театральныхъ представленіяхъ, полагая, что это легко можетъ развить въ нихъ съ очень ранняго возраста большую наклонность ко лжи, притворству, обману и двоедушію. Но ему не безъ основанія возражали, что не театръ и участіе дѣтей въ соотвѣтственныхъ ихъ возрасту сценическихъ играхъ главнымъ образомъ развиваютъ лгуновъ и фальшивыхъ людей, а жизнь и та обстановка, въ которой дѣти волей-неволей безпрестанно должны изловчаться, чтобы держать себя подъ вѣчной маской и на фальшивой ногѣ. Правдиваго ребенка не научитъ лганью и притворству и театръ, а воспитанный въ фальшивой школѣ ребенокъ будетъ лгать на каждомъ шагу, не побывавши даже и раза въ театрѣ. Что же касается символическихъ игръ, отчасти напоминающихъ собою театральныя представленія, то въ нихъ, во первыхъ, дѣти большею частію повторяютъ только то, что они сами всегда видятъ въ жизни, къ которой готовятся и для которой путемъ помянутыхъ игръ они, такъ сказать, упражняютъ себя; во вторыхъ, всѣ эти игры обязательно подчиняются извѣстнымъ правиламъ и законамъ, вслѣдствіе чего путемъ ихъ дѣти только больше и больше крѣпнутъ для легальной жизни и разумнаго сожительства съ другими; въ третьихъ, рано подмѣчая въ жизни хорошія или дурныя стороны, дѣти въ своихъ играхъ и именно въ символическихъ болѣе, чѣмъ въ какихъ либо другихъ, вносятъ свои наблюденія въ формѣ разныхъ оттѣнковъ, объектируютъ ихъ, какъ объектируютъ свои фантазіи при игрѣ въ игрушки, дѣлаютъ ихъ предметомъ своей дѣтской критики, выражая сочувствіе однимъ, порицаніе другимъ и такимъ

образомъ мало по малу выработываютъ для себя, такъ сказать, болѣе излюбленную, со всѣхъ сторонъ обдуманную и болѣе практичную программу для дальнѣйшей своей жизни. Наконецъ большое развитіе символическихъ дѣтскихъ игръ съ педагогической точки зрѣнія можно допустить еще въ виду того, что на какомъ бы замыслѣ они ни основывались, въ концѣ концовъ все таки разыгрываніе ихъ сводится главнѣйшимъ образомъ не къ отвлеченному представленію жизни, сопровождаемой извѣстнаго рода чувствованіями, а наоборотъ главнѣйшая цѣль ихъ замысловъ движеніе, бѣготня и тому подобныя формы по преимуществу физическаго развитія человѣка. Главнѣйшія формы символическихъ игръ въ Россіи существуютъ слѣдующія.

Въ короли (Астрах. г.). *Въ пана, въ работники* (Черниг. г.). Одинъ изъ играющихъ большею частію безъ всякаго жребія, а прямо по желанію, избирается королемъ или паномъ. Остальные считаются работниками. Король или панъ садится на опредѣленное мѣсто, преимущественно гдѣ нибудь на завалинкѣ, а работники отходятъ въ сторону и сговариваются, на какую работу они будутъ наниматься у него. Сговорившись, подходятъ и говорятъ: „здравствуй король (или панъ)! Здравствуйте! отвѣчаетъ онъ. „Нужны вамъ работники?“ Нужны „Какіе?“—и въ это время различными знаками и тѣлодвиженіями изображаютъ изъ себя кто плотника, кто пильщика, кто пахаря, кто лекопа и т. д. Король долженъ назвать работу каждаго и если сразу назоветъ всѣ вѣрно, то работники убѣгаютъ къ назначенному раньше мѣсту, которое однако не имѣетъ никакого опредѣленнаго названія, а король ловитъ ихъ и кого поймаетъ, тотъ становится королемъ (или вожакомъ); остальные же идутъ снова сговариваться на счетъ работъ. Но если король назоветъ показываемыя ему работы не вѣрно, то называетъ ихъ во второй, въ третій разъ и т. д., пока наконецъ уга етъ. Ловить работниковъ король можетъ только тогда, когда они еще не добѣжали до назначеннаго мѣста, и если не поймаетъ никого, то опять остается королемъ или вожакомъ на слѣдующую игру. Большой интересъ игры заключается въ томъ, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а черезъ это заставить выборныхъ или вновь пойманныхъ подольше быть вожаками.

Въ рабы (Вятс. г.). Садятся въ кружокъ. Одинъ, по взаимному соглашенію, спрашиваетъ; другой отвѣчаетъ; третій передразниваетъ.— Вопросъ: „раба, раба! гдѣ была?“—Отвѣтъ: „у попа.“—„Что ѣла?“—Кашку.—„Что пила?“—„Бражку“. – Указывая на верхъ спрашиваетъ: „что тамъ?“—Небо.—Указывая внизъ: „что тутъ?“—Земля.—Указывая въ стороны: „что тамъ?“—Разныя стороны и т. д. Всѣ эти отвѣты третій повторяетъ и пересмѣиваетъ. Остальные обязаны хранить невозмутимое спокойствіе. Кто засмѣялся, или отвѣчавшій далъ отвѣтъ не такъ, какъ слѣдуетъ, то виновный обязанъ спрашивать.

Охотники (Вятс. г.). По выбору или по жребію одинъ изъ играющихъ назначается охотникомъ; часть играющихъ принимаетъ названіе гончихъ и часть—названія дикихъ звѣрей. Охотникъ тряпьемъ или бумагой заряжаетъ пищаль; звѣри въ это время должны спрятаться, куда кому угодно; затѣмъ гончія бѣгутъ разыскивать звѣрей и подаютъ знаки охотнику, когда звѣрь будетъ найденъ. Охотникъ, не доходя шаговъ 6 до звѣря, стрѣляетъ въ него изъ пищали, звѣрь увер-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ается, однако не сбѣгая съ своего мѣста. Сдѣлавъ три выстрѣла, охотникъ идетъ бить слѣдующаго звѣря и т. д. Послѣ того гончія даютъ знать, что охота кончена, а тѣ звѣри, въ которыхъ охотникъ не попалъ ни раза тряпичной или бумажной пулей, заряжаютъ свои пищали и на разстояніи 6-ти же шаговъ стрѣляютъ въ неудачу охотника. Послѣ того игра считается конченою. Въ подобномъ родѣ есть игра въ Германіи подъ названіемъ: игра въ охоту.

Оленьки. (Вятск. г.). Игроки раздѣляются по жребію на охотниковъ и оленей. Затѣмъ всѣ охотники ставятся къ салу (какому нибудь столбу) и закрываются фуражками, а олени убѣгаютъ въ разныя стороны и прячутся. Когда всѣ олени перепрятались, одинъ изъ нихъ даетъ знакъ, что охотникамъ можно идти на охоту. Охотники открываются и идутъ за оленями; но въ своихъ поискахъ послѣднихъ охотники должны быть очень осторожны, такъ какъ въ это время вдругъ можетъ выскочить олень и наскочить на охотника. При такихъ условіяхъ охотникъ долженъ нести оленя на себѣ до сала; но если охотникъ успѣлъ убѣжать отъ оленя и дотронулся до сала, то выскочившій или найденный олень приходитъ къ салу самъ. — Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока не разысканы будутъ всѣ олени.

Лиски. (Вятск. г.). Совершенно похожая на предыдущую игра съ тою лишь разницею, что здѣсь мѣсто охотниковъ занимаютъ кѣтьки (собаки), а мѣсто оленей лиски (лисицы).

Война. (Вятск. г.). Играющіе дѣлятся на двѣ равныя части. Каждая изъ среды своей выбираетъ по старшему изъ тѣхъ, кто посильнѣе и ловчѣе другихъ. Выборные отходятъ немного въ сторону отъ своихъ артелей и вступаютъ въ борьбу. Поборовшій считается побѣдителемъ, а тотъ, кто первый упалъ на землю, побѣжденнымъ. Артели ихъ также называются: одна побѣдившею, другая—побѣжденною. Затѣмъ побѣжденные съ поклономъ подходятъ къ побѣдителямъ, отходятъ отъ нихъ въ сторону, и игра начинается снова.

Казаки. (Астрах. г.). Мальчики садятся на палочки верхами и у каждаго изъ нихъ за плечами палки, изображающія ружья, сбоку привязаны другія палки, изображающія сабли. Эти палки сдѣланы изъ камыша или хвороста. Собравшись въ кругъ, они раздѣляются на два отряда, и каждый отрядъ избираетъ себѣ предводителя, затѣмъ одинъ изъ отрядовъ изображаетъ казаковъ, а другой отрядъ непріятеля. Отряды расходятся въ разныя стороны и потомъ, по условленному сигналу, отряды сходятся и тутъ начинается общая свалка, крикъ, гамъ страшный, только и слышится „ту! ту!.. бери, стрѣляй ребята!“ Эта игра продолжается до тѣхъ поръ, пока не побѣдитъ какая нибудь сторона, тогда побѣдитель съ плѣнными и съ отнятыми у нихъ орудіями ѣдутъ на палочкахъ въ рядъ и поютъ казачью пѣсню; этимъ игра и кончается.

Казаки и разбойники. (Астрах. г.). Играющіе раздѣляются на двѣ партіи; одна представляетъ казаковъ; другая разбойниковъ. Партія казаковъ имѣетъ какой нибудь знакъ, напр. крестъ изъ желтой бумаги на груди, или повязываетъ руки платками. Разбойники разбѣгаются въ разныя стороны, чтобы спрятаться отъ казаковъ, а казаки стараются узнать каждый потаенный уголокъ, гдѣ спрятался разбойникъ. Разбойникъ, если видитъ, что его убѣжище открыто, бѣжитъ

спрятаться въ другое мѣсто; казакъ гонится за нимъ, оказывая храбрость и ловкость, если же не можетъ поймать одинъ, то призываетъ на помощь товарищей.— Пойманнаго разбойника ведутъ въ темницу, послѣ чего онъ уже дѣлается казакомъ и обязанъ помогать ловить своихъ прежнихъ товарищей. Въ подобномъ же родѣ есть игра въ Германіи подъ названіемъ: разбойники и жандармы.

Разбойники. (Астрах. г.). Нѣсколько дѣтей, собираясь играть, выбираютъ хозяина, караульщика и нѣсколько разбойниковъ. Потомъ хозяинъ садится и засыпаетъ, а караульщику велитъ ходить, стучать палкой и смотрѣть, чтобы не пришли разбойники и не украли золота. Потомъ караульщикъ уходитъ далеко отъ хозяина; въ это время приходятъ разбойники и воруютъ золото. Одинъ изъ разбойниковъ нарочно стукаетъ, чтобы проснулся хозяинъ; онъ встаетъ, а караульщикъ уже находится на своемъ мѣстѣ. Тогда хозяинъ спрашиваетъ караульщика: куда дѣлось золото?—Не знаю!—Ты долженъ знать, потому что караулилъ. — Тогда онъ отвѣчаетъ, что какіе-то люди ходили за угломъ. Хозяинъ садится на лошадь, верхомъ на палку, догоняетъ разбойника, наказываетъ его и наказанный уже дѣлается хозяиномъ и игра повторяется.

Въ разбойника. (Астрах. губ.). Дѣти выбираютъ изъ среды себя пастуха, разбойника, двоихъ судей, а остальные воображаютъ себя лошадьми. Пастухъ отправляется съ своимъ „табуномъ“ на травку, гдѣ притворяется спящимъ. Черезъ нѣсколько времени къ нему, крадучись, подходитъ „разбойникъ“ и, удостовѣрясь, что онъ „крѣпкимъ сномъ спитъ“, воруетъ у него „лошадей“, спѣшитъ ихъ гдѣ нибудь спрятать, но пастухъ уже „проснулся“ и гонится за нимъ по слѣдамъ, догоняетъ его, вяжетъ—и ведетъ къ судьямъ. „Господа судьи!“ толкуетъ пастухъ,—вотъ я вчера отправился пасти лошадей. Признаться немного задремалъ... Вдругъ это слышу, около полночи, мои лошади шарахнулись въ разныя стороны. Ужели звѣрь какой!—подумалъ я—и вскалъ... Смотрю... и это вотъ кто, разбойникъ—воръ моихъ лошадей ловитъ и на веревку связываетъ. Я къ нему, а онъ съ двумя отъ меня что есть духу полетѣлъ. Ну, да и я сѣлъ на хорошенькаго меренка и духомъ его озорника поймалъ, хотѣлъ его своимъ судомъ, да подумалъ, что самовольничать намъ нельзя, такъ вотъ я его къ вамъ и представилъ: разсудите по Божески“. „Ты это правильно говоришь на счетъ самовольничанья,—отвѣчаютъ судьи. — Самовольно нельзя: самъ будешь въ отвѣтѣ. Мы вотъ на то и поставлены: разсудимъ по Божески. Ты—обращаясь къ разбойнику, говорятъ судьи—какъ смѣлъ воровать?“ „Да я вовсе не хотѣлъ лошадей-то украсть, а мнѣ нужно было вотъ съѣздить въ село“... „Такъ ты долженъ былъ спросить, а не воровскимъ путемъ брать“, перебиваютъ вора судьи, вотъ за самовольство иди въ холодную“. Разбойника-вора сажаютъ въ какой нибудь хлѣвъ или сарай, а черезъ нѣсколько минутъ выпускаютъ.

Черкесы (Кубан. обл.). Эта игра чисто-мѣстнаго происхожденія Нѣсколько мальчиковъ изображаютъ черкесовъ, остальные, преимущественно дѣвочки—жителей станицы. Эти послѣднія выходятъ на средину улицы, какъ бы за Кубань, за ягодами (за клубникой) и, сгребая пыль въ кучки (рвутъ ягоды), приговариваютъ: „а мы рвемъ, не нар-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ёмъ, въ оберемочки кладемъ!“ Тутъ выскакиваютъ черкесы изъ засады и уводятъ нѣсколько человѣкъ въ плѣнъ.

Чеченцы (Кубан. обл.). Въ военное время, когда горскія племена волновали казачьи станицы, игра въ „чеченцы“ была въ большомъ употребленіи и велась, какъ военное упражненіе будущихъ казаковъ-воиновъ; руководителями игры являлись служащіе казаки со своими командами.

Ханы (у Карачаевскаго народа Кубан. обл.). Одинъ изъ играющихъ называется ханомъ, другой—подчиненный хана, остальные изображаютъ гусей съ хозяиномъ. Всѣ гуси держатся сзади за хозяина, образуя вереницу. Ханъ посылаетъ своего подчиненнаго къ хозяину гусей съ приказаніемъ прислать ему лучшаго гуся на зарѣзъ для гостей. Хозяинъ исполняетъ требованіе хана; но когда онъ во второй разъ посылаетъ подчиненнаго съ тѣмъ же требованіемъ, въ виду того, что первый гусь пропалъ куда-то, то хозяинъ отказывается отдать второго гуся, бранитъ хана и отправляетъ ханскаго слугу передать ему объ этомъ. Ханъ приказываетъ своему подчиненному передать хозяину гусей, что если онъ будетъ противиться приказанію хана, то послѣдній надѣнетъ свою волчью шубу, возьметъ оружіе и убьетъ хозяина, а гусей всѣхъ себѣ заберетъ. Хозяинъ не страшится и этихъ угрозъ и не соглашается добровольно отдать гусей, но ханскій посланный настойчиво требуетъ гуся и между ними завязывается борьба, такъ что слуга силою уноситъ опять одного гуся. Третій разъ у ханскаго служителя съ хозяиномъ гусей происходитъ та же самая исторія и опять уносится силою одинъ гусь. Такимъ образомъ ханскій служитель отнимаетъ у хозяина всѣхъ гусей. Лишившись гусей, хозяинъ отправляется искать ихъ, а ханскій служитель, замѣтивъ это, старается закрыть гусей, расправляя полы своего платья. Хозяинъ спрашиваетъ ханскаго слугу, не видалъ ли онъ гусей. Тотъ отвѣчаетъ отрицательно, а между тѣмъ заставляетъ гусей кричать. Хозяинъ спрашиваетъ его: „откуда раздается этотъ гусиный крикъ?“ Ханскій слуга отвѣчаетъ, что это кудахчутъ его куры; тогда хозяинъ отталкиваетъ его и узнаетъ гусей. Онъ начинаетъ спрашивать всѣхъ поочередно, что они ѣли. Гуси отвѣчаютъ, что ѣли все сладости. Получивъ такой отвѣтъ, хозяинъ хочетъ уходить домой, а гуси бѣгутъ за нимъ и кричатъ, что имъ приходится голодать; онъ ихъ начинаетъ уговаривать остаться на своемъ мѣстѣ, утѣшая тѣмъ, что вечеромъ дадутъ имъ—кому баранью голову, кому ножку, кому глазъ и пр., самъ же поскорѣе уходитъ.

Шамиль (Хасавъ-Юртовская станица Терск. обл.). Число играющихъ, начиная отъ 8, можетъ быть—какое угодно. По общему согласію, выбираются Шамиль, Басингуръ, лазутчикъ и докащикъ. Игра представляетъ больше интереса вечеромъ, нежели днемъ; она происходитъ на такомъ пространствѣ, которое бы не имѣло недостатка въ мѣстахъ, дающихъ возможность укрыться. Шамиль, Басингуръ и лазутчикъ удаляются отъ остальныхъ, и нашедши удобныя мѣста, прячутся въ нихъ; докащикъ также слѣдуетъ за ними, какъ положено въ игрѣ, чтобы знать, гдѣ они укроются. Послѣ развѣдыванія, въ какой сторонѣ они спрятались, онъ возвращается къ остальнымъ и указываетъ имъ то или иное направленіе для розысковъ. Затѣмъ докащикъ быстро уходитъ и тоже прячется. Указанія его о направленіи, въ какомъ

искать спрятавшихся, ради интереса игры, въ большинствѣ случаевъ бываютъ ложны, а если укажетъ онъ и вѣрно, то прежде чѣмъ спрячется самъ, сообщаетъ Шамилю, Басингуру и лазутчику, съ какой стороны грозитъ опасность. Спрятавшись, доносчикъ даетъ знать сыщикамъ свисткомъ. Сыщики отправляются въ разныя стороны; о каждомъ найденномъ тотчасъ же объявляется однимъ изъ слѣдующихъ выраженій: „Шамиль въ плѣну“, или „Шамиль въ рукахъ!“ или „Шамиль“. Когда всѣ спрятавшіеся отысканы, игра начинается снова, при слѣдующей перемѣнѣ ролей: нашедшій Шамиля становится Шамилемъ, нашедшій Басингура — Басингуромъ и т. д. Если кто нибудь нашелъ нѣсколькихъ спрятавшихся, то онъ имѣетъ право любую роль оставить за собой, а остальныя раздаетъ по своему усмотрѣнію.

Палачъ (Ардонская станица Терск. обл.). Въ игрѣ, извѣстной подъ названіемъ палача, могутъ участвовать отъ трехъ до десяти и болѣе человѣкъ. Играющіе разрѣзываютъ круглую двухъ-вершковую палочку и скручиваютъ жгутъ. Одинъ изъ нихъ беретъ разрѣзанную, складываетъ ее такъ, какъ она была до разрѣза, — потомъ подбрасываетъ кверху. Если данная палочка упадетъ вверхъ плоскими сторонами, то подбрасывающій, говорятъ, выходитъ въ цари; если выпуклыми сторонами—въ палачи, и если, наконецъ, одна половина палочки упадетъ вверхъ выпуклою стороною, другая плоскою, то играющій получаетъ названіе разбойника. Подбрасываніе палочки ведется по очередно. Царь заставляетъ палача бить того, кто выйдетъ въ разбойники. Число ударовъ жгутомъ вполнѣ зависитъ отъ воли царя. Если выходитъ новый царь, то онъ смѣняетъ стараго; подобнымъ же образомъ смѣняется палачъ и разбойникъ. Эта игра очень оживленная и можетъ продолжаться до безконечности.

Воры (Екатериносл. г.), *Чужіе огороды* (Харьковс. г.), *Огурцы* (Черниговс. г.), *Бахча* (Астрах. г.). Чертою обводятъ небольшое мѣстечко, аршинъ 5—6 въ квадратѣ—это такъ называемый огородъ. На немъ дѣлаютъ изъ песка въ нѣсколько рядовъ небольшія продолговатой формы насыпи, которымъ даютъ названье огурцовъ. Послѣ того выбираютъ сторожа, на обязанности котораго лежитъ стеречь огурцы. Остальные играющіе приходятъ и воруютъ огурцы. Самое воровство производится такъ: къ сторожу на огородъ приходятъ нѣсколько играющихъ и начинаютъ торговать огурцы; спрашиваютъ цѣну, предлагаютъ свою и т. д. Но сторожъ подозрительно относится къ своимъ покупщикамъ, не сводитъ съ нихъ глазъ, чтобы чего не стащили съ огорода. Это чрезмѣрное вниманіе къ покупщикамъ замѣчаютъ другіе игроки и, пользуясь его оплошностію, дружно нападаютъ на огородъ и похвативъ огурцы (собственно говоря, только испортивъ данную имъ фигуру), стараются убѣжать отъ сторожа, который, замѣтивъ это, тотчасъ же бросаетъ покупщиковъ и бѣжитъ съ кнутомъ въ рукахъ за настоящими ворами. Если при этомъ удается кого нибудь словить на огородѣ, то пойманный тотчасъ же становится сторожемъ. Если сторожъ настигаетъ кого нибудь за чертой огорода, то нерѣдко довольствуется только ударомъ кнута. Во время этой игры, особенно при удачной поимкѣ вора, дѣти обыкновенно увеселяютъ себя различными разсказами о другихъ ворахъ и воровствахъ, безъ застѣнчивости хвастаются собственными набѣгами на чужіе огороды и при этомъ фан-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

вія ихъ доходитъ иногда до небывалыхъ размѣровъ. Игра эта съ нравственной стороны, очевидно, составляетъ весьма грустное явленіе, напоминая собою отчасти упражненія въ воровствѣ древнихъ спартанскихъ юношей и прямо показывающая не только жалкія, но даже совсѣмъ извращенныя понятія играющихъ объ удальствѣ и молодечествѣ. Пріучаясь воровать сначала песчаные огурцы и пріобрѣтая въ этомъ ловкость, ребенокъ потомъ дѣйствительно легко можетъ пойти и въ чужой огородъ и въ чужой карманъ съ цѣлію опустошенія послѣднихъ. Съ гигіенической стороны эта игра, сопровождаемая пинками и ударами кнута, плохо соразмѣренными, также не можетъ быть одобрена.

Коршунъ. Играющіе прежде всего выбираютъ изъ среды своей двухъ товарищей посильнѣе. Одного изъ нихъ назначаютъ коршуномъ, другаго маткой, остальныхъ играющихъ называютъ цыплятами или дѣтками матки. Въ Симбирской губерніи матку называютъ еще коршунихой, а въ Кубанской и Терск. Обл.—насѣдкой. Коршуна сажаютъ гдѣ нибудь на землѣ, въ которой онъ палочкой роетъ ямку.—Къ нему подходитъ матка, за которую крѣпко держатся дѣтки, становясь одинъ за другимъ гуськомъ и крѣпко держась за платье другъ друга. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ, напр. въ Астраханской, Харьковской, Симбирской, Тобольской и другихъ губерніяхъ, матка и дѣти, подошедши къ коршуну, сначала нѣсколько разъ обходятъ его кругомъ и хоромъ поютъ:

„Вокругъ коршуна хожу
Ожереліе нижу,
По три ниточки
Бисериночки;
Я снизала воротокъ,—
Вокругъ шеи коротокъ".
(Астрах. г.).

„Коршунъ, коршунъцыплятникъ
Приди ко мнѣ во вторникъ.
Я курочку заколю
Твоихъ дѣтокъ накормлю!"
(Астрах. г.).

„Вокругъ коршуна хожу,
Я на коршуна гляжу!"
(Симбир. г.).

„Кругъ я коршуна хожу,
По три ниточки вяжу!"
(Харьк. г.).

Послѣ этой церемоніи, а въ нѣкоторыхъ мѣстахъ и прямо безъ нея, матка, останавливаясь передъ коршуномъ, ведетъ съ нимъ разговоръ, различный по мѣстностямъ. Такъ напр. въ Астраханской губерніи разговоръ таковъ: „Коршунъ! что дѣлаешь?" Ямочку рою. „Зачѣмъ тебѣ ямочку?"—Денежку ищу.—„Зачѣмъ тебѣ денежку?"—Иголку купить.—„Зачѣмъ тебѣ иголку?"—Мѣшочекъ шить.—„Зачѣмъ мѣшочекъ?"—Камешки класть.—„Зачѣмъ камешки?"—Въ твоихъ дѣтей шуркать—буркать.—„За что?"—Они ко мнѣ въ огородъ лазятъ. „Ты бы дѣлалъ заборъ выше, а коли не умѣешь, такъ лови ихъ!"—(Рис. 49). Послѣ такихъ разговоровъ коршунъ, размахивая и изображая собою летящаго коршуна, бросается на дѣтей матки и сначала на задняго, стараясь поймать и оторвать его отъ вереницы остальныхъ. Мать всѣми мѣрами защищаетъ и отбиваетъ своего цыпленка, послѣдній въ свою очередь также всѣми средствами старается увернуться и увернуться отъ ловкихъ и сильныхъ рукъ хищника. При такихъ условіяхъ коршуну не всегда удается сразу поймать задняго цыпленка, потому онъ иногда пускается на разнаго рода хитрости, а именно: то вдругъ проворно

производитъ фальшивую тревогу въ какую либо сторону, то вслѣдъ за тѣмъ стремительно бросается въ другую, при чемъ вся вереница уклоняется отъ него то въ ту, то въ другую сторону, а между тѣмъ коршунъ опять быстро поворачивается и неожиданно схватываетъ оплошавшаго цыпленка. Эти движенія коршуна и вереницы бываютъ особенно забавны и вызываютъ со стороны дѣтей много хохота, тревогъ и веселья.— Пойманный тотчасъ же отводится въ сторону, какъ добыча коршуна, который послѣ того такимъ же образомъ охотится за остальными дѣтьми матки, пока не переловитъ всѣхъ ихъ. Когда переловитъ всѣхъ, игра кончается. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Симбирской губерніи разговоръ матки съ коршуномъ и конецъ игры имѣютъ разницу. Мать спрашиваетъ: „что ты дѣлаешь?"—Ямочку рою,—отвѣчаетъ коршунъ. „Зачѣмъ тебѣ ямочка?"—Иголочку ищу.—„Зачѣмъ тебѣ иголочка?"—Мѣшочекъ шить.—„Зачѣмъ тебѣ мѣшочекъ?"—Камешки



Рис. 49. Коршунъ.

класть.—„Зачѣмъ камешки?"—Въ твоихъ дѣтей лукать (бросать).—„Что тебѣ дѣти мѣшали".—Они горохъ порвали.—При этомъ коршунъ бросаетъ палочку вверхъ и говоритъ: вотъ у меня какой плетень былъ, а они его перелетѣли и съѣли горохъ.—Затѣмъ коршунъ, выражая неудовольствіе на дѣтей матки, бросается и ловитъ ихъ. Переловивши всѣхъ, коршунъ назначаетъ каждому отдѣльную работу, смотря по силамъ, возрасту и полу. Такъ напр. одному назначаетъ баню топить, другому за водой сходить и воды побольше принести; которой либо изъ дѣвочекъ постарше рубаху сшить, а самой маленькой гребешокъ припасти и т. д. Когда всѣ работы исполнены, дѣти приходятъ звать коршуна съ коршунихой въ баню. Теперь оба они спрашиваютъ? „Какая баня? Хорошо ли тамъ?"—Дѣти отвѣчаютъ: баня хорошая, посуда золотая, сѣнникъ шелковый и т. д. Коршунъ съ коршунихой отправляются въ баню, гдѣ дѣти сначала начинаютъ тихонько бить ихъ прутьями, потомъ посильнѣе и наконецъ такъ сильно, что коршунъ съ коршунихой начинаютъ догадываться, что они попали въ засаду, откуда спасаются бѣгствомъ, а дѣти съ прутьями преслѣдуютъ ихъ. Тѣмъ игра и кон-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ается. Въ Тульской губерніи игра эта ведется такимъ образомъ: коршунъ сидитъ отдѣльно и роетъ палкой землю. Къ нему приближается мать съ дѣтьми, держащимися другъ за друга гуськомъ, и спрашиваетъ его: „Дѣдъ!—что дѣлаешь?“—Землю рою.—„На что землю роешь?“—Иголку ищу.—„На что иголка?“—Кафтанъ сшить.—„На что кафтанъ?“—Одѣваться.—„На что одѣваться?“—Чтобы дождь не замочилъ.—Мать помолчавши опять спрашиваетъ: „Дѣдъ! что дѣлаешь?“—Землю рою.—„На что землю роешь?“—Копѣйку ищу.—„На что копѣйка?“—Соли купить.—„На что соль?“—Щи посолить.—„На что щи?“—Твоихъ дѣтей покормить.—„Дѣтки! вставайте!“—вскрикиваетъ мать.—Вся вереница поднимается. Коршунъ старается убивать дѣтей, а именно слегка ударятъ по головѣ, въ знакъ убіенія.—Мать, не отрываясь отъ дѣтей, защищаетъ ихъ отъ нападенія коршуна. Убитыя дѣти прицѣпляются къ коршуну тоже вереницей. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока коршунъ не перебьетъ всѣхъ дѣтей. Послѣ того всѣ бѣгаютъ за матерью, изображая собою коршунятъ, и щиплютъ ее. Въ Харковской губерніи игра имѣетъ слѣдующій варіантъ. Матка съ цыплятами, обошедши вокругъ коршуна, съ приведеннымъ выше припѣвомъ, останавливается передъ нимъ и ведетъ такой разговоръ: „Богъ въ помощь, коршунъ!“ — Спасибо. — „Что дѣлаешь?“ — Ямку копаю. — „На что ямку?“—Грошикъ (или денежку) ищу.—„На что грошикъ?“—Иголочку купить.—„На что иголочку?“—Мѣшочекъ шить.—„На что мѣшочекъ?“—Солошки (соли) купить.—„На что солошки купить?“—Щецъ посолить.—„На что щецъ посолить?“—Твоимъ дѣтямъ глаза залить.—„Что мои дѣти сплутовали, своровали?“—Лучекъ, мачекъ и бѣлую капусту въ моемъ огородѣ пощипали.—„Чай огородъ (заборъ) выше?“—Мой огородъ кошка лапкой не достанетъ.—„А мой огородъ шли барышни—хвостомъ махнули, да со всѣмъ его и замахнули, но и то мои дѣтки въ него не скачутъ.—Ты-жъ въ которую сторону полетишь?“—Тутъ поле, тутъ лѣсъ, тутъ церковь—въ эту сторону полечу.—При этихъ словахъ коршунъ подымается съ своего мѣста и бросается на цыплятъ матки, начиная съ хвоста, т. е. съ послѣдняго. Поймавши, отводитъ его въ сторону и принимается за другаго, пока всѣхъ переловитъ; тѣмъ игра и кончается. Въ Тобольской губерніи, когда коршунъ переловитъ всѣхъ дѣтей и наконецъ самую матку, предлагаютъ коршуну выкупъ за матку, состоящій въ различныхъ вкусныхъ яствахъ. Но коршунъ отказывается отъ всѣхъ ихъ, не исключая даже и весьма лакомаго для него блюда изъ перепела. Наконецъ дѣти употребляютъ хитрость, приготовляютъ жаркую баню и предлагаютъ коршуну самый горячій вѣникъ. Коршунъ поддается соблазну и попадаетъ въ разставленную ему сѣть. Дѣти затащивши его въ баню, каждый по силамъ, начинаютъ его бить прутомъ. Коршунъ, метаясь туда и сюда, наконецъ не безъ усиленной борьбы спасается отъ этой экзекуціи. Въ Вятской губерніи игра имѣетъ слѣдующее видоизмѣненіе: прежде всего съ общаго согласія избираютъ двухъ игроковъ постарше и посильнѣе. Одному изъ нихъ даютъ названіе коршуна,—другому хозяина. Хозяинъ отходитъ въ сторону и садится на землю. Остальные съ коршуномъ во главѣ становятся за нимъ цѣпью, одинъ позади другаго, держа правою рукой за платье другаго. Установившись такимъ образомъ, они начинаютъ ходить вокругъ хозяина, который въ это время роетъ палочкой

землю, и затѣмъ коршунъ спрашиваетъ хозяина: „что дѣлаешь?“—Ямочку копаю.—„На что тебѣ ямочка?“—Денежку ищу.—„А на что тебѣ денежка?“—Иголочку купить.—„А на что тебѣ иголочка?“—Мѣшочекъ шить.—„А на что тебѣ мѣшочекъ“—Камешки класть.—„А на что тебѣ камешки?“—Твоихъ дѣтей побить.—„А за что ты ихъ станешь побивать?“—За то, что они у меня садъ погубили.—„А какой у тебя садъ былъ,—высокъ или низокъ?“—Хозяинъ, не вставая съ мѣста, показываетъ рукою, какъ высокъ былъ у него садъ.—Затѣмъ хозяинъ встаетъ и кидается ловить дѣтей у коршуна. Когда хозяинъ поймаетъ послѣдняго дѣтеныша, то коршунъ бросается въ средину своихъ изловленныхъ и поставленныхъ въ одно мѣсто дѣтей, которыя при этомъ образуютъ вокругъ коршуна плотный кругъ. Хозяинъ подходитъ къ этому кругу и спрашиваетъ у дѣтей: „дѣтки, дѣтки, гдѣ ваша мать?“—По коней ушла, отвѣчаютъ дѣтки.—„Да кони ваши здѣсь“.—Тогда дѣтки называютъ какую нибудь другую скотину, за которой ушла ихъ мать. Но хозяинъ каждый разъ уличаетъ ихъ во лжи. Послѣ того коршунъ выскакиваетъ изъ круга своихъ дѣтей и пускается бѣжать. Хозяинъ бѣжитъ за нимъ и ловитъ его. Поймавъ коршуна, хозяинъ ведетъ его обратно къ дѣтямъ. Дѣти берутъ длинный шестъ, сажаютъ на него коршуна и несутъ его въ баню парить, т. е. угощать пинками и кулаками по спинѣ. Когда это надоѣстъ коршуну, онъ вскакиваетъ съ мѣста и пускается бѣжать, крича во все горло: „ой мушки, мушки! Ой лягушки, лягушки!“ Тѣмъ игра и кончается. Въ нѣкоторыхъ странахъ Кубан. и Терск. обл. мать ведетъ съ коршуномъ такой разговоръ: „коршунъ, коршунъ, что ты дѣлаешь?“—Ямку копаю.—„На что ямку?“—Кашу варить.—„На что кашу?“—Твоимъ дѣтямъ глаза заливать.—„Какъ такъ?“—Да такъ: своимъ дѣтямъ кашу сварю, а твоимъ глаза кипяткомъ залью.—„За что, про что?“—У меня былъ вотъ такой городочекъ (показываетъ рукой вокругъ себя), а они его разорили.—Затѣмъ онъ бросается на играющихъ, стараясь схватить заднаго. Когда коршунъ поймаетъ хоть одного, матка спрашиваетъ его: „коршунъ, коршунъ, покуль (до какихъ поръ) наѣлся?“—Вотъ покуль (указываетъ себѣ на животъ). „А напился?“—Вотъ покуль (тоже). „А ну, подпрыгни (коршунъ подпрыгиваетъ). „О! и матку съѣстъ!“—съ отчаяніемъ произноситъ она. Коршунъ опять бросается на дѣтей и т. д. Въ концѣ концовъ коршунъ начинаетъ отнимать у матери самую близкую къ ней дочку, которая держится за поясъ матери. При этомъ мать три раза спрашиваетъ коршуна, вооруженнаго на этотъ разъ хворостиной. „Что за тобой?“—Помелица! отвѣчаетъ тотъ.—„А за мной красная дѣвица!“—говоритъ мать и въ это время кружится съ дочкой, которую коршунъ тихо ударяетъ хворостиной. Послѣ всего этого мать поочередно посылаетъ всѣхъ дѣтей къ своему властелину—коршуну, съ слѣдующимъ предложеніемъ: „коршунъ! пожалуйте въ баньку!“—Пусть придетъ кто либо постарше тебя! — говоритъ коршунъ. Послѣ всѣхъ приглашаетъ его сама мать; на ея приглашеніе онъ соглашается. Мать съ массою дѣтей уводитъ его въ какой нибудь уголокъ, изображающій собою баньку, и вымѣщаетъ свою злобу тѣмъ, что обрушивается на него со всѣми своими питомцами, кричащими ему надъ ухомъ. По мнѣнію Сахарова, главнѣйшій смыслъ русской игры въ коршуны таковъ: коршунъ—это строгій, взыскательный семьянинъ, отъ котораго

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

тщательно скрываетъ недостатки своихъ дѣтей сердобольная мать—насѣдка. Коршунъ почетная роль въ игрѣ и дается по выбору. Матка, подходя къ нему съ цыплятами, заводитъ непріятные для него разговоры. Раздосадованный коршунъ слетаетъ съ мѣста и начинаетъ ловить дѣтей. Переловивъ дѣтей, коршунъ начинаетъ щипать насѣдку.—Эта игра впрочемъ встрѣчается не въ одной Россіи, но почти въ томъ же видѣ встрѣчается въ Германіи подъ названіемъ—Huhnlein braten—жарить цыплятъ [1]) и т.д. Изъ русскихъ инородцевъ эта игра встрѣчается у калмыковъ Астрах. губ. подъ названіемъ „гуси", гдѣ роль коршуна разыгрываетъ старшій гусь, роль матки гусыня, остальные играющіе — ея дѣти, крѣпко держащіеся въ ея цѣпи. Эта же игра встрѣчается у грузинъ, какъ видимъ ниже, и у нѣкоторыхъ другихъ русскихъ инородцевъ.

Дзераоба (коршунъ у грузинъ). Играющіе выбираютъ „дзера" (коршуна) и курицу-насѣдку; остальные цѣпляются за насѣдку, представляя изъ себя цыплятъ. Курица съ цыплятами обходятъ вокругъ коршуна, сидящаго на корточкахъ и роющаго яму, заводя такую рѣчь: „коршунъ, коршунъ, что дѣлаешь?"—Иголку потерялъ и ищу.—„Чтобъ тебѣ никогда ее не найти!"—Сказавъ это, она начинаетъ опять обходить и тутъ уже коршунъ проситъ:—Нѣтъ ли у васъ чего испить?—„Есть вино; давай стаканъ". Коршунъ подаетъ что либо вмѣсто стакана, а курица прячетъ.—Гдѣ мой золотой стаканъ? спрашиваетъ коршунъ. Но курица на отрѣзъ отказывается и начинаетъ молча обходить съ цыплятами вокругъ него.—Нѣтъ ли у васъ чего поѣсть? спрашиваетъ коршунъ.—„Есть пловъ; давай ложку"!.. Когда коршунъ приноситъ ложку, курица скрываетъ и ее и потомъ отказываетъ ему въ ней, говоря, что потеряла ее.—Пусти направо, я отомщу! говоритъ коршунъ.—„Направо собаки на привязи".—Налѣво пойду. — „Налѣво—колючки!"—На верхъ полечу!—„Я внизъ стащу".—Если такъ, говоритъ коршунъ, я отниму у тебя всѣхъ цыплятъ.—И начинаетъ ловить ихъ; нападаетъ на нихъ то съ правой стороны, то съ лѣвой, и успѣваетъ отнять цыпленка, находящагося позади всѣхъ, потомъ—слѣдующаго и доходитъ до самаго послѣдняго, находящагося у матери. Этого послѣдняго цыпленка курица ни за что не уступаетъ. Коршунъ, заморившись, возвращается къ своимъ и посылаетъ одного изъ плѣнныхъ просить курицу отпустить дѣтенышка съ нимъ на воду; курица не соглашается, посылается другой плѣнный, но курица все таки не соглашается. Тогда самъ коршунъ упрашиваетъ ее и добивается отпуска. Коршунъ, уведши цыпленка, возвращается черезъ немного времени и извѣщаетъ курицу, что ея цыпленокъ утонулъ. Тогда курица начинаетъ горько рыдать; всѣ плѣнные прибѣгаютъ и, образуя вокругъ курицы тѣсный кружекъ, утѣшаютъ ее. Но курица, не унимаясь, проситъ коршуна принесть ей хоть трупъ утонувшаго. Коршунъ соглашается, и курица, вручая ему будто гребешокъ, проситъ причесать его и такъ принести. Вотъ коршунъ, взявъ на плечи, тащитъ утопленника, но кругъ плѣнныхъ не пускаетъ его до курицы и коршунъ зоветъ: „Кекела!"—Что? отвѣчаетъ курица.—„Отвори дверь!"—Самъ отвори, ногою толкни!—„Нога болитъ".—Рукою толкни!—„Рука болитъ".—Подъ конецъ одинъ плѣнный, по приказанію курицы, отходитъ, дверь отворяется и вносится утопленникъ, который скоро какъ будто приводится въ чувство. Курица разспрашиваетъ приводимаго въ чувство цыпленка:—Гдѣ ты былъ?"—На колючкахъ лежалъ, подъ головою гады были; подъ ногами змѣи,—отвѣчаетъ очнувшійся и, увидѣвъ коршуна, жалуется на него. Тутъ привскакиваютъ всѣ, бросаются на коршуна и, гоняясь за нимъ, заканчиваютъ тѣмъ игру.

[1]) Wagner l. c. S. 14—15.

Воронъ (Харьков. Екатеринос. г., Кубанск. Обл.). Игра напоминаетъ коршуна и практикуется преимущественно въ Малороссіи. Сначала выбираютъ изъ наиболѣе сильныхъ товарищей „ворона", „матку" и ея „красную дочку" или „красную панночку"; остальные игроки изображаютъ собой дѣтей матки. Воронъ садится въ сторонѣ и роетъ ямку. Къ нему подходитъ матка, стоящая въ ключѣ, какъ говорятъ въ Харьковской губерніи, т.е. впереди всѣхъ; тотчасъ за нею, ухватившись за ея платье, стоитъ красная дочка или красная панночка. За послѣдней стоятъ вереницей, ухватившись другъ за друга, дѣти. Матка (въ Екатер. г.) ведетъ съ ворономъ такой разговоръ: „воронъ, воронъ, что ты дѣлаешь?"—Печь рою.—„Для чего?"—Воду запятить.—„На что"—Твоимъ дѣтямъ глаза заливать.—„За что?"—Чтобы не ходили горохъ воровать.—„Заборъ устрой!"—Устроивалъ сажени двѣ вышиной и то перелѣзаютъ.—„Удивляюсь! Я устроиваю изгородь въ два вершка и то они просятъ: мама перенеси!"—Воронъ, разсерженный этимъ разговоромъ матки, начинаетъ ловить ея дѣтей и отводитъ въ свой домъ.—Въ Харьковской губерніи матка ведетъ съ ворономъ такой разговоръ: „Воронъ, воронъ, что ты дѣлаешь?"—Ямочку копаю.—„На что?"—Иголочекъ шукаю.—„На что тебѣ иголки!"—Мѣшечки сшивать.—„Зачѣмъ тебѣ мѣшечки?"—Камешки ховать.—„На что тебѣ камешки?"—Твоимъ дѣтямъ зубы выбивать. Послѣ этого матка говоритъ: „обернуся, подывлюся, всѣ-ль мои дѣти тутъ?—При этомъ матка оборачивается три раза, а за маткой по стольку же разъ оборачиваются и дѣти. Затѣмъ воронъ ловитъ дѣтей, а матка защищаетъ ихъ и препятствуетъ ему въ этомъ всѣми силами. Когда воронъ переловитъ всѣхъ дѣтей, онъ усаживаетъ ихъ въ прямую линію, такъ чтобы они опирались нога объ ногу одинъ другому. Послѣ того воронъ, мать и красная панночка ходятъ между сидящими и мать говоритъ: „Я куплю своей дочери платокъ!"—Воронъ отвѣчаетъ: „А я украду и пропью!"—Дочь прибавляетъ: „А я тебѣ палкой голову пробью!"—Мать, продолжая ходить межъ ногъ сидящихъ, говоритъ: „Пойду я въ жито (рожь), тамъ много ворона убито!"—Послѣ этого всѣ дѣти вскакиваютъ съ своихъ мѣстъ, ловятъ ворона, мать и красную дочку; когда поймаютъ, то во все горло турютъ, т.е. кричатъ надъ ухомъ: туръ, туръ, туръ! Этимъ игра и кончается. Въ новотатарской станицѣ Кубанской Области разговоръ между маткой и ворономъ происходитъ слѣдующій: „Вороне, вороне, що ти копаешь?"—Кобицю (ямку для котла).—„На що?"—Твоимъ дітямъ очи заливати.—„За що?"—Щобъ не ходили капусту красти.—„Такъ ти загороди".—Чімъ городити?—Конфетиками, да пряниками".—Вони поідять, да и опять будутъ ходити.—Послѣ того воронъ начинаетъ ловить дѣтей у матери. Когда поймаетъ всѣхъ, мать съ оставшейся дочерью идетъ къ ворону и говоритъ: „Вороне, вороне, що въ тебе назади?"—Качалка.—

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

„А у меня дочка Наталка. Вороне, вороне, що въ тебе назади?“ — Макогинъ (пестикъ). — „Бій мою дочку навздагинъ“. — Воронъ бѣгаетъ, бьетъ послѣднюю. Въ Хасавъ-юртовской станицѣ Терской области различіе игры состоитъ только въ томъ, что мать, лишенная всѣхъ своихъ дѣтей, убѣгаетъ, а коршунъ помогаетъ дѣтямъ отыскивать ее, послѣ чего игра начинается снова.

Хормà-хотòнъ [1]) (Калмыцкая игра Астрах. г.). Всѣ играющіе, кромѣ одного, берутъ другъ друга за полы, ставъ одинъ сзади другаго. Впереди становится самый сильный, сзади—самый слабый изъ играющихъ. Остальные между ними распредѣляются въ томъ-же порядкѣ. Невошедшій въ цѣпь играющій подходитъ къ переднему и говоритъ: „твой самый маленькій чертенокъ въ головѣ моей матери вшей искалъ, да голову укралъ“. Передній, изображающій отца семьи, отвѣчаетъ: врешь, онъ не бралъ у тебя ничего! — Подошедшій съ крикомъ: „давай его мнѣ!“ — старается схватить самаго задняго изъ цѣпи, а отецъ, говоря „не дамъ“, защищаетъ его, при чемъ вся цѣпь мечется изъ стороны въ сторону. Въ случаѣ неудачи въ прямомъ нападеніи нападающій хитритъ, дѣлаетъ видъ, что ищетъ что нибудь потерянное, и за тѣмъ неожиданно опять бросается и т. д. Пойманный задній отходитъ въ сторону. Игра кончается тогда, когда нападающій отобьетъ всѣхъ дѣтей у отца.

Воронъ и Куры (Вятс. г.). Изъ среды играющихъ выбираютъ „ворона“ и „хозяйку“, — остальные изображаютъ собою „куречь“ (куръ). Воронъ уходитъ за уголъ, на свое сало; хозяйка — сажень за 10 въ свой домъ съ курами и ложится спать. Въ это время воронъ уноситъ съ собою одну изъ курицъ. Хозяйка, проснувшись, начинаетъ считать куръ, но, не досчитавшись одной, идетъ къ ворону и спрашиваетъ: „Воронъ, воронъ, Иванъ Петровичъ! Не видалъ-ли ты моей курочки?“ — Воронъ отвѣчаетъ: какія тебѣ курочки?! Зачѣмъ на мое поле пришли?.. Хозяйка уходитъ и опять ложится спать. Въ это время является воронъ и опять уноситъ съ собою вторую курицу. — Такимъ образомъ одного за другимъ хозяйка выпаетъ всѣхъ играющихъ и отправляется къ ворону въ послѣдній разъ. Во время переговоровъ воронъ совѣмъ отказывается отъ всякихъ свѣдѣній о курахъ хозяйки; но послѣдняя начинаетъ кликать ихъ. „тю, тю, тю!“ — Тогда куры соскакиваютъ съ своихъ мѣстъ и щиплятъ хозяйку съ ворономъ, первую за то, что плохо ихъ берегла, втораго за то, что ихъ кралъ. При этомъ хозяйка и воронъ должны бѣжать отъ воронова сала до хозяйкинаго дома, а куры преслѣдуютъ и щиплятъ ихъ. Игра на этомъ и оканчивается. По характеру своему игра эта, очевидно, очень похожа на игру „волкъ и овцы“, практикующуюся такъ же въ Вятской губерніи, какъ увидимъ ниже.

Курочки (Астрах. г.). Игра ведется большею частію между дѣвочками. Онѣ берутся за руки и становятся въ рядъ, широко растопыривъ руки. Одна изъ нихъ, по выбору или по жребію, называемая „хозяйкой“ или „пѣтухомъ“, становится поодаль и обращается къ стоящей на которомъ нибудь концѣ кумѣ или маткѣ-куриці со словами: „Кума, кума, не видала-ли мою курочку?“ — А какая она? — спраши-

[1]) „Хормà—подолъ, пола; „Хотòнъ“—кругъ, группа кибитокъ.

ваетъ кума. Хозяйка начинаетъ описывать ея примѣты: напр.: рябенькая, носокъ крючкомъ, хвостикъ выщипанный и т. д., указывая при этомъ на одну изъ играющихъ, стоящихъ съ противоположнаго края. Затѣмъ со словами: „кшишъ, кшишъ!“ отгоняетъ ее отъ играющихъ, но хозяйка продолжаетъ бѣгать за ней до тѣхъ поръ, пока не поймаетъ. Послѣ того хозяйка ставитъ пойманную рядомъ съ кумой, а сама продолжаетъ ловить такимъ же образомъ всѣхъ остальныхъ и ставитъ ихъ на другой конецъ. Послѣ того игра начинается снова.

Гуси-лебеди (Олонец. г.). Играющіе выбираютъ изъ среды себя волка и хозяина, а сами изображаютъ гусей-лебедей. Волкъ уходитъ на указанное ему мѣсто, называемое горой; а гуси-лебеди, посидѣвшіе нѣкоторое время дома — у хозяина, убѣгаютъ въ поле. Черезъ нѣсколько времени хозяинъ, хватившійся гусей-лебедей, идетъ въ поле и кричитъ: „гуси лебеди! домой“! — Гуси отвѣчаютъ: волкъ подъ горой! — „Что волкъ дѣлаетъ?“ — Траву щиплетъ. — „Ну, бѣгите-же домой!“ — Гуси бѣгутъ, а волкъ ихъ ловитъ и по одиночкѣ уводитъ на свою гору. Когда переловитъ всѣхъ, тогда хозяинъ топитъ волку баню, — принося для этого щепки, камни и тому подобное. Потомъ проситъ волка въ баню. Волкъ идетъ и въ банѣ показываетъ видъ, что онъ умѣетъ и париться, и мыться и пр. По выходѣ изъ бани хозяинъ беретъ камень или палку и, показывая ихъ волку, говоритъ „волкушко! Я тебѣ коровушку брошу!“ — Бросаетъ камень или палку, волкъ бѣжитъ за брошеннымъ, а гуси-лебеди въ это время убѣгаютъ къ хозяину. Подобная же игра, подъ названіемъ „Воръ гусей“, встрѣчается въ Германіи.

Волкъ и гуси (Черниг., Екатеринос., Херс. г.). *Гуси* (Кубанс., Терск. Обл.). Играющіе избираютъ изъ среды себя троихъ, — половчѣе и посильнѣе, — *волка* (въ Харьк. г. двухъ), *матку*, или хозяина, *пастуха* или дочь хозяина. Потомъ назначаютъ городъ или домъ, обводя его чертой по землѣ, гдѣ должна находится матка и гдѣ гуси могутъ находить для себя безопасный пріютъ. Затѣмъ отводятъ поле, на которомъ пастухъ долженъ пасти гусей, и еще отводятъ третье мѣсто, такъ называемую гору, на которой долженъ скрываться волкъ (или волки). Когда все приготовлено, пастухъ выгоняетъ гусей изъ дома, приговаривая: „геля, геля, гуси пастись!“ и гуси выбѣгаютъ въ поле. Черезъ нѣсколько времени матка выходитъ изъ дома и зоветъ своихъ гусей: „геля! (т. е. гуси) до дому?“ — Чего? — спрашиваютъ гуси. — „Волкъ за горою! — Що робитъ? (т. е. что онъ дѣлаетъ)? — „Гуську скубе“ (т. е. щиплетъ, разрываетъ). — Яку. — „Сіру, білу, стрекату, волохату, — тикайте діти до хату!“ Послѣ этого гуси съ пастухомъ бѣгутъ къ маткѣ, а волкъ или волки за ними, стараясь поймать кого нибудь и отвести къ себѣ за гору. — Поймаютъ или не поймаютъ никого здѣсь волки, во всякомъ случаѣ послѣ этого они опять идутъ на свою гору, а между тѣмъ, когда оставшіеся гуси прибѣгаютъ домой, мать начинаетъ ихъ считать и, не досчитавшись нѣсколькихъ штукъ, спрашиваетъ у пастуха: „гдѣ гуси?“ — Волкъ унесъ! — отвѣчаетъ этотъ. — „А ты чего глядѣлъ?“ и начинаетъ бить его хворостиной. — Послѣ этого гуси опять выгоняются въ поле и опять повторяется та же исторія до тѣхъ поръ, пока гуси всѣ до одного будутъ переловлены волкомъ. Затѣмъ мать съ дочерью или пастухомъ идетъ отыскивать своихъ гусей.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

Подходятъ онѣ къ волкамъ, какъ бы къ людямъ, живущимъ на хуторѣ, и говорятъ: „здорово дневали! (обыкновенное здорованье въ Кубанской Области). Не видали ли, кумы, тутъ нашихъ гусей?“—„А какіе ваши гуси?“ — Сіры, білы, стрекаты, волохаты! — Волки отвѣчаютъ: „Побіжалы сіры, білы, стрекаты, волохаты рябенькой дорожкой! — увазывая при этомъ въ какую либо сторону.—Матка уходитъ, ищетъ гусей по указанному направленію, но не нашедши возвращается къ волкамъ и опять спрашиваетъ.—Волки повторяютъ то же самое, однако указывая на этотъ разъ другое направленіе. Наконецъ мать приходитъ третій разъ и, услышавъ крикъ своихъ гусей („га, га, га!“), говоритъ волкамъ: „это наши гуси!“ Волки отвѣчаютъ: смотрите, какой вашъ, того берите; какой не вашъ, того оставьте! Матка подходитъ къ гусямъ и видитъ, что, по приказанію волка, каждый изъ нихъ держитъ на груди крѣпко сжатыми руки. Матка начинаетъ разжимать эти руки и если у кого разожметъ, тотъ гусь считается ея; если нѣтъ, то гусь принадлежитъ волку. Освобожденныхъ гусей потомъ можно гнать домой хворостиной. Въ Харьковской губерніи мать, отыскавши своихъ гусей, отличаетъ своихъ отъ чужихъ такимъ образомъ: она кладетъ палку на землю и со словами: „вотъ такъ мои дѣтки“—тихо проходитъ по ней отъ одного конца на другой. Послѣ матки идетъ по палкѣ волкъ, подпрыгивая и почти перебѣгая по ней со словами: „вотъ такъ мои дѣтки!“—Послѣ того идутъ по палкѣ всѣ играющіе и кто изъ нихъ пожелаетъ остаться на сторонѣ матки, тотъ идетъ тихо; кто у волка, идетъ быстро.—Такимъ образомъ играющіе раздѣляются на двѣ партіи, которыя потомъ берутся за палку и начинаютъ перетягиваться. Корая партія перетянула, та и выиграла. Послѣ того игра начинается снова. Можетъ случиться такъ, что при ловленіи гусей въ полѣ нѣкоторые изъ послѣднихъ окажутся ловче волка и не поддадутся ему; тогда, чтобы игра скорѣе кончилась, матка подковываетъ этихъ гусей, т. е. заставляетъ ихъ скакать на одной ногѣ. Послѣ того, очевидно, гуси могутъ уже скоро перейти къ волку. При отысканіи гусей въ нѣкоторыхъ станицахъ Кубанкой Области практикуется такое видоизмѣненіе: матка отправляется къ хутору волка и, не находя его дома, спрашиваетъ оставшихся за чертой гусей: „гдѣ волкъ?“ — Ей отвѣчаютъ: пишовъ лико драть.—Мать говоритъ: „веливъ вынъ мені оцю гусочку взять“.—И вмѣстѣ съ тѣмъ уводитъ одного гуся Возвратившійся волкъ спрашиваетъ: „гдѣ еще одинъ гусь?“ — Ему отвѣчаютъ, что пошелъ пастись. Успокоенный волкъ уходитъ опять, а матка такимъ же образомъ уводитъ другаго, третьяго и всѣхъ гусей. Этимъ игра и кончается. Въ Ардонской станицѣ Терской области, въ моментъ спрашиванія, исполняющіе роль гусей хлопаютъ въ ладоши, чѣмъ изображаютъ хлопанье крыльями. Услышавъ звуки, хозяйка спрашиваетъ: „а что это такое!“—Ложки падаютъ съ полки!—объясняютъ волки.—Хозяйка приходитъ спрашивать четыре раза и повторяетъ прежніе вопросы. Во второй разъ гуси производятъ топотъ, который вызываетъ упомянутый вопросъ со стороны хозяйки. Въ отвѣтъ она слышитъ, что то топочатъ лошади въ конюшнѣ. Въ третій разъ гуси шипятъ, хозяйкѣ отвѣчаютъ, что это змѣи, которыя завелись на дворѣ. Наконецъ въ четвертый разъ гуси обнаруживаютъ свое присутствіе крикомъ. Хозяйка, угадавъ ихъ, отбираетъ ихъ у волковъ и прогоняетъ

вдоль по хворостинѣ, означающей собою мостъ. Тѣ гуси, которые прямо пройдутъ обѣими ногами по всей длинѣ хворостины, не наступая на землю, принадлежатъ хозяйкѣ, а остальные, коснувшіеся ногою земли—волкамъ.

Чортъ и овцы. (Вятск. г.). Играющіе сначала выбираютъ изъ среды себя „чорта“, „пастуха“ и „мать пастуха“.—Остальные изображаютъ изъ себя „овецъ“.—Овцы садятся на землю, всѣ въ рядъ,—одна подлѣ другой. Чортъ отходитъ въ сторону, мать въ другую, пастухъ ходитъ передъ овцами взадъ и впередъ и приговариваетъ: „пасу, пасу овецъ, пасу день и вечеръ, а какъ ночь придетъ, чортъ (волкъ) придетъ и украдетъ овечекъ!“—Послѣ того чортъ приходитъ къ пастуху и говоритъ: пастухъ, пастухъ! ступай домой,—тебѣ мать обнову купила!—Пастухъ вѣритъ чорту, идетъ домой и спрашиваетъ мать на счетъ обновы. Но мать вмѣсто отвѣта бранитъ пастуха и гонитъ его опять къ овцамъ. При возвращеніи къ нимъ пастухъ, къ удивленію своему, не находитъ одной или двухъ овецъ. Страхъ беретъ его передъ матерью за пропавшихъ овецъ, тѣмъ не менѣе сказать ей боится,—бранить будетъ, а потому продолжаетъ пасти оставшихся, по прежнему приговаривая тѣ-же слова. — Снова является чертъ и подъ тѣмъ или другимъ предлогомъ убѣждаетъ пастуха—сходить домой. Пастухъ снова вѣритъ чорту, идетъ домой, но здѣсь опять встрѣчаетъ только одну брань матери. Возвратившись къ овцамъ, онъ снова не досчитывается въ нихъ одной или двухъ. Такъ игра ведется до тѣхъ поръ, пока чортъ перетаскаетъ у пастуха всѣхъ овецъ. Тогда пастухъ идетъ къ матери и объявляетъ о случившемся. Мать немедленно же бѣжитъ по воображаемой деревнѣ къ сосѣдямъ и, стуча палочкой то тамъ, то сямъ, ведетъ такой разговоръ, сама же отвѣчая на свои вопросы: „Нѣтъ ли у васъ пришлыхъ овецъ? — Нѣтъ! — Наконецъ очередь доходитъ до чорта. Чортъ отвѣчаетъ также отрицательно. Но овцы въ это время начинаютъ блеять и тѣмъ уличаютъ чорта во лжи. „Зачѣмъ же ты, чортъ, обманываешь?“ грозно допрашиваетъ его мать. Чортъ отвѣчаетъ: я не знаю, откуда попали ко мнѣ эти овцы.—Тогда мать съ пастухомъ дѣлаютъ ворота, становясь одинъ противъ другаго и въ уровень съ своими головами протягивая другъ другу руки. Они проходятъ сквозь эти ворота, а чортъ убѣгаетъ. Затѣмъ игра начинается снова.

Волкъ и овцы (Вятс. и Астрах. г.). Изъ среды играющихъ сначала выбираются двое, — одинъ для роли волка, другой хозяина, или хозяйки, остальные изображаютъ изъ себя овечекъ и садятся въ кружокъ. Каждая овечка кладетъ себѣ на голову, давая видъ шерсти, клочекъ моха или травы. — Волкъ становится въ сторонѣ, за какимъ либо угломъ, на своемъ салѣ, саженяхъ въ десяти отъ овечекъ. Хозяйка ходитъ около овечекъ и (въ Вятс. г.) приговариваетъ: „не на то-ли я овечушекъ кормила, не на то-ли я баженькихъ поила, не на волкали звѣря! Какъ пришелъ, какъ пришелъ и эту овечку унесъ!“—При этихъ словахъ волкъ быстро выскакиваетъ изъ за угла и уводитъ указанную овечку къ себѣ. Хозяйка только ахаетъ на дерзость волка. Затѣмъ снова начинаетъ ходить возлѣ овечекъ и приговаривать свою старую пѣсенку. Въ Астраханской губерніи хозяйка, называемая также маткой, ходя вокругъ овечекъ, приговариваетъ: „пасу, пасу овечекъ до самаго до вечера, пришелъ волкъ, ягня столкъ, а я молоденька не

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

чула, на семъ мѣстѣ заснула".—Съ этими словами она засыпаетъ, а въ это время волкъ прибѣгаетъ и крадетъ одну изъ овечекъ. Мать, проснувшись и недосчитавшись одной изъ овечекъ, снова поетъ прежнюю пѣсенку.—Такъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока наконецъ волкъ переловитъ и перетаскаетъ къ себѣ всѣхъ овечекъ. Послѣ того, по варіяціи Астраханской губерніи, матка идетъ отыскивать своихъ овечекъ и, встрѣтясь на дорогѣ съ волкомъ, спрашиваетъ его: „чи не бачилъ-ли моихъ овечекъ?"—Волкъ отвѣчаетъ: ни! а въ это время за спиной волка овечки подаютъ свои голоса, по которымъ мать узнаетъ своихъ овечекъ и послѣ борьбы съ волкомъ отнимаетъ ихъ у него.—По варіяціи Вятской губерніи, волкъ приходитъ къ хозяйкѣ и говоритъ: „дай ножничь! я хочу стричи шерсть!" Хозяйка подаетъ щепочку и говоритъ: „мотри, за ноженки ты мнѣ шорски принести!"—Волкъ возвращается къ овцамъ и щепочкой сбрасываетъ съ нихъ мохъ и травку, а потомъ ножницы приноситъ хозяйкѣ, которая на этотъ разъ спрашиваетъ его: „да сколько у тебя овечекъ-то?"—Столько-то! отвѣчаетъ волкъ.—У хозяйки точно пелена спадаетъ съ глазъ: „Ой, да вѣдь это мои-то и есть!"—говоритъ она. „Мась, мась, мась! Бурши, бурши, бурши!"— Послѣ того овечки кидаются съ мѣста и начинаютъ теребить волка за кражу, а хозяйку за то, что не хранила ихъ. Волкъ и хозяйка въ это время должны пробѣжать отъ мѣста хозяйки до волкова сала. По характеру своему эта игра весьма похожа на игру „Воронъ и куры", практикующуюся также въ Вятской губерніи и описанную нѣсколько выше. Въ подобномъ же родѣ и подъ тѣмъ названіемъ встрѣчается эта игра въ Германіи и Франціи.

Волкъ и дѣти (Вятск. г.), *Медвѣдь* (Тобол. г.). Кто нибудь по жребію изображаетъ собою волка (или медвѣдя). Волкъ, подперши лицо руками, сгорбленный, сердитый, сидитъ въ сторонѣ и молчитъ. Или же, какъ это дѣлаютъ въ Тобольской губерніи, медвѣдь становится на четвереньках, рычитъ и дѣлаетъ видъ, будто онъ кого нибудь подкарауливаетъ. Прочіе игроки, мѣстами носящіе названіе дѣтокъ, разбѣгаются въ разныя стороны, дѣлаютъ видъ, будто собираютъ ягоды въ лѣсу и поютъ:

(въ Вятск. г.).
Щипаю, щипаю по ягодку
По черную смородинку
Батюшкѣ на вставчикъ
Матушкѣ въ рукавчикъ
Сѣрому волку
Травки на лопату,
Дай Богъ умыться
Дай Богъ убѣжать
И дай Богъ убраться.

(въ Тобол. г.).
Беру, беру ягодку
Черную смородинку
Батюшки въ стаканчикъ
Сѣрому медвѣдю
Травы на лопату.

Съ послѣдними словами дѣтки бросаютъ въ волка травку и бѣгутъ отъ него въ разсыпную, а онъ ловитъ ихъ. Пойманный дѣлается волкомъ или медвѣдемъ. Если однако ловившему долго не удается никого поймать, тогда онъ возвращается на свое прежнее мѣсто и снова принимаетъ на себя роль волка или медвѣдя, а остальные игроки по прежнему начинаютъ около него будто собирать ягоды.

У медвѣдя на бору (Вятск. г.). Игра очень похожа на предыдущую. Одинъ изображаетъ медвѣдя, а другіе идутъ къ нему въ боръ за грибами и ягодами и припѣваютъ.

У медвѣдя на бору
Грибы, ягоды беру!
Медвѣдь постылъ
На печи застылъ!

При этихъ словахъ медвѣдь, до сихъ поръ какъ будто дремавшій, тихо ворочается, потягивается и какъ будто не охотно идетъ на дѣтей, которыя между тѣмъ быстро бросаются отъ него въ стороны. Затѣмъ медвѣдь, все болѣе и болѣе раздражаемый пѣснью дѣтей, бѣжитъ за ними и кого нибудь ловитъ. Словленный дѣлается медвѣдемъ. Если же медвѣдю долго не удается никого словить, то онъ идетъ опять на свое прежнее мѣсто; игра начинается такимъ же порядкомъ снова.

Зайчики (Астрах. г). Собираются нѣсколько мальчиковъ и становятся всѣ въ рядъ. Одинъ изъ нихъ, по взаимному соглашенію, выходитъ изъ ряда и начинаетъ считать остальныхъ такимъ образомъ: „разъ, два, три, четыре, пять; вышелъ зайчикъ погулять; вдругъ охотникъ, выбѣгаетъ, прямо въ зайчика стрѣляетъ: пифъ-пафъ! Ой, ой, ой! Умираетъ зайчикъ мой!"— При счетѣ всегда соблюдается слѣдующій порядокъ: при произнесеніи каждаго слова, считающій указываетъ рукой на того изъ товарищей, на котораго падетъ извѣстное слово присказки, а тотъ изъ играющихъ, на котораго падетъ послѣднее слово присказки, дѣлается маткой зайчиковъ. Послѣ выбора матки счетъ снова повторяется тѣмъ же порядкомъ и тотъ изъ играющихъ, на котораго падетъ послѣднее слово присказки, дѣлается собакой; остальные же играющіе принимаютъ на себя роль зайчатъ. По выборѣ матки и собаки, послѣдняя удаляется отъ зайчиковъ, а зайчики разбѣгаются во всѣ стороны. Затѣмъ, по данному знаку маткой, собака начинаетъ ловить какъ ее, такъ и зайчатъ. Тотъ изъ зайчикокъ, котораго поймаетъ собака, дѣлается помощникомъ ея и въ свою очередь начинаетъ ловить вмѣстѣ съ нею зайчиковъ. Такимъ образомъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока зайчики не будутъ пойманы и сдѣланы помощниками собаки.

Зайки (Самарск. г.). Для игры сначала выбирается по жребію „охотникъ". Остальные изображаютъ собою зайцевъ, за которыми гоняется охотникъ. Но при этой игрѣ существуетъ такое условіе, что если кто либо изъ зайцевъ будетъ находиться на деревѣ, то охотникъ не имѣетъ права ловить его. Быть же на деревѣ, по условію игры, не значитъ влѣзть на дерево, но просто наступить ногою хоть на какую нибудь щепочку или гнилушку, каковыхъ на улицахъ и въ поляхъ деревенскихъ обыкновенно встрѣчается всюду не мало. Это условіе весьма благопріятствуетъ изображающимъ изъ себя зайцевъ, но нерѣдко весьма сильно раздражаетъ охотника. Такъ бываетъ, что онъ уже совсѣмъ готовъ схватить кого нибудь, а теперь подъ ногою бѣгущаго подвернулась щепочка и ловить нельзя. Эти поминутныя неудачи то подрываютъ, то подымаютъ энергію охотника; насмѣшки товарищей иногда доводятъ его до ярости и тѣмъ не менѣе все таки очень не скоро удается ему поймать кого нибудь. Наконецъ попавшійся въ руки охотника платится за свою оплошность тѣмъ, что беретъ на себя его

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

желыя обязанности ловить другихъ при такихъ невыгодныхъ для него условіяхъ, какъ только изложено.

Векши (Вятск. г.). Участвующіе въ игрѣ считаются приговорками, и на кого упадетъ послѣднее слово, тотъ изображаетъ собою собаку а остальные—векшъ. Векши становятся по мѣстамъ, образуя собою кругъ, среди котораго становится собака. Векши быстро перебѣгаютъ съ мѣста на мѣсто, т. е. мѣняются мѣстами, а собака въ это время старается попасть на какое-либо оставленное мѣсто и, если это удастся, то собака дѣлается векшей, а оставшаяся безъ мѣста векша—собакой.

Въ орѣшки (Екатериносл. г.). Игра весьма похожая на предыдущую. Назначаютъ мѣсто для сада, въ которомъ будто бы растутъ орѣшки. Въ саду назначаютъ пана, т. е. хозяина, который садится у сада. Остальные, крадучись на корточкахъ, мало-по-малу пододвигаются къ саду и приговариваютъ: „и рву, и рву орѣшички, не боюсь пана ни трошички (крошечки);—пока панъ прибѣжитъ, моя каша вскипитъ!“ Когда воры подойдутъ поближе къ саду, панъ бросается за ними въ погоню, кого поймаетъ, съ того снимаетъ одежду, шапку, платокъ и держитъ при себѣ. Это продолжается до тѣхъ поръ, пока панъ переловитъ всѣхъ воровъ. Послѣ того они всѣ идутъ къ пану, забирая съ собою по нѣскольку камешковъ, называемыхъ деньгами, для выкупа отнятыхъ за воровство вещей. Панъ отдаетъ вещи за деньги и игра тѣмъ заканчивается.



Рис. 50. Рѣпка.

Рѣпка (Вятс. г.) (рис. 50). Изображающій рѣпку цѣпляется за неподвижный предметъ, напр. за столбъ или дерево. Второй игрокъ обхватываетъ его сзади за талію, третій такимъ же образомъ обхватываетъ втораго и т. д. Одинъ или двое изъ остальныхъ игроковъ старается „выдернуть рѣпку“, т. е. оттащить отъ дерева игрока, изображающаго рѣпку. Если это удастся, то почти всѣ играющіе, вслѣдствіе потери равновѣсія, падаютъ на землю и только развѣ ловкіе изъ нихъ могутъ удержаться на ногахъ. Но если при этомъ обрывается рядъ среднихъ игроковъ, вслѣдствіе чего происходитъ такъ называемый „лычей“

(лычъ), то со стороны устоявшихъ товарищей слѣдуетъ смѣхъ и насмѣшки надъ упавшими, не попробовавши рѣпки.

Рѣдька (рис. 51). Въ Тульской губерніи эта игра ведется такимъ образомъ: играющіе садятся вереницей,—одинъ сзади другого. Каждый по таліи крѣпко обхватываетъ сидящаго впереди его. Задній изъ сидящихъ называется „маткой“ или „Бабкой“, остальные „рѣдьки“. Одинъ по жребію или по взаимному соглашенію, водитъ и называется Ивашка-Поповъ. Онъ подходитъ къ Бабкѣ и ведетъ съ ней такой разговоръ: „Тутъ, тукъ!“—Кто тутъ?—„Ивашка-Поповъ“.—Зачѣмъ пришелъ?—„За рѣдькой!“—Не поспѣла,—приходи завтра.—Ивашка-Поповъ отходитъ въ сторону, но скоро возвращается и снова ведетъ тотъ же разговоръ: „тукъ, тукъ!“—Кто тутъ.—„Ивашка-Поповъ.—Зачѣмъ пришелъ.—„За рѣдькой!“—„Дергай самъ какую хочешь!“—Ивашка-Поповъ подходитъ къ передней рѣдькѣ и дергаетъ ее, т. е. старается вытащить изъ объятій второй рѣдьки. Выдернувъ одну, Ивашка-Поповъ вмѣстѣ съ вытянутой рѣдькой принимается за другую, потомъ втроемъ за третью и т. д., пока не выдернетъ всѣхъ. Въ Астраханской губерніи вожакъ называется слугой барина. Онъ ведетъ съ маткой такой разговоръ:



Рис. 51. Рѣдька.

„Тутъ, тукъ!“—Кто тамъ?—„Барскій слуга“.—Зачѣмъ пришелъ?—„Баринъ упалъ съ печки, ушибъ плечки, захотѣлъ рѣдьки“.—Дергай, да стряхай, на огородъ не кидай,—свиней заманишь.—Слуга дергаетъ и т. д. Въ Вятской губерніи игра ведется такъ: играющіе садятся вереницей, одинъ сзади другого, обхватывая каждый передняго за талію. Это—рѣдьки. Впереди садится тотъ, кто покрѣпче другихъ и называется бабкой. Двое изъ играющихъ ходятъ вокругъ сидящихъ и поютъ: „Хожу, хожу къ бабкѣ; прошу, прошу рѣдьки; родилась-ли рѣдька? Бабушка добренька, рѣдечка сладенька. Потеку, потеку, у бабушки рѣдьки попрошу! Продай, баба, рѣдьку, продай, баба, сладку!“—Да еще не споспѣла, только посадила! отвѣчаетъ баба. Играющіе начинаютъ снова пѣть вышеприведенныя слова. Послѣ того бабка говоритъ: „берите, да только съ кончика и на моей землѣ мечите!“—Тогда водящіе берутъ самую заднюю рѣдьку, отрываютъ отъ остальныхъ и начинаютъ ее мегать, взявши подъ мышки. Послѣ того ставятъ ее въ сторону и снова подходятъ къ бабѣ со словами: „Бабушка, дай рѣдьку!“ Бабка спрашиваетъ: „а ту куда дѣли?“— Ѣхалъ чортъ черезъ мостъ, поймалъ за хвостъ; мы съ помелами и съ кочергами не могли

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

поймать! отвѣчаютъ вожаки. Бабка говоритъ: „берите, да опять на моей землѣ мечите!“—Вожаки опять начинаютъ метать. Такъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока не вырвутъ всю рѣдьку. Обыкновенно трудно бываетъ вырвать первую рѣдьку; но какъ скоро она вырвана, то дальше дѣло пойдетъ гораздо успѣшнѣе, такъ какъ на подмогу вожаку являются теперь всѣ выдернутыя имъ рѣдьки. Игра эта между прочимъ встрѣчается у черемисъ Вятской губерніи, а также въ Германіи подъ названіемъ Armziehen (тянуть за руки).

Хрѣнъ. Въ Тамбовской губерніи игра эта ведется такимъ образомъ: нѣсколько паръ дѣтей садится въ рядъ или кругомъ на землю, притомъ такъ, что одинъ въ парѣ садится на колѣна другому, который при этомъ держитъ перваго за талію. Сидящій сзади называется «бабушкой», а впереди «хрѣномъ». Одна пара изъ всѣхъ играющихъ не садится, но, обходя сидящихъ, поетъ:

Хрѣнъ ты мой хрѣнъ!
Садовый мой хрѣнъ!
Не я тебя садила,
Не я тебя поливала.

Садилъ тебя Максимъ,
Поливалъ Ширванъ
Съ Ширванихой!

Затѣмъ, подойдя къ бабушкѣ, ходящій говоритъ ей: «бабушка! продай-ка намъ хрѣну!» Та отвѣчаетъ: «не слышу, голубчики, глуха на это ухо!» Ходящіе спрашиваютъ о томъ же на другое ухо. Тогда бабушка отвѣчаетъ: «рвите, милые, рвите, только не съ корнемъ!» Просившіе хрѣна начинаютъ срывать съ мѣста сидящихъ, пока сорвутъ всѣхъ, послѣ чего начинаютъ игру снова. Въ Надежинской станицѣ, на Кавказѣ, игра эта разнообразится такимъ образомъ: одни изъ играющихъ садятся въ рядъ, другіе имъ на колѣна и крѣпко держатся другъ за друга. Кто-либо изъ играющихъ начинаетъ ходить по ряду и говоритъ: „бабка, бабка, дай хрѣнку!“ Ему отвѣчаютъ: „иди въ тѣ дверп!“ Такъ онъ обходитъ весь рядъ. Послѣ этого онъ снова спрашиваетъ хрѣнку и ему отвѣчаютъ: „бери, да потряхивай!“ Онъ вырываетъ тогда одного изъ сидящихъ на колѣнахъ и они уже вдвоемъ начинаютъ ходить за хрѣномъ. Каждый выхваченный съ мѣста пристаетъ къ прежнимъ и такъ до послѣдняго. Въ Темижбекской станицѣ, на Кавказѣ, одинъ изъ играющихъ (самый взрослый) садится на землю и разставляетъ ноги; второй садится между ногъ перваго задомъ къ нему; первый охватываетъ втораго руками; третій садится ко второму точно такимъ же образомъ, къ нему четвертый, пятый и т. д. и всѣ они охватываютъ одинъ другого руками. Двѣ-три дѣвушки ходятъ вокругъ сидящихъ и поютъ:

Ой, хрѣнъ, ты мой хрѣнъ,
Ой, хрѣнъ полевой!
Да и кто тебя сѣялъ,
Да и кто поливалъ?
Садилъ меня панъ,
Поливалъ Селифанъ.
Селифанова жена
При дорожкѣ жила,
Она хаживала,
Приговаривала,—

Ой, дудки-сопетки,
Самого старика
У (въ) печи сожгла.
Вотъ тебѣ, старикъ,
Поросячья смерть.
Куриная слѣпота!
Не ходи по дворамъ,
Не считай пороги
Мои сажницы...
Влезу я на церкву (церковь),

Да на маковку,
Скину я жукавку
Да серебряную...
Я ему давала,
Я ему сулила
Два коня татарскихъ,
Двѣ плети мытарскихъ...
На горѣ макъ,
Подъ горою зеленецъ,

По три дѣвки—молодецъ;
По четыре дѣвки
Всѣ по копѣйки...
Охъ, вы мои маковочки,
Золотыя головочки.
Станьте вы въ рядъ,
Говорите въ ладъ;
«Поспѣлъ, кума, макъ,
Пойдемъ ко мнѣ жать!»

Затѣмъ подхидятъ къ корню (къ первому) и говорятъ: „Стукъ-стукъ у воротъ!“—Кто тамъ? „Иванъ-косоротъ!“—Что надо? „Дайте хрѣнку на говядинку!“—Выдерните тамъ одинъ (два или три) корешокъ.—Тѣ идутъ къ другому концу, берутъ за руки крайняго и тянутъ его; сидящіе держатъ его руками. Выдернувъ одного, двухъ или трехъ (сколько приказано), они снова начинаютъ ходить и пѣть. Выдернутые присоединяются къ нимъ. Поютъ обыкновенно всѣ: и тѣ, что ходятъ, и тѣ, что сидятъ. Сидитъ цѣлый рядъ и, покачиваясь изъ стороны въ сторону, во все горло кричитъ: „ой, хрѣнъ, тѣ мой хрѣнъ!“... Мотивъ „хрѣна“ весьма простъ и монотоненъ.

Комаръ (Терск. обл.). Въ игрѣ этой участвуютъ трое: изъ нихъ одинъ становится посрединѣ, прочіе—по бокамъ, лицомъ всѣ въ одну сторону. Для удобства игры боковые раздвигаютъ ноги приблизительно на $^3/_4$ аршина, а средній (комаръ) на аршинъ; кромѣ того, средній наклоняется, а боковые закрываютъ щеку, обращенную къ среднему, —лѣвый правой ладонью, а правый—лѣвой, приготовившись такимъ образомъ къ защитѣ отъ ужаленія комара. Игра состоитъ въ томъ, что средній, сложивъ ладони на подобіе трубки, начинаетъ въ нихъ жужжать, подражая комару и стараясь при этомъ ужалить то того, то другого, что выражается ударами по щекѣ (боковые не имѣютъ права ударять комара, не почувствовавъ его жала), въ тотъ же моментъ старается быстрымъ ударомъ сбить шапку съ комара. Коль скоро это достигнуто, то комаръ и побѣдитель мѣняются ролями, и игра начинается снова.

Пчелы (Кубан. обл.), Двое изъ играющихъ становятся столбами; другіе, взявшись за руки, сбиваются кругомъ нихъ въ кучу. Одинъ, называемый маткою, поджигаетъ столбы и убѣгаетъ, пчелы бѣгутъ въ погоню и, поймавъ, жужжатъ въ уши.

Огонекъ (Астрах. г.). Самый большой изъ играющихъ становится, сложивъ руки на груди крестообразно, ладонями подъ мышки. Около него становится второй, меньше ростомъ, котораго первый беретъ за одну изъ рукъ и затѣмъ этотъ второй, такъ сказать, обертывается вокругъ перваго. Ко второму прицѣпляется еще меньшій ростомъ, взявши его за руку, третій, въ свою очередь обертываясь вокругъ двухъ первыхъ, и т. д. Такимъ образомъ мало по малу образуется живая цѣпь, винтообразно завертывающаяся вокругъ большаго мальчика. Эта фигура называется столбомъ. Въ составъ этого столба однако не входитъ одинъ изъ играющихъ, остающійся свободнымъ и носящій названіе поджигателя. Этотъ поджигатель подходитъ къ столбу и спрашиваетъ каждаго отдѣльно: „не надо ли огонька?“—Одинъ отвѣ-

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

чаетъ отрицательно, другіе утвердительно. Въ случаѣ утвердительнаго отвѣта поджигатель дѣлаетъ видъ, будто зажигаетъ (чиркаетъ) спичку, проводя напр. рукою по согнутому колѣну, которую потомъ бросаетъ въ заявившаго о своемъ желаніи на счетъ огонька, самъ же бѣжитъ поскорѣе отъ столба, пока послѣдній развертывается. Развернувшіеся игроки бѣгутъ теперь за поджигателемъ, стараются поймать его, а поймавши прокричать надъ ухомъ его: а-а-а!—Игра, вообще говоря, очень шумливая.

Полотно (Астрах. г., Терск. обл.). Дѣти, взявшись за руки, становятся въ прямую линію, кромѣ одного, который стоитъ въ отдаленіи и называется воромъ. Крайній справа въ линіи называется „маткой", а рядомъ съ ней стоящій „любимцемъ ея". Послѣ того матка, стоя неподвижно на одномъ мѣстѣ, приказываетъ линіи, носящей названіе полотна, завиваться вокругъ нея. Когда всѣ завьются, то воръ крадетъ послѣдняго изъ цѣпи. Послѣ того играющіе развиваются, а матка начинаетъ считать, называя каждаго по очереди „первое полотно", „второе полотно", „третье полотно" и т.д. Не досчитавшись послѣдняго полотна, спрашиваетъ: „гдѣ же это полотно?"—Ей отвѣчаютъ: за ягодами ушло.—Такимъ образомъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока воръ перетаскаетъ и спрячетъ по одиночкѣ всѣхъ, образующихъ полотно, кромѣ матки и ея любимца. Затѣмъ матка съ любимцемъ ищутъ пропавшее полотно и когда всѣхъ найдутъ, то матка спрашиваетъ: „гдѣ же вы были?" Ей отвѣчаютъ: за ягодами ходили.—„Что же такъ долго проходили?"—Насъ воръ укралъ.—Тогда матка въ наказаніе вора приказываетъ ему переловить всѣхъ членовъ ея полотна, когда всѣ они разбѣгутся. Въ Ардонской станицѣ Терской области игра эта видоизмѣняется такъ: нѣсколько человѣкъ (чѣмъ больше, тѣмъ лучше) берутъ другъ друга за руки и образуютъ цѣпь, которая и означаетъ собою „полотно". Передъ полотномъ стоятъ двое: одинъ разыгрываетъ роль купца, а другой—покупателя. Первый спрашиваетъ: „Что вамъ угодно?" Второй отвѣчаетъ: отрѣжьте два (три или четыре) аршина полотна!—Купецъ растягиваетъ во всю ширину свои руки, отмѣриваетъ требуемое число аршинъ, причемъ на каждый аршинъ идетъ по одному человѣку. Оставшееся полотно свертывается спирально, т.е. на подобіе волоска карманныхъ часовъ. Отнесши домой купленное полотно, покупатель снова появляется въ лавкѣ (при появленіи его полотно быстро разворачивается) и беретъ себѣ еще нѣсколько аршинъ, послѣ чего полотно опять быстро свертывается. Такая продажа продолжается до тѣхъ поръ, пока въ лавкѣ не останется ничего. Покупатель, перемѣривъ дома покупку, узнаетъ, что купецъ обманулъ его на нѣсколько аршинъ; тогда онъ несетъ обратно въ лавку и съ бранью возвращаетъ купцу полотно, которое очень оживленно три раза свертывается и развертывается. Сворачиваясь послѣдній разъ, оно захватываетъ въ средину съ собою хозяина (купца) и хоромъ кричитъ ему надъ ухомъ. Далѣе изъ среды играющихъ выбирается новый купецъ и новый покупатель и продѣлывается то же самое. Въ Германіи существуетъ игра, похожая на описанную, подъ названіемъ: „Бѣленіе полотна".

Гери (Армянская игра). Названіе свое игра въ гери получила оттого, что въ ней члены одной партіи берутъ въ *плѣнъ* („гери" по армянски) членовъ другой партіи. Эту игру армяне считаютъ чисто

армянскою, однако съ ней имѣетъ не малое сходство описанная выше общеевропейская игра „Бары". Въ гери играютъ преимущественно мужчины и главнымъ образомъ молодые, хотя иногда случается, что въ игрѣ принимаютъ участіе и женщины. Приготовленія для этой игры заключаются въ слѣдующемъ: прежде всего игроки дѣлятся на двѣ партіи, равныя по числу человѣкъ; затѣмъ они выбираютъ ровное и довольно просторное мѣсто, и на одномъ концѣ этого мѣста строятъ крѣпость для одной партіи, а на другомъ концѣ, въ разстояніи 200—250 шаговъ отъ перваго пункта, строятъ другую крѣпость для другой партіи. Эти крѣпости строятъ такимъ образомъ: на правой сторонѣ отъ мѣста стоянки каждой партіи очерчиваютъ палкой круговую площадь, которую обыкновенно обкладываютъ камнями, или же изъ этихъ камней просто обкладываютъ стѣну. Иногда крѣпостныя стѣны дѣлаютъ вмѣсто камней изъ досокъ, если таковыя найдутся у игроковъ. Въ построенной такимъ образомъ стѣнѣ открываютъ только одну дверь, чтобы входить въ образующуюся крѣпость. Крѣпости часто дѣлаютъ довольно просторныя, съ радіусомъ въ $^1/_2$—1 сажень, смотря по числу играющихъ. Въ этихъ крѣпостяхъ содержатся плѣнники, забираемые изъ непріятельской партіи. Затѣмъ игроки должны раздѣлиться на двѣ партіи; но чтобы эти партіи представляли равномѣрныя силы, готовящіеся къ игрѣ сообща выбираютъ изъ своей среды двухъ предводителей игры (какъ въ русскихъ играхъ „матки"), остальные же раздѣляются на болѣе или менѣе равносильныя пары, т.е. такъ чтобы эти пары составлялись изъ сверстниковъ. Каждая пара, отойдя въ сторону, выбираетъ для себя названіе различныхъ предметовъ, напримѣръ одинъ игрокъ называетъ себя яблокомъ, другой—грушей и т.д.; потомъ, подойдя къ предводителямъ игры, спрашиваютъ ихъ: „что вы хотите,—яблоко или грушу?" Одинъ изъ предводителей произноситъ названіе одного изъ нихъ, и кого онъ называетъ. тотъ дѣлается членомъ его партіи, а другой отходитъ ко второму предводителю. Слѣдующая пара подходитъ съ вопросомъ для разрѣшенія ихъ наименованій, т.е. назначенныхъ знаковъ, не къ тому, къ которому подходила первая пара, а ко второму предводителю, ради того чтобы раздѣлъ былъ болѣе справедливый и т.д. Такимъ образомъ эти предводители по-очереди продолжаютъ раздѣлять между собою каждую пару, пока всѣ наличныя пары не кончатся и пока слѣдовательно всѣ участвующіе въ игрѣ не сгруппируются въ двѣ партіи, около своего предводителя каждая. Затѣмъ одна партія отходитъ къ одной крѣпости, а другая къ другой, и такъ обѣ партіи становятся группами другъ противъ друга. Послѣ этихъ весьма не сложныхъ приготовленій начинается самая игра. Члены каждой партіи стоятъ рядами другъ противъ друга, каждая около своей крѣпости, и ждутъ начала игры. Наконецъ одна какая-нибудь партія начинаетъ игру. Для этого по порученію своего предводителя, одинъ изъ членовъ начинающей партіи, напр. мальчикъ А, спокойно выходитъ впередъ и направляется ко второй партіи, чтобы, ударивши кого нибудь изъ непріятелей три раза по ладони, тѣмъ самымъ открыть игру. Когда для этой цѣли А. приближается ко второй партіи, то почти каждый членъ этой послѣдней партіи протягиваетъ свою правую (или лѣвую—все равно) руки впередъ, какъ бы подзывая подходящаго къ себѣ, дабы самому получить ударъ по ладони, но такъ какъ А, ударивши по ладони непріятеля, долженъ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

быстро убѣжать назадъ, а тотъ, кого онъ ударилъ, гонится за нимъ, чтобы ранить его ударомъ руки по спинѣ, или по какой нибудь другой части тѣла, то этотъ A выбираетъ между протягивающими руки непріятелями самого слабаго, разсчитывая, что тотъ не догонитъ его; на этотъ же выборъ онъ имѣетъ право. Открывающій игру, какъ въ данномъ случаѣ A, для открытія игры ко второй партіи подходитъ медленными шагами, спокойно, потому что его никто не тронетъ, затѣмъ, выбравши какого нибудь наиболѣе слабаго противника, напр. B, ударяетъ, какъ уже сказано, его три раза; при этомъ первые два удара онъ даетъ спокойно, но на третій ударъ рѣшается не вдругъ, потому что послѣ этого удара онъ долженъ бѣжать къ своимъ товарищамъ, за нимъ погонится B, и можетъ его ранить и взять въ плѣнъ. Поэтому послѣ втораго удара онъ прибѣгаетъ къ хитрости, а именно: подымая руку вверхъ, быстро замахивается ею, показывая видъ, будто бьетъ, но на самомъ дѣлѣ не бьетъ, и это онъ повторяетъ нѣсколько разъ, вводя тѣмъ самымъ въ заблужденіе своего противника. Улучивъ удобную минуту, вдругъ онъ даетъ неожиданно третій ударъ по ладони и моментально убѣгаетъ къ своимъ товарищамъ; это считается началомъ игры. Тотъ, кому дали удары по ладони, т. е. B, тотчасъ немедленно бѣжитъ за A; если онъ успѣетъ догнать своего противника до мѣста стоянки его партіи, то ударяетъ его рукою и противникъ его обращается въ плѣнника и заключается въ непріятельской крѣпости. Между партіями тогда устанавливается перемиріе, и игра на время прекращается. Но дѣло въ томъ, что какъ только предводитель первой партіи замѣтитъ, что за его товарищемъ A, начавшимъ игру, гонится противникъ B, то немедленно высылаетъ на помощь кого нибудь изъ своихъ товарищей, напр. C, который въ свою очередь можетъ ранить или, по крайней мѣрѣ, заставить противника вернуться назадъ. Въ это время и предводитель второй партіи съ своей стороны также высылаетъ кого нибудь изъ своихъ товарищей, D, на выручку B, противъ непріятеля C, котораго также можетъ ранить этотъ D и т. д. Словомъ предводители партій постепенно высылаютъ своихъ товарищей одного за другимъ, пока кто нибудь изъ нихъ не будетъ раненъ и обращенъ въ плѣнника, послѣ чего игра останавливается на время, т. е. заключается перемиріе. Тогда всѣ гоняющіеся другъ за другомъ оставляютъ свои преслѣдованія и становятся по своимъ мѣстамъ, а ранившій противника, какъ побѣдитель, идетъ къ непріятельской партіи и вновь открываетъ игру такимъ же образомъ, какъ открывалась она въ первый разъ, т. е. ударяетъ по ладони одного изъ противниковъ и убѣгаетъ назадъ. Во время погони одного игрока за другимъ, за противникомъ, конечно передній все старается, чтобы задній не могъ взять его въ плѣнъ; поэтому онъ прибѣгаетъ къ разнымъ уловкамъ, напр. сразу останавливается, или ложится, или же бѣгаетъ изъ стороны въ сторону, вообще дѣлаетъ такія движенія, чтобы обмануть догоняющаго своего противника. Плѣнникъ не въ правѣ убѣгать изъ крѣпости, пока оттуда не освободятъ его товарищи; но если случится, что плѣнникъ убѣжитъ оттуда, то всѣ играющіе составляютъ совѣтъ, въ которомъ первое мѣсто принадлежитъ предводителямъ игры, и, по рѣшенію своему, они наказываютъ убѣжавшаго. При этомъ даютъ различнаго рода наказанія; выборъ его зависитъ отъ общаго собранія игроковъ. Въ Ахалцихѣ въ такихъ случаяхъ обыкновенно бьютъ въ

„зыхъ“, т. е. берутъ провинившагося за руки и за ноги, поднимаютъ его немного вверхъ и сразу выпускаютъ изъ рукъ на землю, и это повторяютъ нѣсколько разъ. Иногда провинившагося просто исключаютъ изъ игры, а вмѣсто него принимаютъ какого нибудь другого мальчика, если же такого мальчика не находятъ, то изъ другой партіи тоже исключаютъ изъ игры одного соотвѣтствующаго товарища. Плѣнниковъ освобождаютъ такимъ образомъ: когда кто нибудь изъ одной партіи гонится за противникомъ, чтобы его ранить, и если при этомъ онъ самъ, не будучи раненымъ кѣмъ нибудь изъ своихъ противниковъ, какъ нибудь приблизится къ непріятельской крѣпости, то быстро подбѣгаетъ тамъ къ своимъ товарищамъ—плѣнникамъ, которые при этомъ протягиваютъ къ нему руки, и освобождаетъ ихъ. При игрѣ въ гери необходимо обратить вниманіе еще на слѣдующее явленіе: случается такъ, что членъ одной партіи, напр. мальчикъ *A*, выбѣгая изъ своего мѣста и гоняясь за противникомъ *B*, гоняется за нимъ до тѣхъ поръ, пока его вернетъ изъ другой партіи *C*, который выйдетъ изъ своего мѣста послѣ *A*. Тогда обыкновенно *A* бѣгомъ возвращается обратно на свое мѣсто и притомъ онъ обязанъ входить въ рядъ, гдѣ стоятъ его товарищи, чтобы затѣмъ оттуда, въ случаѣ надобности, выйти, какъ свѣжей силѣ. Если же, какъ позволяютъ это дѣлать многіе шаловливые игроки, *A*, убѣгая отъ *C*, только приблизится къ своей крѣпости, но не войдетъ въ рядъ своихъ товарищей и вернется назадъ, чтобы гнаться за противниками, а послѣдніе станутъ въ свою очередь дѣлать то же самое, то можетъ тогда случиться, что на полѣ состязанія, т. е. въ пространствѣ между обѣими крѣпостями, очутятся одновременно многіе, стараясь ранить другъ друга. При этомъ надобно замѣтить, что право ранить противника имѣетъ тотъ, кто вышелъ позже, а потому преслѣдующіе другъ друга должны строго помнить, кто вышелъ послѣ какого противника. Предводители партій въ это время съ своей стороны стараются заставить своихъ младшихъ товарищей, убѣгающихъ отъ преслѣдованія противниковъ и приближающихся къ своей крѣпости, чтобы они вошли въ рядъ товарищей и тѣмъ самымъ сохранили бы за собою право ранить большее количество противниковъ, т. е. сохранили бы, такъ сказать, право свѣжей силы. Бываютъ случаи, что въ одной партіи остается только одинъ членъ, а всѣ остальные уже взяты въ плѣнъ; въ такомъ случаѣ заключаютъ миръ, т. е. заканчиваютъ игру, отпустивъ всѣхъ плѣнниковъ и начинаютъ игру сначала. Но иногда оставшійся въ одной партіи послѣднимъ, послѣ взятія всѣхъ своихъ товарищей въ плѣнъ, долго упорствуетъ и, не сдаваясь, продолжаетъ играть противъ цѣлой партіи противниковъ. Конечно при такихъ условіяхъ не можетъ онъ долго увертываться отъ противниковъ и самъ попадаетъ въ плѣнъ, послѣ чего игра опять заканчивается, и если игроки пожелаютъ возобновить ее, тогда или начинаютъ вышеописаннымъ образомъ дѣлиться на партіи, или же каждая партія опять беретъ своихъ прежнихъ членовъ. Затѣмъ если во время игры случится, что обѣ стороны имѣютъ плѣнныхъ, то они могутъ мѣнять ихъ между собою, т. е. сколько отпускаютъ противниковъ, столько же принимаютъ и своихъ товарищей отъ нихъ. Далѣе нужно замѣтить и то, что во время игры въ гери игроки могутъ не только забирать въ плѣнъ другъ друга, но могутъ даже брать и самыя крѣпости, а именно: если одинъ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

игрокъ, преслѣдуя противника, добѣжитъ какъ нибудь до непріятельской крѣпости, не будучи никѣмъ раненъ, или просто подкрадется туда и сумѣетъ ворваться въ ихъ крѣпость съ задней стороны, то это значитъ, что онъ взялъ крѣпость и поэтому поводу онъ кричитъ „ура!“ Въ такомъ случаѣ также заключается миръ и партіи мѣняются крѣпостями, освободивъ всѣхъ плѣнныхъ. Послѣ этого игру вновь открываютъ, взявшіе крѣпость, какъ побѣдители. Изъ вышеизложеннаго видно, что членъ одной партіи, гоняясь за противникомъ, раньше его вышедшимъ, можетъ послѣдняго ранить, въ случаѣ если нагонитъ, во всякомъ мѣстѣ, кромѣ, разумѣется, мѣста стоянки непріятелей. Такъ и исполняется это условіе у большинства армянъ; но случается видѣть отступленія отъ этого условія. Разстояніе между крѣпостями иногда дѣлятъ на двѣ равныя части прямой линіей, которая служитъ границей между землями обѣихъ непріятельскихъ партій, и каждый членъ можетъ ранить противника только въ предѣлахъ этой границы, на своей землѣ; но и при такомъ условіи игры, преслѣдуемый членъ все-таки обязанъ непремѣнно входить въ стоянку своихъ товарищей для возстановленія правъ свѣжей силы. Игра можетъ продолжаться тѣмъ долѣе, чѣмъ будетъ больше участвующихъ; число ихъ иногда доходитъ до пятидесяти и больше. Какъ много бываетъ участвующихъ въ игрѣ, такъ много бываетъ постороннихъ, потому что во первыхъ, какъ сказано выше, въ гери играютъ въ праздничные дни и потому многіе, не имѣя никакого занятія, собираются смотрѣть на нее; во вторыхъ, потому что игра эта весьма серьезна и сама по себѣ представляетъ большой интересъ. И въ самомъ дѣлѣ, какъ не любоваться, смотря на военные маневры молодыхъ игроковъ! А эта игра, дѣйствительно, представляетъ подобные маневры, въ особенности, если въ ней участвуютъ учителя, или же такіе старшіе, которыхъ, какъ предводителей партій, слушались бы остальные игроки, чтобы сохранять порядокъ при выходѣ одного члена изъ одной партіи противъ члена другой партіи, или которые могли бы слабаго высылать противъ слабаго и наоборотъ. Въ этой игрѣ охотно участвуютъ всѣ, понимающіе ея интересъ и пользу. И дѣйствительно, благодаря игрѣ въ гери, развивается ловкость и укрѣпляются мышцы ногъ, туловища и прочихъ частей тѣла. Кромѣ того игроки, сохраняя стройность игры, невольно привыкаютъ и къ порядку. Несчастныхъ случаевъ во время игры не бываетъ, развѣ только кто при бѣганіи, споткнувшись о камень или о противника, быстро припадающаго къ землѣ у его ногъ на бѣгу, падаетъ и ушибается.

Игры съ пѣснями и хороводами.

Происхожденіе, характеръ и особенности игръ этого рода. Ленъ. Просо. Макъ. Подушечка. Мятелица. Безвинъ. Золото. Занька. Водить козла. Ящуръ. Перепелка. Уточка. Кошка и мышка. Селезень и утка. Медвѣдь и человѣкъ (грузинская). Дикіе гуси (Черемисская). Оленемъ. Лѣнь. Сваха. Улей. Дрема. Кругъ столба. Сновалка. Улочка. Плетень. Кострома. Ворота. Береза. Мостикъ. Челнокомъ. Комары. Золотая банька. Горю на камушкѣ. Перелизы. Король. Шумъ. Русскій козелъ (Калмыц.) Мземкрело (грузинская).

„Я изучалъ на своихъ дѣтяхъ дѣйствіе внезапной радости,—говоритъ Проф. Монтегацца [1]),—послѣ мгновенной неподвижности, вызванной удивленіемъ, они начинаютъ смѣяться и въ то же время бьютъ въ тактъ ногой, хлопаютъ въ ладоши, скачутъ, танцуютъ, хотя раньше они никогда не видѣли ни у кого подобной мимики. Посмотрите на ребенка, которому только что дали новую и желанную игрушку: онъ скачетъ съ ноги на ногу, хлопаетъ въ тактъ руками. Въ этой прекрасной картинѣ дѣтской радости мы открываемъ одинъ изъ первыхъ источниковъ зарожденія музыки, которая является, можетъ быть, самымъ удивительнымъ произведеніемъ человѣческаго духа. Порожденная удовольствіемъ (?), музыка въ силу какого-то чудеснаго превращенія сама становится источникомъ удовольствія, которое въ свою очередь выражается ритмическими мышечными сокращеніями, составляющими азбуку танца. Отъ стучанія въ тактъ руками и ногами до изображенія барабана, тамбурина, кимвала всего одинъ шагъ“. И такъ пѣсни и пляски, равно какъ относящіяся сюда дѣтскія игры съ пѣснями и хороводами, очевидно, весьма естественны по своему происхожденію и безспорно, такъ же древни по своему появленію, какъ и тѣ чувства человѣческія, съ которыми, согласно мнѣнію Монтегацца, можно связывать возникновеніе и внѣшнее выраженіе этихъ игръ и пѣсенъ. Съ другой стороны нельзя не отмѣтить здѣсь же слѣдующаго факта: взрослые иногда сплошь и рядомъ сопровождаютъ свои работы пѣніемъ, которое однако чаще всего встрѣчается при такомъ мышечномъ трудѣ, въ которомъ на долю легкихъ достается относительно мало работы. Когда

---

[1]) Физіономія и выраженіе чувствъ. П. Монтегацца, Проф. во Флоренціи Перев. съ французскаго, подъ редакціей Проф. Н. Я. Грота и д-ра Е. В. Вербицкаго. 1886 г. стр. 106.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

крестьянинъ коситъ траву, или рубитъ дрова,—онъ не поетъ, ибо эти процессы сами по себѣ вызываютъ усиленное дыханіе и вмѣстѣ съ тѣмъ соединенное окисленіе крови. Наоборотъ при греблѣ сѣна, шитьѣ платья, тачаньи обуви и тому подобномъ, однообразномъ, нерѣдко довольно утомительномъ трудѣ, но тѣмъ не менѣе въ сущности дающемъ мало работы легкимъ, пѣніе, повидимому, составляетъ потребность органовъ дыханія. Точно также у дѣтей иногда является потребность пѣнія при нѣкоторыхъ болѣе или менѣе однообразныхъ и монотонныхъ играхъ, чтобы тѣмъ временемъ дать наибольшій просторъ для дѣятельности легкихъ; наоборотъ при играхъ, сопровождающихся усиленными движеніями, дѣти обыкновенно не поютъ и пѣть не могутъ, потому что при этомъ и безъ того достается много работы дѣтскимъ легкимъ. Такимъ образомъ радостное чувство и живое удовольствіе съ одной стороны и съ другой монотонность жизни, вотъ тѣ главные мотивы, благодаря которымъ пѣсни явились спутницами многихъ дѣтскихъ игръ. Дѣтскія пѣсни иногда представляются весьма курьезными и своеобразными по своему смыслу и вмѣстѣ съ тѣмъ не рѣдко весьма схожими у многихъ народовъ, крайне различныхъ по своему происхожденію, времени и мѣсту жительства, по своимъ нравамъ, обычаямъ и т. д. Все-же это вмѣстѣ, въ свою очередь, составляетъ наилучшее доказательство того, что эти или близко схожія съ ними пѣсни дѣйствительно были когда то въ употребленіи и въ устахъ при дѣтскихъ играхъ еще въ глубокой древности. Рохгольцъ, имѣвшій случай сравнить собраніе дѣтскихъ пѣсенъ англійскихъ (Галлвея) и шотландскихъ (Чамберса), поражался сходствомъ многихъ изъ нихъ, особенно болѣе старыхъ, съ пѣснями старыхъ же дѣтскихъ пѣсенъ германскихъ. На этомъ основаніи Рохгольцъ пришелъ къ тому заключенію, что, стало быть, происхожденіе этихъ пѣсенъ слѣдуетъ отнести по крайней мѣрѣ къ періоду переселенія германскихъ племенъ въ Британію. Впослѣдствіи говоритъ Рохгольцъ,—чѣмъ болѣе германскіе народныя племена раздѣлялись и различались между собою по языку, тѣмъ затруднительнѣе становилось обоюдное заимствованіе различныхъ рифмованныхъ поговорокъ и пѣсенъ. Волшебныя и руническія пѣсни, которыя обыкновенно вырѣзали на лыкѣ и корѣ деревъ, можетъ быть, также составляютъ собою только отголоски тѣхъ пѣсенъ, которыя дѣти до сихъ поръ поютъ напр. въ Германіи при дѣланіи себѣ ивовыхъ свистковъ и дудокъ и которыя при этомъ должны отдѣлить лыко отъ дерева [1]). Рядъ другихъ пѣсенъ, несомнѣнно также древнихъ, дѣти распѣваютъ находя разныхъ животныхъ въ лѣсу или на лугу. Такъ напр., находя улитку, въ Германіи дѣти распѣваютъ: „улитка, выползай,—высунь свои четыре рога, а то я брошу тебя въ ровъ и съѣдятъ тебя вороны!“ —Въ сѣверной Англіи дѣти приговариваютъ: „улитка, улитка, высунь свои рога!“—Въ южной Италіи дѣти приговариваютъ: „улитка, улитка, высунь свои рога,—твоя мать смѣется надъ тобой и сердится, ибо она родила уже маленькаго сына!“ –Въ Польшѣ дѣти поютъ: улитка, улитка, высунь рога,—я тебѣ дамъ въ ротъ пирога!“ [2])—Въ Россіи дѣти приговариваютъ: „улитка, улитка,—высунь рога,—я тебѣ дамъ

[1]) Ploss. l. 11. B.S. 226.
[2]) Ploss. l. c.

конецъ пирога!“— Подобными же пѣсенками, очень сходными у многихъ народовъ дѣти привѣтствуютъ майскаго жука, божью коровку, бабочку и т. д. Далѣе нѣкоторыя дѣтскія пѣсни имѣютъ весьма близкое отношеніе къ различнымъ временамъ года и различнымъ событіямъ, совершающимся въ теченіе послѣднихъ. Такъ напр.: весну дѣти вездѣ встрѣчаютъ съ шумною радостію. Въ Германіи, по свидѣтельству Плосса, какъ теперь, такъ и въ древніе вѣка, дѣти съ восторгомъ приносили первую фіалку въ деревню и счастливецъ, нашедшій ее, первый восклицалъ: „Вы всѣ должны быть рады, что я нашелъ вамъ лѣто!“—Послѣ того прикрѣпляли фіалку къ шесту, вокругъ котораго танцовали съ полнѣйшимъ одушевленіемъ. Еще въ древней Греціи, дѣти въ пасмурную погоду, когда облака заволокутъ солнце, хлопая въ ладоши восклицали: „покажись, милый Богъ солнца!“, дѣлая затѣмъ изъ этого цѣлую игру [1]).—Подобныя же воззванія къ солнцу во время ненастныхъ дней лѣтомъ существуютъ у дѣтей и многихъ современныхъ намъ народовъ. Въ Россіи, по свидѣтельству Сахарова [2]), еще въ тридцатыхъ годахъ нашего столѣтія въ селеніяхъ Смоленской губерніи, въ день Евдокіи, кликали весну, причемъ женщины, дѣвицы и дѣти взлѣзали на кровли амбаровъ или на пригорки и пѣли:

Весна красна!
Что ты намъ принесла
Красное лѣтичко.

Въ первый день Святой недѣли поселяне Тульской губерніи выходили смотрѣть на играніе солнца, передъ восходомъ его, а при появленіи его дѣти пѣли:

Солнышко ведрышко,
Выляни въ окошечко!
Твои дѣти плачутъ,
Сыръ колупаютъ,
Собакамъ бросаютъ;
Собаки то не ѣдятъ,
А куры то не клюютъ.

Солнышко покажись,
Красное снарядись!
Ѣдутъ господа бояре
Къ себѣ въ гости на дворъ,
На пиры пировать
Во столы столовать [3]).

При появленіи первой дождевой тучи дѣти въ Тульской и Костромской губерніяхъ выбѣгали на улицу и окликали первый дождь слѣдующими причитаніями и на распѣвъ:

Дождикъ, дождикъ!
Снаряжайся на показъ.
Дождикъ, припускай,
Мы поѣдемъ во кусты,
Во Казань побывать
Въ Астрахань погулять.
Поливай дождь,

На бабину рожь,
На дѣдову пшеницу,
На дѣвкинъ ленъ.—
Поливай ведромъ.
Дождь, дождь припусти
Поспѣшнѣй, поскорѣй
Насъ ребятъ обогрѣй!—

Послѣ того дѣти дожидались дождя, распѣвая свою окличку нѣсколько разъ; а когда шелъ дождь, то они умывали имъ лицо и руки. Все это дѣлалось съ полной увѣренностію помолодѣть и похорошѣть [4]).

[1]) К. Шмидтъ. Исторія педагогики. Т. I. стр. 159.
[2]) Сахаровъ l. c. Праздники и обычаи стр. 86.
[3]) Сахаровъ l. c. стр. 174.
[4]) Сахаровъ. l. c. стр. 191

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

это мѣстами производится еще и до сихъ поръ въ Россіи. Кромѣ того у разныхъ народовъ существуетъ не мало разнообразныхъ, хороводныхъ дѣтскихъ пѣсенъ, которыя во всякомъ случаѣ вѣрнѣе всего слѣдуетъ разсматривать, какъ миѳологическіе остатки совершавшихся когда-то празднествъ, отправлявшихся въ старину въ честь извѣстныхъ божествъ или олицетворявшихся ими временъ года, а впослѣдствіи уничтоженныхъ различными законодательствами. Нѣкоторыя изъ этихъ пѣсенъ до такой степени граціозны и самостоятельны, по своему содержанію, что безъ труда могли бы войти въ сборники дѣтскихъ пѣсенъ, практикующихся въ наше время въ разныхъ дѣтскихъ садахъ. Такъ напр. въ руководствѣ по устройству дѣтскихъ садовъ А. Я. Симоновича [1]), мы находимъ между прочимъ рядъ пѣсенокъ (ленъ, просо, зайнька, плетень) заимствованныхъ у нашихъ крестьянъ и нѣсколько передѣланныхъ, которыя въ то же время съ полнѣйшимъ удобствомъ можно было-бы рекомендовать для игръ съ пѣснями въ любомъ дѣтскомъ саду.

Ленъ. Дѣти становятся въ кругъ, ходятъ кругомъ и поютъ:

Ленъ мой зеленой
При горѣ при крутой
Ужъ я сѣяла, сѣяла ленокъ,
Ужъ я, сѣявъ, приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся, мой ленъ,
Ты удайся, мой бѣлый ленокъ!

—

Ленъ мой зеленой и т. д.
Я полола, полола ленокъ,
Я половши, приговаривала
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и т. д.
Ужъ я дергала, дергала ленъ,
Ужъ я дергавъ приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и т. д.
Ужъ я слала, слала ленокъ,
Ужъ я славши приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и т. д.
Я мочила, мочила ленокъ,
Я мочивши, приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и т. д.

Ужъ я прявши, приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и т. д.
Я сушила, сушила ленокъ,
Я сушивши, приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и т. д.
Ужъ я мяла, я мяла ленокъ,
Ужъ я мявши, приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и т. д.
Я трепала, трепала ленокъ,
Я трепавши, приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и т. д.
Я чесала, чесала ленокъ,
Я чесавши, приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и д. д.
Ужъ я пряла, пряла ленокъ,
Ужъ я ткала, ткала я холстъ,
Ужъ я ткавши приговаривала,
Чеботами приколачивала.
Ты удайся, удайся и т. д.

—

Ленъ мой зеленой и т. д.

Во время пѣнія дѣти подражаютъ означеннымъ дѣйствіямъ.

Просо. Въ дѣтскихъ садахъ А. Я. Симоновичъ совѣтуетъ вести эту игру такимъ образомъ. Дѣти становятся въ кругъ, ходятъ въ ту и другую сторону и поютъ:

А мы землю парили, парили.
А мы землю пахали, пахали.
А мы просо сѣяли, сѣяли.
А мы просо пололи, пололи.
А мы просо косили, косили.
А мы просо рушали, рушали
А мы просо вѣяли, вѣяли.
А мы пшено сушили, сушили.
А мы кашу варили, варили.
(Каждый куплетъ поется по два раза).

При движеніяхъ дѣти подражаютъ тѣмъ движеніямъ, которыя означаютъ приведенныя слова. Эту игру,—говоритъ Симоновичъ,—мы ведемъ еще такъ: дѣти раздѣляются на двѣ половины, стоящія одна противъ другой. Первая половина идетъ ко второй въ гости и поетъ напр.: третій куплетъ „а мы сѣяли, сѣяли“ и пр. Тотчасъ послѣ того вторая половина отвѣчаетъ: „и мы сѣяли, сѣяли“, и т. д., измѣняя въ каждомъ куплетѣ первоначальное *а* на *и*. Мы имѣемъ свѣдѣнія, что „ленъ“ и „просо“, какъ дѣтскія хороводныя пѣсни, существуютъ во многихъ мѣстностяхъ Россіи, что слова и способъ разыгрыванія ихъ приблизительно тѣ-же, какъ и приведенныя г. Симоновичемъ; но, къ сожалѣнію, намъ не пришлось получить ни одного вполнѣ толковаго описанія ихъ, а потому мы по неволѣ вынуждены ограничиться только упоминаніемъ изложеннаго, а слова взять изъ книги г. Симоновича. Въ нѣкоторыхъ казацкихъ станицахъ Кубанской области на Кавказѣ „просо“ превратилось въ особый родъ игры въ жгутъ, какъ увидимъ это подробнѣе въ своемъ мѣстѣ.

Макъ. Въ старовеличковской станицѣ, на Кавказѣ, въ этой игрѣ принимаютъ участіе однѣ дѣвочки, числомъ 10 и болѣе. Играющія становятся въ кругъ, а одна садится внутри круга. Кругъ поетъ:

Ой, на горі макъ.
А въ долині такъ!
Макъ мачистый, головистый
Завивали малодици
Встаньте вы въ рядъ,
за макъ.

Сидящая въ кругу встаетъ, ее спрашиваютъ: Чи посіяли макъ? Сидящая отвѣчаетъ: „посіяли“. Затѣмъ она садится и ей поютъ тотъ-же припѣвъ. Кругъ спрашиваетъ: поспѣлъ макъ? Сидящая, сидя, отвѣчаетъ: „поспѣлъ!“—Тогда весь кругъ охватываетъ ее и начинаетъ трясти, причемъ поднимаютъ ее нѣсколько разъ вверхъ и пускаютъ внизъ. Затѣмъ ея мѣсто въ кругѣ занимаетъ та, которую она цѣлуетъ. Въ Кущевской станицѣ Кубанской области при этой игрѣ поется слѣдующая пѣсня:

Край долины, край широкій,
Макъ мачистый, головистый,
Головушки, якъ розушки...
Стань такъ, буде такъ.

1) А. Я. Симоновичъ. Руководство для устройства дѣтскихъ садовъ. Изданіе второе. Е. Н. Бороздиной. 1884 г. стр. 81—84.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

Во время пѣнія всѣ быстро движутся и пляшутъ въ тактъ пѣсни, а по окончаніи ея подхватываютъ „макъ“, т. е. стоящую въ кругу, и качаютъ ее, „трясутъ макъ“.

Подушечка (Таманск. полуостр.). Играющіе берутся за руки и составляютъ кругъ, одинъ изъ играющихъ входитъ въ кругъ съ маленькой подушечкой, держа ее надъ головой. Играющіе поютъ слѣдующую плясовую пѣсню: „подушечка, подушечка моя пуховая! Молодушка, молодушка молодая! Кого люблю, кого люблю, того поцѣлую, тому мою подушечку сей часъ подарую!“ Играющій съ подушечкой танцуетъ подъ эту пѣсню въ кругу, а послѣ нѣсколькихъ повтореній пѣсни передаетъ съ поцѣлуемъ подушечку по выбору другому лицу, которое и входитъ въ кругъ; игра снова начинается той же самой пѣсней и продолжается въ такомъ видѣ до тѣхъ поръ, пока всѣ играющіе не перебываютъ въ кругу.

Метелица (Новотатаровская станица на Кавказѣ). Играющіе берутся за руки и образуютъ кругъ. Одинъ становится въ кругу. Составляющіе кругъ ходятъ вправо и влѣво и поютъ:

Метелица, метелица!
Чимъ старій не женица!
Ой, якъ ему женитися,
Якъ никому журитися!

Послѣдній стоящій въ кругу беретъ одного, по своему желанію, за руки и кружится влѣво и вправо; потомъ беретъ сидящаго, кружится съ нимъ, а затѣмъ съ первымъ выбраннымъ и т. д.

Безвинъ (Кущевская станица Кубанск. обл.). Играющіе мѣряются на палкѣ; верхній называется „безвинъ“; другіе образуютъ замкнутую цѣпь, въ средину которой входитъ безвинъ. Онъ долженъ прорваться сквозь цѣпь, но дѣлаетъ это не сразу, а сначала ходитъ по кругу и пробуетъ крѣпость воротъ, т. е. налегаетъ на руки стоящихъ въ круговой цѣпи. Всѣ играющіе поютъ въ это время:

Бевзинъ бивъ,
Хмари разбивъ.
Пішли хмари
На татари
А сонечко
На хрестьяни.

Пѣніе продолжается все время, пока „безвинъ“ не перепробуетъ всѣ ворота, затѣмъ онъ обращается къ одному изъ играющихъ съ вопросомъ: «пане, пане! кажи: на яки ворота?» и не дожидаясь отвѣта, бросается въ намѣченныя имъ ворота, чтобы прорваться. Если ему удастся прорвать цѣпь, то онъ старается убѣжать; всѣ играющіе его ловятъ. Кто поймаетъ „безвина“, тотъ дѣлается самъ „безвиномъ“.

Золото (серебро, кольцо, перстень) *хоронить*. Игра ведется преимущественно между дѣвочками, которыя сидятъ въ рядъ на лавкѣ (Тобол. Вятс. Черниг. г.), или становятся кругомъ, взявши другъ друга за руки, и поютъ:

Ужъ я золото хороню, хороню;
Чисто серебро, хороню, да хороню,
Я у батюшки въ терему, да въ терему
Я у матушки въ высокомъ, да высокомъ.
Гадай, гадай, дѣвица,
Отгадывай, красная.
Въ какой рукѣ бѣлица
Змѣиная крылица.
Ужъ я рада бы гадала, да гадала
Ужъ я рада бы отгадывала,
Черную смородину.
Очутился перстень
Да у дворянина,
Да у молодаго,
На правой на рученькѣ
На лѣвомъ мизинцѣ. (Тобол. г.).

Во время этой пѣсни двое изъ играющихъ ходятъ вокругъ, или около сидящихъ, и одинъ изъ нихъ, идущій впереди, нагибается передъ каждымъ игрокомъ, дѣлая видъ, будто вручаетъ ему находящееся у него въ рукахъ кольцо, а другой, идя сзади за нимъ, долженъ отгадать, кому кольцо отдано. Если послѣдній отгадаетъ, то тотчасъ же получаетъ право самъ прятать кольцо, а тотъ, у кого найдено кольцо, дѣлается угадывающимъ. Если же не отгадалъ, то продолжаетъ ходить за прячущимъ до тѣхъ поръ, пока отгадаетъ. Въ Черниговской губерніи есть правило: если угадчикъ не отыщетъ кольцо послѣ трехкратнаго обхода играющихъ, тогда кольцо кладутъ въ чашку съ водой, или на землю, откуда угадчикъ долженъ взять его губами. Въ другихъ мѣстахъ послѣ трехкратной ошибки слѣдуетъ угадчику женитьба, которая состоитъ въ томъ, что напр. у дѣвушки спрашиваютъ: «въ какой сторонѣ живетъ женихъ?» а у мальчика спрашиваютъ: „гдѣ живетъ его невѣста и какъ ее зовутъ?“ Вопросы эти обыкновенно очень конфузятъ малолѣтнихъ.

Заинька (Великорусс.), *Заюшки* (Кубан. обл.). Играющіе становятся въ кругъ, а одинъ заинька по срединѣ круга. Хороводъ начинаетъ ходить изъ стороны въ сторону и пѣть:

Заинька, сѣренькій,
Я хожу, гуляю,
Вдоль по хороводу.
—
Заинька, сѣренькій,
Некуда заинькѣ
Выскочити.
—
Заинька, сѣренькій,
Некуда заинькѣ
Выпрыгнути.
—
Заинька, сѣренькій,
Семеро воротъ
Крѣпко заперты стоятъ.
—
Заинька, сѣренькій.
У каждыихъ воротъ
По три сторожа стоятъ.
—
Заинька, сѣренькій
Попляши!
—
Заинька сѣренькій,
Поскачи!
—
Заинька, сѣренькій,
Въ ладоши!
—
Заинька, сѣренькій,
Скокомъ, бокомъ!
Передъ нашимъ хороводомъ.
—
Заинька, сѣренькій,
Съ боку на бокъ повернись,
Всѣмъ пониже поклонись!

При словахъ «некуда заинькѣ выскочити», заинька старается выскочить изъ круга; но играющіе опускаютъ свои руки то внизъ, то вверхъ, не пускаютъ зайца изъ круга.—При словахъ: «попляши»,—«поскачи», «въ ладоши»,—«скокомъ бокомъ» и т. д. заинька продѣлываетъ всѣ эти дѣйствія.—Окончивъ пѣсенку, играющіе останавливаются и мѣсто заиньки занимаетъ другой.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

Въ Астраханской губерніи хороводъ поетъ:

Заинька
Горностаинька!
Да некуда заинькѣ
Выскочити.
Здѣсь города турецкіе,
Здѣсь замочки нѣмецкіе.
Ну-ка, заинька,

Скокомъ-бокомъ
Передъ нашимъ хороводомъ.
Ну-ка заинька,
Повернись,
Всѣмъ пониже поклонись,
Да и поцѣлуй!

Заинька въ кругу жестикулируетъ, исполняя требуемое пѣсней. Кого заинька поцѣлуетъ, тотъ идетъ въ кругъ. Въ Кущевской станицѣ Кубанской области «заюшка» становится посрединѣ круга, берется за голову и принимаетъ болѣзненный видъ. Хороводъ при этомъ поетъ.

Ишовъ, ишовъ заюшка по воду
Тай вдарився чоломъ въ воду
(Движеніе и пѣніе ускоряется)
Котри були въ батюшки,

Котри були въ матушки,
На базаръ ходили,
И ножки помили,
То въ ти, то въ ти ворота

А наши ворота позаминанія
Жовтимъ пiскомъ засыпанія.

Къ концу пѣнія пляшутъ почти всѣ, въ томъ числѣ и заяцъ, но въ то же время онъ выбираетъ моментъ и прорывается сквозь цѣпь, а всѣ ловятъ его. Поймавшій дѣлается зайцемъ и игра возобновляется. Въ Старовеличковской станицѣ Кубанской области хоръ поетъ:

Заюшка, батюшка,
По пожарни ходила
Бѣлы ножки томила!

При этихъ словахъ заюшка обходитъ кругъ и прикасается къ рукамъ цѣпи. Хоръ продолжаетъ:

То въ тѣ ворота,
То въ тѣ ворота!

При этихъ словахъ заюшка пролѣзаетъ подъ цѣпь, при чемъ дѣвочки подымаютъ руки. Слова:

А наши ворота позамыканы
Желтымъ пескомъ позасыпаны!

поются чаще, причемъ заюшка пляшетъ, ударяя себя по колѣнамъ то одной рукой, то другой.— При словахъ:

Заюшка, батюшка, не понись
А старшей подрузѣ поклонись!

заюшка кланяется одной подругѣ, которая входитъ въ кругъ, и игра продолжается снова.

Водить козла (Астрах. г.). Играющіе берутся за руки, вытягиваясь въ линію по улицѣ; послѣдній съ котораго либо края заворачиваетъ, дѣлаетъ полукругъ, идя по направленію къ крайнему другой стороны, а за нимъ идутъ вереницей всѣ остальные. Тотъ крайній, къ которому идутъ, поднимаетъ руки вверхъ вмѣстѣ съ рукою стоящаго рядомъ съ нимъ товарища, чтобы такимъ образомъ дать проходъ идущей вереницѣ. Когда вся вереница пройдетъ, предпослѣдній игрокъ перевертывается подъ свою руку, а послѣдній заходитъ такъ, чтобы перевернуться лицомъ въ другую сторону улицы, дѣлаетъ полукругъ а идетъ со всѣми вереницей между рукъ перваго и втораго товарищи,

стоящаго впереди, какъ это дѣлалось въ первый разъ. Такимъ образомъ продолжается движеніе впередъ вдоль по улицѣ и лицомъ играющіе обращаются попеременно то къ одной, то къ другой сторонѣ улицы. Во время движенія поютъ пѣсни:

Разыгралися кони
Изъ горы на гору,
На широку долину,
А на тій долинѣ
Виноградъ процвѣтае,
А ягодка поспѣвае.
Ой, люли рано!
А ягодка поспѣвае!

Виноградъ на гилочки
А ягодка на тарилочки!
Ой, люли рано.
А ягодка на тарилочки!
Виноградъ мой свiтъ
(Имя мальчика)
А ягодка
(Имя дѣвочки)

Далѣе идетъ переборъ мужскихъ и женскихъ именъ. Иногда поютъ слѣдующее:

А на рiцi щирята,
Межъ щирятами утинка.
Де не взялся
Сизокрылый селезень
Всiхъ щирятъ разогнавъ,
А утинку себѣ взявъ,
За крыльце
Повелъ ее на плавце!
Дрiбною рячкой годувалъ,
Водицею напувалъ.
На улицѣ дивчата
Межъ дивчатами
(Имя дѣвушки)
Де не взялся
(Имя мальчика)
Всiхъ дивчатъ разогналъ
А (имя дѣвушки)

За ручку взялъ
Повелъ ее на горничку
Калачами годувалъ,
Виномъ медомъ напувалъ.

Или поютъ:

Собиралася громада:
Хлопцы та дiвчата,
Совiтъ совiтати.
Колодезь копати
Докопалися оны
До холодной воды,
До зеленой вербы,
До высокаго дуба!
Первый дубочекъ
(имя хлопца)
Первая верба
(имя дѣвушки).

Далѣе идетъ переборъ именъ хлопцевъ и дивчатъ.

Ящурь (Харьк, г.). *Ящерица* (Новотитаровская станица на Кавказѣ). Въ этой игрѣ участвуютъ только однѣ дѣвочки. Онѣ образуютъ кругъ, а одна изъ нихъ входитъ въ средину круга, снимаетъ со всѣхъ платки и надѣваетъ на себя. Играющія (въ Харьк. г.) поютъ:

Ящуре, ящуре! Горокляну вiнку!
Май собi, май собi хорошую жiнку!
А якъ умремъ, завтра поранку
Выкопаемъ ямку!
Та пiидемо до попа,

Сховаемо, якъ кота!
Попы проспивають,
Дяки прочитають,
Таки, таки ящура на вiкi
сховають.

Въ Новотитаровской станицѣ поютъ:

Ящере, ящере, горохове мiсто,
Май собi дiвку, якъ короливку.
Доженемъ тiбе, обдеремъ,
Всѣ подарки заберемъ.

Въ концѣ пѣсни, стоящая въ кругу старается вырваться изъ круга, но ее не пускаютъ. Если же она выбѣжитъ, то всѣ ловятъ ее и отнимаютъ свои платки.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Перепелка (Харьк. г.), *Перепелушка* (Кущевская станица на Кавказѣ). Дѣти образуютъ кругъ, ухватившись другъ друга за руки. Одного изъ играющихъ, большею частію дѣвочку, ставятъ по срединѣ круга. Это—перепелка. Она берется обѣими руками за голову, дѣлая видъ, будто больна, и тихо ходитъ по кругу, покачивая головой. Остальные при этомъ тихо кружатся и поютъ:

А въ перепелкѣ той голова болитъ.
Тутъ була, тутъ була перепелочка,
Тутъ була, тутъ була красноперочка
(или—новиличка—Кущевск. ст.).

Начиная отъ слова „тутъ була“ и пр. пѣсня поется скоро; поющіе приплясываютъ; перепелка также принимаетъ веселый видъ и пляшетъ. Затѣмъ перепелка снова принимаетъ болѣзненный видъ, хватясь напр. за плечо, при чемъ кругъ поетъ:

А въ перепелки той плеча болятъ
Тутъ була и пр.

Словомъ играющіе перебираютъ въ пѣснѣ различныя части тѣла, какъ болящія,—животъ, спину, глаза, руки, ноги, колѣна и пр. При каждомъ изъ упомянутыхъ мѣстъ перепелка берется за нихъ и охаетъ, а затѣмъ, когда запоютъ: „тутъ була“... снова слѣдуетъ пляска. Наконецъ перепелку печалятъ слѣдующимъ пѣніемъ:

А въ перепелки той лихой (или старый) муженекъ!

Отъ этой печали перепелка падаетъ на землю и плачетъ. Играющіе тотчасъ въ утѣшеніе ей поютъ:

А въ перепелки той молодой муженекъ!

Обрадованная перепелка тотчасъ же вскакиваетъ съ земли и отдаетъ играющимъ поклоны.—Если въ игрѣ находятся дѣти съ юморомъ, то игра бываетъ иногда очень забавна. Въ Кущевской станицѣ при пѣніи:

А въ перепелки той лихой муженекъ!
Тутъ була и пр.

разыгрывающій муженька перепелушки приближается къ играющимъ и старается поймать перепелушку, когда она начнетъ плясать; но другіе играющіе не пускаютъ его въ кругъ. Пойманная перепелушка становится въ кругъ: муженекъ дѣлается перепелушкой, и одинъ изъ играющимъ муженькомъ.

Уточка (Астрах. г.) Двое изъ играющихъ берутся за руки и высоко поднимаютъ ихъ надъ головой, а остальные берутся другъ за друга и подходятъ подъ руки. Впереди всѣхъ становится утка, а остальные исполняютъ роль ея дѣтей. Утку пропускаютъ, а послѣдняго изъ дѣтей останавливаютъ и спрашиваютъ: „шелкъ или шерсть?“ — Если онъ скажетъ „шелкъ“, то долженъ становится направо; если скажетъ „шерсть“,—налѣво. Затѣмъ утка съ утятами сначала обходитъ кругомъ играющихъ, потомъ опять подходитъ подъ руки и опять послѣдняго останавливаютъ, спрашивая то же, что и прежде. Такъ продолжаютъ играть до тѣхъ поръ, пока у утки не останется ни одного утенка. Когда утка останется одна, она опять обходитъ кругомъ играющихъ, потомъ подходитъ подъ руки ихъ и поетъ.

Да ути, да ути
Куда съ горя мнѣ уйти?
Кабы полая вода,
Утопилась молода,
Кабы ножичекъ,—
Зарѣзалась!

Кабы вилочка была
Закололася!
Вы дѣтки мои.
Голубятки мои,
Въ морѣ потонули
Медомъ подплыли.

Потомъ обращается къ одному изъ играющихъ, которые въ это время стоятъ кругомъ, и говоритъ: „свѣчка встань!“ — Беретъ его съ этими словами за руки, обходитъ опять кругомъ и опять поетъ то-же, что и раньше. и такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока утка соберетъ всѣхъ утятъ.

Кошка и мышка. Эта игра встрѣчается во всей Европѣ. Въ Россіи она разыгрывается такъ: играющіе становятся въ кругъ, хватаясь руками одинъ за другаго (рис. 52). Кромѣ того одинъ изъ игроковъ изображаетъ кошку и, въ началѣ игры, становится внѣ круга, а другой изображаетъ мышку и становится въ срединѣ округа. — Обязанность кошки ловить мышку; обязанность мышки ловко увертываться отъ преслѣдованій кошки; обязанность игроковъ дѣлать всякія облегченія для пропуска мышки чрезъ цѣпь круга при бѣгствѣ ея отъ



Рис. 52. Кошка и мышка.

кошки и наоборотъ дѣлать всевозможныя препятствія кошкѣ въ ея стремленіяхъ поймать мышку. Когда игроки стали всѣ на мѣста, кошка, бѣгая вокругъ круга и подмѣчая гдѣ игроки послабѣе держатъ руки, старается здѣсь прорвать цѣпь, прорваться въ кругъ и потомъ поймать мышку. Но игроки, замѣтивши такое намѣреніе кошки, крѣпко держатся за руки и не пускаютъ ее въ кругъ. Тогда кошка старается ворваться въ кругъ силой. Если это удалось ей, то съ противуположной стороны круга игроки тотчасъ же подымаютъ свои руки для пропуска мышки наружу круга, а какъ только по тому же пути устремится кошка, то передъ ней тотчасъ же опускаютъ и крѣпко держатъ взаимно другъ другу руки, крѣпко замыкая такимъ образомъ цѣпь. Но вотъ кошка гдѣ нибудь прорвала и эту цѣпь, — тогда игроки моментально пропускаютъ мышку въ кругъ, а передъ кошкой вездѣ крѣпко замыкаютъ цѣпь. Въ Курской губерніи при веденіи этой игры поютъ пѣсенку:

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Мышеночекъ въ комнатѣ
Кушаетъ говядинку,
А кошечка издали
На мышку бросается,
Ла-ла-ла, ла-ла-ла.

При послѣднихъ словахъ кошка, большею частію, въ самомъ дѣлѣ съ особенною настойчивостью бросается на мышку и гоняется за ней всюду по кругу и внѣ круга,—гдѣ только разсчитываетъ поймать ее. Въ этой бѣготнѣ оба игрока иногда не мало удивляютъ зрителей своею ловкостью, проворствомъ, увертливостью, смѣтливостію и т. д. Иногда же наоборотъ игроки отличаются необычайнымъ ротозействомъ и оплошностію, доходящею иногда до того, что, напр., мышка сама прямо набѣгаетъ на кошку, къ не малому, конечно, смѣху всѣхъ играющихъ.—Въ такомъ видѣ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока кошка наконецъ поймаетъ мышку, послѣ чего, большею частію, для слѣдующей игры выбирается или сама выходитъ уже другая пара.—Изъ русскихъ инородцевъ игра эта встрѣчается съ тѣми или другими измѣненіями на Кавказѣ у грузинъ и въ Сибири у калмыковъ, вотяковъ, черемисъ и другихъ.

Селезень и утка (Тульск., Екатеринос., Вятск. г., Кубанс. Обл.). Играющіе становятся въ кругъ, въ средину котораго ставятъ утку, а за кругомъ селезня, который, какъ въ кошкѣ и мышкѣ, ловитъ утку. Стоящіе въ круговой цѣпи поютъ:

Селезень ловилъ утку,
Молодой ловилъ сѣрую.
Поди, утица, домой,
Поди, сѣрая, домой!
Утя семеро дѣтей
Осьмой селезень!

Въ Новотитаровской ст. Кубан. обл. стоящіе въ кругу поютъ:

Утка ниря
По полю лети,
Поспівай, селезень,
За ней!
Скорій, скорій
Бо мали діти
Пищатъ
Iести хотятъ.

Во время исполненія этой пѣсни селезень, ходящій по закругу, старается поймать утку, а для этого проникнуть въ кругъ, но его всячески удерживаютъ составляющіе кругъ.

Медвѣдь и человѣкъ (грузинская игра). Игра эта вполнѣ напоминаетъ кошку и мышку, или селезня и утку, съ тою лишь разницею, что здѣсь кошку или селезня замѣняетъ собою медвѣдь, а мышку или утку—человѣкъ, который, становясь въ кругъ, образуемый цѣпью играющихъ, вмѣстѣ съ ними поетъ: „какъ медвѣдь можетъ взлѣзть на дерево, нашъ медвѣдь!“ медвѣдь, какъ бы раздраженный, бросается въ кругъ на человѣка и старается словить его.

Дикіе гуси (черемисская игра) разыгрывается, какъ кошка и мышка, съ тою лишь разницею, что кошка здѣсь называется „ястребомъ“, мышка—„маткой“, а всѣ остальные играющіе дѣтьми, защищающими ее отъ нападенія ястреба.

Верблюдъ и верблюженокъ (калмыц. игра) совершенно схожа съ „кошкой и мышкой“. Разница лишь въ томъ, что вмѣсто кошки здѣсь фигурируетъ старый верблюдъ, а вмѣсто мышки верблюженокъ.

Оленемъ (Тобольс. г.). Игра ведется больше частію между дѣвочками. Нѣсколько изъ нихъ берутся за руки и становятся въ кругъ, а одна по жребію становится по срединѣ. Кругъ двигается взадъ и впередъ и въ это время играющіе поютъ.

Ахъ! тепло ли те, олень,
Холодно ли те, олень?
— Мнѣ не такъ тепло,
Мнѣ не такъ холодно.
Пріодѣньте меня,
Пріокутайте.
Съ молодца кушачокъ,
Съ красной дѣвушки платокъ,
Съ старой бабы повойничекъ.

Затѣмъ составляющіе кругъ разбѣгаются въ разныя стороны, а находившійся въ срединѣ круга „олень“ бросается за ними и кого поймаетъ, тотъ заступаетъ его мѣсто въ кругу въ слѣдующей игрѣ.

Лѣнь (Тульс. г.). Играющіе составляютъ хороводъ, въ срединѣ котораго становится большею частію съ взаимнаго соглашенія „лѣнь“. Хороводъ, идя по солнцу, поетъ:

Сидѣла лѣнь
Подъ корнемъ,
Подъ березками.
— Тепло ли тебѣ лѣнь?
Холодно ли тебѣ лѣнь?
— Мнѣ день тепло,
А ночь холодно.
Пріодѣньте меня
Пріокутайте меня.
Съ молоденца вѣнокъ
Съ красной дѣвушки платокъ
Съ молодца кушачокъ!—

Хороводъ останавливается и одинъ изъ играющихъ спрашиваетъ: „Лѣнь! будешь жениться“?—Буду.—Стару старушку возьмешь замужъ?“ Нѣтъ.—„Молодую молодку?“—Подумаю.—„Красную дѣвицу!“—Давай сюда. Лѣнь выбираетъ себѣ изъ хоровода невѣсту и стоновитъ рядомъ съ собою. Хороводъ снова кружится, поетъ и потомъ кто нибудь допрашиваетъ лѣнь по прежнему, а лѣнь по прежнему отвѣчаетъ и выбиретъ себѣ вторую невѣсту, которую ставитъ также около себя,—потомъ выбираетъ третью и т. д., пока переберетъ всѣхъ изъ хоровода.

Сваха (Вятск. г.). Играютъ большею частію однѣ дѣвочки. Онѣ встаютъ въ кругъ и поютъ: „Сваха, сваха, сваха молодая! Отдай за моего сына свою дочь. У моего сына сѣни новыя, сѣни широкія, тесомъ обиты, гвоздями прибиты, оловомъ облиты, шелкомъ вытканы!“ Въ это время одна дѣвочка ходитъ по закругу и, когда кончится пѣсня, входитъ въ кругъ и начинаетъ пѣть то же самое одна. Когда кончитъ, одна изъ дѣвочекъ, находящихся въ кругу, скажетъ: „молода!“—Тѣмъ игра и кончится.

Улій (Симб. г.). Одинъ, по взаимному согласію, изображаетъ собою „Улій“. Другіе, взявшись за руки, образуютъ вокругъ его хоровод и поютъ: „Стоитъ Улій подъ кустомъ, подъ орѣшничкомъ. Тепло тебѣ, Улій, холодно тебѣ, Улій?“ Въ отвѣтъ имъ Улій поетъ: мнѣ не такъ тепло, мнѣ не такъ холодно;—пріодѣньте меня, пріокутайте меня; съ красной дѣвицы платокъ, съ молодца кушачокъ, съ малаго ребенка рубашку долой!—Послѣ этого одинъ изъ играющихъ, остановившись противъ Улья, даетъ ему какую нибудь вещь, напр. платокъ, поясокъ и т. д. Начинается опять пѣніе хоровода и даваніе Улію какой либо вещи. Послѣ того онъ старается убѣжать отъ играющихъ, держа вещи въ рукахъ, а его ловятъ. Кто словилъ, тому отдается принадлежащая ему вещь. Бѣганье продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ вещи будутъ возвращены.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Дрема (Вят. г.). Становятся всѣ въ кружекъ, въ срединѣ котораго сажается на скамьѣ „Дрема“.—Находящіеся въ кругу ходятъ и поютъ: „Сиди, дрема, сиди, дрема, выбирай-ай, дрема, выбирай-ай, дрема, бери-и, дрема, бери-и, дрема!“ Послѣ этого дрема встаетъ со скамьи, выбираетъ кого нибудь и выборный считается дремой.

Сновалка (Перм. г.). Играющіе становятся въ кругъ, въ срединѣ котораго садятся трое въ видѣ треугольника. Кругъ, при пѣніи (слова котораго, къ сожалѣнію, намъ не сообщены) разступается по срединѣ и одинъ конецъ его направляется внутрь круга, обходя сидящаго въ вершинѣ треугольника. Когда задній конецъ круга также обгоняетъ въ свою очередь помянутаго сидящаго, то на возвратномъ пути этотъ конецъ опять соединяется въ кругъ съ переднимъ концомъ, становящимся уже на свое прежнее мѣсто.

Улочка (Перм. г.). Играющіе становятся въ два ряда лицомъ къ лицу, составляя такимъ образомъ улочку (улицу). Съ заднихъ концовъ каждаго ряда, при общемъ пѣніи (слова котораго, къ сожалѣнію, намъ не доставлены) выходятъ по одному человѣку, которые проходятъ между рядами и потомъ становятся каждый у своего ряда на другомъ, переднемъ концѣ.

Плетень. Играющіе становятся въ кругъ и поютъ нарочно сложенную для этой игры пѣсню. Потомъ двое изъ круга поднимаютъ руки, подъ которыя подходятъ всѣ остальные. Когда шествіе заканчивается, то крайній изъ стоявшихъ съ поднятыми руками заплетается вокругъ другого, стоящаго въ связи съ остальными играющими, кладя ему свою лѣвую руку на лѣвое плечо и держась за его лѣвую руку. Затѣмъ этотъ послѣдній и слѣдующій за нимъ въ кругу снова поднимаютъ свои руки, подъ которыя опять проходятъ всѣ играющіе, приплетая втораго къ третьему и т. д., пока наконецъ всѣ они заплетутся, причемъ лѣвая рука каждаго ложится на лѣвое плечо другаго и соединяется съ его лѣвой рукой. Затѣмъ слѣдуетъ расплетаніе плетня, происходящее какъ разъ обратно съ задняго конца. Въ иныхъ мѣстахъ, напр. въ Надежинской станицѣ на Кавказѣ, кромѣ того существуетъ такой обычай: когда играющіе, образовавъ плетень, расплетутся, то одинъ изъ нихъ разрываетъ имъ руки, чѣмъ означается, что онъ вынимаетъ колья изъ плетня. Для этой игры существуютъ особенно сложенныя пѣсни, которыя, къ сожалѣнію, намъ не доставлены.

Кострома. Подъ этимъ названіемъ, въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Россіи (Пензенской, Симбирской, Владимірской и др. губерніяхъ), — по свидѣтельству Сахарова [1]),—въ старину совершалось цѣлое народное празднованіе, отличавшееся различными народными игрищами, а въ настоящее время, по собраннымъ нами свѣдѣніямъ, превратившееся уже въ скромную дѣтскую игру, употребляемую лишь въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ означенныхъ губерній и еще въ нѣкоторыхъ русскихъ станицахъ на Кавказѣ. Такъ, наприм., въ Темижбекской станицѣ Кострома разыгрывается слѣдующимъ образомъ: одинъ изъ играющихъ садится на землю, а другой ложится къ нему на колѣна вверхъ лицомъ. Остальные ходятъ вокругъ нихъ и поютъ:

Кострома, Кострома,
Побѣдная голова!
Состарилася
Съ малыми дѣтками

Съ голубятками!..
Какъ у нащей Костромы
Да и борщъ съ чеснокомъ,
Перелитый молокомъ!

Затѣмъ подходятъ къ сидящему и спрашиваютъ:— „Здорова, кума Жива ли Кострома?“—Полѣзла въ погребъ!—Тѣ опять начинаютъ пѣть. На второй вопросъ: „Жива ли Кострома?“ получаютъ отвѣтъ: сметану снимаетъ!—Значитъ, умерла Кострома. Играющаго, который изображаетъ собою Кострому (того, что лежитъ на землѣ), поднимаютъ и относятъ въ сторону (на кладбище). Положивъ его на землю, играющіе отходятъ отъ Костромы и кричатъ: „сырушка, ненаѣдушка, сырушка, ненаѣдушка!...“ Кострома подскакиваетъ и ловитъ играющихъ, Тотъ, кого она поймаетъ, тоже становится сырушкой и вмѣстѣ съ тѣмъ ловитъ остальныхъ.

Костромушка въ Надежинской станицѣ на Кавказѣ разыгрывается такъ: одна изъ играющихъ садится на землѣ — сидѣлка; другая — больная лежитъ у нея на колѣнахъ, остальныя играющія ходятъ и спрашиваютъ: „Костромушка, Кострома! спишь ты, или такъ лежишь? Лежащая отвѣчаетъ:

— Я не сплю, не лежу,
На улицу не хожу,
И въ ладоши не бью!—

Спрашивающія удаляются и, возвращаясь, снова спрашиваютъ: „Жива ли Кострома?“—Жива! Тѣ снова удаляются, возвращаются и опять спрашиваютъ: „Жива ли Костромушка?“—Умерла!—Мертвой Костромѣ дѣлаютъ гробъ, берутъ ее за руки, за голову, за ноги и несутъ хоронить. Въ это время мертвая Кострома оживаетъ. Всѣ играющіе убѣгаютъ съ крикомъ: „мертвая Костромушка идетъ“.

Ворота (Вятск., Астрах. г.) Число играющихъ неопредѣленное; чѣмъ больше, тѣмъ игра оживленнѣе. Двое изъ играющихъ, обыкновенно посильнѣе другихъ, выбираются изображать собою ворота. (Рис. 53). Они отходятъ въ сторону и тихонько совѣщаются на счетъ названій, которыя при этомъ даютъ другъ другу, а именно: одинъ, напр., называетъ себя „золотая коробочка“, „фіалка“, „яблоко“; другой—„серебряная шляпа“, „незабудка“, „дуля“ и т. д. Кромѣ того они договариваются между собою на счетъ того, что одинъ изъ нихъ, напр. носящій названіе перваго рода, долженъ изображать имъ себя содержателя рая, а другой содержателя ада. Потомъ оба, возвратившись на мѣсто, поднимаютъ руки кверху, изображая ворота, и приглашаютъ остальныхъ проходить черезъ нихъ. Эти послѣдніе выстраиваются гуськомъ въ линію, одинъ за другимъ, или пленкой, по вятскому выраженію. Кто изъ нихъ стоитъ впереди, тотъ называется маткой; слѣдующіе за ней становятся такъ, что кладутъ руки на плечи своего предшественника и въ этомъ порядкѣ пленка проходитъ ворота однажды или дважды, пока, по обычаю Вятской губерніи, окончитъ припѣвъ: „шла, шла тетеря; шла, шла рябая,—курица слѣпая: она торщилась, натугарилась!“ Игроки, изображающіе ворота, пропускаютъ всю пелену, кромѣ послѣдняго члена, котораго тихонько спрашиваютъ: „къ золотой коробочкѣ, или серебряной шляпѣ?“ и т. д. Смотря по от-

[1]) И. П. Сахаровъ. Сказанія русскаго народа. Изд. Суворина. Ч. II, стр. 207.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

вѣту, послѣдній въ пленкѣ переходитъ на ту или другую сторону. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ перейдутъ на стороны. Послѣ того объявляютъ: кто попалъ въ рай и кто въ адъ. Затѣмъ райскіе обитатели начинаютъ преслѣдовать адскихъ пинками. Въ слѣдующей игрѣ ворота изображаютъ кто нибудь двое изъ райской половины, а остальные опять изображаютъ собою пленку. Изъ русскихъ инородцевъ эта игра встрѣчается у Вотяковъ Вятской губерніи подъ названіемъ „солнце и мѣсяцъ“, которые изображаютъ собою составляющіе ворота и опрашивающіе всѣхъ, проходящихъ мимо ихъ: къ кому хочешъ—къ солнцу или мѣсяцу?—Она же встрѣчается у Латышей Лифляндской губерніи подъ названіемъ „черезъ мостъ Амзале!“ Въ Германіи почти совершенно такая же игра существуетъ подъ названіемъ „золотой мостъ“.—Относительно происхожденія этой игры нѣмецкіе ученые того мнѣнія, что она имѣетъ очень древнее происхожденіе. Они думаютъ, что она изображаетъ собою поѣздъ душъ



Рис. 53. Ворота.

умершихъ людей, который идетъ, какъ то гласятъ сказанія язычниковъ, по дорогѣ къ обнесенному рѣшеткой царству мертвыхъ Halja черезъ мостъ смерти. На этомъ мосту сидитъ судящая Nodhgylha и совѣтуется съ своимъ братомъ на счетъ вопросовъ, которые ей придется задавать, а чертъ затѣваетъ споръ и драку съ ангелами за обладаніе душъ. Такого рода играми занимались въ дохристіанскія времена, по окончаніи богослуженія, собиравшіеся на него по праздникамъ прародители нѣмцевъ [1]). Въ Россіи игра эта имѣетъ нѣсколько видоизмѣненій, описаніе которыхъ слѣдуетъ ниже.

Береза (Перм. г.). Двое берутся за руки, ставъ лицомъ къ лицу, а остальные по очереди и по одиночкѣ подходятъ и становятся въ средину между ихъ руками. Ставшаго по срединѣ спрашиваютъ:

[1]) Illustrirtes Spielbuch fur Knaben von H. Wagner. 1878. S. 19—20.

„къ розѣ“ или „березѣ?“, что означаетъ къ ангелу (розѣ), или нечистому (березѣ)? Затѣмъ сказавшаго то или другое повѣряютъ тѣмъ, что кладутъ его на руки и трясутъ. Если онъ при этомъ улыбнется, то его ставятъ въ отдѣленіе нечистыхъ, несмотря на то, что еслибы раньше онъ говорилъ „къ розѣ“, и наоборотъ, если при трясекѣ онъ не улыбается, то его ставятъ въ отдѣленіе ангеловъ, хотя бы онъ раньше говорилъ и „къ березѣ“. Затѣмъ перешедшіе въ отдѣленіе „розы“ становятся въ два ряда, сквозь которые прогоняются нечистые, а ангелы стараются при этомъ слегка ударять ихъ руками по спинѣ.

Мостикъ (Астрах. г.). Берутся за руки такъ, что составляется цѣпь. Затѣмъ одинъ изъ крайнихъ ведетъ за собою всѣхъ подъ руки двухъ крайнихъ другаго конца, такъ что они, не разжимая рукъ, становятся одинъ противъ другаго. Потомъ прежній крайній ведетъ за собою всѣхъ подъ руки слѣдующихъ, вслѣдствіе чего изъ всѣхъ играющихъ образуется наконецъ два ряда, которые держатся руками другъ за друга, причемъ образуется какъ бы мостикъ. Далѣе одинъ изъ крайнихъ обратно ведетъ за собою всѣхъ подъ руками стоящихъ и такимъ образомъ мостикъ разстраивается и опять всѣ вытягиваются въ цѣпь, чѣмъ игра и кончается.

Челнокомъ (Симб. г.). Собирается нѣсколько паръ и становятся одна послѣ другой. Затѣмъ всѣ подымаютъ руки кверху такъ, чтобы свободно можно было между ними пройти;—послѣдняя пара бѣжитъ срединой между всѣхъ паръ и кричитъ: „челнокъ бѣжитъ, земля дрожитъ!“—Пройдя всѣ пары, становится впереди первой и тоже поднимаетъ кверху руки. Такимъ же образомъ бѣжитъ потомъ вторая, третья и такъ до послѣдней пары. Затѣмъ игра возобновляется и въ такомъ видѣ продолжается по желанію безъ конца.

Овинъ (Симб. г.). Играютъ обыкновенно въ темную ночь и въ темномъ мѣстѣ. Играющіе дѣлятся на двѣ партіи, которыя становятся другъ противъ друга, взявшись за руки парами. Пары первой партіи изображаютъ собою овинъ и чертей; пары второй—хозяина, и домоваго. Затѣмъ пары первой партіи нѣсколько раздвигаются и поднимаютъ кверху руки, подъ которыми проходятъ поочередно пары второй партіи. Въ то время, когда проходятъ эти пары, первая пара первой партіи ощупываетъ ее, кромѣ головы, и при этомъ должна узнать, кто въ ней хозяинъ и кто домовой. Если она ощупываетъ хозяина, то шипитъ и хлопаетъ руками, послѣ чего, если угадъ былъ вѣренъ, остальные толкаютъ и бьютъ его,—пока онъ не пробѣжитъ весь рядъ; если же нащупывается домовой, то его молча пропускаютъ. Если наоборотъ первая пара ошибается въ опредѣленіи, то одинъ изъ нея становится хозяиномъ, а другой домовымъ.

Комары (Астрах. г.). Играющіе становятся попарно въ рядъ. Парные оборачиваются другъ къ другу лицомъ, берутся за руки, поднимаютъ ихъ надъ головой и такимъ образомъ изображаютъ баню. Послѣдняя пара отъ солнца—комары—проходятъ подъ поднятыя руки остальныхъ паръ Когда они подходятъ къ первой парѣ, она спрашиваетъ ихъ: „Куда идете?“ Тѣ отвѣчаютъ: „въ баню!“ Когда комары пройдутъ весь рядъ и повернутся назадъ, первая пара опять спрашиваетъ: „хороша-ли баня?“—Они обыкновенно отвѣчаютъ: холодна!

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

—Затѣмъ проходятъ подъ поднятыми руками второй разъ и когда на обратномъ пути ихъ спрашиваютъ: „Хорошо-ли вамъ?“—Отвѣчаютъ жарко“!—Послѣ того они идутъ такимъ-жъ порядкомъ третій разъ и когда спрашиваютъ. „Хорошо ли вамъ?“—Они отвѣчаютъ: „хорошо!“—Послѣ того всѣ играющіе съ крикомъ бросаются на комаровъ, приговаривая: „дави, дави комаровъ“, бѣгутъ за ними, а комары спасаются бѣгствомъ.—Если кого изъ комаровъ поймаютъ, то стараются всѣ по очереди прокричать у него надъ ухомъ „трррръ“, подражая звуку комара.

Золотая банька (Вятск. губ.). Играютъ четверо. Садятся на полъ. Одинъ изображаетъ старуху. Одинъ изъ остальныхъ трехъ подходитъ къ ней и говоритъ: „бабушка! поди къ намъ въ золотую баньку!“—Она отвѣчаетъ: „есть помоложе тебя!“—Подходитъ другой,—говоритъ то же,—отвѣтъ тотъ-же. Ее берутъ всѣ три за руки и уводятъ,—приводятъ въ другую комнату, или просто въ сторону и начинаютъ щекотать; послѣ того бабушка вырывается отъ нихъ, начинаетъ отъ нихъ бѣгать, а они догоняютъ ее и стараются опять щекотать, пока бабушка хорошо запрячется отъ преслѣдующихъ ее или совсѣмъ убѣжитъ отъ нихъ.

Нааджа Мааджа. (Калмыцкая игра Астрах. губ.). Изъ партіи играющихъ избираются два мальчика: одинъ посильнѣе, другой—полегче.—Остальные, изображающіе калмычекъ, дѣлающихъ кошму для своего родственника, садятся въ два ряда другъ противъ друга. Изъ первыхъ двухъ, который посильнѣе, изображающій калмыка, беретъ на свою спину другаго, изображающаго теленка, и проноситъ его три раза подрядъ между сидящими, которые первые два раза съ криками „нааджа-мааджа“ теребятъ теленка, а въ третій разъ стаскиваютъ его со спины калмыка и накрываютъ полами платья, положивъ промежъ себя. Калмыкъ, отойдя на нѣкоторое разстояніе, возвращается и спрашиваетъ калмычекъ: не видали ли онѣ его теленка; Калмычки отвѣчаютъ, что теленокъ его находится въ такомъ-то мѣстѣ. Хозяинъ идетъ въ указанное мѣсто, зоветъ теленка—„хо—хо!“ но не находитъ, возвращается назадъ и опять спрашиваетъ калмычекъ про теленка. Эти указываютъ ему другое мѣсто. Затѣмъ повторяется тоже самое, при чемъ калмыкъ все настойчивѣе и настойчивѣе требуетъ отъ калмычекъ указать, гдѣ находится его теленокъ? Наконецъ послѣдній обнаруживается между сидящими и всѣ калмычки разбѣгаются въ разныя стороны. Калмыкъ ловитъ ихъ, беретъ руками сзади за плечи, выгибаетъ спину пойманнаго своимъ колѣномъ и спрашиваетъ: „чѣмъ, коровка, кормила моего теленка?“—Кто послабѣе, тотчасъ-же отвѣчаетъ: овсомъ, молокомъ, хлѣбомъ!—Вслѣдъ за тѣмъ онъ немедленно отпускается. А кто посильнѣе, тотъ или молчитъ, или говоритъ, что кормилъ чѣмъ либо дурнымъ; въ такомъ случаѣ калмыкъ тискаетъ пойманаго и щекочетъ до тѣхъ поръ, пока пойманный не скажетъ, что и онъ хорошо кормилъ теленка. Игра оканчивается тогда, когда калмыкъ переловитъ всѣхъ калмычекъ и заставитъ сказать, что и онъ хорошо кормилъ теленка.

Русскій козелъ. (Орѳсъ-Такѣ—Калмыц. игра Астрах. губ.). Человѣкъ изъ 8 играющихъ одинъ изображаетъ русскаго козла, другой—его хозяина, остальные—калмыковъ. Калмыки садятся другъ около-

друга въ одинъ рядъ; предъ ними становится козелъ, а за послѣднимъ, шагахъ въ 5, хозяинъ. Кто нибудь изъ присутствующихъ играетъ на домбрѣ (гармоникѣ), или скрипкѣ плясовую „Орѳсъ-Такѣ“, сѣвъ въ сторонкѣ. Козелъ пляшетъ и послѣ нѣсколькихъ обычныхъ фигуръ калмыцкихъ танцевъ останавливается въ позѣ козла передъ сидящими калмыками и кричитъ по козлиному. Затѣмъ опять пляшетъ и опять подражаетъ козлу, принимая все болѣе и болѣе угрожающія позы. Тактъ музыки ускоряется, танцоръ во время пляски не переставъ подражать мимикой и криками козлу, при чемъ въ число фигуръ пляски входитъ боданье головой въ животъ сидящихъ калмыковъ. Послѣдніе, чтобы отдѣлаться отъ козла, бросаютъ въ него своими шапками. Козелъ ловитъ на лету и перебрасываетъ хозяину. Если хозяинъ не поймаетъ на лету шапки, то козелъ бодаетъ его, за что получаетъ отъ хозяина нѣсколько ударовъ и обращается опять на калмыковъ. Теперь онъ заставляетъ ихъ подражать себѣ, бодая за неисполненіе. Музыкантъ и танцоръ приходятъ въ экстазъ. Танцоръ принимаетъ самыя неожиданныя и разнообразныя, комичныя позы, гримасничаетъ, кричитъ, поетъ и калмыки всѣ разомъ немедленно подражаютъ ему, какъ машины. Позы, гримасы, пляски и крики быстро мѣняются. Напр. козель стремглавъ растягивается, немедленно и калмыки; козелъ кувыркается, кувыркаются и калмыки; козелъ затянулъ пѣсню, калмыки подпѣваютъ; козелъ съ пѣсни переходитъ на мычанье, мычатъ и калмыки и т. д., пока музыкантъ и танцоръ не выбьются изъ силъ. Для этой игры съ пляской употребляется еще кукла (рис. 54) слѣдующаго устройства: а—пружокъ, къ которому придѣлана неподвижно полая трубка (b); въ ней лежитъ свободно палочка (c), на верхнемъ концѣ которой прикрѣплена вырѣзанная изъ дерева фигура козла; въ дырочку (e) трубки (b) проведена веревочка,

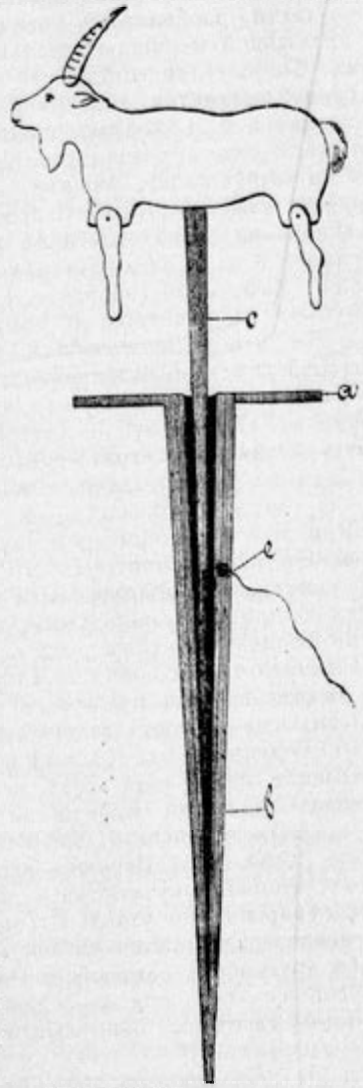


Рис. 54 Русскій козелъ (Калмц. игруш.).

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

привязанная пониже дырочки къ палочкѣ (с). Музыкантъ, держа веревочку въ правой рукѣ, заставляетъ козла прыгать, когда танцоръ подражаетъ козлу. Игрушка эта зовется также „Орòсъ-Такѐ“.

Женскія работы. (Ченендѐнъ Дельдѐнъ—Калмыцкая игра Астрах. губ.). Эта игра сопровождается плясками съ различными подражаніями. Пляшутъ дѣти и подростки. Среди обычныхъ фигуръ пляшущій, не нарушая такта, изображаетъ позами и движеніями разныя сцены изъ жизни калмыцкой женщины-хозяйки, а подъ конецъ подражаетъ и животнымъ. Такъ, среди этой пляски передается: какъ женщина чешетъ себѣ голову, одѣвается, доитъ коровъ, варитъ калмыцкій чай, собираетъ кизякъ и т. д. Затѣмъ пляшущій подражаетъ, напр. зайцу, а именно: какъ онъ лежитъ, пугается, навастриваетъ уши, прыгаетъ, садится на заднія лапки, умывается передними ногами и т. д.

Горе на камушкѣ. (Тобол. губ.). Игра ведется большею частію между дѣвочками. Одна изъ нихъ садится гдѣ-нибудь на колоду, пѣнекъ, камень и т. п., а другія размѣщаются на нѣкоторомъ отъ нея разстояніи. Садящаяся говоритъ.

Горю, горю на камушкѣ,
Кто меня любитъ, тотъ и выручитъ!

Которая изъ дѣвочекъ прежде другихъ успѣетъ подбѣжать къ ней и поцѣловать, та и садится на ея мѣсто „горѣть“.

Перелизы. (Вятск. губ.). Дѣти берутся за руки, образуя кругъ. Одинъ изъ играющихъ стоитъ среди круга. Всѣ поютъ хоромъ: „У дядюшки Трифона семеро дѣтей, семеро дѣтей и все сыновей; они не пьютъ, не ѣдятъ, другъ на друга не глядятъ и всѣ дѣлаютъ вотъ такъ!“ При этомъ стоящій среди круга дѣлаетъ какой либо жестъ и всѣ играющіе должны повторять то же самое. Если кто не поспѣетъ, или не сумѣетъ, тотъ долженъ идти въ кругъ. Если стоящій въ кругу обладаетъ юморомъ и комизмомъ, то игра можетъ очень забавлять дѣтей. Во Франціи въ этомъ родѣ есть игра подъ названіемъ „подражаніе—l'imitation, состоящая въ томъ, что кто нибудь побойче и комичнѣе бѣжитъ впередъ и дѣлаетъ всевозможныя смѣшныя тѣлодвиженія. Остальные слѣдуютъ за нимъ вереницей и продѣлываютъ то же самое. Въ Германіи есть похожая на эту игру—„маршъ гусей“, при чемъ играющіе, не держась другъ за друга, становятся гуськомъ. Самаго ловкаго мальчика выбираютъ предводителемъ. Вся вереница обязана продѣлывать все то, что вздумаетъ предводитель.

Король (Терс. обл.). Играютъ большею частію однѣ дѣвушки всѣхъ возрастовъ, иногда допускаются и мальчики. Игра ведется обыкновенно въ сумеркахъ на улицѣ. Играющіе, которыхъ бываетъ неопредѣленно число, раздѣляются на двѣ группы, изъ которыхъ въ одной двое, а въ другой всѣ остальные. Обѣ партіи становятся одна противъ другой на разстояніи 4—5 саж. Партія вторая, обращаясь къ первой, поетъ нѣкоторые припѣвы, первая партія спрашиваетъ. Партія вторая:

Въ темномъ лѣсѣ, въ темномъ лѣсѣ!
Партія 1-я. „Что нейдешь? Что нейдешь?“
„ 2-я. „Боимся, боимся“.
„ 1-я. „Кого вы боитесь?“
„ 2-я. „Короля, короля“.

Партія 1-я. „Дома нѣтъ, дома нѣтъ!“
„ 2-я. „Сынъ дома, сынъ дома?“
„ 1-я. „ Сына нѣтъ, сына нѣтъ!“

Послѣ послѣдняго припѣва 1-я партія, взявшись за руки, образуетъ ворота; 2-я партія, взявшись также за руки, „гуськомъ“ бѣжитъ въ разставленныя ворота, припѣвая въ тактъ ноги:

У нашего короля Сударыня, барыня
Дома нѣту никого; Растворила ворота,
Ни сына, ни его; Выпустила воробья.

При слѣдованіи, въ воротахъ 1-я партія опускаетъ руки, чтобы отхватить послѣдняго изъ бѣгущихъ, который и остается при ней; пробѣжавшіе же возвращаются на свое мѣсто и начинаютъ снова припѣвы. Такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока во 2-й партіи останутся двое, послѣ чего эти двое принимаютъ положеніе 1-й партіи и игра продолжается. Та же игра въ станицахъ Старовеличковской и Новотитаровской. Для игры въ короли дѣвочки становятся въ кружокъ; одна остается за кругомъ. Кругъ, взявшись за руки, поетъ:

Король по-за городомъ ходе;
Кородь дівчѣтъ выбирае,
Король у скрипочку грае;
Король, поклонись низенько!
Король, поцілуйсь вірненько!

Король цѣлуетъ; та, которую поцѣловалъ король, выходитъ изъ круга и идетъ за королемъ. Кругъ начинаетъ пѣть сначала: „Король за городомъ“.

Шумъ (Кубанс. обл.). Играющіе становятся въ рядъ по два человѣка другъ противъ друга, плотно прижавшись. Стоящіе напротивъ берутъ руки такъ: каждый беретъ лѣвую руку около кисти правою, а лѣвою беретъ стоящаго напротивъ за правую руку, тотъ же лѣвой—свою правую, правой же беретъ лѣвую руку другаго. Когда всѣ такимъ образомъ станутъ, образовавъ цѣпь, одинъ изъ играющихъ ходитъ по рукамъ, а остальные поютъ: „шумъ, шумъ ходе по диброві, а шумиха рибу лове... Що вловила, то и проіла—сукна дочці не купила. Стривай, доню, до субботы, куплю сукно и чоботы“.

Мземкрело (грузинская игра). Часть играющихъ составляетъ кружокъ, члены котораго стоятъ, ухватившись руками за спины сосѣдей; на этотъ кружокъ становится другой кружокъ играющихъ, для чего каждый играющій верхняго яруса ставитъ одну ногу на плечо одного нижняго, другую—на плечо другаго. Стоя такимъ образомъ, верхніе то же обхватываютъ другъ друга руками и наконецъ выше нихъ является третій ярусъ играющихъ. Вся эта трех-этажная громада подъ аккомпанементъ удалой пѣсни, распѣваемой то однимъ ярусомъ, то другимъ, то третьимъ, начинаетъ двигаться и переставлять ноги въ тактъ. Тактъ болѣе и болѣе учащается и иногда игра такъ разгорается, что у зрителей рябитъ въ глазахъ. Утомившись, члены верхняго яруса бросаются внизъ и ловко становятся на ноги; то же дѣлаетъ второй ярусъ; тогда самый нижній ярусъ, опустивъ руки по швамъ, начинаетъ кружиться медленнѣе; тутъ бывшіе въ верхнемъ ярусѣ размѣщаются между ними и игра уже переходитъ въ пляску, какъ въ „перхули“, называемую „цангала-гогона“.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Игры съ завязанными глазами.

Древне-греческія игры.—Узнай кто?—Простыя жмурки.—Два слѣпыхъ.—Звонокъ.—Жарена кишка.—Дыркачъ.—Киськи.—Пора, бабушка, въ пиръ.—Слѣпая баба.—Куриная слѣпота.—Слѣпая Олёна.—Жугальцы.—Вѣрный ударъ.

Въ древней Греціи извѣстны были главнымъ образомъ двѣ игры, относящіяся къ этой категоріи, а именно: одна, совсѣмъ похожая на наши обыкновенныя жмурки, причемъ одинъ изъ играющихъ съ завязанными глазами старался поймать бѣгающихъ и увертывающихся отъ него товарищей; другая же, подъ названіемъ „мѣдная муха“, состояла въ томъ, что одному изъ играющихъ завязывались глаза и онъ, ничего не видя, вертѣлся такимъ образомъ вокругъ, то и дѣло восклицая: „я изловлю мѣдную муху!“, а соучастники въ игрѣ отвѣчали: „лови, да не поймать тебѣ ее!“ и всячески дразнили и теребили вертящагося, пока ему не удавалось поймать кого-либо изъ играющихъ, послѣ чего пойманный становился ловцомъ [1]). Въ настоящее время игры съ завязанными глазами встрѣчаются во множествѣ по всей Европѣ. Въ Россіи главнѣйшія изъ нихъ слѣдующія:

Узнай кто? Мальчикъ, подкравшись къ товарищу сзади, закрываетъ ему руками глаза, пока тотъ не узнаетъ по ощупи платья, кто закрылъ ему глаза, и не назоветъ его по имени. У древнихъ грековъ въ подобномъ же родѣ была игра, подъ названіемъ „слѣпой комаръ“: одинъ изъ играющихъ закрывалъ рукою глаза, а другой ударялъ его по щекѣ и спрашивалъ: угадай, кто ударилъ, или какою рукою ударилъ? Въ подобномъ же родѣ и также подъ названіемъ „слѣпой комаръ“ существуетъ игра у современныхъ французовъ и итальянцевъ, а у нѣмцевъ въ подобномъ родѣ существуетъ игра подъ названіемъ „мышь въ потьмахъ“ [2]).

Жмурки простыя (средн. полоса Россіи), *Имушка*, *избушка* (Олонец. г.), *Слѣпая сковорода* (Симб. г.), *Въ кота*, *Апанасъ* (Черниг. г.), *Куржокольцы* (Пермс. г.), *Куры бабы*, *Карукальцы*, *Жмачки* (Вятс. г.), *Куци-баби*, *Кици-баби*, *Кузьмерки*, *Кулючки* (казац. стан. на Кавказѣ). (Рис. 55). Въ этой игрѣ одному изъ участвующихъ, по уговору или жребію, чаще всего выражаемому въ формѣ прибаутокъ, завязываютъ платкомъ глаза, а иногда кромѣ того надвигаютъ на его лицо шапку, чтобы меньше видѣлъ, потомъ отводятъ на средину комнаты, заставляютъ повернуться нѣсколько разъ на одной ногѣ, чтобы онъ не зналъ, къ кому стоитъ лицомъ и спиной, и затѣмъ заставляютъ

[1]) К. Шмидтъ, l. c., T. I, стр. 157. Grasberger, l. c., S. 40—42.
[2]) Illustrir. Spielbuch für Knaben von H. Wagner, 1878. S. 23.

ловить бѣгающихъ вокругъ него игроковъ. Иногда же, завязавъ глаза, вожака отводятъ въ какой-нибудь уголъ къ двери или печкѣ и спрашиваютъ: „Что пилъ?“—О. Квасъ!—„Ищи вѣкъ насъ!“ (Твер. г.). Или: „что пилъ, ѣлъ?“—О. Квасъ, да ягоды!—„Ищи насъ два годы“ (Перм. г.). Или: „У чего стоишь?“—У столба.—„Что продаешь?“—Квасъ, да ягоды!—„Ищи насъ 22 годы“ (Вятс. г.). Или: „Котъ, котъ, на чемъ стоишь?—На квашнѣ!—„Что въ квашнѣ?“—Квасъ!—„Лови мышей, а не насъ!“ (Екатериносл. г.). Или: „На чемъ стоишь?“—На иголочкахъ.—„Какъ тебѣ не колко?“—На подковочкахъ!—„Иди въ Левкинъ кутъ, тамъ кошку дерутъ, тебѣ ножку дадутъ!“ (Астрах. г.). Послѣ того всѣ разбѣгаются. Въ Новотитаровской станицѣ, на Кавказѣ, вожакъ съ завязанными глазами говоритъ: „Пупъ, пупъ! я сховаюсь въ полонку“ (прорубь).—А я тебя за головку! отвѣчаютъ остальные.—„А я въ дижичку!“—Я тебе за нижичку!—„А я заховающусь въ лободу!“—А я тебе и такъ найду. Опанасъ, Опанасъ, не попачкай дітей-насъ!—При послѣднемъ словѣ играющіе ударяютъ во-



Рис. 55. Жмурки простыя.

жака по спинѣ и разбѣгаются въ разныя стороны, а слѣпой вожакъ, разведши руки, ходитъ и ловитъ ихъ. Поймавъ кого-нибудь, вожакъ обязанъ назвать его по имени и, если угадаетъ, то передаетъ пойманному свою роль; въ противномъ случаѣ продолжаетъ ловить до слѣдующаго удачнаго случая. Въ Симбирской губерніи вожакъ носитъ названіе „слѣпой сковороды“; каждый изъ играющихъ даетъ себѣ названіе, соотвѣтствующее предметамъ кухни, напр. ухватъ, кочерга, сковородникъ и т. д. Поймавши кого-нибудь изъ нихъ, вожакъ непремѣнно долженъ назвать его по имени, иначе пойманка не имѣетъ значенія. Во избѣжаніе столкновенія, паденія, ушиба или другой какой-либо угрожающей опасности играющіе предупреждаютъ слѣпаго словами: „огонь!“ Выходъ за опредѣленную черту или въ другую комнату въ этой игрѣ никому не дозволяется. Нарушившій это правило въ Пермской губерніи называется „прогорѣлымъ“, и онъ обязывается водить. Игра въ жмурки между прочимъ довольно распростра-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

она у грузинъ, вотяковъ, черемисъ Вятской губерніи, калмыковъ Астраханской губерніи, нося у нихъ названіе слѣпаго коршуна (Сахòръ-Элѐ) и т. д.

Два слѣпыхъ (Владим. г.) *Слѣпой баринъ и Яковъ* (Пермск. г.). Играющіе становятся въ кругъ, сцѣпляясь другъ съ другомъ за руки, кромѣ слѣпаго барина съ завязанными глазами и его слуги—Якова. Затѣмъ баринъ начинаетъ звать своего слугу: „Яковъ! гдѣ ты?“—Яковъ старается, какъ можно ближе подойти и отвѣтить, или откликнуться на зовъ барина, а потомъ тихо удалиться и тѣмъ спутать своего барина. Баринъ старается чаще спрашивать Якова о какихъ нибудь дѣлахъ, а тотъ, отвѣтивъ, отскакиваетъ дальше. Баринъ поворачивается въ эту сторону и старается словить Якова, а Якова уже и слѣдъ простылъ. Когда барину видимо становится трудно поймать Якова, Яковъ начинаетъ самъ приставать къ барину: „баринъ, а баринъ! мнѣ письмо пришло, прочитайте его!“—Баринъ сердится за насмѣшку и съ озлобленіемъ ловитъ Якова и т. д. Чѣмъ находчивѣе играющіе, тѣмъ живѣе и интереснѣе игра.—Остальные играющіе въ значительной степени поддерживаютъ иногда юморъ и веселье игры.—Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока баринъ не поймаетъ Якова.—Послѣ того слѣпые (въ Владим. г.) выбираютъ на свое мѣсто другихъ такимъ образомъ: каждый слѣпой трогаетъ одного изъ стоящихъ въ кругу и, сдѣлавъ ему какой нибудь вопросъ, старается по голосу узнать его. Если онъ отгадаетъ, то тотъ становится на его мѣсто; если же нѣтъ, то онъ трогаетъ другого и снова отгадываетъ. Такая же игра встрѣчается въ Германіи, подъ названіемъ: „Яковъ! гдѣ ты?“

Звонокъ Составляется кругъ, или замкнутая цѣпь; въ кругъ входятъ двое играющихъ,—одинъ со звонкомъ, а другой со жгутомъ. Послѣднему завязываютъ глаза и онъ старается по звонку колокольчика настигнуть своего противника и ударить его жгутомъ. Цѣпь не позволяетъ играющимъ далеко расходиться.

Дыркачъ (Екатериносл. г. Кубан. обл.). *Скрипачъ* (Терс. обл.). На ровномъ мѣстѣ вбиваютъ въ землю колъ; привязываютъ къ нему длинную веревку по срединѣ такъ, чтобы концы ея, каждый сажень по 5, оставались свободными; потомъ выбираютъ изъ себя двухъ игроковъ, изъ которыхъ одному даютъ названіе „дыркачъ“, другому „охотникъ“; привязываютъ каждаго изъ нихъ къ одному изъ концовъ веревки; каждому изъ нихъ завязываютъ глаза платкомъ и даютъ въ руки „охотнику“ жгутъ (джутъ), а „дыркачу“—двѣ палочки или трещетку. Дыркачъ ходитъ съ палочками вокругъ кола и отъ времени до времени постукиваетъ ими, т. е. даетъ знать охотнику,—въ какомъ мѣстѣ онъ находится. Охотникъ въ свою очередь прислушивается къ стуку и направляется туда съ своимъ жгутомъ, причемъ, если только наткнется на дыркача, тотчасъ же угощаетъ его ударами жгута. Дыркачъ старается спастись отъ охотника бѣгствомъ, а охотникъ его преслѣдуетъ, награждая ударами жгута иногда не въ попадъ по воздуху или по палочкамъ, которыми отчасти защищается дыркачъ. Наконецъ дыркачу удается какъ нибудь спастись отъ охотника. Затаивъ дыханіе, тихо ступая, чтобы не услышалъ охотникъ, онъ старается держаться отъ него нѣкоторое время въ сторонѣ, чтобы хоть

нѣсколько отдохнуть, и уже расчитывалъ на это, повидимому, съ полнымъ основаніемъ; вдругъ сталкивается опять съ охотникомъ, который между тѣмъ чутко слѣдилъ за нимъ или случайно наткнулся.—Опять начинается угощеніе побоями жгута съ одной стороны и постыдное бѣгство съ другой. Опять маленькая пауза, напоминающая отдыхъ; но вотъ теперь самъ дыркачъ снова застучалъ палочками; охотникъ стремглавъ бросается въ эту сторону, но дыркача уже и слѣдъ простылъ, онъ успѣлъ перебѣжать уже на другое мѣсто и т. д. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока оба игрока порядочно утомятся, а зрители достаточно натѣшатся всѣми, не рѣдко весьма забавными движеніями играющихъ. Въ нѣкоторыхъ станицахъ Кубанской области игра эта ведется такимъ образомъ: на палкѣ, длиною въ $^1/_2$ аршина, нарѣзываются углубленія; по жребію, одному изъ играющихъ завязываютъ глаза, а другому даютъ эту палку, по которой онъ водитъ небольшой палочкой, издавая звуки „деркачетъ“, а самъ постоянно перебѣгаетъ съ мѣста на мѣсто, пока не будетъ пойманъ тѣмъ, у кого завязаны глаза;—тогда послѣднему даютъ палку съ нарѣзками, а первому завязываютъ глаза. Въ другихъ станицахъ Кубанской и Терской областей для этой игры врываютъ въ землю столбикъ, высотою аршина въ два. За этотъ столбикъ привязываютъ двѣ веревки (аршина на $1^1/_2$ отъ земли), которыя должны свободно вращаться вокругъ столба. Веревки могутъ быть произвольной длины, но одна изъ нихъ должна быть короче на одинъ аршинъ. Свободные концы веревокъ привязываются къ поясамъ играющихъ. Играющимъ завязываютъ глаза и одному въ руки дается жгутъ, а другому трещетка. Играющій съ трещеткой называется „деркачъ“. Когда одному изъ играющихъ данъ жгутъ, другому трещетка, тогда ихъ отводятъ въ противуположныя стороны. Играющій съ жгутомъ старается догнать деркача и ударить его жгутомъ, что ему не легко удается, такъ какъ его веревка короче. Деркачъ избѣгаетъ ударовъ жгута и оба бѣгаютъ вокругъ столба. Деркачъ долженъ черезъ извѣстный промежутокъ времени трещать, въ противномъ случаѣ играющему съ жгутомъ чрезвычайно трудно будетъ догнать его. Когда удается ударить деркача, роли перемѣняются; затѣмъ играютъ слѣдующіе два и т. д. При бѣганіи вокругъ столба веревки должны быть натянуты, чтобы играющіе не столкнулись другъ съ другомъ. Если жгутчикъ во время погони за деркачемъ наткнется на веревку деркача, то долженъ подъ нее подлѣзать, но не имѣетъ права держаться за нее. Игра эта, благодаря уловкамъ и положеніямъ, принимаемымъ слѣпыми игроками, имѣетъ чрезвычайно забавный характеръ и въ то же время не представляетъ никакой опасности, потому что если играющему со жгутомъ случается наткнуться на веревку деркача, то веревка придется ему въ поясъ и для него нѣтъ ничего легче, какъ подлѣзть подъ нее и продолжать свое преслѣдованіе; не надо только слишкомъ бѣгать вокругъ столба. Игру эту дѣти очень любятъ и съ удовольствіемъ въ нее играютъ. Она распространена не только между дѣтьми, но и между взрослыми. Совершенно похожая на игру въ „Деркачъ“ между прочимъ встрѣчается у Грузинъ подъ названіемъ „какунаоба“.—Въ Германіи подобная же игра извѣстна подъ названіемъ „слѣпой охотникъ“.

Киська, кошка съ мышкой (Вятской г.). Двумъ игрокамъ, по жребію или уговору, завязываютъ глаза. Одинъ изъ нихъ носитъ названіе

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

кошки, другой—мышки.—Кошка ловитъ мышку, а мышкѣ даютъ въ руки гребешокъ, чтобы она скребеніемъ по зубчикамъ его обращала на себя вниманіе кошки. Проведя пальцемъ по зубчикамъ, мышка тотчасъ же мѣняетъ свое мѣсто и прислушивается, гдѣ кошка. Почуявъ послѣднюю, снова мѣняетъ мѣсто. Въ свою очередь кошка неустанно гоняется за мышкой, прислушиваясь то къ ея скребенью, то къ тому шороху, который она производитъ, перемѣняя мѣсто. Всѣ эти движенія имѣютъ иногда очень много комичнаго, при нихъ нерѣдко мышка даже прямо попадаетъ въ объятія кошки,—смѣха, веселья въ такомъ случаѣ бываетъ безъ конца. Когда кошка поймаетъ мышку, тогда или роли мѣняются, или выступаютъ по очереди на состязаніе другіе два игрока, изъ коихъ одинъ изображаетъ кошку, а другой — мышку и т. д.

Пора, бабушка, въ пиръ (Симбир. г.). Играющіе образуютъ кругъ, держа другъ друга за руки. Въ средину круга становятъ одного съ завязанными глазами,—это и есть бабушка. Кто нибудь изъ стоящихъ въ кругу говоритъ: „бабушка, бабушка! пора въ пиръ!“ — Бабушка отвѣчаетъ: не въ чемъ!—„Въ рогожѣ!“—Не гоже!—„Въ лукошкѣ!“—Покато!—„На крылышкахъ полетай!“— При послѣднихъ словахъ бабушка, кружась и махая руками, на подобіе летящей птицы, приближается къ окружности круга и, натыкаясь на кого нибудь, старается узнать его. Если узнаетъ, то послѣдній дѣлается бабушкой, если не узнаетъ, то бабушка продолжаетъ ловить по прежнему. Эта игра отчасти напоминаетъ древнегреческую „мѣдную муху“.

Слѣпая баба (Олонец. г.). Игра происходитъ на лугу, на которомъ какими либо знаками обозначаютъ границы, въ предѣлахъ которыхъ производится игра. За тѣмъ, по жребію, состоящему въ мѣряньи на палкѣ, выбирается слѣпая баба, которую приводятъ на средину мѣста, назначеннаго для игры, завязываютъ ей глаза платкомъ, вбиваютъ передъ ней небольшую палочку въ землю, оставляютъ ее здѣсь, а сами разбѣгаются по условленной площади. Черезъ нѣсколько времени слѣпая баба начинаетъ ловить игроковъ. Если кого поймаетъ, тотъ становится на ея мѣсто и, по ея примѣру, начинаетъ ловить другихъ. Если же она долго никого не словитъ, тогда подходитъ опять къ вбитой въ землю палочкѣ, вынимаетъ ее и, размахивая ею, бѣгаетъ за игроками, которые вслѣдствіе того волей-неволей должны скорѣе бѣгать сами, скорѣй измучиться, сдѣлаться менѣе осторожными, а затѣмъ или скорѣе попасть подъ ударъ палочки, или добровольно сдаться, или неосмотрительно перебѣжать границу, что строго воспрещается, и затѣмъ послѣ всѣхъ этихъ случаевъ сдѣлаться слѣпой бабой.

Куриная слѣпота (Тульск. г.). *Въ поросеночка* (Курск. г.). *Черный жукъ* (Симб. г.). Кто нибудь, по жребію, обыкновенно состоящему въ угадываніи намазаннаго сажей пальца, становится спиной къ играющимъ, съ завязанными глазами и разставленными ногами. Между послѣдними играющіе бросаютъ свои шапки. Когда всѣ побросаютъ, вожакъ ползкомъ, на четверенькахъ, отыскиваетъ шапки и старается по которой нибудь изъ нихъ узнать владѣльца той или другой. Въ это время играющіе въ Симбирской губерніи приговариваютъ: „жукъ ползетъ, жукъ безъ рукъ, не найдетъ мою шапку!“ — Если, однако, по которой нибудь изъ шапокъ вожакъ признаетъ хозяина, то послѣдній

тотчасъ беретъ ее и бѣжитъ на мѣсто, гдѣ стоялъ водильщикъ, чтобы вмѣсто его водить, а пока онъ бѣжитъ, въ это время остальные игроки, схвативъ свои шапки, бросаютъ ихъ въ него. Если же водильщикъ съ перваго раза не узнаетъ хозяина какой либо шапки, то безнаказанно беретъ другую, третью и т. д., пока, наконецъ, узнаетъ. Если не признаетъ ни одной, то игра начинается снова при прежнемъ водильщикѣ.

Слѣпая Олёна, Кривой пѣтухъ (Вятск. г.). Одному изъ играющихъ завязываютъ глаза платкомъ и ставятъ его гдѣ нибудь къ столбику, у печки, или же сажаютъ гдѣ нибудь на скамейку. Это — кривой пѣтухъ, или слѣпая Олёна.—Остальные игроки подходятъ къ вожаку и, ударяя его рукой, приговариваютъ: „прощай, слѣпая Олёна“! или „прощай, кривой пѣтухъ“. Послѣ того каждый быстро удаляется отъ него, тщательно скрывая мѣсто своего нахожденія. Тѣмъ не менѣе вожакъ, прислушавшись къ шороху игроковъ, встаетъ съ своего мѣста и быстро идетъ къ тому мѣсту, гдѣ, по его мнѣнію, игроки находятся. Если тамъ, дѣйствительно, находится кто нибудь изъ нихъ, то игрокъ старается всѣми мѣрами расмѣшить послѣдняго и если это дѣйствительно удастся, то разсмѣявшійся считается вожакомъ. Если же вожакъ не найдетъ никого на томъ мѣстѣ, то снова возвращается къ своему столбу и игра возобновляется.

Жмальцы (Вятск. г.). Кому нибудь изъ игроковъ завязываютъ глаза, а руки назадъ за спину въ кистяхъ и вожакъ съ завязанными такимъ образомъ руками ловитъ остальныхъ, при чемъ остальные бьютъ его ладонями или платками, пока не поймаютъ кого нибудь вмѣсто себя.

Вѣрный ударъ (Вят. г.). Играющіе становятся въ кругъ, въ срединѣ котораго становится обыкновенный глиняный горшокъ съ какимъ либо деревенскимъ лакомствомъ, напр. кускомъ пирога, пряникомъ, баранкой, конфеткой и т. п. Разстояніе отъ горшка до каждаго изъ стоящихъ въ кругу должно быть равно нѣсколькимъ шагамъ. Затѣмъ каждому изъ играющихъ по очереди завязываютъ глаза, даютъ въ руки небольшую палку, заставляютъ обернуться кругомъ три раза на своемъ мѣстѣ и потомъ завязанный идетъ по направленію къ горшку, предполагаемому имъ, отсчитывая отъ своего мѣста до него такое количество шаговъ, какое нужно сдѣлать. Здѣсь завязанныя остановливается и, размахнувшись палкой сверху внизъ, расчитываетъ такимъ образомъ попасть ею въ горшокъ. Если это удастся ему сдѣлать, то онъ становится обладателемъ лакомства, если же нѣтъ, то раздается дружный хохотъ. До тѣхъ поръ, однако, пока завязанный не произведетъ удара, никто изъ играющихъ не долженъ смѣяться и нарушать общественной тишины, между тѣмъ какъ иногда весьма трудно удержаться отъ смѣха, особенно, если завязанный, поревернувшись три раза на одномъ мѣстѣ, съ серьезной физіономіей идетъ, какъ разъ въ противоположную сторону и со всѣмъ тщаніемъ, какъ бы при священнодѣйствіи бьетъ палкой по пустому мѣсту.—Само собой разумѣется, что горшковъ и лакомствъ должно быть на готовѣ нѣсколько штукъ, иначе при первомъ же вѣрномъ ударѣ игра должна прекратиться, а между тѣмъ иногда участвующіе въ ней заигрываются подолгу. Въ этомъ же родѣ въ Германіи есть игра подъ названіемъ «разбивать горшокъ».

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Игры съ веревочкой.

Крутовая веревочка.—Колечко.—Цре-лахтаоба (грузинск.).—Ветчина.—Рыбка.—Кулешъ.—Слѣпой притокъ.—Крячка.

Круговая веревочка. Берутъ длинную веревку, завязываютъ ея концы и становятся въ кругъ, держась руками за эту веревку. Одинъ изъ играющихъ становится въ кругъ и старается мигомъ ударить кого нибудь по рукамъ. Каждый изъ играющихъ наоборотъ старается напередъ замѣтить таковое намѣреніе находящагося въ кругѣ и спѣшитъ тотчасъ же отнять свои руки отъ веревки. Если ударъ не удался, то вожакъ снова ищетъ кого нибудь ударитъ и вообще водитъ до тѣхъ поръ, пока наконецъ кого нибудь ударитъ и именно въ то время, когда руки его находились еще на веревочкѣ. Послѣ того послѣдній идетъ въ кругъ и самъ старается ударить кого нибудь по рукамъ въ то время, когда онъ еще не отнялъ своихъ рукъ отъ веревочки. Игра ведется очень оживленно тогда, когда въ кругу находится человѣкъ прозорный и не столько ударяетъ, сколько пугаетъ своими ударами держащихся за веревочку. По правиламъ игры, съ веревки нельзя принимать сразу обѣ руки.

Колечко. На веревку надѣваютъ кольцо, концы веревки связываютъ вмѣстѣ и становятся въ кругъ, держась руками за эту веревку. Одинъ изъ играющихъ становится въ средину круга и по движенію рукъ играющихъ старается замѣтить, гдѣ ходитъ кольцо. Всѣ играющіе при этомъ обыкновенно дѣлаютъ такой видъ своими руками, что они какъ будто передвигаютъ кольцо съ мѣста на мѣсто и тѣмъ стараясь ввести въ обманъ наблюдающаго изъ средины круга. Однако иногда ему удается вѣрно замѣтить мѣсто передвиженія кольца; тогда онъ быстро бросается въ эту сторону и проситъ тотчасъ же снять руки, а въ иныхъ мѣстностяхъ ударяетъ при этомъ по рукамъ своей рукой. У кого подъ рукой найдетъ кольцо, тотъ и долженъ идти въ кругъ и снова отыскивать его. Если же отыскивавшій не нашелъ кольца, то продолжаетъ самъ это дѣлать до тѣхъ поръ, пока наконецъ отыщетъ кольцо. Игра эта встрѣчается между прочимъ у черемисъ Вятской губерніи.

Цре-лахтаоба (грузинская игра). Игра съ веревкою очень распространена среди грузинскаго населенія и отличается большою жи-

востію. Играющіе дѣлятся на двѣ партіи и чертятъ на землѣ большой кругъ. Жребій рѣшаетъ, кому быть въ городѣ и защищать „лахти“ и кому нападать. Лахти — это веревки, пояса изъ ремней и шелковые пояса, которые прежде носили почти всѣ грузины, а нынѣ носятъ только карталинскіе крестьяне, князья и священники, сохраняющіе еще старые обычаи. Каждый изъ партіи, стоящей въ чертѣ, кладетъ свою лахти однимъ концомъ на чертѣ и начинаетъ сторожить ее. Покончивъ съ укладываніемъ лахти, обѣ партіи кричатъ: „джеріа!“ (т. е. пора) и отбивающіе бросаются на оберегающихъ лахти, стараясь отнять ихъ, и въ то же время не быть запятнанными ударами ногъ оберегающихъ. Если у кого нибудь отобьютъ лахти, то продолжаютъ выбивать ихъ у каждаго, для чего размахиваясь, бьютъ то по самимъ оберегающимъ, то по оберегаемымъ лахти. Когда наконецъ всѣ лахти будутъ выбиты, за исключеніемъ одной, то цѣлой партіи приходится оберегать эту послѣднюю лахти, а отбивающая партія, вооружившись отбитыми лахти, нападаетъ на защитниковъ, бьетъ ихъ своими лахти и ожесточенно старается отбить у нихъ и послѣднюю, защищаемую ими лахти. Если при отбиваніи кто либо изъ партіи, дѣйствующей внѣ круга, будетъ запятнанъ ударомъ ноги, то партія эта становится въ кругъ защищать, а другая партія выходитъ отбивать. Если же у одной какой либо партіи забраны всѣ лахти, то члены этой партіи, прижавшись другъ къ другу спинами, становятся въ средину круга, а другая партія бьетъ ихъ своими лахти. Но ловкіе игроки при ударахъ выскакиваютъ изъ круга и въ свою очередь ударомъ стараются запятнать бьющихъ, находящихся внѣ круги. Если кто нибудь успѣетъ въ этомъ, то игра кончается и начинается сначала. Любо смотрѣть на карталинскихъ плотовщиковъ, опоясанныхъ красными старинными поясами изъ шелка, въ разгаръ самой игры!

Ветчина (Тульск. г.). *Отопки, старые лапти, кипить, соленое мясо* (Перм., Вят. г). *Рыба* (Вят. г.). *Зоря* (Харьк. г.). *Крамъ* (Астр., Кур. г.).



Рис. 65. Ветчина.

Притонъ вольный (Черн. г.). (Рис. 56). Вбиваютъ въ землю колъ, къ которому привязываютъ веревку, длиной около 2—3 аршинъ. Затѣмъ выбираютъ водыря (торговца или караульщика) такимъ образомъ: каждый изъ играющихъ, обязанный имѣть при себѣ старый лапоть, или вмѣсто его просто шапку, съ извѣстнаго мѣста перебрасываетъ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

...отъ лапоть или шапку черезъ голову назадъ и чья вещь окажется ближе другихъ, тому и водить. Затѣмъ игроки складываютъ бросавшіяся вещи (это и есть—ветчина, соленое мясо, рыба и пр.) около колышка (крама,—вѣроятно—храма?), около котораго иногда вырывается для этихъ вещей ямка. Послѣ того вожакъ беретъ въ одну руку свободный конецъ веревки, а въ другой прутъ или жгутъ и становится беречь положенныя вещи отъ расхищенія. Въ это время играющіе, въ Тульской губерніи, обступаютъ вожака и ведутъ съ нимъ такой разговоръ: „Поспѣла-ли ветчина?“—Нѣтъ.—„Поспѣла ли ветчина?“—Нѣтъ.—„Поспѣла-ли ветчина?“—Кипитъ.—„Поспѣла-ли ветчина?“—Кипитъ,—шевелитъ,—продаваться велитъ!—При послѣднемъ словѣ начинается расхищеніе ветчины. Въ иныхъ же мѣстностяхъ, безъ всякихъ прелюдій, вожакъ, схватившись за свободный конецъ веревки кричитъ: „Кипитъ!“ тогда игроки, развлекая вожака на разные лады, тотчасъ же бросаются къ колу, стараясь каждый утащить свою вещь. Водырь, бѣгая за ворами на вытянутой веревкѣ, старается изловить похитителей прутомъ или жгутомъ. Кто получитъ ударъ, тотъ заступаетъ мѣсто водыря, который теперь присоединяется къ остальнымъ игрокамъ. Если же водырь никого не изловитъ, да и лаптей и шапокъ не укараулитъ, тогда ему слѣдуетъ наказаніе, состоящее въ томъ, что онъ долженъ бѣжать отъ кола до условленнаго мѣста, называемаго „Зоря“,—сажень на 20 отъ кола, причемъ игроки бросаютъ ему въ спину свои шапки или лапти, отъ которыхъ онъ въ свою очередь старается уклониться различными увертками. При описаніи этой игры Сахаровъ прибавляетъ: не олицетворяетъ-ли она какое либо народное преданіе! Не хотѣли-ли этою игрою наши предки отучить молодежь отъ похищенія? Игра эта между прочимъ встрѣчается у черемисъ Вятской губерніи.

Рыбка (Екатериносл. г.). Вбиваютъ въ землю колъ, къ которому привязываютъ веревку, длиной сажени 2—3. Свободный конецъ веревки беретъ мальчикъ, по жребію, изображающій изъ себя рыбку. Въ рукахъ у него жгутъ, которымъ онъ старается ударить кого нибудь изъ неосторожно приблизившихся къ нему игроковъ. Но эти послѣдніе, имѣя въ рукахъ тоже по жгуту, стараются въ свою очередь ударять своими жгутами рыбку, улучивши минуту, когда она зазѣвается. Если однако рыбкѣ удалось ударить кого нибудь своимъ жгутомъ, то этотъ дѣлается рыбкой. При этомъ послѣдній долженъ какъ можно скорѣе ухватиться за конецъ веревки, такъ какъ его теперь тотчасъ же всѣ начинаютъ бить, самъ же онъ не смѣетъ этого дѣлать, не имѣя въ рукахъ веревки.

Кулешъ (Тульск. г.). Къ вбитому въ землю колу привязываютъ веревкой аршина въ два, три длины, водящаго съ завязанными или покрытыми картузомъ глазами. Остальные играющіе, отойдя нѣсколько въ сторону, бросаютъ въ районъ водящаго свои шапки. Если водящій, поднявъ которую нибудь изъ нихъ, признаетъ хозяина, то послѣднему—водить. Если же нѣтъ, то поднимаетъ другой, третій и т. д., пока узнаетъ.

Слѣпой притонъ (Черниг. г.). Вбиваютъ въ землю колъ, къ которому привязываютъ веревку, длиной аршина 3 и болѣе. Около кола играющіе складываютъ каждый по шапкѣ съ себя и кромѣ того въ одну

изъ нихъ кто нибудь кладетъ какую либо вещь, о которой однако другіе не должны знать. Затѣмъ одному, по жребію, завязываютъ глаза, даютъ ему въ одну руку свободный конецъ веревки отъ кола, а въ другую—жгутъ и предоставляютъ ему, бѣгая вокругъ кола, бить жгутомъ воровъ, старающихся растащить вещи отъ кола. Если сторожъ при этомъ поймаетъ или ударитъ кого нибудь жгутомъ, то пойманный становится на его мѣсто, равно какъ и тотъ, кто выхватитъ шапку съ секретной вещью. Но если перетаскаютъ всѣ шапки, кромѣ той, въ которой спрятана секретная вещь, то игра считается законченною, а вожакъ въ слѣдующей долженъ быть опять прежній. Если такое удачное вытаскиваніе шапокъ игроками повторится до трехъ разъ, то сторожъ терпитъ наказаніе, состоящее въ слѣдующемъ: всѣ игроки становятся одинъ за другимъ гуськомъ, разставивъ пошире ноги, между которыми проползаетъ виновникъ, а игроки въ это время бьютъ его шапками по спинѣ.

Крячка (Астрах. г.). Къ колышку, вбитому въ землю, привязываютъ два конца веревки, за которые берутся двое играющихъ. Имъ завязываютъ глаза; у одного въ рукахъ жгутъ, у другаго—трещетка. Одинъ трещеткой даетъ знать, гдѣ онъ находится; другой старается ударить его жгутомъ.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Жгуты.

Распространеніе игры.—Обыкновенный жгутъ.—По грузински.—Жгутъ спрятать.—Насѣдка.—Шій, пошівай.—Набивка.—Яблоки колотить.—Просо.

Игры въ жгуты извѣстны были еще въ древней Греціи; далѣе мы встрѣчаемъ ихъ въ средневѣковыхъ школахъ и наконецъ видимъ довольно распространенными въ современной Европѣ. Въ Россіи игры этого рода принадлежатъ большею частію къ такъ называемымъ вечернимъ играмъ, когда игры съ большими движеніями въ полѣ или широкой улицѣ, за темнотою, непогодой и по другимъ подобнымъ причинамъ, оказывается невозможнымъ производить. Въ такихъ случаяхъ дѣти пріючаются гдѣ-нибудь возлѣ двора, а зимой и прямо въ избѣ попросторнѣй и играютъ безъ устали цѣлыми часами. Число лицъ въ этихъ играхъ неопредѣленное. Жгутомъ называется вдвое свитый,—скрученный на подобіе веревки платокъ, кушакъ, поясъ или даже веревка.

Обыкновенный жгутъ, *Зоря*, *въ поясокъ*, *зеленая улица* (средн. пол. Россіи), *подкладыши* (Астрах. г.), „*въ жгута*“ (Черн. г.). Играющіе садятся кругомъ, а одинъ по уговору или по жребію, напр. указанному намазаннымъ сажей пальцемъ, ходитъ позади ихъ вокругъ съ жгутомъ, приговаривая: „кто заутреню проспитъ, того бить, колотить!“ и при этомъ старается гдѣ-нибудь, незамѣтно для сидящихъ, положить жгутъ за спиной кого-нибудь изъ нихъ. Ходящему вокругъ удается это тѣмъ лучше, что, по условію игры, сидящимъ не дозволяется оглядываться, но дозволяется только ощупывать руками сзади себя, чтобы убѣдиться, не положенъ-ли тутъ жгутъ. Если кто изъ играющихъ замѣтитъ жгутъ у себя, то немедленно же схватываетъ его, вскакиваетъ и бѣжитъ вокругъ круга за положившимъ жгутъ, съ цѣлію побить его послѣднимъ. Положившій, разумѣется, старается избѣжать ударовъ и спасается отъ нихъ лишь тогда, когда ему удастся сѣсть на мѣсто преслѣдующаго, который теперь самъ становится вожакомъ и старается также незамѣтно кому-нибудь подложить жгутъ. Но если случится такъ, что жгутъ останется незамѣченнымъ тѣмъ, кому онъ подложенъ, тогда положившій, обойдя кругъ и снова дойдя до положеннаго жгута, схватываетъ послѣдній и бьетъ имъ розиню, приговаривая: „заутреню проспалъ!“ Когда розиня вскочитъ, тогда

бившій бросаетъ ему жгутъ, а самъ бѣжитъ до тѣхъ поръ, пока не обѣжитъ вокругъ и не сядетъ на мѣсто розини, который между тѣмъ преслѣдуетъ его. При этой игрѣ соблюдаются еще слѣдующія правила: а) жгутъ не долженъ быть подбрасываемъ далеко отъ спины играющаго, такъ какъ въ этомъ случаѣ нельзя нащупать его около себя руками; б) нужно подбрасывать непремѣнно противъ спины того или другаго игрока, ибо въ противномъ случаѣ нельзя опредѣлить, кому именно онъ подброшенъ; в) при бѣганіи вокругъ круга со жгутомъ строго наблюдаютъ за тѣмъ, чтобы бѣгающіе для сокращенія пути не перебегали круга, а непремѣнно бѣжали бы вокругъ всѣхъ играющихъ. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи, а также въ нѣкоторыхъ казацкихъ поселеніяхъ Терской области, на Кавказѣ, игра эта имѣетъ такое видоизмѣненіе: играющіе не садятся, а становятся всѣ въ кругъ, сложивъ руки за спиной. Ходящій за кругомъ, незамѣтно для другихъ, кладетъ жгутъ въ руки кого-нибудь, а чтобы не дать никому догадаться, продолжаетъ ходить за кругомъ, показывая по временамъ видъ, будто намѣревается отдать жгутъ тому или другому изъ игроковъ; наконецъ, обошедши кругъ, присоединяется къ стоящимъ, а получившій жгутъ начинаетъ бить имъ своего сосѣда по правую сторону, пока послѣдній обѣжитъ кругъ до своего мѣста. Затѣмъ прячетъ жгутъ тотъ, кто долженъ былъ отъ него бѣжать. У Сахарова [1]) находимъ слѣдующее описаніе игры въ жгутъ: садятся въ кружокъ, посрединѣ кладутъ шапку, которую должно доставать игрокамъ съ огорода. За спинами игроковъ ходитъ *жгутовка* (вожатый) съ жгутомъ и карауллитъ на дорогѣ воровъ. Какъ добрый сторожъ, она весело кричитъ: „кому разъ, кому два, кому ничего!“—Едва лишь кто протянетъ руку за шапкой, жгутовка того бьетъ жгутомъ по спинѣ. Кто задремлетъ сидя, она кладетъ за его спину жгутъ, а добрый сосѣдъ учитъ его хорошими ударами бодрствовать. Когда пойдетъ кутерьма во время бросанія жгута, жгутовка беретъ шапку и надѣваетъ на кого-нибудь. Кого *окликнутъ* въ шапкѣ, тотъ дѣлается жгутовкою. Если же игроки похитятъ съ огорода шапку, тогда каждый изъ нихъ, смотря по сдѣланному условію, дѣлаетъ *расправу* съ жгутовкою нѣсколькими ударами. У калмыковъ Астрах. г. есть игра, весьма похожая на игру въ обыкновенный жгутъ, съ тѣмъ главнымъ различіемъ, что здѣсь вмѣсто жгута подбрасываютъ ножъ, которымъ преслѣдующій и бьетъ плашмя убѣгающаго.

Жгутъ прятать (Вятс., Курс., Астр. г.). Играющіе становятся въ тѣсный кружокъ, лицомъ въ кругъ, а руки держа за спиной. Въ средину круга ставятъ вожака, по жребію. Онъ передаетъ кому-нибудь изъ игроковъ жгутъ,—этотъ быстро отправляетъ его къ себѣ за спину, ловко передаетъ другому, третьему и т. д., а вожакъ теперь долженъ угадать, у кого въ рукахъ находится жгутъ. Чтобы лучше ввести въ обманъ водильщика, игроки нарочно дѣлаютъ видъ, будто передаютъ жгутъ одинъ другому по сосѣдству, между тѣмъ какъ на самомъ дѣлѣ онъ находится совсѣмъ въ другомъ мѣстѣ. Обманутый вожакъ бросается къ рукамъ какого-либо игрока, у котораго онъ подозрѣваетъ нахожденіе жгута, осматриваетъ ему руки; но жгута не находитъ, а

[1]) Сказанія русскаго народа (Народныя игры).

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

между тѣмъ съ противуположной стороны смѣлые игроки начинаютъ угощать ударами жгута по спинѣ вожака. Пока послѣдній успѣетъ оглянуться, жгутъ уже исчезаетъ изъ глазъ и ловкіе игроки уже далеко проводятъ его отъ себя. Въ такомъ видѣ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока вожакъ наконецъ словитъ жгутъ у кого-нибудь въ рукахъ, который послѣ того и дѣлается вожакомъ.

Насьдка, *черный клепъ* (Тульск. г.), *юромъ*, *мошня* (Вят. г.), *въ кошa*, т. е. кругъ (Черниг. г.), *квасъ* (Херс. г.), *въ потайнаю*, *солдатъ*, *въ рядъ* (Кубан. обл.). Предыдущая игра имѣетъ такое видоизмѣненіе: игроки не стоятъ, а сидятъ довольно тѣснымъ кружкомъ, ставя ноги „лапами на землю“, слѣдовательно съ приподнятыми нѣсколько колѣнами и такъ поставленными, чтобы подъ ногами оставалось пространство для пропуска и передачи жгута отъ одного къ другому. Всѣ игроки держатъ руки подъ колѣнами и дѣйствуютъ ими такъ, какъ будто передаютъ жгутъ сосѣду и чѣмъ ловче они это дѣлаютъ, тѣмъ легче вводятъ въ обманъ водильщика, который помѣщается посрединѣ круга и называется въ Тульской губерніи „насѣдкой“, въ Омской губерніи „горевщикомъ“. Водильщикъ для отысканія жгута безпрестанно бросается то въ ту, то въ другую сторону, обшаривая игроковъ. Но сидящіе тоже не спятъ, быстро передаютъ жгутъ изъ рукъ въ руки подъ колѣнами, а по временамъ кромѣ того не забываютъ угощать ударами его сзади и водильщика, пока послѣдній наконецъ поймаетъ жгутъ въ чьихъ-либо рукахъ и въ такомъ случаѣ начинаетъ водить уже этотъ. Въ Курской губерніи эта игра видоизмѣняется такъ: участвующіе въ ней садятся въ кружокъ съ приподнятыми колѣнами, но садятся такъ тѣсно, что колѣнки ихъ приходятся вмѣстѣ. На эти колѣнки кладутъ одѣяло, шубу или другую какую-либо покрышку, а сверхъ послѣдней сажаютъ на общія колѣна вожака или жгутчика. Подобная же игра ведется въ Черниговской и Херсонской губерніяхъ подъ приведенными выше названіями. Сидящій на колѣнахъ въ Черниговской губерніи называется сидящимъ на „кошу“, а въ Херсонской—на „квасу“. Весь интересъ игры состоитъ въ томъ, чтобы возможно подольше задержать сидящаго на кошу или на квасу и побольше ударовъ нанести ему. Подъ одѣяломъ и ногами игроки передаютъ другъ другу жгутъ, а вожакъ старается захватить его въ чьихъ-либо рукахъ. По временамъ и здѣсь вожаку приходится получать усердные удары жгутомъ отъ смѣлыхъ и ловкихъ игроковъ, пока наконецъ онъ не найдетъ многожеланный для него жгутъ, который теперь начинаетъ отыскивать уже тотъ, у кого онъ найденъ.

Кудг-уканъ-даидеба (Грузинская игра). Игра эта очень похожа на русскій „жгутъ“. Участвующіе въ ней садятся въ кружокъ на одинаковомъ разстояніи другъ отъ друга; но одинъ изъ нихъ отдѣляется и начинаетъ обходить кружокъ сидящихъ, держа въ рукахъ свою шапку. Цѣль его обходовъ положить шапку тайкомъ за спиною кого либо изъ играющихъ. Условія игры строго запрещаютъ сидящимъ въ кружкѣ оборачиваться, чтобы они не могли видѣть, гдѣ положена шапка. Подбросивши къ кому нибудь шапку, этотъ играющій продолжаетъ обходить кругъ и если поспѣетъ подойти къ имъ же положенной шапкѣ раньше, чѣмъ замѣтитъ это тотъ, кому она подложена, то схвативъ ее, начинаетъ бить прозѣвавшаго, чтобы тотъ очнулся, потомъ самъ садится на его мѣсто, а прозѣвавшій начинаетъ ходить вокругъ сидящихъ съ шапкой. Если же тотъ, кому была подложена шапка, замѣтитъ это, то вскакиваетъ, далеко отбрасываетъ ее ударомъ ноги и самъ начинаетъ обходить кругъ. Если положившій шапку успѣетъ какимъ нибудь образомъ и обойти кругъ, и принести брошенную шапку, да и сѣсть еще, то съ шапкою начинаетъ обходить уже тотъ, кому она была подложена. Если же не успѣетъ продѣлать всего этого, то долженъ опять обходить съ шапкою вокругъ сидящихъ, пока указанными способами не запятнаетъ кого либо изъ нихъ. Эта игра часто переходитъ въ другую—перхули.

Джгутъ или *шій-пошивай* (Екатеринос. г.). Здѣсь также участвующіе садятся въ тѣсный кружокъ съ приподнятыми нѣсколько кверху колѣнами и держатъ свои руки подъ ними для болѣе удобной передачи жгута отъ одного другому. Но въ срединѣ круга здѣсь ставятъ по жребію или по выбору двоихъ, а именно: „матку“ и „угадчика“. Матка беретъ жгутъ, свертываетъ его въ комочекъ, зажимаетъ между своими двумя руками, чтобы его не было видно, подходитъ къ каждому изъ сидящихъ, нагибается передъ нимъ такъ, какъ будто отдаетъ ему жгутъ, а въ сущности большею частію дѣлаетъ только видъ для этого. Впрочемъ во время этой обманной церемоніи, носящей названіе „раздачи джгута“. матка все таки дѣйствительно передаетъ жгутъ кому нибудь, который въ свою очередь поспѣшно передаетъ его своему сосѣду, сосѣдъ слѣдующему, слѣдующій дальнѣйшему и т. д. Совершивши церемонію „раздачи джута“ и ради этого обошедши весь кругъ, матка потомъ садится гдѣ нибудь въ ряду играющихъ и сама принимаетъ участіе въ ихъ игрѣ. Теперь очередь наступаетъ за угадчикомъ; задача его отыскать подъ колѣнами играющихъ жгутъ. Большею частію очень не скоро удается ему исполнить эту задачу, а между тѣмъ въ это время нерѣдко приходится вытерпѣть очень не мало ударовъ того же жгута то съ той, то съ другой стороны, пока онъ неудачно отыскиваетъ его въ какомъ нибудь мѣстѣ, въ которомъ его совсѣмъ нѣтъ. Особенно не легко приходится въ этой игрѣ неловкому, неповоротливому и недогадливому игроку. Въ ряду сидящимъ между тѣмъ происходитъ весьма быстрая, подвижная работа; всѣ хоромъ приговариваютъ: шій, шій—пошивай,—не задерживай!“—торопливо передаютъ другъ другу жгутъ, а между тѣмъ кто нибудь, улучивши благопріятную минуту, моментально вынимаетъ жгутъ изъ подъ колѣна, ударяетъ имъ по угадчику, угадчикъ повертывается въ эту сторону, а жгута уже и слѣдъ простылъ; онъ успѣлъ уже далеко перейти отъ ударившаго къ другимъ, не менѣе быстрымъ его въ игрѣ товарищамъ. Если игроки налажены въ этой игрѣ, т. е. имъ приходилось не мало играть въ нее, то иногда она совершается замѣчательно живо. Въ концѣ концовъ угадчикъ, иногда уже порядочно измученный, все таки нападаетъ на слѣдъ жгута и тотъ, у кого онъ оказался найденнымъ, идетъ въ кругъ угадывать, а старый угадчикъ садится на его мѣсто. Матка для новой игры выбирается снова и она опять совершаетъ съ тѣми же пріемами, какъ описано выше, церемонію „раздачи джгута“, послѣ чего опять выступаетъ на своего рода мученіе „угадчикъ“.—Такъ игра ведется до тѣхъ поръ, пока всѣ не выразятъ желанія окончить ее.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Набивка (Курск. г.). Одинъ по жребію закрываетъ глаза и нагибается въ поясъ. Кто нибудь изъ остальныхъ подходитъ сзади, ударяетъ его по спинѣ жгутомъ, тотчасъ же передаетъ послѣдній другому и самъ поспѣшно смѣшивается съ другими такъ, чтобы его нельзя было уличить въ сдѣланномъ имъ по какимъ либо примѣтамъ. Побитый проворно открываетъ глаза, повертывается къ играющимъ и долженъ указать, кто изъ нихъ ударилъ его. Если узнаетъ, то признанный идетъ подъ набивку. Иногда требуется очень не мало проницательности, чтобы открыть набивщика среди дружнаго ряда смышленныхъ, отстаивающихъ свои интересы заговорщиковъ.

Яблоки колотить (Смоленс. г.). Одинъ изъ играющихъ съ завязанными глазами и жгутомъ въ рукахъ садится на скамью. Остальные подходятъ къ нему и стараются ударить. Сидящій во время удара долженъ ударить жгутомъ того, кто его ударилъ. Если попадетъ вѣрно, то побитый садится на скамью вмѣсто сидѣвшаго.

Просо (Кубанс. Обл.). Въ казацкихъ селеніяхъ Кубанской Области есть особый видъ игры въ жгутъ, называемый „просо“.—Играющіе, за исключеніемъ одного, которому вручается жгутъ, образуютъ прямую цѣпь, взявшись за руки, которыя при началѣ этой цѣпи приподнимаются столько, чтобы можно было пробѣгать подъ ними. Жгутчикъ подходитъ къ послѣднему, стоящему въ цѣпи, и спрашиваетъ: „пойдемъ просо жать?“—Тотъ въ свою очередь спрашиваетъ: „а большое просо?“—Жгутчикъ показываетъ высокое просо, играющій отвѣчаетъ: „не достану!“, а если низкое—„спину не согну!“—и послѣ этихъ словъ бѣжитъ подъ поднятыми руками играющихъ на противуположный конецъ цѣпи, а жгутчикъ преслѣдуетъ его со жгутомъ. Послѣ этого жгутчикъ передаетъ жгутъ нанимаемому жать, а самъ становится въ цѣпь съ того конца, куда прибѣжалъ только что. Если же не удается ударить преслѣдуемаго, то примыкаетъ къ слѣдующему и т. д. Въ нѣкоторыхъ станицахъ той же области игра эта видоизмѣняется такъ: играющіе становятся въ прямую линію, схватившись руками; на одномъ концѣ двое поднимаютъ руки, иногда снабженныя жгутами, а двое (вожаковъ) безъ жгутовъ подходятъ къ каждому изъ противуположнаго конца и спрашиваютъ по очереди: „кумъ (или кума!) пойдемъ просо жать?“—Послѣдній въ свою очередь спрашиваетъ: что купите?—Отвѣтъ перваго „красную рубаху“, или „шелковое платье“, или „подъ серебромъ черкеску“ и т. д. Отвѣтъ втораго: пойду!—Потомъ вожаки возвращаются назадъ и начинаютъ по одному прогонять играющихъ между стоящими въ первой парѣ, притомъ такъ, чтобы они нагибались подъ ихъ руками, а послѣдніе при этомъ, пристукивая ихъ руками или ударяя жгутомъ, приговариваютъ: „жни просо, жни просо!“ Когда всѣ пройдутъ, игра кончается.

Игры съ метательными орудіями.

Польза игръ этого рода.— Метаніе рукой.— Древне-греческія игры.— Праща.— Въ шапку.—Стрѣла.—Шнырялка.—Лукъ.—Самострѣлъ.—Деревянное ружьецо.— Пушка.—Духовое ружье.—Пухкалка.—Киндалисмосъ (древне-греческая).—Свайка.— Игры съ ножемъ: печенки.— Гусаки.—Тычка.—Лыся.— Жаба.— Кицька.— Игры съ ножами у грузинъ. Игры съ катками и яйцами.

Искусство метать или бросать какой либо предметъ по извѣстному направленію упражняетъ преимущественно мускулы рукъ, а иногда и ногъ, развиваетъ ловкость ихъ и изощряетъ вѣрность глаза. Метаніе производится или просто рукою, или съ помощію какого либо спеціальнаго снаряда.

Метаніе рукой. Самый простой и обыкновенный способъ метанія рукой, безъ сомнѣнія, всегда и вездѣ извѣстный, состоитъ въ томъ, что какой либо предметъ, напр. камешекъ, щепочку, яблоко и т. п. бросаютъ или вверхъ, или вдаль, или въ какую либо цѣль, впередъ намѣченную. Въ древней Греціи съ цѣлью бросанія рукой употреблялись слѣдующія игры: [1])

a) *Рикошетъ.* Мальчики, стоя на берегу рѣки, бросали камешки въ воду, заставляя ихъ рикошетомъ скользить по поверхности, какъ это дѣлаютъ и до нынѣ наши дѣти.

b) *Подкидка.* Старались къ стѣнѣ или дереву подбросить черепокъ такъ, чтобы онъ легъ въ предѣлахъ отведеннаго пространства.— У насъ въ Россіи есть нѣсколько игръ, похожихъ на эту и состоящихъ въ томъ, что вмѣсто черепковъ подбрасываютъ къ стѣнѣ или дереву, напр. бабки, намѣчая потомъ паденіе ихъ въ опредѣленномъ мѣстѣ и какъ, объ этомъ подробнѣе скажемъ при описаніи игръ съ бабками,— а именно при описаніи игры „объ стѣнку“ или „въ пристѣнокъ.—Въ Тульской губерніи кромѣ того иногда играютъ въ „пристѣнокъ“ не бабками, а особенными шариками „катками“, которые нарочно пекутъ изъ ржанаго тѣста въ Вербное Воскресенье, втеченіе котораго исключительно дѣти только и играютъ въ эти „катки“.

c) *Перевертки.* Въ лежащій на землѣ, прежде туда брошенный черепокъ, а не то въ монету, старались попасть другимъ черепкомъ такъ, чтобы они легли внутрь очерченнаго круга.

---

[1]) К. Шмидтъ l. c. T. 1. стр. 157—158.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

d) *Метаніе въ ямки.* Кубики, косточки, желуди и т. п. кидались въ приготовленную для того ямку.

e) *Метаніе бобовъ.* Сушеные бобы, гладкіе камешки и т. п. брались между пальцами лѣвой руки и подбрасывались въ тактъ правою. Сюда-же отчасти можно отнести

f) *метаніе диска*, (рис. 57) состоящее въ томъ, что метался кружокъ (дискъ), формы чечевицы или двояковыпуклаго стекла, съ отверстіемъ по срединѣ, въ которое пропускался ремень, чтобы было удобнѣе бросать дискъ, каменный или мѣдный; онъ дѣлался различной величины и тяжести, смотря по силамъ бросающаго, а при упражненіяхъ атлетовъ иногда достигая ширины въ діаметрѣ около фута, а толщины 3—4



Рис. 57. Метаніе диска (древне-греч.)

дюйма, особенно былъ въ ходу среди національныхъ греческихъ игръ Олимпійскихъ, Немейскихъ, Истмійскихъ и пр.,—для показанія ловкости и силы и слѣдовательно былъ однимъ изъ любимыхъ упражненій для атлетовъ. Обыкновенно онъ бросался вверхъ, вдаль, на извѣстное растояніе и въ намѣченную напередъ цѣль.

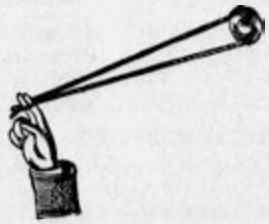


Рис. 58. Праща.

Праща. Это одно изъ древнѣйшихъ орудій, (рис. 58) употреблявшихся на охотѣ и войнѣ почти у всѣхъ первобытныхъ народовъ, а отчасти и теперь еще употребляемое среди нѣкоторыхъ дикарей разныхъ странъ свѣта, куда не проникли пока ружье и порохъ. Въ

ряду дѣтскихъ игръ пращи встрѣчаются у дѣтей всѣхъ современныхъ европейскихъ народовъ. У русскихъ дѣтей праща встрѣчается преимущественно въ двухъ видахъ: а) къ концу веревочки или кнутика привязывается камешекъ или какой либо другой тяжелый предметъ, напр. пулька. Другой конецъ этой веревочки или кнутика берутъ въ руку, размахиваются ею и бросаютъ камешекъ или пульку въ назначенное мѣсто или по назначенному направленію. Брошенный предметъ съ неимовѣрною быстротою, съ шумомъ и визгомъ, летитъ туда, куда онъ пущенъ. b) Берутъ гибкій таловый прутъ, длиной около $1^1/_2$ аршина; на одномъ концѣ его дѣлаютъ петлю, въ которую вкладываютъ, въ видѣ шарика, густо разведенную глину, которая потомъ быстро засыхаетъ, и затѣмъ шарикъ этотъ бросаютъ вдаль. Очень интересны приготовленіе и употребленіе пращей въ Имеретіи на Кавказѣ. Здѣсь приготовляютъ ихъ изъ цвѣтныхъ, шелковыхъ или шерстяныхъ нитокъ. Изъ этихъ нитокъ сплетаютъ небольшой коврикъ овальной формы съ углубленіемъ посрединѣ, по обоимъ концамъ его продѣлываютъ ушки для привязки шнурковъ. Въ такой коврикъ вкладываютъ камень или нѣсколько камней, длинный конецъ шнурка обворачиваютъ вокругъ руки на столько, чтобы другой конецъ шнурка пришелся между большимъ и указательнымъ пальцами. Затѣмъ быстро размахиваютъ пращею вокругъ кисти руки, выбравъ тотъ моментъ, когда она будетъ находиться вверху, быстро выпускаютъ короткій конецъ. Тогда камень полетитъ изъ пращи далеко и высоко. Грузинскія дѣти иногда такъ изловчаются въ метаніи камней изъ пращей, что сбиваютъ на макушкѣ громаднаго орѣховаго дерева единственный орѣхъ. Эта послѣдняя забава—сбивать орѣхи пращей — составляетъ любимый обычай грузинскихъ дѣтей. Въ обращеніи съ пращей однако нужно быть очень осторожнымъ, такъ какъ мало опытный въ бросаніи ею легко можетъ бросить предметъ далеко не по назначенію, и если бросаніе производится въ обществѣ, то неловкимъ употребленіемъ пращи легко можетъ быть произведенъ серьезный ушибъ, или другое какое либо подобное поврежденіе.

Въ шапку, подушками. Игра въ „шапку“ существуетъ въ Ново-марьевской станицѣ на Кавказѣ и состоитъ въ слѣдующемъ: всѣ играющіе, кромѣ одного, стоящаго въ кругу, садятся на землю на нѣкоторомъ разстояніи другъ отъ друга и перебрасываютъ шапку одинъ другому, не соблюдая при этомъ никакого порядка (бросаютъ взадъ и впередъ). Стоящій въ кругу долженъ поймать шапку, когда она летитъ отъ одного къ другому изъ бросающихъ, или долженъ вырвать ее изъ руки. Если ему удастся это, то онъ садится въ кругу, а его замѣняетъ тотъ, у кого была отнята шапка или кто не поймалъ ее, когда ему ее бросали, между тѣмъ какъ ее схватилъ кто либо изъ круга сидящихъ. Въ подобномъ родѣ существуетъ игра у Киргизовъ и Калмыковъ, причемъ они употребляютъ для бросанья не шапки, а подушки.

Дротикъ (древне-греч.) *Стрѣлка, Самолетъ* (Перм. губ.). Игра и упражненіе съ дротикомъ были въ большомъ ходу у древнихъ грековъ.—Для этого брали палку совершенно гладкую, въ 5—6 и болѣе футовъ длины; отдѣлывали ее какъ стрѣлу и снабжали желѣзнымъ остріемъ. Толщина и тяжесть палки соразмѣрялась съ силами того,

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

о долженъ былъ ею дѣйствовать. Дротикъ брали за средину, такъ чтобы онъ находился въ совершенномъ равновѣсіи; потомъ раскачивали его нѣкоторое время на пальцахъ, двигая рукой то впередъ, то назадъ, и затѣмъ бросали ее изо всей силы въ цѣль. Кромѣ того для большаго удобства Греки прикрѣпляли по срединѣ дротика ремень. У русскихъ дѣтей есть нѣсколько игръ со стрѣлами, составляющихъ, очевидно, остатокъ сѣдой старины, когда предки наши еще пользовались этими орудіями въ войнахъ и на охотѣ, а теперь они только въ видѣ преданія остались въ числѣ дѣтскихъ игрушекъ. Для игры въ стрѣлку въ громадной части русскихъ селеній дѣлаютъ послѣднія изъ тоненькой, узенькой дощечки, вершковъ 10 длины и такой формы, какъ показано на рис. 59. Тонкій конецъ стрѣлки совсѣмъ круглый, по длинѣ ея дѣлается зарубина и именно на томъ мѣстѣ, гдѣ концы ея представляются уравновѣшенными. Чтобы найти это равновѣсіе, поступаютъ такъ: кладутъ стрѣлку на остріе ножа и наблюдаютъ, чтобы ни тотъ, ни другой конецъ ея не перетягивалъ къ себѣ, и на этомъ мѣстѣ дѣлаютъ зарубку. Потомъ къ концу стрѣлки при-



Рис. 59. Стрѣлка.

вязываютъ нитку, а на другомъ концѣ нитки завязываютъ узелъ. Затѣмъ обертываютъ концомъ нитки одинъ разъ вокругъ зарубки такъ, чтобы нитка зацѣпилась за узелокъ. Потомъ берутъ въ лѣвую руку широкій конецъ стрѣлки, а въ правую узкій конецъ ея и, размахнувшись снизу вверхъ, пускаютъ стрѣлку острымъ концемъ кверху. Если она будетъ кружиться въ воздухѣ; то это значитъ, что не на мѣстѣ сдѣлана зарубка. Хорошо сдѣланная и сильно пущенная стрѣлка взлетаетъ очень высоко,—а пущенная ловкимъ игрокомъ стрѣла летитъ туда, куда будетъ направлена, почему стрѣлку иногда пускаютъ въ мету, въ извѣстное или избранное мѣсто. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ, по близости къ Одессѣ, дѣлаютъ стрѣлку изъ камыша, величиною $^1/_2$ аршина, съ шарообразнымъ наконечникомъ, сплетеннымъ изъ соломы, величиною съ голубиное яйцо; затѣмъ стрѣла пускается рукою вверхъ или въ горизонтальномъ направленіи. Чѣмъ далѣе летитъ стрѣла, тѣмъ большее преимущество имѣетъ играющій передъ товарищами, особенно если стрѣла упадетъ на землю шарообразнымъ наконечникомъ.

Камышенки (Астрах. губ.). Берется толстая камышенка въ поларшина длины; у нижняго конца ея вырѣзывается отверстіе почти въ половину ея окружности и въ полвершка вышины.—Другая, болѣе тонкая камышенка берется длиною въ два аршина и болѣе. Длинная камышенка толстымъ концомъ вставляется въ отверстіе короткой, и стрѣляющій, придерживая одною рукою у отверстія длинную камышенку, другою беретъ за верхній конецъ короткой и, размахнувшись ею, пускаетъ въ цѣль.

Шнырялка (Вятс. г.), *Пускалка* (Симб. г.), *Мызянка* (Олонец. г.). Они напоминаютъ собою нѣсколько стрѣлки и дѣлаются такимъ образомъ: выбираютъ прямую сырую палку отъ $^1/_2$ аршина до 2 аршинъ длиною и не толще вершка въ отрубѣ, стесываютъ одинъ конецъ (съ вершокъ или 2, смотря по длинѣ пускалки) въ видѣ конуса (носъ), а потомъ точно такъ-же стесывается и другой длинный конецъ (хвостъ). Затѣмъ рубанкомъ или скобелью соскабливаютъ всѣ неровности, причемъ наблюдаютъ, чтобы не было ребра при соединеніи двухъ конусовъ—носа съ хвостомъ. Видъ пускалки долженъ



Рис. 60. Шнырялка.

быть такой, какъ означено на рис. 60. Потомъ обливаютъ пускалку или окунаютъ въ воду до тѣхъ поръ, пока она не покроется не очень толстымъ и ровнымъ слоемъ льда. Затѣмъ берутъ въ рукавицу немного мѣлу, натираютъ имъ пускалку и, взявши ее посерединѣ, бросаютъ носомъ впередъ по льду. Если пустить ловко и сильно, то пускалка, въ аршинъ длиною, можетъ прокатиться болѣе ста сажень. Подобная же игра встрѣчается у Черемисъ Вятской губерніи.

Лукъ. Лукъ былъ всегда неразлучнымъ спутникомъ дротика, или нашей стрѣлы. Онъ былъ въ большомъ ходу, повидимому, у всѣхъ древнихъ народовъ, о чемъ можно догадываться по крайней мѣрѣ съ большой долей вѣроятія по нѣкоторымъ ихъ миѳамъ, поэтическимъ сказаніямъ, рисункамъ, барельфамъ и изваяніямъ. На основаніи этихъ



Рис. 61. Древнеегипетскіе луки.

данныхъ мы можемъ думать, что лукъ былъ въ большомъ ходу, напр. въ древнемъ Египтѣ, (рис. 61) Древней Греціи, Римѣ, у Галловъ и другихъ народовъ Европы до изобрѣтенія пороха. Въ настоящее время лукъ еще держится у нѣкоторыхъ дикихъ народовъ; но слѣдуетъ однако сказать, что ружье почти всюду уже успѣло вытѣснить его. За

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Лукъ и до сихъ поръ для дѣтей почти всюду составляетъ одну изъ лучшихъ забавъ при игрѣ. Посмотрите на этого мальчика, который спѣшитъ для своего лука вырѣзать сырой, ровный, гибкій прутъ изъ ивы, вербы, камыша, липы, орѣшины и т. п., толщиною въ палецъ, а длиною въ аршинъ или четвертей въ пять. Тщательно очистивъ его отъ коры, мальчикъ дѣлаетъ на концахъ его зарубки, къ которымъ привязываетъ нетолстую бичевку—тетиву, натягивая которую постепенно, въ то же время осторожно и понемногу сгибаетъ прутъ. Посерединѣ дуги мальчикъ дѣлаетъ еще небольшую зарубку для стрѣлы и, собственно говоря, лукъ уже готовъ!—Затѣмъ мальчикъ изъ толстой прямой палочки дѣлаетъ стрѣлу, которую съ одного конца заостряетъ, а на другомъ и нѣсколько утолщенномъ тупомъ концѣ ея вырѣзаетъ мѣсто для тетивы. Уперевъ тупой конецъ стрѣлки въ тетиву, а острый положивши въ зарубинку лука посерединѣ его дуги, мальчикъ беретъ въ правую руку тетиву со стрѣлой, а въ лѣвую лукъ, наложивши указательный палецъ на стрѣлу; затѣмъ прицѣлившись въ какую нибудь точку, натягиваетъ тетиву правой рукой, потомъ быстро отнимаетъ ее и такимъ образомъ пускаетъ стрѣлу по назначенію. Если лукъ удался, и мальчикъ достаточно научился владѣть имъ, то онъ болѣе не обращаетъ вниманія ни на жаръ, ни на холодъ, ни на какую другую погоду, отъ удовольствія и радости забываетъ все на свѣтѣ и цѣлыми часами любуется тѣмъ, какъ стрѣлка, пущенная имъ изъ лука взвивается высоко въ воздухѣ. Однако большею частію дѣти любятъ стрѣлять изъ лука въ цѣль, которую они обозначаютъ на какой либо стѣнѣ мѣломъ, углемъ, охрой и т. д. и въ этихъ случаяхъ иногда къ переднему концу стрѣлу прикрѣпляютъ гвоздь или шпильку, чтобы стрѣла втыкалась въ цѣль; а иногда конецъ стрѣлы облѣпляютъ воскомъ для вѣскости и равновѣсія ея при полетѣ, — иначе говоря, чтобы перенести центръ тяжести стрѣлки ближе къ одному концу ея, и чтобы такимъ образомъ пущенная стрѣла летѣла однимъ концомъ постоянно по одному направленію. Лукъ встрѣчается между прочимъ у всѣхъ русскихъ инородцевъ. У Калмыковъ Астрах. губ. онъ носитъ названіе „Садыкъ“.

Самострѣлъ есть видоизмѣненный лукъ, снабженный деревянной ручкой (Рис. 62), имѣющей сверху по всей своей длинѣ продольный желобокъ, по которому стрѣла выбрасывается тетивою, а гибкій прутъ вставляется въ отверстіе, сдѣланное въ переднемъ концѣ ручки. Для стрѣльбы изъ самострѣла поступаютъ такъ: натягиваютъ тетиву по ручкѣ столько, на сколько позволяетъ упругость лука, и здѣсь эту тетиву удерживаютъ въ нарочно сдѣланной для этого зарубкѣ. Затѣмъ на ручку въ желобокъ кладутъ коротенькую палочку—стрѣлку, быстро поднимаютъ тетиву кверху, высвобождая ее такимъ образомъ отъ зарубки; тетива бьетъ по стрѣлкѣ, а послѣдняя летитъ по данному ей направленію тѣмъ сильнѣе, чѣмъ сильнѣе былъ натянутъ лукъ. Для удержанія натянутой тетивы на мѣстѣ иногда вмѣсто зарубки прибивается сбоку деревянная пластинка, такъ называемый замокъ, за который зацѣплена тетива; когда поднимается кверху тотъ конецъ, за который зацѣплена эта тетива, послѣдняя бьетъ по стрѣлкѣ и стрѣлка летитъ по данному ей направленію.

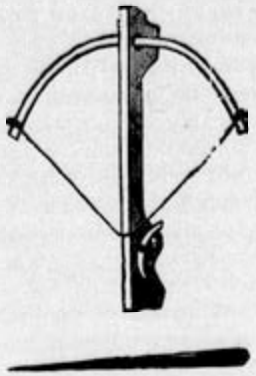


Рис. 62. Самострѣлъ.

Деревянное ружьецо. Изъ сплошнаго куска дерева выдѣлывается ложе съ дуломъ ружья, какъ показано на рис 63. Конецъ дула выдалбливается на подобіе трубки и въ послѣднее вкладывается стрѣла. Позади и посерединѣ ружья устроивается изогнутый, достаточно упругій прутъ, который если нѣсколько потянуть назадъ за передній

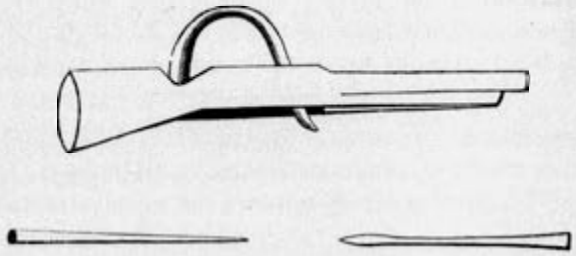


Рис. 63. Деревянное ружьецо.

конецъ и потомъ быстро пустить, то онъ дѣйствуетъ какъ упругая пластинка и затѣмъ съ большой силой выталкиваетъ изъ ружья находящуюся въ переднемъ концѣ его стрѣлу. Въ этомъ же родѣ встрѣчается игрушечное ружьецо, устраиваемое изъ камыша, у калмыковъ Астрах. губ. подъ названіемъ „Бу“.

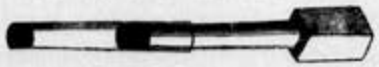


Рис. 64. Пушка.

Пушка, хлопушка (Рис. 64). Берутъ гусиное перо, у котораго потолще и подлиннѣе стебель и обрѣзаютъ послѣдній съ обоихъ концовъ такъ, чтобы одинъ изъ нихъ былъ шире, другой уже. По томъ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

обдываютъ палочку съ одного конца потоньше, съ другаго потолще, чтобы конецъ болѣе тонкій свободно входилъ въ перо, а другой потолще—не могъ бы уходить въ него. Потомъ нарѣзаютъ картофель, рѣпу, рѣдьку и т. п. кружечками, которые протыкаютъ болѣе толстымъ концомъ пера, а палочкой проводятъ эту пробку до другого болѣе узкаго конца; затѣмъ опять протыкаютъ кружочекъ широкимъ концомъ пера и потомъ, когда начинаютъ давить на эту пробку, приближая ее къ первой, то воздухъ, находящійся между пробками, сжимается, вслѣдствіе чего сильно давитъ на пробку, находящуюся въ узкомъ концѣ, и результатомъ заряженной такимъ образомъ пушки является выстрѣлъ, сопровождаемый довольно громкимъ звукомъ.

Полетка, пищаль (Вят. г.). На подобіе пушки изъ гусинаго пера дѣлаютъ иногда совершенно похожее по мысли орудіе изъ дерева, которое приготовляютъ такъ: устраиваютъ деревянную трубочку, которая съ одного конца шире, съ другого уже. Съ широкаго конца особой палочкой, называемой шомполомъ, вдвигается въ узкій конецъ возможно плотнѣе пыжъ, который дѣлается изъ бумаги, моха, кудели и т. п. матеріаловъ. Затѣмъ въ широкое же отверстіе снова вдвигается второй такой же пыжъ, который шомполомъ проводится къ первому, причемъ воздухъ между пыжами спирается и происходитъ выстрѣлъ. Въ такомъ же родѣ дѣлается хлопушка у калмыковъ Астрах. г. подъ названіемъ „ценгисъ“.

Пухалка (въ Малороссіи). Это также пушка но съ тѣмъ различіемъ, что дѣлается изъ бузинной вѣтки, которая освобождается отъ сердцевины и такимъ образомъ получается трубка. Съ обоихъ концовъ ее забиваютъ наклею или корками арбуза, а затѣмъ нажимая палочкой на одинъ конецъ съ цѣлію продвинуть далѣе забитое въ немъ вещество, производятъ выстрѣлъ изъ пухалки.

Древне-греческая игра съ коломъ, киндалисмосъ (*κινδαλισμός*). Эта игра составляетъ прототипъ не малаго количества современныхъ игръ; поэтому мы дадимъ о ней отдѣльно короткое, предварительное понятіе, по наиболѣе заслуживающему довѣрія источнику [1]) Каждый изъ мальчиковъ, принимавшихъ участіе въ этой игрѣ, запасался колышкомъ изъ твердаго дерева, тяжелый конецъ котораго заострялся, а тонкій мальчикъ держалъ въ рукахъ. Потомъ выбиралось большое мѣсто съ рыхлой землей или лугъ, и въ это мѣсто дѣти кидали одинъ за другимъ свои колья такъ, чтобы они не только сами воткнулись, но даже еще вытолкнули бы вонъ прежде вбитые колья. Вотъ откуда, можетъ быть, идетъ поговорка: „клинъ клиномъ вышибаютъ!“—Игра эта, очевидно, не легкая, конечно, разыгрывалась болѣе взрослыми дѣтьми и болѣе опытными въ соразмѣрномъ бросаніи кольевъ, имѣющемъ въ виду достиженіе извѣстной цѣли. Для наблюдательности и глазомѣра игра эта представляетъ такъ много, что даже не выдумаешь. На одномъ изъ цюрихскихъ праздниковъ 1568 г. между прочимъ разыгрывалась и эта классическая игра. Въ Баваріи, по Краузе, можно видѣть подобную игру во всякое время до сихъ поръ.

Свайка. Для этой игры въ Россіи употребляется особаго рода большой, толстый желѣзный гвоздь, около 3 вершковъ длины и вѣсомъ

[1]) Grasberger, l. c., S. 55—57.

около 1—2 и даже болѣе фунтовъ, смотря по силамъ играющихъ, съ большою круглою или граненою головкою. Вмѣстѣ съ этимъ употребляется толстое желѣзное кольцо съ отверстіемъ въ срединѣ около вершка въ поперечникѣ (Рис. 65). Кольцо кладется плашмя; игроки становятся въ кружокъ и устанавливаютъ между собою очередь для игры. Въ Олонецкой губерніи игра раздѣляется, такъ сказать, на двѣ части: сначала играющіе поочередно бросаютъ свайкой въ кольцо, стараясь, чтобы она острымъ концомъ своимъ воткнулась внутри его. Кому это удалось, тотъ отходитъ въ сторону и дожидается второй половины игры. Первый, попавшій въ кольцо, называется маткой, всѣ остальные дѣтками или сынками. Если между послѣдними окажется нѣсколько непопавшихъ въ кольцо, то они кидаютъ своей свайкой въ кольцо до тѣхъ поръ, пока непопавшимъ останется одинъ, на котораго и возлагается обязанность подавать всѣмъ игрокамъ свайку въ дальнѣйшемъ теченіи игры. Вторая половина игры называется сажаніемъ рѣдьки и состоитъ въ слѣдующемъ: подавальщикъ передаетъ свайку послѣднему, попавшему въ кольцо; этотъ беретъ свайку за головку и бросаетъ ее въ землю около кольца такъ, чтобы свайка засѣла въ землю, какъ можно глубже,—это и есть сажаніе рѣдьки. Послѣ того подающій вынимаетъ свайку изъ земли и снова подаетъ ее бросающему, который опять бросаетъ ее такимъ же образомъ. Затѣмъ подающій вынимаетъ свайку вторично и подаетъ ее бросающему въ третій разъ, причемъ послѣдній уже не рѣдьку садитъ, а старается попасть въ кольцо. Если попадетъ, то подающій снова такимъ же образомъ до трехъ разъ подаетъ свайку тому же бросающему и т. д. д. Послѣ всѣхъ свайка подается маткѣ, которая также два раза садитъ рѣдьку, а третій попадаетъ въ кольцо и, если попадетъ, то прежній подавальщикъ долженъ подавать снова всѣмъ игрокамъ свайку; если нѣтъ, то игра начинается за ново. При этой игрѣ наблюдаются слѣдующія условія: 1) если играющіе мастера своего дѣла, то можетъ случится, что въ первой половинѣ игры они всѣ попадутъ въ кольцо; тогда игра начинается снова. 2) Если кто-нибудь во время игры, недождавшись подачи свайки, возьметъ ее самъ, то подавальщикъ говоритъ: „чуръ за свайку“ и передаетъ свою обязанность нетерпѣливому. 3) Иногда рѣдьку посадятъ такъ глубоко, что подавальщикъ самъ не въ состояніи вынуть ее, тогда можно помочь ему,—только прежде чѣмъ взяться за свайку, надо сказать „чуръ не за свайку“. Въ той же Олонецкой губерніи иногда играютъ въ свайку особымъ образомъ, въ новыхъ срубахъ, и въ такомъ случаѣ игра эта иногда носитъ особое названіе „въ углы“. Для игры этого рода также берутъ маленькую свайку или просто обыкновенный гвоздь за острый конецъ и бросаютъ его такъ, чтобы онъ во время полета перевернулся и острымъ концомъ своимъ воткнулся въ нижнее бревно. Потомъ бросаютъ этотъ гвоздь такимъ же порядкомъ во второе, третье отъ низа бревно и т. д. до 10-го. Каждый бросаетъ до промаха или пока сдѣлаетъ всѣ 10 разъ. Въ нѣсколько пріемовъ обыкновенно всѣ отыгрываются. Но если кто отстанетъ отъ всѣхъ и останется не отыгравшимся, то онъ даетъ гонки. Для этого первый отыгравшійся беретъ сначала свайку и бѣжитъ съ нею кругомъ сруба,



Рис. 65. Свайка.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

причемъ старается спрятать ее куда либо такъ, чтобы неотыгравшійся не могъ замѣтить этого, бѣжа въ свою очередь за бѣгущимъ. Если онъ найдетъ свайку, гонковъ не даетъ; если же не найдетъ, то отдаетъ гонки, которыя состоятъ въ томъ, что свайку вбиваютъ въ землю ударомъ камня; проигравшій вытаскиваетъ ее и подаетъ до 10 разъ каждому, причемъ каждый такимъ же образомъ бѣгаетъ вокругъ сруба. Въ той же Олонецкой губерніи иногда бросаютъ свайку въ доску, причемъ игра получаетъ еще названіе въ „рѣдьку". -Въ игрѣ сначала бросаютъ свайку два раза сверху внизъ, держа ее за острый конецъ, а третій разъ, держа также за острый конецъ, подбрасываютъ свайку вверхъ,—что называется „бросать подмосковку". --Когда кто изъ играющихъ первымъ поставитъ такимъ образомъ свайку въ доску три раза, то поставившій считается „выпущеннымъ" и называется „затыкой".— Такъ выпуская себя въ одинъ или нѣсколько пріемовъ, игроки наконецъ достигаютъ того, что остается кто-нибудь одинъ, которому не удалось поставить свайку требуемое количество разъ, и тогда ему за неловкость задаютъ гонки, которыя на этотъ разъ состоятъ въ слѣдующемъ: каждому изъ игроковъ онъ долженъ подать свайку три раза, причемъ если кто изъ нихъ, бросая „подмосковку", вонзитъ ее въ доску, то подаетъ ее вторично три раза и т. д. Если „затыка", бросающій послѣ всѣхъ, вонзитъ свайку въ доску, дѣлая „подмосковку", то проигравшій снова подаетъ свайку всѣмъ играющимъ и т. д. Въ большей части среднихъ губерній игрокъ беретъ свайку за острый конецъ и съ нѣкоторой высоты бросаетъ ее такъ, чтобы она, перевернувшись нѣсколько разъ въ воздухѣ, ушла въ землю до головки черезъ кольцо. Это бросаніе продолжается до трехъ разъ. Затѣмъ играющій беретъ свайку за головку и бросаетъ также, по примѣру только что сказаннаго, то же до трехъ разъ. При бросаніи одного слѣдующій по очереди поднимаетъ свайку съ земли и подаетъ ее бросающему. Бросаніе въ такомъ видѣ продолжается до тѣхъ поръ, пока бросающій продѣлаетъ всѣ означенныя фигуры, или до промаха. Въ тульской губерніи при бросаніи свайки существуютъ слѣдующія правила: если свайка воткнулась въ землю рядомъ съ кольцомъ, причемъ стукнула о него,—это считается за одинъ разъ; если попала въ самое кольцо,—это считается за два раза; если, ударившись о кольцо, свайка отбросила его далеко, тогда пространство отъ свайки до кольца измѣряется пяденью (пирогами).— Если свайка, попавши въ кольцо, упадетъ съ нимъ, не воткнувшись въ землю, тогда игрокъ лишается всѣхъ выигрышей. Эту неудачу игроки называютъ: „захлебнулся",—„хомутъ на отца надѣлъ". Выигрышъ считается до 10-ти. Кто ихъ сдѣлалъ, тотъ считается вышедшимъ; кто не сдѣлалъ, долженъ подавать свайку въ слѣдующей игрѣ всѣмъ игрокамъ. Въ третьей игрѣ подаетъ свайку тотъ, кто не вышелъ во второй, а если всѣ вышли, то подаетъ опять прежній и т. д. Въ Вятской губерніи также соблюдается очередь для бросанія. Если первый сразу попалъ свайкой въ кольцо, то считается выигравшимъ 5; если послѣ него также удачно попалъ второй, тогда первый лишается своего выигрыша (5), а у втораго считается выигрышъ уже 10, если третій опять попадетъ въ кольцо, тогда у втораго отнимается 5 и изъ прежнихъ 10-ти у него остается въ выигрышѣ только 5; если попадетъ четвертый, то въ выигрышѣ у третьяго остается

только 10 и т. д.— Непопавшіе ни разу въ кольцо, считаются проигравшимися.—По окончаніи игры кто нибудь изъ выигравшихъ беретъ свайку и съ сильнаго размаха бросаетъ ее въ землю такъ, что она почти вся уходитъ. Проигравшіеся по очереди вынимаютъ брошенную такимъ образомъ свайку.—Это называется копаніемъ моркови.

Игры съ ножемъ по характеру своему имѣютъ много общаго съ играми въ свайку.

Печенки (Тульск. г.). На дерну каждый изъ играющихъ очерчиваетъ себѣ ножемъ грядку, т. е. прямоугольникъ приблизительно въ вершокъ ширины и вершковъ восемь длины. Грядки располагаются рядомъ и всѣ одинаковой величины Очертившій себѣ грядку прежде другихъ беретъ ножъ за лезвіе и, прицѣлившись въ свою грядку, бросаетъ его съ высоты полуаршина такъ, чтобы онъ воткнулся въ грядку по возможности глубже. Затѣмъ вынувши ножъ, онъ отмѣриваетъ отъ одного конца къ другому столько, на сколько ножъ вонзился въ землю и, глубоко вырѣзавъ отмѣренную часть грядки, откладываетъ кусокъ этотъ, называемый печенкой, въ сторону. Затѣмъ начинаетъ то же самое и продолжаетъ игру до тѣхъ поръ, пока вырѣжетъ всю свою грядку или же пока брошенный ножъ попадетъ въ чужую грядку или вовсе не вонзится въ дернъ. Послѣ того беретъ ножъ сосѣдъ игравшаго по грядѣ и то же самое продѣлываетъ съ своей грядкой, пока не придется уступить игры слѣдующему и дожидаться новой очереди и т. д. Когда всѣ грядки, кромѣ одной, уже вырѣзаны, то ожидаютъ, какъ окончитъ игру отставшій. Если онъ удачно вырѣжетъ всю свою грядку, то игра начинается снова описаннымъ порядкомъ; если же промахнется, то спѣшитъ убѣжать отъ грядокъ, потому что отыгравшіеся, подобравъ всѣ печенки, бросаютъ ему въ спину. Послѣ того игра начинается снова.

Тычки (Смолен. г.). Играющій беретъ ножъ за кончикъ зубами, закидываетъ голову назадъ и бросаетъ ножъ изо рта такъ, чтобы онъ воткнулся лезвіемъ въ землю. Счетъ втыканія ведется слѣдующими словами по порядку: зачинъ, бочку, колодезь, кошку, кота, бирюли, лизze (лизвіе), перебой. зубъ, лобъ, чаблыкъ, выходъ.—При промахѣ ножъ передается слѣдующему по очереди. Во вторую очередь каждый начинаетъ съ того счета, на которомъ сдѣлалъ промахъ прежде. Одинъ оставшійся послѣ всѣхъ и неумѣвшій выполнить весь счетъ наравнѣ съ другими, терпитъ наказаніе, состоящее въ слѣдующемъ: первый изъ игроковъ, окончившій *искусъ*, взявшись лѣвою рукою за лѣвое ухо, въ образовавшееся такимъ образомъ отверстіе бросаетъ ножъ правою рукою возможно дальше Наказуемый отъ группы игроковъ долженъ добѣжать до мѣста этого паденія, не переводя духа и говоря скороговоркой; „оселъ да баранъ!" Если онъ исполнитъ это, то требованіе удовлетворено; если нѣтъ, т. е. онъ передыхнетъ во время бѣга или сдѣлаетъ что либо подобное, то его заставляютъ такимъ же образомъ бѣжать второй и третій разъ. Но если онъ провинится и въ эти раза, то его заставляютъ отвѣдать корочки или мякишка, т. е. до нѣкоторой степени поѣсть земли, какъ объ этомъ подробнѣе сказано въ главѣ о наказаніяхъ при игрѣ.

Гусаки. (Смолен. г). По числу играющихъ втыкаютъ въ землю кругомъ нѣсколько палочекъ (гусаки), а посреди ихъ на равномъ раз-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

стоянiи отъ всѣхъ гусаковъ втыкаютъ еще палочку (гусыню). Затѣмъ по очереди начинаютъ бросать ножъ такъ, чтобы онъ (втаркивался) уходилъ въ землю возможно глубже, а потомъ на сколько онъ войдетъ, на столько отмѣриваютъ разстояніе отъ его гусака до гусыни, и на это мѣсто переставляется гусакъ. Это приближеніе или, по мѣстному выраженію, подгоняніе гусака къ гусынѣ продолжается до тѣхъ поръ, пока гусакъ не станетъ рядомъ съ гусыней или, что чаще случается, пока бросающій не промахнется, т. е. ножъ не воткнется въ землю, а завалится. Въ обоихъ этихъ случаяхъ ножъ передается для бросанія слѣдующему по очереди.

Со складнымъ ножомъ (Симб. г.). *Лыся* (Терс. Обл.). *Волъ* (Кубан. Обл.). Двое или нѣсколько играющихъ садятся на землю и начинаютъ бросать въ нее разогнутый складной ножъ, стараясь воткнуть его концомъ въ землю. Бросаютъ по порядку такимъ образомъ, сначала бросаютъ съ одного, потомъ съ двухъ, трехъ, четырехъ и пяти пальцевъ; далѣе бросаютъ съ кулака (тумака), т. е. ножъ бросается съ сжатаго кулака; потомъ бросаютъ съ указательнаго пальца и мизинца (козы Симб. г., вилы, чепичи Кубан. Обл.); потомъ съ соединенныхъ концами большаго пальца и указательнаго (трубы); затѣмъ ножъ кладется вдоль ладони, остріемъ къ пальцамъ, а при бросаніи онъ долженъ перевернуться и тогда уже воткнуться въ землю (татарка Симб. г., гладки Кубан. Обл.); потомъ ножъ кладется и сбрасывается подобнымъ же образомъ съ наружной стороны кисти (татаринъ); затѣмъ игрокъ встаетъ во весь ростъ, кладетъ ножъ на голову лезвіемъ вверхъ и бросаетъ такъ, чтобы онъ, перевернувшись нѣсколько разъ, воткнулся въ землю (жениться Симб. г.); иногда ножъ берется за конецъ лезвія и ударяется по ручкѣ (три раза перебей - Кубан. Обл.); иногда ножъ берется по срединѣ и ударяется по ручкѣ (смочь Кубан. Обл.) и т. д. Каждый изъ игроковъ, начавши фигуры, продолжаетъ ихъ дѣлать до тѣхъ поръ, пока ошибется, послѣ чего ножъ передается слѣдующему игроку по очереди, дожидаясь самъ новой очереди, при которой онъ начинаетъ уже съ тѣхъ фигуръ, на которыхъ остановился прежде. Запоздавшему въ игрѣ сравнительно съ другими даютъ возможность „сквитаться“, причемъ во время дѣланія фигуръ ему дозволяется сдѣлать двѣ, три ошибки, но если и эта льгота не послужила въ пользу, то ему дѣлаютъ наказаніе, состоящее въ слѣдующемъ: вбивается въ землю небольшой колышекъ, который виновный обязанъ вытащить зубами, послѣ чего бѣжитъ съ нимъ возможно дальше отъ игроковъ, которые между тѣмъ преслѣдуютъ его. Во время бѣга онъ долженъ выбросить колышекъ изъ зубовъ такъ, чтобы этого не замѣтили догоняющіе и чтобы потомъ не нашли его. Если это удастся ему то онъ спасенъ, если нѣтъ, т. е. колышекъ будетъ найденъ игроками, то послѣдній снова вбивается въ землю и виновный снова бѣжитъ съ нимъ отъ игроковъ, пока не броситъ его такъ, что другіе не найдутъ.

Жаба (Екатериносл. г.). *Зубъ* (Терск. обл.). Сначала выкапываютъ ямку (рис. 66), называемую (*a*) „пекло“ (Екатер. г.), „каша“ (Терск. обл.); потомъ по прямой линіи роютъ 20 маленькихъ ямокъ и потомъ опять большую ямку (*b*), называемую „крыница“ (Екатерин. г.), „соль“ (Терск. обл.), вокругъ которой роютъ 14 маленькихъ ямокъ и затѣмъ

вырываютъ опять большую ямку (*c*), называемую „рай“ (Екатер. г). или „царство“ (Терск. обл.), вокругъ которой роютъ снова 19 меньшихъ ямокъ. Такимъ образомъ всѣхъ ямокъ оказывается 56. Послѣ того въ „пекло“ вбиваютъ заостренныя палочки (жабки Екатериносл. г., зубки Терск. обл.), соотвѣтственно числу играющихъ, затѣмъ берутъ ножъ, одну сторону котораго обозначаютъ „етой“ (т. е. есть), а другую „нѣтой“ (нѣтъ) или одну „орелъ“,— другую „рѣшка“ и приступаютъ къ игрѣ, которая состоитъ въ слѣдующемъ: каждый по очереди подбрасываетъ ножъ кверху и если онъ упадетъ „етой“, то беретъ свою жабку или зубъ изъ пекла или каши и переноситъ на первую ямку впередъ; если ножъ упадетъ „нѣтой“, то онъ передаетъ его слѣдующему; если ножъ воткнется острымъ концомъ въ землю, то жабка или зубъ переносится на 10 ямокъ; если ножъ упадетъ остріемъ вверхъ, то жабка или зубъ переносится на 5 ямокъ; если ножъ упадетъ тупой стороной вверхъ, то жабка или зубъ переносится на 3 ямки. Такое бросаніе ножа каждымъ игрокомъ безъ перерыва, въ случаѣ удачнаго метанія, или съ перерывами, напр. послѣ бросанія до трехъ

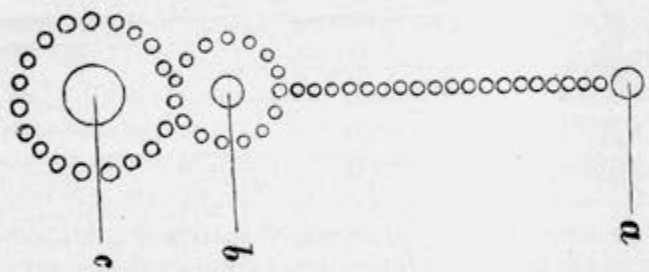


Рис. 66. Жаба.

разъ и т. д., смотря по уговору, въ установленныя очереди продолжается до тѣхъ поръ, пока жабка или зубъ, подвигаясь все болѣе и болѣе по ямкамъ, будетъ наконецъ въ раю. Послѣ того выигравшій оставляетъ игру и ждетъ окончанія ея другими. Когда всѣ кончатъ и остается одинъ запоздалый, тогда тотъ, чья жабка или зубъ первый „долезетъ до рая“, забиваетъ жабку или зубъ отставшаго отъ другихъ въ пекло или кашу и откуда владѣлецъ долженъ достать свою палочку зубами, послѣ чего онъ, держа ее въ рукахъ или зубахъ, смотря по уговору, долженъ бѣжать отъ своихъ товарищей, стараясь гдѣ нибудь забросить ее такъ, чтобы они не нашли ея. И если дѣйствительно не найдутъ, то метавшій „тураетъ“, т. е. кричитъ имъ „туръ, туръ, туръ“ въ уши. Если же найдутъ, то они турaютъ метавшему въ уши (Екатер. г.).—Или же найденную жабу снова забиваютъ въ землю и заставляютъ проигравшаго снова тянуть ее и т. д. (Терск. обл.).

Кицька (Екатерин. г.). По числу играющихъ на каждаго игрока обрѣзается ножемъ по небольшой полоскѣ земли въ видѣ такого же

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

инненькаго прямоугольника, какъ это дѣлается въ „Печенкахъ“ (Тульск. г.). Затѣмъ игроки берутъ ножъ, намѣчаютъ одну сторону его „етой“ (есть), другую „нѣтой“ (нѣтъ) и по очереди бросаютъ его вверхъ, причемъ если ножъ упадетъ на землю остріемъ вверхъ, то отъ полоски отрѣзается 5 условныхъ мѣрочекъ; если упадетъ иначе, то счетъ ведется приблизительно такъ же, какъ въ предыдущей игрѣ. Если послѣ игры чья либо полоска остается неизрѣзанною, то хозяинъ вынимаетъ ее съ мѣста неизрѣзанною, заноситъ куда нибудь, врѣзаетъ ее на новомъ мѣстѣ такъ, чтобы этого нельзя было признать и затѣмъ предлагаетъ остальнымъ игрокамъ сыскать ее. Если найдутъ, то тураютъ ему въ уши; если не найдутъ, то онъ тураетъ имъ въ уши.

Игры съ ножами у грузинъ. Большой домъ грузинскаго селянина и зимовникъ съ земляными полами способствуетъ этой игрѣ. Потому зимою нерѣдко можно видѣть здѣсь играющихъ, сидящихъ кругомъ и поочередно продѣлывающихъ ножами разныя забавы. Согнувъ два среднихъ пальца руки, кладутъ ножъ на протянутый мизинецъ и указательный палецъ, подбрасываютъ его вверхъ остріемъ, и ножъ долженъ вонзиться прямо, отвѣсно въ землю. Если ножъ вонзится отлого, такъ что между черенкомъ и землею не укладывается кулакъ по длинѣ, то играющій считается запятнаннымъ и играетъ другой. Этотъ послѣдній три раза долженъ продѣлать то же самое; затѣмъ, приложивъ ножъ остріемъ ко лбу и мѣрно размахивая, подбрасываетъ ножъ вверхъ; послѣ этого подбрасываетъ ножъ вверхъ ладонью руки, потомъ то же дѣлаетъ три раза спинкою руки. По одному разу подбрасываютъ: зубами (причемъ берутъ въ зубы ножъ за остріе), верхнею частію кулака и пальцами, прижатыми къ ладони. Кто все это продѣлаетъ, тотъ выбываетъ. Когда всѣ выбудутъ и останется одинъ, то его, какъ проигравшаго, заставляютъ выдернуть зубами колышекъ, вбитый въ землю. Колышекъ берется длиною въ средній палецъ. Отмѣривъ съ конца его одинъ ноготь, заостряютъ его и вбиваютъ въ землю. Потомъ, взявъ остріе ножа между мизинцемъ и безымяннымъ пальцемъ, ударяютъ разъ черенкомъ по колышку, послѣ этого ударяютъ послѣдующими пальцами, пока не дойдетъ очередь до большаго и указательнаго пальца. Продѣлавъ это, первый выигравшій передаетъ ножъ второму выбывшему, тотъ третьему и т. д. Если колышекъ слишкомъ вбитъ и нельзя ухватиться за него зубами, то дозволяется обкопать ножемъ немного и потомъ выдернуть.

Игры съ катками и яицами. Игры эти по своему происхожденію такъ же древни, какъ метаніе въ догонку, бросаніе въ ямки, извѣстную цѣль и т. д. У одного изъ старинныхъ авторовъ находится упоминаніе объ этой игрѣ въ числѣ древне-греческихъ, какъ видоизмѣненіе игры бросанія въ догонку *(εἰς ὦμλαν)*: „шары скатываются, — говоритъ онъ, — по отлого поставленной доскѣ, и ими стараются попасть одинъ въ другой“. — У другаго автора читаемъ: „одинъ изъ мальчиковъ (древне-греческихъ) старается по косо поставленной доскѣ прокатить свой шаръ, разсчитывая попасть имъ въ одинъ изъ скаченныхъ товарищемъ“ [1]). Рохгольцемъ описана подобная этой игра древне-германская „Rübbeln, Abeloch“ (скачивать): „доска прислоняется накось къ стѣнкѣ и каждый изъ играющихъ скачиваетъ по ней свой шарикъ. Если одинъ подкатится такъ близко къ другому, что обоихъ можно сразу коснуться нарочно для этого сдѣланнымъ деревяннымъ кіемъ, то выигрываетъ тотъ, который послѣдній скатилъ свой шаръ и теперь онъ долженъ первымъ катить“ [1]). — Еще ближе подходитъ къ этой игрѣ изображеніе на одномъ древнемъ барельефѣ распространенной въ Баварскихъ Альпахъ игры—катанія яицъ (Eierspecken,—сравни по итальянски spezzare), а именно: на подставкѣ въ 3, 4 фута вышиною кладутъ наклонно двѣ въ нѣсколько футовъ длины палки или бруска совершенно гладкіе и прямые, параллельные одинъ къ другому, такъ что между ними образуется небольшой желобокъ. Въ него-то кладетъ свое яйцо каждый катающій и мѣтитъ имъ въ какую либо цѣль и другое, поставленное товарищемъ яйцо. — Послѣднее онъ выигрываетъ въ томъ случаѣ, если ударитъ по нему своимъ собственнымъ, которое при этомъ въ добавокъ не расшибается [2]). Въ Россіи встрѣчаются игры съ катками слѣдующаго рода:

Шесть шаровъ (Терк. Обл.). Шары дѣлятся по ровну между двумя играющими. Кто либо изъ нихъ спускаетъ свой шаръ по наклонной плоскости или по желобку, называемому каткомъ. Вслѣдъ за нимъ спускаетъ шаръ слѣдующій, причемъ старается попасть въ выставленный шаръ; если попадетъ, то снимаетъ его съ кона и пользуется правомъ вторично скатывать свой шаръ. На мѣсто снятаго шара первый играющій ставитъ второй шаръ. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока у кого нибудь изъ играющихъ выйдутъ всѣ шары. Проигравшій, смотря по условію, расплачивается.

Катанье яицъ по русски. Сначала берутъ по яйцу съ каждаго, желающаго участвовать въ игрѣ, кладутъ ихъ въ шапку или платокъ, вынимаютъ оттуда по одному, вынутое отдаютъ владѣльцу и такимъ образомъ устанавливается очередь для катанья. Потомъ устанавливается лотокъ, называемый въ Симбирской губерніи еще лункой т. е. небольшой желобокъ, длиной полтора или два аршина, по которому можно было бы свободно катать яйца. Этотъ лотокъ устанавливаютъ наклонно, укрѣпляя поднятую часть его на какомъ либо обрубкѣ дерева или завалинкѣ. Впереди лотка „ставятъ на конъ“, т. е. кладутъ для игры по одному или по два яйца съ игрока, потомъ въ одиночку или парами, смотря по условію, въ разстояніи отъ лотка на 2—3 аршина, другъ отъ друга на 1 или 2 аршина. Потомъ игроки по очереди подходятъ къ лотку, спускаютъ оттуда яйца, иногда для этого нарочно избираются такъ называемые катки и спускаютъ съ большею или меньшею быстротою, смотря по желанію, для чего нерѣдко пускаютъ ихъ съ большей или меньшей высоты по катку и вмѣстѣ съ тѣмъ направляя на которое либо уже изъ лежащихъ яицъ. Если скатившееся яйцо ударитъ которое либо изъ лежащихъ, то это яйцо считается выграннымъ, — послѣ чего катившій беретъ его себѣ и, взявши свой катокъ обратно съ кона, вновь катитъ имъ до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаетъ промаха. Послѣ того скатившееся безъ результата яйцо

[1]) Grasberger, l. c., S. 65—67.

[1]) Rochholz, l. c. S. 427, № 45.
[2]) Grasberger, l. c., S. 67.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

остается на кону или замѣняется другимъ, а очередь для катанья переходитъ слѣдующему. При ловкихъ игрокахъ конъ такъ быстро разбирается, что стоящимъ на очереди во второй половинкѣ иногда не удается прокатить яйца даже и одного раза; при неловкихъ же наоборотъ скопляется такая масса, что когда у нѣкоторыхъ выдутъ всѣ запасенныя ими яйца, то они иногда просятъ остальныхъ раздѣлить конъ между играющими, и конъ этотъ иногда, дѣйствительно, дѣлится, причемъ на каждаго игрока достается иногда по нѣсколько яицъ.

Игры съ яйцами русскихъ инородцевъ. Въ весенніе и лѣтніе праздники дѣти Татаръ, Черемисъ и Вотяковъ, на ряду со взрослыми, собираются на ровную площадь, проводятъ черту и ставятъ на нее каждый по одному печеному или вареному яйцу, въ разстояніи полуаршина. Потомъ каждый игрокъ отходитъ на три или болѣе сажени отъ черты и встаетъ прямо противъ своего яйца. Крайній беретъ не яйцо, а шерстяной валяный мячъ до $1^1/_2$ вершка въ поперечникѣ и безъ катка, а прямо по землѣ катитъ его въ то или другое яйцо. Не угадавшій попасть считается проигравшимъ и свое яйцо. Наоборотъ въ случаѣ удачи беретъ себѣ выкатанное яйцо и катитъ снова и т. д. Когда всѣ прокатятъ по кону условнымъ образомъ, тогда каждый изъ игроковъ ставитъ на конъ опять по яйцу, въ добавокъ къ тѣмъ, которыя еще остаются на кону. Не ставится вновь яицъ въ томъ случаѣ, если всѣ игроки прокатятъ мячъ мимо или когда рѣшаютъ закончить игру.

Игры съ мячемъ.

Значеніе, давность и распространеніе игръ этого рода.—Приготовленіе мячей въ Россіи.—Главнѣйшіе виды игръ съ мячемъ и термины, употребляемые при нихъ.—Выходы, объ стѣнку.—Въ столбъ,—Чикомъ.—Стракота.—Объ одномъ шарильщикѣ.—Масло.—Въ ногу.—Сало.—Шлепанка.—Зѣвака.—Мячикъ кверху. Зайчикъ.—Нѣмая лапта.—Джузи-топи (Армянск.)—Квасъ.—Козелъ.—Цари. Въ корову.—Кобылы.—Жеребцомъ.—Въ задъ.—Пирогомъ.—Вины.—Пинкомъ.—Большой мячъ.—Конь.—Бзда.—Переѣздный конь.—Переѣзды.—Лэло (Груз.) Кулаоба (Груз.).—Гакера-бурта (Грузин.).

Игры этого рода, по характеру своему, должны быть причислены къ одной категоріи съ метательными орудіями, такъ какъ, подобно послѣднимъ, содѣйствуя укрѣпленію тѣла вообще, онѣ главнымъ образомъ содѣйствуютъ развитію и ловкости мускуловъ рукъ, а также развитію глазомѣра. Но такъ какъ игръ съ мячемъ у многихъ народовъ большое количество и большое разнообразіе, то, для удобства обозрѣнія и описанія ихъ, лучше всего разсмотрѣть ихъ отдѣльно подъ особой рубрикой. Судя по тому, что игры эти встрѣчаются почти у всѣхъ историческихъ народовъ, надо полагать, что онѣ были во всякомъ случаѣ однѣ изъ древнѣйшихъ, наиболѣе распространенныхъ и самыхъ симпатичныхъ игръ для дѣтей. Въ древнемъ Египтѣ, судя по сохранившимся описаніямъ, дѣти подолгу заигрывались въ эти игры на разные лады. Мы не знаемъ въ точности ни названій этихъ игръ, ни подробностей ихъ веденія; но, судя по сохранившимся изображеніямъ ихъ на различныхъ барельфахъ, надо думать, что онѣ были и разнообразны и замысловаты, какъ между прочимъ показываетъ представленный рисунокъ 67-й. Въ древней Греціи были особые дома для игры въ мячъ, и ею занимались съ увлеченіемъ всѣ отъ мала до велика. Самыми важными играми въ мячъ были здѣсь слѣдующія: эпискиросъ (*ἐπίσκυρος*), эфебике (*ἐφηβική*), эпикойносъ (*ἐπίκοινος*). Играющіе разбивались чертою на двѣ половины. Граничная черта состояла изъ камней, сложенныхъ въ рядъ или въ кучи, а на нихъ клали мячъ. Позади обѣихъ играющихъ партій съ каждой стороны проводилось еще по чертѣ. Послѣднія находились другъ отъ друга на разстояніи, превышающемъ полетъ мячика. Одинъ изъ игроковъ, взявши мячикъ, старался закинуть его черезъ головы противниковъ, за черту позади нихъ; противники старались поймать мячикъ на лету

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

и тѣмъ же порядкомъ закинуть его на другую сторону. Такимъ образомъ продолжали перебрасывать мячикъ взадъ и впередъ, пока одна изъ игравшихъ партій не загоняла другую за заднюю черту. b) Файнинда (*φαινίνδα*). Дѣлали видъ, будто хотятъ бросать мячикомъ въ одного или другого изъ играющихъ, потомъ вдругъ швыряли его совершенно въ неожиданномъ направленіи и такимъ образомъ обманывали товарищей. c) Апорракесисъ (*ἀπόρραξις*). Эластическій мячъ бросали на полъ, онъ отскакивалъ и по немъ вновь ударяли рукою. Тотъ, кто не прерывая дѣлалъ это долѣе всѣхъ, считался побѣдителемъ, а



Рис. 67. Древнеегипетскія игры въ мячъ.

побѣжденный, точно также, какъ и въ другихъ играхъ, назывался осломъ (*ὄνος*). b) Уранія (*οὐρανία*). Перегнувшись назадъ спиною, бросали мячъ вверхъ. Каждый изъ играющихъ старался вскинуть выше. c) Арпастонъ (*ἁρπαστόν*). Опять ловля мячика. Бросали его вверхъ и каждый изъ играющихъ старался поймать его. Тотъ, кому удавалось это, бросалъ его снизнова. У древнихъ Грековъ эта игра иногда составляла естественное побужденіе для пѣнія и пляски, которыми иногда она, дѣйствительно, сопровождалась. Соотвѣтственно этому слово ballare въ романскихъ нарѣчіяхъ, или ballata -ballade, т. е. баллада, и по гречески *Βαλλίχρηδα*, по словамъ Плутарха — означаетъ ни что иное, какъ хоръ мальчиковъ при игрѣ въ мячъ. Сюда же можно отнести пѣснь, передаваемую намъ Луціаномъ:

„Впередъ, товарищи, живѣй выступайте!
Хорошо соблюдайте чередъ!
Высоко подымайте проворныя ноги!
Ведите чередъ съ наилучшимъ стараньемъ!“

У римлянъ игра въ мячъ также была весьма распространенною и излюбленною для всѣхъ возрастовъ. У римлянъ было три рода мячиковъ, изъ которыхъ всегда употреблялся одинъ какой нибудь, въ чемъ бы ни состояла игра. Маленькій игорный мячикъ назывался пила, большой коллисъ и паганика. Маленькій мячикъ перебрасывали двое другъ другу или поочереди, или одновременно и потомъ ловили его Эта игра производилась даже на улицѣ. Большой мячикъ ударяли или рукой или кулакомъ, иногда на правую руку надѣвая притомъ родъ рукавицы. Паганика, какъ кажется, составляла нѣчто среднее

между обоими и примѣнялась то въ одномъ, то въ другомъ родѣ, хотя и можно считать достовѣрнымъ, что всѣ безъ исключенія игры производились и пилою. Игры въ мячъ между прочимъ также широко были развиты въ Америкѣ во времена ея открытія. Культурныя племена Мексики и центральной Америки имѣли свои „дома для игры въ мячъ“ и играли съ такимъ же увлеченіемъ, какъ искусствомъ. При религіозныхъ торжествахъ никогда не обходилось дѣло безъ пантомимнаго балета съ игрою въ мячъ. По свѣдѣніямъ католическихъ миссіонеровъ, у Индійцевъ Востока и до сихъ поръ совершается ночной танецъ съ мячемъ при свѣтѣ факеловъ. Во всей современной Европѣ игры въ мячъ имѣютъ весьма большое распространеніе. Впрочемъ теперь онѣ, повидимому, широко распространены уже не только въ Европѣ, но и вообще всюду, напримѣръ въ Китаѣ, гдѣ мячи кромѣ того весьма прочно и искусно дѣлаются изъ какого-то особеннаго вещества; наконецъ онѣ же встрѣчаются у такихъ дикарей, каковы напр. Гренландцы, обитатели острововъ Тихаго океана и т. д. [1]). Переходя къ спеціальному описанію игръ съ мячемъ въ Россіи, скажемъ прежде всего, что всякій, конечно, знаетъ, что такое мячъ; но, можетъ быть, далеко не всякій знаетъ, какъ онъ дѣлается у насъ въ разныхъ мѣстностяхъ. Мячи употребляемые дѣтьми русскаго простонародья, чаще всего дѣлаются изъ тряпокъ и тряпками же набиваются. Не рѣдко впрочемъ мячи приготовляются тѣми же дѣтьми и кожаные. Въ такомъ случаѣ они дѣлаются изъ мокрой кожи, изъ которой нарѣзываются ластовицы, похожія на эллипсисъ, и изъ послѣднихъ шьютъ мячъ, который плотно набивается большею частію какой нибудь шерстью, напр. овечьей, лошадиной гривой, шерстяными нитками, а иногда и куделью. Когда кожа высохнетъ, мячикъ будетъ ею плотно обтянутъ.

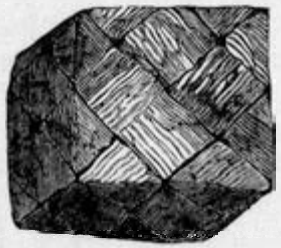


Рис. 68. Лыковый мячъ.

Въ сѣверныхъ губерніяхъ мячи иногда плетутся изъ лыкъ, т. е. небольшихъ ремешковъ, выдѣлываемыхъ изъ коры липъ, березы, ивы и другихъ, имъ подобныхъ деревьевъ. Внутри этого рода мячи или пустые, или набиваются пескомъ. Такой мячъ изображаетъ собою рис. 68.

Въ Екатеринославской, Вятской и нѣкоторыхъ другихъ губерніяхъ, въ которыхъ держатъ много овецъ, дѣлаются прелестные мячи изъ одной овечьей шерсти. Для этого берутъ порядочный клокъ чесаной шерсти и начинаютъ скатывать его въ рукахъ, стараясь придать ему возможно большую плотность Когда шерсть значительно укатается, ее бросаютъ въ кипятокъ и оставляютъ тамъ на полчаса. Здѣсь шерсть сжимается еще болѣе, сохраняя приданную ей круглую форму, а потомъ ее вынимаютъ изъ воды, еще разъ катаютъ въ рукахъ до тѣхъ поръ, пока мячъ дѣлается почти такимъ же твердымъ, какъ дерево, и наконецъ кладутъ его для просушки. Когда шерсть высохнетъ, то представляетъ изъ себя плотный и упругій шаръ, ни мало не уступающій своею упругостію резиновымъ мячамъ, а вмѣстѣ съ тѣмъ весьма лег-

[1]) Шмидтъ, l. c. T. 1, стр. 158 и 397. Grasberger. l. c. I. 84—96 и др.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

и мягкій, ни мало не отшибающій рукъ, какъ это наоборотъ бываетъ при жесткихъ и грубыхъ мячахъ, особенно лыковыхъ. Резиновый мячъ до сихъ поръ встрѣчается въ Россіи главнымъ образомъ у дѣтей городскихъ жителей. Съ ранняго возраста дѣти привязываются къ игрѣ въ мячъ. Почти у каждаго ребенка съ 5 лѣтъ можно уже отыскать въ карманѣ такъ или иначе сдѣланный мячъ, который онъ по цѣлымъ часамъ бросаетъ вверхъ и старается поймать его то одной, то другой, то обѣими руками. Цѣль мяча во многихъ играхъ состоитъ въ томъ, чтобы дѣлать ими разныя фигуры и потомъ ловить; въ иныхъ же играхъ бросаютъ мячемъ въ другихъ игроковъ съ цѣлію пятнать, салить, (внут. губ. Россіи), упечь (Олонец. г.), заласить (Астрах. г.), лупить, лупать, колоть (Вят. г.), лукать (Пермс. г.), улупить (Тобол. г.), чкалить (Симб. г.), гилить (въ Малороссіи). Главнѣйшія формы дѣтскихъ игръ мячемъ въ Россіи слѣдующія:

Выходы, *выходцы*, *выводы*, *стѣнка объ стѣнку*, *пристѣнки*, *распинушка* (Астрах. г.). Подъ этими названіями въ разныхъ мѣстахъ Россіи практикуется цѣлый рядъ пріемовъ или, вѣрнѣе сказать, какъ бы предварительныхъ упражненій въ бросаніи мяча на разные лады съ условленными впередъ фигурами и препятствіями. Эти пріемы въ ряду остальныхъ игръ съ мячемъ, можно сказать, то же, что предварительныя гаммы для начинающихъ учиться игрѣ на фортепіяно. Подобнаго же рода экзерсиціи съ мячемъ существуютъ и у нѣкоторыхъ другихъ европейскихъ народовъ, напр. у нѣмцевъ, подъ названіемъ школы бросанія (Fangschule), состоящей, по различнымъ авторамъ, изъ 14 до 26 фигуръ,—у англичанъ, французовъ; повидимому, онѣ существовали даже у древнихъ египтянъ, какъ показываетъ рисунокъ (рис. 67). Главнѣйшія условія при бросаніи мяча въ выходы въ Россіи слѣдующія. а) количество играющихъ допускается небольшое, а именно 2, 3, 5, и вообще чѣмъ меньше, тѣмъ лучше. Когда допускается большое количество, то это обыкновенно очень затягиваетъ игру; б) бросаніе мяча производится по условленному впередъ порядку, согласно принятому уговору, или по жребію. Если игра ведется по уговору, то первое право начинать ее предоставляется чаще всего наиболѣе слабому и неловкому, а въ концѣ ставятъ наиболѣе опытныхъ. Если же игроки всѣ считаются достаточно опытными, тогда обыкновенно прибѣгаютъ къ жребію; в) каждая фигура продѣлывается опредѣленное число разъ и именно большею частію три раза; г) всякій, начинающій игру, продолжаетъ ее до конца, если можетъ; но если при дѣланіи фигуръ онъ уронитъ мячъ, тогда право бросанія мяча передается слѣдующему по очереди; д) по исполненіи всѣхъ условленныхъ фигуръ игрокъ признается выигравшимъ, вышедшимъ, выведеннымъ, откуда и названіе самой игры „выходы“, „выводы“ и т. д.; е) при наступленіи слѣдующей очереди полагается дѣлать фигуры или сначала, или продолжается съ той, на которой игрокъ остановился; ж) когда всѣ играющіе окончатъ игру и остается только кто нибудь одинъ, то ему дозволяется продолжать игру до тѣхъ поръ, пока онъ будетъ вести ее безъ урона или же уронитъ мячъ не болѣе условленнаго числа разъ, напр. 2, 3, и т. д.; з) иногда играютъ только на два урона, т. е. игрокъ имѣетъ право продолжать игру только до тѣхъ поръ, пока не уронитъ мяча во второй разъ, во вторую очередь, послѣ чего онъ уже совсѣмъ

исключается изъ игры; и) въ Вятской губерніи кромѣ того иногда ставятъ слѣдующее условіе: если кто изъ игроковъ исполнилъ всѣ фигуры сразу безъ урона, то остальные затѣмъ могутъ начать игру не болѣе, какъ только послѣ двухъ уроновъ; і) въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской и Симбирской губерніи скоро исполнившему всѣ фигуры ставится еще условіемъ то, чтобы онъ съ двухъ первыхъ (подробности ниже) сдѣлалъ ударъ такъ, чтобы мячъ, падая отъ стѣны книзу, упалъ не въ руки, а на голову (темя) игрока (женитьба въ Симбир. г.), причемъ послѣдній подшибъ бы мячъ опять кверху такъ, чтобы товарищи въ это время не могли поймать его и тѣмъ запереть ему отпускъ съ коня. Въ противномъ случаѣ, т. е. если мячъ съ головы товарищи поймаютъ, отпуска съ коня играющему не дается и онъ начинаетъ игру снова, на ряду съ другими; к) послѣднему не отыгравшемуся, равно какъ и всѣмъ исключеннымъ изъ игры, обыкновенно слѣдуетъ наказаніе, состоящее въ томъ, что всѣ остальные игроки, отойдя отъ нихъ на заранѣе опредѣленное мѣсто, начинаютъ бросать въ нихъ мячами, одинъ за другимъ до тѣхъ поръ, пока каждый изъ нихъ не промѣтится. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Астраханской губ. повинныхъ ставятъ лицомъ къ стѣнѣ съ распростертыми руками (распинувши, откуда и названіе распинушки, и затѣмъ бросаютъ въ нихъ мячами съ заранѣе условленнаго мѣста до промаха. Фигуры въ игрѣ, смотря по мѣстностямъ, очень разнообразятся, количество ихъ также не вездѣ одно и то же, что, повидимому, больше всего зависитъ отъ того, что игроки далеко не всѣ одинаково хорошо и ловко умѣютъ владѣть мячемъ; поэтому передъ игрой большею частію уговариваются: какъ именно фигуры слѣдуетъ дѣлать? Самое большое количество фигуръ, притомъ наиболѣе трудныхъ для исполненія, существуетъ въ губерніяхъ сѣверныхъ: Вятской, Пермской, Олонецкой; во внутреннихъ же и южныхъ губерніяхъ количество ихъ иногда ограничивается лишь нѣсколькими наиболѣе легкими, напр. сопровождаемыми бросаніемъ мяча въ стѣну, откуда и названіе самой игры „стѣнка“, „объ стѣнку“. Всѣ эти упражненія съ мячемъ, очевидно, имѣютъ цѣлію развить и, дѣйствительно, развиваютъ быстроту, ловкость рукъ и глазомѣръ играющихъ. Фигуры, относящіяся къ этой категоріи, разнообразятся въ Россіи такимъ образомъ:

1. *Поднебески*, *Березы* (Вят. г.), *Вершины*, *Шесты*, *Жерди ставить* (Пермск. г.), *Звѣздочки* (Кубан., Терск. Обл.) Играющій высоко бросаетъ мячъ кверху и когда тотъ, упавъ, отскочитъ отъ земли, играющій ловитъ его.

2. *Свѣчки* (Херсон. г., Кубан., Терск. Обл.). Играющій сначала не очень высоко бросаетъ мячъ кверху и затѣмъ ловитъ его; во второй разъ онъ бросаетъ мячъ вдвое выше, это называется двухкопѣечная свѣчка; въ третій разъ бросаетъ еще выше—трехкопѣечная свѣчка.— Въ Грузіи существуетъ также игра, похожая на наши выходы, подъ названіемъ „объ стѣнку“, состоящая изъ многихъ фигуръ, похожихъ на наши, въ числѣ которыхъ между прочимъ есть похожая на только что упомянутую (свѣчки) и называется „лампадка“. Если играющій плохо исполняетъ эту фигуру, то остальные обыкновенно кричатъ ему: „сильнѣе зажигай лампаду!“

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

3. *Землянки* (Вят. г.), *Гвозди ковать* (Перм. г.). Играющій сильно ударяетъ мячемъ о землю; когда послѣдній отскочитъ, то онъ снова бьетъ его ладонью, чтобы мячъ опять ударился о землю и т. д. У черемисъ Вятской губерніи эта фигура составляетъ цѣлую игру, извѣстную подъ названіемъ „земленкэнъ-кугенъ“.

4. *Хватки* (Вят. г.), *Хамы* (Перм. г.), *Хамки* (Кубан. Терск. Обл.). Играющій беретъ мячъ въ руки, выпускаетъ его книзу и тотчасъ же ловитъ его на лету.—У черемисъ Вятской губерніи эта фигура составляетъ отдѣльную игру и носитъ названіе также „хамъ“.

5. *Вертушки*, *перевертушки*, *колачики* (Вят. г.). Играющій укладываетъ мячъ на ладонь, слегка подбрасываетъ его кверху и въ это время подставляетъ оборотную, тыльную сторону руки, которой опять подбрасываетъ мячъ кверху и отсюда ловитъ его уже въ ладонь.—У черемисъ Вятской губерніи эта игра извѣстна подъ названіемъ „титіэръ-кучэ“.

6. *Первыши* (Вятск. г.). Игрокъ становится лицомъ къ стѣнѣ, бросаетъ мячъ кверху накось, ударяя имъ о стѣнку, и тогда тотъ, также накось къ играющему, падаетъ внизъ и послѣдній ловитъ его.

7. *Катыши* (Вятск. г.). Мячъ бросаютъ къ стѣнѣ такъ, чтобы онъ покатился по ней, и затѣмъ ловятъ его.

8 *Колеса, дуги, полозья гнуть* (Перм. г.), *Ключи*, *горы*, *подтесы* (Вятск. г.). Играющій становится лицомъ къ стѣнѣ, бросаетъ въ нее мячъ такимъ образомъ, чтобы тотъ, ударившись объ нее, полетѣлъ кверху и, описавъ полудугу, напоминающую полозья, и т. д., опустился бы потомъ въ руки бросившаго.— У черемисъ Вятской губерніи игра эта носитъ названіе „кушучэнъ-кучэнъ“.

9. *Водокачи* (Вятск. губ.). Бросаютъ мячъ въ стѣну, потомъ ловятъ его.

10. *Быки* (Вят. г.), *Зайца гонять* (Перм. г). Играющій отходитъ отъ стѣны, сильно бросаетъ мячъ въ землю, но такъ, чтобы тотъ, отскочивъ, ударился объ стѣну и отъ нея обратно къ бросившему въ руки. При этихъ движеніяхъ мячъ образуетъ такія же петли, какія дѣлаетъ заяцъ, скрывая свой слѣдъ отъ охотниковъ, откуда и названіе фигуры „гонять зайца“.—Названіе „быки“ дано этой фигурѣ, вѣроятно, въ виду сходства ударовъ послѣдняго рогами о землю и бросанія ея кверху.—У черемисъ Вятской губерніи эта фигура въ видѣ отдѣльной игры носитъ названіе „вэмъ-парэхъ-кучэнъ“.

11. *Пришлепы*, *пришлепыши* (Перм. г.). *Шлепки*, *Кирпизы* (Вят. г.). *Пристукочки* (Кубан., Терск. Обл.). Играющій становится противъ стѣны, бросаетъ въ нее мячъ; отскочившій отъ стѣны мячъ онъ бьетъ ладонью, стараясь, чтобы мячъ опять ударился объ стѣну, послѣ чего ловитъ его руками. У черемисъ Вятской губерніи эта фигура, въ видѣ отдѣльной игры, носитъ названіе „Тукало“.

12. *Шары* (глаза) *пучить* (Перм. г.), *черезъ глазки*, *галка*, *вороны*, *зѣваки* (Вятск. губ.). Играющій становится спиной къ стѣнѣ, на близкомъ разстояніи отъ послѣдней, закидываетъ голову назадъ и упирается ею объ стѣну, въ этомъ положеніи онъ бросаетъ мячъ кверху (правой рукой—Перм. г.), ударяетъ имъ объ стѣну и, когда тотъ падаетъ, ловитъ его руками (Вят. г.), или же только одной правой рукой

(Перм. г.).—У черемисъ Вятской губерніи эта фигура, въ видѣ отдѣльной игры, носитъ названіе „Кушучэ—Камдыкъ—Кучэнъ“.

13. *Въ пятую голову* (Симбир. г.). Игрокъ бросаетъ мячъ объ стѣнку четыре раза, ловя его потомъ въ руки. На пятый разъ онъ долженъ ударить мячемъ объ стѣнку, а затѣмъ подставить подъ него голову такъ, чтобы онъ при паденіи ударилъ въ нее.

14. *Съ головки* (Вят. г.). Игрокъ бросаетъ мячъ въ стѣнку такъ, чтобы тотъ при обратномъ паденіи упалъ ему на голову, которой игрокъ опять подшибаетъ мячъ такъ, чтобы другіе не могли поймать его.

15. *Одноручіе* (Вят. г.). Бросаетъ мячъ правой рукой и ловятъ его той же; потомъ бросаютъ мячъ лѣвой рукой и ловятъ его той-же.

16. *Ручки* (Вят. г.), *черезъ ручки* (Олонец. г.). Опершись въ стѣну лѣвою рукою, играющій беретъ мячъ правой и кидаетъ его вверхъ изъ подъ протянутой къ стѣнѣ руки и потомъ ловитъ его правой же рукою. Затѣмъ, опершись въ стѣну правою рукою, играющій беретъ мячъ лѣвою рукою и ею бросаетъ и ловитъ мячъ изъ подъ протянутой руки.—Эта фигура между прочимъ продѣлывается и у грузинъ.

17. *Ножки* (Вят. г.), *черезъ ножки* (Олонец. г.). Играющій упирается въ стѣну сначала одной ногою, изъ подъ которой бросаетъ и ловитъ мячъ; потомъ упирается въ стѣнку другою ногою и изъ подъ нея опять бросаетъ и ловитъ мячъ.—Эта фигура между прочимъ продѣлывается и у грузинъ.

18. *Изъ за-уха* (грузинская фигура). Взявшись лѣвою рукою за ухо и образовавъ такимъ образомъ полукругъ, играющій затѣмъ три раза дѣлаетъ лампаду черезъ этотъ полукругъ. Потомъ такую же фигуру онъ продѣлываетъ черезъ полукругъ отъ второй руки.

19. *Въ лобъ* (Олонец. г.). Мячъ ударяется объ стѣну такъ, чтобы потомъ, отскочивъ отъ нея, онъ попалъ въ лобъ играющаго, который затѣмъ ловитъ мячъ руками

20. *Съ коленьемъ* (Олон. г.). Мячъ ударяется объ стѣнку и пока онъ летитъ обратно, играющій быстро третъ себѣ лицо руками, какъ бы умывается; мячъ бросается во второй разъ и, пока онъ летитъ обратно, играющій утирается; послѣ третьяго раза онъ бѣлится, румянится и т. д.

21. *Въ ладоши* (Олон. г.). Мячъ бросается объ стѣнку и, пока онъ летитъ обратно, играющій ударяетъ въ ладоши.

22. *По бедрамъ* (Олон. г.). Мячъ ударяется объ стѣнку и, пока онъ летитъ, играющій ударяетъ себя по бедрамъ.

23. *Съ одѣваньемъ* (Вят. г.). Мячъ ударяется объ стѣнку и, пока онъ летитъ обратно, играющій дѣлаетъ видъ, будто онъ одѣвается, послѣ втораго бросанья, будто обувается; послѣ третьяго, будто надѣваетъ шапку.

24. *Моты мотать* (Тульск. г.). Мячъ ударяется объ стѣнку и, пока онъ летитъ обратно, играющій дѣлаетъ видъ, будто онъ мотаетъ пряжу.

25. *Съ молитвой* (Тульск. г.). Мячъ ударяется объ стѣнку и, пока летитъ обратно, играющій крестится и дѣлаетъ поясные поклоны.

Объ стѣнку (Кубан. Обл.). На стѣнѣ, аршина на полтора отъ земли, проводятъ черту; на землѣ же, въ разстояніи сажени отъ стѣны, проводятъ другую черту. Затѣмъ проводятъ боковыя черты. Четыре-

БИБЛИОТЕКА МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

гольникъ, начерченный на землѣ и лежащій подлѣ стѣны, называется первымъ городомъ, а за чертою устраивается второй. Всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи, изъ которыхъ одна становится въ первый городъ, другая во второй. Одинъ изъ первой партіи ударяетъ мячикъ о землю и, когда онъ привскочитъ, отбиваетъ его въ стѣнку выше черты; стоящіе во второмъ городѣ внимательно слѣдятъ за мячомъ и въ то время, когда онъ отскочитъ отъ стѣнки, отбиваютъ его въ свою очередь. Очко причитывается партіи: а) если мячъ ударитъ въ стѣнку ниже черты; б) если мячъ не отбитъ или упалъ на землю въ ихъ городѣ; в) если мячъ упалъ на землю внѣ городовъ. Та партія, на которую насчитываютъ условное число очковъ, считается проигравшею. Весьма сходная съ этой игрой есть англійская игра подъ названіемъ „ручной мячъ“, описаніе которой между прочимъ находится у Висковатова [1]). Игра эта въ такомъ большомъ ходу въ Англіи, что въ нѣкоторыхъ заведеніяхъ для этого выстроены даже особые станки.—Въ Германіи большое сходство съ этой игрой имѣетъ „отбивка“, описанная между прочимъ у Герда [2]).

Въ столбъ (Вят. г.). Выбираютъ какой нибудь столбъ, напр. воротній, и одного изъ играющихъ ставятъ по желанію съ мячомъ возлѣ столба спиною къ этому послѣднему. Игра состоитъ въ слѣдующемъ: стоящій у столба подбрасываетъ мечъ на небольшую высоту кверху и потомъ рукой отбиваетъ его въ горизонтальномъ направленіи въ сторону стоящихъ въ полѣ. Тѣ ловятъ мячъ, стараясь схватить его прежде, чѣмъ онъ упадетъ на землю. Кто поймаетъ мячъ, тотъ бросаетъ имъ въ столбъ. Если онъ попадетъ въ столбъ мячомъ, то идетъ бить по мячу, а прежде бившій идетъ въ поле ловить. Ударъ въ столбъ только тогда считается дѣйствительнымъ, когда мячъ ударится въ столбъ непосредственно изъ руки бросившаго; ударъ же, произведенный отраженіемъ брошеннаго мяча отъ земли, не считается. Иногда ставятъ условіемъ, что поймавшій непосредственно въ руки брошенный отъ столба мячъ считается какъ бы попавшимъ мячомъ въ столбъ и идетъ бить.

Чикомъ (Вят. г.) Двое играющихъ становятся другъ противъ друга. Одинъ изъ нихъ бросаетъ мячъ и тотчасъ же бѣжитъ встать на мѣсто своего товарища, который, въ свою очередь, поймавъ мячъ, старается бросать его такъ, чтобы онъ ударился въ бѣгущаго прежде, чѣмъ тотъ добѣжитъ до его мѣста. Если это ему удастся, то бросать мячъ съ мѣста своего товарища начинаетъ онъ; если же нѣтъ, то онъ бросаетъ мячъ вверхъ, потомъ ловитъ его и, словивши, старается бросить его въ своего товарища въ то время, когда этотъ перебѣгаетъ на свое прежнее мѣсто. Если это удастся, то право бросать мячъ останется за нимъ; если нѣтъ, то бросаетъ мячъ опять прежній.

Стракота (Херс. г.). Одинъ становится близъ стѣны или забора и выставляетъ свои руки впередъ, а другой издали цѣлитъ мячемъ въ эти руки. Если онъ попадетъ въ нихъ, то садится верхомъ на стоящаго у забора и ѣдетъ на немъ до опредѣленнаго мѣста; если же не попадетъ, то возитъ на себѣ самъ стоявшаго у забора.

[1]) Наша библіотека. Сборникъ игръ и занятій для семьи и школы. Составилъ Вал. Висковатовъ 1875 г. стр. 475—478.

[2]) Гердъ, l. c. стр. 64.

Пятнашки. Одинъ изъ играющихъ, по жребію, становится „пятнашкою“, а затѣмъ всѣ играющіе разбѣгаются въ разныя стороны. „Пятнашка“ долженъ попасть мячомъ въ кого нибудь изъ играющихъ и тогда запятнанный становится „пятнашкою“.

Объ одномъ шарильщикѣ (Вят. г.). Передъ игрой устраиваютъ два сала, т. е. два мѣста, въ разстояніи 5 — 6 сажень, для перебѣжки: игроки становятся на одномъ салѣ, а одинъ шарильщикъ по жребію становится въ полѣ, ближе къ игрокамъ. Игроки по очереди выступаютъ передъ шарильщикомъ и каждый, ударивши мячъ рукой кверху такъ, чтобы мячъ взлетѣлъ возможно выше, тотчасъ послѣ того бѣжитъ къ другому салу и оттуда обратно назадъ. Шарильщикъ обязанъ въ это время или поймать мячъ руками на лету, или, схвативши его съ земли, посалить имъ бѣгущаго. Если ему удалось то или другое, онъ тотчасъ же переходитъ на сторону игроковъ, занимая мѣсто посаленнаго, а посаленный остается шарильщикомъ. Если же шарильщику не удалось ни то, ни другое, то игра продолжается въ прежнемъ порядкѣ.

Масло (Терск. Обл.). Число играющихъ должно быть непремѣнно четное, начиная съ 4, потому что для этой игры устраивается два кона, на которые играющіе дѣлятся поровну. Конъ отъ кона отстоитъ приблизительно на 20 саж. и обозначается камнями, положенными по одному на каждый конъ; третьимъ камнемъ обозначается полуконъ, находящійся между конами на срединѣ. Устроивъ мѣсто игры, играющіе выбираютъ изъ среды себя двухъ, которые начинаютъ канаться на палкѣ, причемъ одинъ изъ нихъ, верхній, прозывается *старшимъ*, а другой, нижній, *младшимъ;* остальные расходятся въ разныя стороны по сговору. По окончаніи такой сортировки, всѣ идутъ на коны, одни со старшимъ, другіе съ младшимъ. Такъ какъ сущность игры состоитъ въ томъ, что каждая сторона старается побѣдить противную, то и дѣйствія ихъ состоятъ въ слѣдующемъ: старшій и младшій, какъ предводители сторонъ, выбираютъ изъ своихъ подчиненныхъ по одному и становятъ ихъ на коны, сами же съ прочими уходятъ въ полѣ. Каждый изъ представителей старается, конечно, поставить съ своей стороны на конъ такого, который въ искусствѣ игры не уступилъ бы своему противнику. Вышедшіе на коны становятся такъ, чтобы одна нога, правая или лѣвая, была впереди, на камнѣ, а другая позади. Такое положеніе ногъ принимается ради удобства; нога, которая на камнѣ, во время бросанія мячика не должна перемѣнять своего мѣста, другая же во всякое время игры можетъ занимать различныя мѣста. Установившись, начинаютъ бросать другъ въ друга мячикомъ, стараясь при этомъ попасть въ своего противника. Первымъ бросаетъ мячикъ конный со стороны старшаго, за что и прозывается старшимъ коннымъ (а каждый конный со стороны младшаго—называется младшимъ коннымъ); затѣмъ бросаетъ младшій, далѣе опять старшій и т. д. Если кто нибудь изъ нихъ, напримѣръ старшій, бросивъ мячикъ, попадетъ въ младшаго, то этотъ послѣдній считается побѣжденнымъ, вслѣдствіе чего идетъ въ разрядъ полевыхъ, а мѣсто его занимаетъ другой; если и другаго постигнетъ участь перваго, то на конъ выходитъ третій и т. д., пока всѣ будутъ побѣждены, не исключая и самого старшаго. Побѣжденная сторона должна, согласно заранѣе положенному условію,

терпѣть какое нибудь униженіе. Наказаніе въ этой игрѣ состоитъ, обыкновенно, въ томъ, что всѣ побѣжденные должны проскакать на одной ногѣ отъ одного кона до другого, съ своимъ представителемъ впереди, къ великому удовольствію побѣдителей. Дѣйствія полевыхъ обѣихъ сторонъ состоятъ въ томъ, что они во все время игры стараются поймать мячикъ или на лету, или тогда, когда онъ не успѣлъ еще остановиться, катясь по землѣ; въ обоихъ случаяхъ конный, какъ той, такъ и другой стороны, имѣетъ право бросать мячикъ съ полукона. Послѣ наказанія побѣжденныхъ игра начинается снова, въ томъ же порядкѣ, съ тою лишь разницею, что первый начинаетъ попадать конный со стороны побѣдителей, хотя бы во главѣ ихъ былъ младшій, который въ этомъ случаѣ пріобрѣтаетъ право называться старшимъ. Въ станицѣ Кущевской Кубанской области, та же игра ведется слѣдующимъ сбразомъ: играющіе дѣлятся на 2 равныя партіи, которыя расходятся на нѣкоторое разстояніе, шаговъ на 20—25. Означается также средина пространства. Одинъ изъ каждой партіи становится впереди прочихъ, и кто либо изъ нихъ попадаетъ мячомъ во второго, своего противника, который, смотря по условію, долженъ стоять неподвижно бокомъ къ бросающему мячъ, или же можетъ уклоняться отъ удара, какъ ему угодно, но съ мѣста не сходить. Каждый побитый долженъ отбиться, иначе онъ теряетъ право продолжать игру и сходитъ съ мѣста, а вмѣсто него становится слѣдущій. Въ это время всѣ остальные играюшіе, не исключая и окончившихъ свою игру, стоятъ сзади и ловятъ мячъ. Если мячъ пойманъ, тогда позволяется подойти на средину раздѣляющаго пространства и отсюда бить. Такимъ образомъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока одна партія не перебьетъ всѣхъ противниковъ. Проигравшіе перевозятъ выигравшихъ на спинахъ на свою сторону.

В ногу (Терек. Обл.). Размѣряютъ разстояніе аршинъ 20—15, на половинѣ—(полукопѣ) ставятъ какой нибудь знакъ, на концахъ выкапываютъ ямки. Ставятъ верхи своего играющаго ногой въ ямку, а низы своего—въ другую. Условіе игры: „ноги не принимать!“ Товарищъ изъ верховъ бьетъ своего противника мячомъ, тотъ, не принимая ноги изъ ямки, изо всѣхъ силъ старается, чтобы въ него не попали. Товарищи же его ждутъ мячъ, стараясь поймать его въ то время, когда онъ отскочитъ отъ земли. Увѣнчается стараніе ихъ успѣхомъ и товарищъ бьетъ съ полукона. Тотъ, въ кого попадутъ, имѣетъ право еще разъ бросить мячъ въ противника и, попавши въ него, остается на мѣстѣ, въ противномъ случаѣ становится на его мѣсто другой. Партія, побившая своихъ противниковъ, торжественно переѣзжаетъ на нихъ цѣлый конъ.

Сало (Кубан. Обл.). Играющіе дѣлятся на двѣ равныя партіи и вырываютъ въ рядъ (по прямой линіи) три углубленія (лунки), въ разстояніи одна отъ другой на 10 шаговъ. Изъ обѣихъ партій по одному становятся на крайнихъ лункахъ и по очереди бросаютъ мячъ, а остальные ловятъ, образуя ладонями рукъ вмѣстилище, въ которое каждый старается схватить мячъ, катящійся по землѣ, и передаютъ тому, что стоитъ на салѣ (лункѣ). Этотъ становится на среднюю лунку и бросаетъ мячомъ въ стоящаго на крайней лункѣ. Если никто изъ одной партіи не поймаетъ мяча и онъ пролетитъ между рукъ, то стоящій

изъ этой партіи на лункѣ катитъ мячъ въ противоположную сторону, пока на чьей-либо сторонѣ мячъ не будетъ пойманъ руками. Стоящій на салѣ (лункѣ) долженъ пойманнымъ мячемъ, подойдя къ средней лункѣ, запятнать своего противника Если бросившій мячъ промахнулся, то выбываетъ изъ партіи, а на мѣсто его становится другой. Если бросившій мячъ запятналъ того, что стоитъ противъ него на лункѣ, то послѣдній (старшій) можетъ ударить съ мѣста, т. е. отбить, въ то время, когда первый бросившій отойдетъ отъ лунки на прежнее мѣсто. Если ударъ не былъ отбитъ, то запятнанный выбываетъ и его мѣсто заступаетъ другой.

Шлепанка (Кубан. Обл.). Играющіе, образовавъ кругъ, считаютъ по порядку до десяти,—при словѣ „десять“, мячъ подбрасывается вверхъ и ловится играющими. Кто поймаетъ мячъ, тотъ долженъ, ударивъ объ полъ, подбивать („шлепать“) ладонью мячъ, до тѣхъ поръ, пока кругъ обернется три раза около него. Шлепанка, исполнивъ это аккуратно, освобождается отъ фанта и замѣняется другимъ играющимъ, а не исполнившій даетъ фантъ. Игра эта требуетъ досчатаго пола, иначе мячъ не можетъ давать прыжки.

Зьвака (Вятс. г., Кубан. Обл.). Играющіе становятся въ кругъ на довольно большомъ разстояніи другъ отъ друга и начинаютъ перебрасывать мячъ, называя по имени того, кто долженъ ловить его. Называемый ловитъ и самъ бросаетъ другому, предварительно назвавши его. Кто не поймаетъ мяча на лету, тотъ долженъ тотчасъ схватить его съ земли и бить имъ одного изъ играющихъ. На каждаго, въ котораго попали мячемъ, насчитывается два удара или очка, а на каждаго промахнувшагося—четыре. Какъ только на комъ либо насчитывается наибольшее, условное число очковъ напр. 25, тотъ выходитъ изъ игры и ждетъ себѣ расправы. Когда половина играющихъ вышла изъ игры и ждетъ себѣ расправы, тогда игра считается оконченною и провинившихся начинаютъ наказывать Они по очереди становятся лицомъ къ стѣнѣ и стараются лѣвою рукою бросить мячъ, черезъ плечо, какъ можно дальше. Кто нибудь изъ играющихъ поднимаетъ мячъ и бьетъ съ того мѣста, гдѣ мячъ упалъ въ спину наказываемаго. Эта игра между прочимъ встрѣчается у Вотяковъ Вятской губерніи.

Мячекъ кверху (Симб. г.). Играющіе становятся въ кругъ, какъ можно ближе одинъ къ другому. Одинъ изъ играющихъ, по жребію, становится въ средину круга и бросаетъ мячъ со словами: „мячикъ кверху!“ и, не сходя съ мѣста, бросаетъ имъ въ одного изъ своихъ товарищей. Тотъ, въ котораго попадаетъ мячикъ, занимаетъ мѣсто перваго и онъ поступаетъ такъ же, какъ и его предшественникъ. Если же мячъ ни въ кого не попалъ, то подавшій снова подбрасываетъ его, пока не попадетъ имъ въ одного изъ товарищей.

Зайчикъ (Тобол. Перм. г). *Одинъ въ кругу, кругъ и кружокъ* (Вят. г). Сначала обводятъ на землѣ кругъ, въ поперечникѣ аршинъ 15; затѣмъ желающіе участвовать въ игрѣ, кидаютъ жребій, кому быть зайчикомъ. Мальчикъ, на долю котораго досталось быть зайчикомъ, становится въ средину круга, а остальные размѣщаются по окружности этого круга, передаютъ другъ другу мячъ такимъ образомъ, чтобы зайчикъ не видалъ этого и стараясь попасть имъ въ зайчика, который въ то же время старается всячески увернуться отъ него. Если имѣющій

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

въ рукахъ мячъ надѣется навѣрное попасть въ зайчика, то ударяетъ его; если же, по дальности разстоянія, не надѣется этого достигнуть, то перебрасываетъ, или секретно передаетъ мячъ тому, кто ближе стоитъ къ зайчику. Мальчикъ, поймавшій мячикъ, старается ударить имъ зайчика, или же опять перебрасываетъ, или секретно передаетъ его вновь кому либо, если зайчикъ опять далеко отбѣжалъ отъ него. Если кто, цѣля въ зайчика, промахнется, то онъ становится зайчикомъ, а прежній зайчикъ выходитъ изъ круга и становится на его мѣсто въ ряду съ другими по окружности. Но если, увертываясь отъ мяча, зайчикъ хотя и избѣжалъ удара мяча, но при этомъ вышелъ за черту круга, то онъ все-таки не освобождается отъ своей роли и остается въ кругу. Интересъ игры со стороны зайца состоитъ въ томъ, чтобы ловко увертываться отъ ударовъ; интересъ остальныхъ играющихъ загнать зайца. Неповоротливому мальчику очень непріятно достается эта игра и нерѣдко кончается для него слезами. Наоборотъ, если зайчикомъ оказывается шустрый и вертлявый мальчикъ, то игра для всѣхъ становится интересною и забавною: только что пустятъ въ него мячъ, а онъ успѣлъ уже пригнуться, подпрыгнуть или отскочить въ сторону и мячъ пролетѣлъ мимо. Въ Вятской губерніи эта игра представляетъ нѣкоторую разницу. Здѣсь она разыгрывается на ровномъ мѣстѣ, причемъ играющіе становятся въ кругъ не слишкомъ близко другъ отъ друга, берутъ мячъ и начинаютъ перебрасывать его одинъ другому по порядку. Кто не поймаетъ, тотъ входитъ въ средину круга, а остальные жгутъ его мячомъ, причемъ онъ можетъ бѣгать по всему кругу и увертываться. Кто не попадетъ, тотъ тоже идетъ и т. д. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока не наскучитъ. Въ Германіи очень сходны съ этой игрой „зѣвака" и „круговой мячъ, или кругъ", описанныя между прочимъ у Герда; въ Швейцаріи эту игру напоминаютъ: „уголъ и ясли" и „гнилой мячъ" [1]).

Нѣмая лапта (Самар. г.), *Лапта круговая* (Симбир. г.), *Круглый городъ* (Олон. г.), *Круговой мячъ* (Кубан. Обл.), *Кругъ* или *взятіе крѣпости* (Харьк. г.), *Городокъ* (Таврич. Екатеринос. г. Терск. и Кубан. Обл. Таман. полуостровъ), *Очередь* (Херс. г.), *Туча* (Кубан. Обл. Екатеринос. г.), *Зежаломъ* (зорко смотрѣть, Екатеринос. г.), *Саломъ* (Олон. г.), *Чертой* (Пермск. г.), *Кругъ, по закругу, изъ круга, половина кругомъ, изъ за угла мячомъ, О зайцы, Потайной, На по орьло, жнало* (Вятс. г.), *изъ круга мячомъ* (Омск. г.), *Шушукали, Ткачъ* (Кубан. обл.).—Дѣлаютъ кругъ, сажень 5 въ діаметрѣ; для большей ясности обводятъ его чертой, бороздкой, обкладываютъ камешками, обкалываютъ тычками или обозначаютъ какими либо другими знаками; средину его иногда посыпаютъ пескомъ, опилками и т. д. Кругъ этотъ кромѣ того въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи называютъ „домомъ", въ Херсонской и Таврической „городомъ", въ Екатеринославской г. и Кубанской обл. „тучей".—Затѣмъ выбираются двѣ матки, между которыми по жребію раздѣляются всѣ остальные игроки на двѣ совершенно равныя партіи или артели. Потомъ матки бросаютъ между собою жребій: какой партіи или артели становиться въ кругъ и водить и какой быть внѣ его или стоять въ полѣ? Партія, вышедшая въ поле, уноситъ съ собою мячъ, прячетъ его въ рукахъ у кого нибудь изъ своихъ игроковъ такъ, чтобы никто изъ находящихся въ кругу не могъ замѣтить, у кого именно онъ спрятанъ, и затѣмъ вся эта партія подходитъ опять къ кругу съ угрожающими словами, напр. „жигало, жигало!" и со спрятанными руками, кто въ карманы, кто за пазаху, кто за спину, принимая при этомъ угрожающее положеніе, показывающее, будто мячъ находится у него и онъ готовъ бросить его въ кого нибудь изъ находящихся въ кругу. Послѣдніе, бѣгая по кругу, въ свою очередь зорко слѣдятъ за движеніями своихъ противниковъ и, принимая всевозможныя позы, стараются ускользнуть отъ удара мяча. Обѣ партіи такимъ образомъ иногда довольно долго слѣдятъ одна за другой, не переступая однако ни въ какомъ случаѣ черты. Наконецъ выбравъ удобный моментъ, тотъ, у котораго находится мячъ, бросаетъ имъ въ кого нибудь изъ бѣгающихъ по кругу. Если ударъ былъ удачный, то получившій его выходитъ изъ круга и исключается изъ игры (издыхаетъ, по выраженію Херсон. г., отсыхаетъ, по выраженію Омск. г., погорѣлъ, по выраженію Перм. г.). Однако онъ можетъ еще „откупиться" или „отбиться", что обусловливается тѣмъ, если онъ, схвативши мячъ, догонитъ своего врага и ударитъ его мячомъ. Въ случаѣ неудачи онъ считается окончательно исключеннымъ изъ игры и до конца ея уже не принимаетъ въ ней участія. Но если кидавшій въ кучу не попалъ ни въ кого изъ стоявшихъ въ ней, то изъ игры исключается онъ. Кромѣ того послѣ удара мячомъ вся партія, находящаяся внѣ круга, во всякомъ случаѣ стремглавъ бѣжитъ отъ круга въ поле, такъ какъ въ это время кто нибудь изъ стоящихъ въ кругѣ, схвативши брошенный мячъ, можетъ въ догонку попасть имъ въ кого нибудь изъ бѣгущихъ. Если ударъ этотъ удался, то посаленый также исключается изъ игры. Если же, наоборотъ, ударъ не удался, то исключается изъ игры бросавшій мячъ въ этотъ разъ. Послѣ того игроки, находящіеся въ полѣ, снова овладѣвши мячомъ, опять въ прежнихъ угрожающихъ положеніяхъ подходятъ къ кругу, стараясь снова засалить кого нибудь изъ этой партіи. Въ такомъ порядкѣ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока или въ обѣихъ партіяхъ останется только по одной маткѣ, или одна матка останется въ той или другой партіи. Въ этомъ послѣднемъ случаѣ матки и рѣшаютъ судьбу своихъ партій. Если матка, находящаяся внѣ круга, попадаетъ мячомъ въ матку, находящуюся въ кругу, то послѣдняя должна сдѣлать то же самое относительно первой;—тогда обѣ партіи остаются на своихъ прежнихъ мѣстахъ. Если матка, находящаяся внѣ круга, попадетъ въ матку, находящуюся въ кругѣ, а эта послѣдняя сдѣлаетъ промахъ, то партіи также не мѣняются мѣстами. Не мѣняются мѣстами и въ томъ случаѣ, если промахи послѣдовали съ обѣихъ сторонъ. Но если промахнется матка, находящаяся внѣ круга, а находящаяся въ кругу ударитъ ее, то само собою разумѣется, что роли тотчасъ же мѣняются, потому что выигрываетъ партія водящая. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ матокъ для этой игры не выбираютъ (Харьк. Херс. Тавр. г. и др.); въ такомъ случаѣ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока въ той или другой партіи останется только по одному игроку, между которыми и начинаетъ „гонецъ", состоящій въ томъ, что стоящій за тучей начинаетъ бѣгать вокругъ тучи, а

[1]) Wagner's t. c. S. 86—87. Georgens l. c. S. 314.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

стоящій въ тучѣ, внутри тучи, въ противуположную сторону. „Гонецъ“ продолжается до тѣхъ поръ, пока бѣгающій за тучей не броситъ мячомъ и не попадетъ въ бѣгающаго въ тучѣ, самъ же убѣжитъ въ сторону. Если тотъ, въ кого попали мячомъ, откупится, то „гонецъ“ начинается снова; если же онъ не попадетъ въ стоящаго въ кругъ или тотъ, кто былъ въ тучѣ, не откупится, побѣжденная партія становится въ тучу и игра возобновляется. Въ иныхъ мѣстностяхъ, гдѣ игра ведется съ матками, матокъ салить не дозволяется, такъ какъ матка должна оставаться въ партіи до конца игры. Если же случайно кто посалитъ ее, то это на ходъ игры не имѣетъ никакого вліянія и ударъ этотъ считается пропавшимъ задаромъ. Въ Омской губерніи матка „отсыхаетъ“ только послѣ третьяго удара по ней съ противоположной стороны. Въ такомъ случаѣ вся партія ея считается безусловно проигравшею и игра начинается сначала. Въ Харковской губерніи проигравшая или побѣжденная партія обязывается пронести побѣдителей на рукахъ или спинахъ черезъ площадь круга, или кругомъ его, смотря по условію. Въ большинствѣ случаевъ выгода въ этой игрѣ остается на сторонѣ бѣгающихъ внѣ круга.

Кьлтки (Херсон. г.). Очерчиваютъ кругъ, сажень 5 въ поперечникѣ. По окружности круга дѣлаютъ нѣсколько клѣтокъ, соотвѣтственно числу играющихъ, кромѣ одного, который по жребію или по желанію становится въ средину круга водить. Игроки, стоящіе каждый въ своей клѣткѣ, начинаютъ бросать мячъ другъ другу съ одной стороны на другую. Находящійся въ срединѣ круга старается при этомъ или поймать мячъ на лету, или, если никто изъ стоящихъ въ клѣткѣ не поймаетъ его также на лету, то возможно скорѣе схватить его съ земли и пятнать имъ кого либо изъ игроковъ, которые въ это время разбѣгаются въ разныя стороны. Кого водильщикъ ударитъ, тотъ идетъ въ кругъ, а самъ онъ становится въ клѣтку провинившагося. Если же никого не ударитъ, то игра продолжается по прежнему.

Квасъ (Херсон. г.). Играющіе раздѣляются на двѣ равныя партіи, становятся въ линію одинъ противъ другого на разстояніи 4 — 5 саженъ, а между линіями ставятъ еще одного игрока на предварительно вымѣренную средину (квасъ). На квасъ становится или кто нибудь по жребію или просто напомнившій эту игру. Когда игроки размѣстились означеннымъ образомъ, то изъ одной линіи въ другую они начинаютъ перебрасывать мячъ другъ другу. Кто нибудь изъ поймавшихъ старается затѣмъ напасть находящимся у него въ рукахъ мячемъ въ стоящаго на квасу. Если попадетъ, то обѣ партіи разбѣгаются въ разныя стороны, а стоящій на квасу хватаетъ мячъ и старается имъ попасть въ кого либо изъ убѣгающихъ. Если это ему удастся, то онъ такимъ образомъ выручается изъ кваса, становится на мѣсто побитаго, а побитый заступаетъ его мѣсто. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ той же Херсонской губерніи „квасами“ называютъ также игры, описанныя выше подъ названіемъ „зайчикъ“ и „нѣмая лапта“.

Джузи-топи (армянск. игра) очень похожа на только что описанную русскую. Игра эта турецкаго происхожденія и названіе ея въ переводѣ на русскій языкъ означаетъ „мячъ въ линіи“; впрочемъ, болѣе подходящее для нея было бы названіе—„мячъ въ кругу“, потому что играютъ ее въ кругѣ. Эта игра не сложна и участвуютъ въ ней

исключительно мужчины, начиная съ 12 до 20 лѣтъ, и рѣдко болѣе. Выбравъ большое и ровное мѣсто и очистивъ его отъ всего посторонняго, что мѣшало бы быстрому бѣгу, играющіе, числомъ отъ 6—16 и рѣдко больше, подраздѣляются на двѣ равныя партіи; потомъ одинъ изъ играющихъ достаетъ мѣлъ и чертитъ на землѣ кругъ, сообразно съ числомъ играющихъ лицъ, другой же въ это время достаетъ кожаный, набитый внутри шерстью мячъ. Затѣмъ одна партія по условію и жребію остается внѣ круга и разставляетъ своихъ членовъ на самой окружности, въ нѣкоторомъ разстояніи другъ отъ друга; другая же партія входитъ въ самый кругъ. Члены первой партіи, т. е. той, которая стоитъ на самой окружности, взявъ мячъ, начинаютъ перебрасывать его другъ друга и одинъ изъ нихъ болѣе ловкій, захвативъ мячикъ, бросаетъ его въ кругъ на кого нибудь изъ противной партіи, при этомъ долженъ бросить какъ можно быстрѣе и безъ всякаго замедленія, чтобы, какъ говорятъ, мячикъ „не стылъ“. Если мячикъ при бросаніи пролетитъ мимо и не зацѣпитъ никого изъ второй партіи, то бросившій его выходитъ изъ игры и будетъ ждать ея повторенія; если же мячикъ во время своего полета, зацѣпитъ кого нибудь изъ второй партіи, то тотъ, кого онъ зацѣпитъ, также выходитъ изъ числа играющихъ и долженъ ждать возобновленія игры. Но если при этомъ мячикъ какъ нибудь задержится въ кругѣ, то всѣ члены первой партіи убѣгаютъ подальше отъ окружности круга, а одинъ изъ членовъ второй партіи, поспѣшно поднявъ мячъ, бросаетъ его въ бѣгущихъ. Кто при этомъ подвергнется удару мяча, тотъ также оставляетъ игру. Часто случается, что при бросаніи мяча, одинъ изъ членовъ второй партіи ловитъ его какъ нибудь, тогда происходитъ соотвѣтственная перемѣна мѣстъ обѣихъ партій. Затѣмъ эта же перемѣна происходитъ и тогда, когда одна какая нибудь партія будетъ совершенно побѣждена, т. е. когда всѣ члены ея будутъ мячикомъ выбиты изъ игры. Этимъ игра и оканчивается, но, смотря по желанію играющихъ, она можетъ быть возобновляема нѣсколько разъ. Игру въ джузи-топи здѣсь любятъ и играютъ въ нее многіе; она всегда сопровождается громкимъ хохотомъ и крикомъ.

Козелъ (Херсон. г.). Проводятъ по землѣ прямую линію, длиною шаговъ 15—20 и дѣлятъ ее пополамъ. Играющіе, раздѣлившись на двѣ равныя партіи, становятся по краямъ линіи. Изъ каждой партіи выдѣляются по одному и попеременно стараются попасть мячомъ другъ въ друга до условленнаго числа разъ, а остальные играющіе стараются поймать летящій мячъ. Побитый условленное число разъ отходитъ къ своей группѣ, продолжая участвовать въ игрѣ. Пойманный мячъ отдается тому, въ кого онъ былъ направленъ и онъ, въ такомъ случаѣ, получаетъ право пустить мячъ въ своего противника съ половины линіи Когда такимъ образомъ всѣ играющіе одной партіи будутъ побиты прежде другой партіи, то первая считается проигравшей и должна перевезти на спинѣ другую партію на свое мѣсто, сама же переходитъ на ея мѣсто. Въ Германіи есть игра, довольно похожая на описанную, подъ названіемъ „перестрѣлка“ (Wurfball). Въ Италіи эту игру напоминаетъ отчасти такъ называемая національная „Итальянская лапта“, для которой вмѣсто мяча берется большой, въ дѣтскую голову, надутый пузырь, обшитый кожей или резиновый мячъ той же величины и

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

по которому бьютъ особой деревянной муфтой, надѣваемой на руку. Изъ англійскихъ игръ болѣе всего напоминаетъ описанную „ножной мячъ“, который играющіе подбрасываютъ не руками, а ногами.

Цари (Влад., Вят., Пермск., Омбск. г.), *Старосты* (Тобол. г.). Прототипомъ этой игры, можетъ быть, послужила древне-греческая игра въ „цари“, состоявшая въ слѣдующемъ: одного изъ мальчиковъ по жребію назначали царемъ; въ этомъ качествѣ онъ властенъ былъ раздавать приказанія, задавать работу своимъ подданнымъ и солдатамъ и поддерживать порядокъ [1]). Игра въ цари практиковалась также въ древней Персіи, въ чемъ по крайней мѣрѣ насъ убѣждаетъ тотъ разсказъ, что Киръ, царь персидскій, ребенкомъ чрезвычайно любилъ игру въ цари и разыгрывалъ въ ней первенствующую роль. Далѣе извѣстно, что титулъ царя встрѣчается во многихъ играхъ дѣтей разныхъ народовъ, особенно новѣйшихъ—Франціи и Германіи,—что этотъ титулъ давался, какъ награда и привиллегія лучшему въ игрѣ и что наконецъ титулъ этотъ прилагался то въ играхъ съ бѣганьемъ, то въ играхъ съ мячемъ, какъ это было напр. у древне-греческихъ дѣтей, по увѣренію Платона [2]). Въ Россіи эта игра въ настоящее время производится такъ: собравшіяся для игры дѣти сначала назначаютъ мѣту, отходятъ отъ нея на нѣсколько шаговъ и по очереди стараются попасть въ нее мячомъ. Кто первый попалъ въ эту мѣту, тотъ и дѣлается царемъ. Иногда же играющіе и безъ жребія избираютъ изъ среды себя въ цари кого нибудь, отличающагося наибольшимъ удальствомъ, ловкостію, или наконецъ просто кого нибудь изъ сыновей богатыхъ отцовъ, привыкшихъ держать себя между товарищами съ большею самостоятельностію. Избранный въ цари садится на отрубокъ дерева, завалёнку, или просто землю и даетъ каждому изъ играющихъ какое либо прозвище, напр. воробей, козелъ, чертополохъ и т. д. Въ иныхъ же мѣстахъ эти названія даютъ себѣ сами играющіе и объявляютъ ихъ царю. Передъ царемъ, на разстояніи аршинъ двухъ, кладутъ въ лунку мячикъ, а въ иныхъ мѣстахъ царь кладетъ этотъ мячикъ себѣ въ колѣна и затѣмъ царь даетъ приказаніе играющимъ стать полукругомъ, лицомъ къ нему и также не ближе двухъ аршинъ. Потомъ царь называетъ кого либо изъ играющихъ даннымъ прозвищемъ и, показывая пальцемъ мячъ, говоритъ: „имай, хватай!“ Названный царемъ быстро схватываетъ мячъ и старается тотчасъ же попасть имъ, „залопать“, по выраженію Вятской губерніи, въ кого нибудь изъ играющихъ, которые между тѣмъ въ это время разбѣгаются въ разныя стороны, стараясь увернуться отъ удара. Если вызванный царемъ не промахнулся, то, какъ хорошо исполнившій приказаніе царя, садится съ нимъ рядомъ, а тотъ, кого онъ ударилъ мячемъ, долженъ схватить мячъ, подбѣжать, какъ можно скорѣе, къ царю и „чурать“, разбѣгающихся при этомъ во всѣ стороны игроковъ, чтобы они остановились, а потомъ уже бить кого нибудь изъ нихъ, стараясь попасть мячомъ; въ противномъ же случаѣ на немъ считается вина. Но если вызванный царемъ не попадетъ ни въ кого, то на немъ считается вина. Послѣ того онъ становится въ рядъ съ другими и ждетъ новаго повелѣнія царя уже тогда,

[1]) К. Шмидтъ. Исторія педагогики. Т. I, стр. 157.
[2]) Grasberger. I. c. S. 53—55.

когда царь всѣмъ остальнымъ отдастъ свои приказы. Если во время игры накопятся на комъ либо до трехъ винъ, тогда виновнаго совсѣмъ отстраняютъ отъ игры, называя его „выгорѣвшимъ“ (Тобол. г.), „отсохшимъ“ (Омск. г.), или же, по выраженію Вятской губерніи, его въ такомъ случаѣ „сажаютъ на яица“. Игра между тѣмъ продолжается съ остальными и продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ играющіе, кромѣ одного, не получатъ до трехъ винъ. —Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Омской губерніи не дожидаются трехъ винъ, но исключаютъ изъ игры уже прямо послѣ первой же вины. Когда остается только одинъ, не получившій наивысшаго количества винъ, или вовсе ни одной, тогда царь приказываетъ ему приступить къ наказанію каждаго изъ провинившихся и именно назначая каждому то или другое количество ударовъ мячомъ по спинѣ. Затѣмъ царь встаетъ на ноги и, по обычаю Вятской губерніи, начинаетъ показывать примѣры оставшемуся безъ винъ. Примѣры состоятъ сначала изъ различныхъ кривляній руками, ногами, лицомъ, глазами, языкомъ и т д. Все, что продѣлываетъ царь, долженъ продѣлывать и послѣдній. Послѣ этихъ кривляній царь кладетъ въ лунку мячъ, отступаетъ отъ лунки на три шага и когда скажетъ „три“, то самъ бѣжитъ, а оставшійся безъ вины быстро схватываетъ мячъ и бросаетъ имъ въ царя. Если попадетъ, то царь дѣлается простымъ игрокомъ, а мѣсто его въ слѣдующей игрѣ заступаетъ попавшій въ него; если же не попадетъ, то царь не мѣняется и игра продолжается снова тѣмъ же порядкомъ. Въ Омской губерніи, когда царь встаетъ на ноги, то не отсохшій мальчикъ, отступая отъ него на нѣсколько шаговъ, кидаетъ ему мячъ въ руки, а царь перекидываетъ его три раза обратно. Когда не отсохшій мальчикъ кинетъ царю мячикъ послѣдній разъ, то быстро убѣгаетъ отъ него, а царь, поймавши мячикъ, спѣшитъ попасть имъ въ бѣгущаго. Если попадетъ, то опять дѣлается царемъ; если не попадетъ, то царемъ дѣлается бѣгущій.

Въ корову (Самарск. г.). Эта игра устраивается при небольшой партіи играющихъ. Они становятся въ кучку и бросаютъ мячъ надъ головами этой кучки. — На чью голову мячъ упадетъ, тотъ долженъ немедленно же подтолкнуть его ногой такъ, чтобы мячъ въ свою очередь коснулся еще чьей либо ноги. Какъ только кто нибудь такимъ образомъ засаленъ мячомъ, остальные игроки окружаютъ его со всѣхъ сторонъ и начинаютъ тормошить на разные лады, трепять за рукава и платье и т. д., но въ то же время зорко наблюдая за тѣмъ, чтобы самимъ не быть засаленными мячомъ помянутымъ образомъ и въ такомъ случаѣ не сдѣлаться также коровой.

Кобылы (Вят. г.). Каждый играющій долженъ, кидая мячъ вверхъ, подхватить его условное число разъ и одинъ разъ подставить голову, чтобы мячъ, падая сверху, ударилъ въ нее. Кто исполнитъ это аккуратно, тотъ называется жеребцомъ, а кто не подхватитъ мяча, тотъ называется кобылой. Кобылъ наказываютъ: заставляютъ пробѣжать условное разстояніе впередъ и обратно, причемъ бьютъ ихъ мячомъ. Каждый жеребецъ называетъ кобылу отдѣльно по очереди.

Жеребцомъ (Вят. г.). Игроки раздѣляются на двѣ партіи по жребію. Одна партія, также по жребію, становится въ рядъ у какой либо крыши дома или сарая безъ желобка и жердей, кидаютъ по очереди мячъ на крышу, а когда мячъ скатывается съ крыши, то игрокъ под-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

бываетъ его рукою такъ, чтобы онъ полетѣлъ взадъ черезъ его голову къ стоящему противъ него игроку второй партіи, расположенной въ нѣсколькихъ саженяхъ. Игрокъ задней партіи, поймавшій мячъ, считается въ выигрышѣ и получаетъ названіе „жеребца“, а тотъ, кто подшибалъ для него мячъ, получаетъ названіе „кобылы“. Когда мячъ будетъ переловленъ всѣми игроками, то игра оканчивается и партіи мѣняются мѣстами.

Въ задъ (Херсон. г.). Игроки раздѣляются на двѣ равныя партіи по жребію. Изъ нихъ одни „верхи“, т. е. тѣ, кому достался верхній конецъ палки при жеребьеваніи,—становятся въ одну линію на условное разстояніе отъ другой партіи „низовъ“, выстраивающихся также въ линію. Верхи становятся къ низамъ спинами (задами), подставляя такимъ образомъ послѣднія подъ удары мячомъ низовъ. Если низъ, бросившій мячъ въ верхъ, промахнулся, то они мѣняются мѣстами и промахнувшійся подставляетъ свою спину тому, кто передъ этимъ подставлялъ ему свою. Такое бросаніе мяча въ спины продолжается до тѣхъ поръ, пока какая либо партія останется въ выигрышѣ, т. е. среди ея найдутся такіе, которые остались „не побитыми“ (не подставлявшими свои спины подъ удары мяча). Не побитая сторона перевозится на спинахъ побѣжденныхъ то разстояніе, на которомъ стояли отдѣльно обѣ партіи.

Пирогомъ (Вят. г.). Число игроковъ въ этой игрѣ не меньше 4-хъ и непремѣнно парное: 6, 10, 16 даже 20. Онѣ дѣлятся по жребію на двѣ равныя партіи, становятся другъ противъ друга двумя шеренгами въ разстояніи 10—20 сажень одна отъ другой и начинаютъ перекидываться мячомъ. Первый, поймавшій мячъ въ которой либо шеренгѣ, переходитъ въ другую и становится за спиною своего визави, который въ такомъ случаѣ получаетъ названіе матки и дальнѣйшая обязанность его въ игрѣ состоитъ въ томъ, чтобы отбивать мячъ и не давать поймать его своему товарищу, стоящему за спиною. Если же, несмотря на это живое препятствіе, стоящій позади матки все таки поймаетъ мячъ, брошенный изъ той партіи, изъ которой онъ перешелъ, т. е. поймаетъ вторично, то партія, къ которой онъ принадлежалъ, считается выигравшею и игроки проигравшей партіи обязаны возить своихъ побѣдителей на спинахъ отъ шеренги до шеренги (отъ сала до сала). Если же мячъ будетъ пойманъ кѣмъ либо изъ рядомъ стоящихъ въ той партіи, гдѣ уже есть матка, то поймавшій „кормитъ пирогами“, т. е. бьетъ мячомъ игроковъ, стоящихъ за спинами своихъ визави, прогоняя ихъ на старое мѣсто.

Вины (Курск. г.), *пышки*, *Ерошки* (Вят. г.), *Ярки* (Перм. г.), (Терской Обл.), *Лунки* (Олонец. Омск. г.), *Лучекъ* (Астр. г.). На



Рис. 69. Вины.

ровномъ мѣстѣ, по прямой линіи, соотвѣтственно количеству играющихъ, выкапываютъ ямочки, величиною въ мячъ, называемыя винами, пытками, лунками, ярками и т. д., отстоящія одна отъ другой не далѣе одного вершка. Каждому изъ игроковъ назначается своя ямка,

послѣ чего они становятся по сторонамъ своихъ ямокъ, исключая двухъ, которымъ достались крайнія ямки и которые, называясь въ Черниговской губерніи броварями, становятся каждый у своей ямки при началѣ и концѣ этихъ ямокъ и эти-то двое начинаютъ катать мячъ по ямкамъ, отъ одного конца къ другому. Чтобы вѣрнѣе попасть въ эти ямки въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи кладутъ еще на землю, рядомъ съ лунками, два деревянныхъ бруска для того, чтобы мячъ не катился въ сторону. Во всякомъ случаѣ однако если кто нибудь изъ катающихъ, напр. первый покатившій мячъ, не попалъ ни въ чью ямку, тогда второй, получивши мячъ, начинаетъ катать имъ такимъ же образомъ обратно. Если же наоборотъ первый или второй изъ катальщиковъ вкатитъ мячъ въ чью либо ямку, тогда хозяинъ ее бѣжитъ къ своей ямкѣ, чтобы взять изъ нея мячъ и поскорѣе запятнать (чкать Терск. Обл.) имъ кого либо изъ убѣгающихъ отъ него остальныхъ товарищей. Если это ему не удалось, то за нимъ числится вина или „баранъ“, по выраженію Вятской губерніи. Если же это ему удалось, то вина на немъ не числится, а числится она на томъ, котораго онъ запятналъ (почкалъ—Терск. Обл.). Въ свою очередь этотъ послѣдній старается, схвативши мячъ опять кого нибудь еще запятнать, чтобы свою вину свалить на другого и т. д. безъ конца, пока кто нибудь не сдѣлаетъ промаха, на которомъ уже и числится вина. Игра потомъ продолжается снова такимъ же порядкомъ. Для счета винъ употребляются щепочки или маленькіе камешки, которые при каждой винѣ бросаютъ по одной штукѣ въ ямку провинившагося, или же отмѣчаютъ противъ его ямки черточками на землѣ. Послѣдній способъ гораздо практичнѣе, на томъ основаніи, что при немъ углубленіе лунокъ нисколько не измѣняется, тогда какъ при употребленіи щепочекъ или камешковъ оно сильно уменьшается, отъ чего мячикъ рѣдко останавливается въ той лункѣ, въ которой накопилось 4—5 штукъ щепочекъ или камешковъ. Количество винъ обыкновенно зависитъ отъ числа или соглашенія игроковъ и когда затѣмъ на комъ либо изъ игроковъ накопится столько винъ, сколько участвующихъ въ игрѣ, то его за провинность наказываютъ, ярятъ, приговаривая большею частію женить. Но если при этомъ наказаніи кто либо промахнется мячомъ, то на немъ считается одна вина для слѣдующей игры. Иногда вмѣсто женитьбы, напр. въ Пермской губерніи виновнаго сажаютъ на его ямку и ерошатъ ему голову, припѣвая слѣдующія прибаутки: „Ярка не ярка, пестрая овечка, баранъ не баранъ, баранъ съ пятнышками, баранъ съ ядрышками!“ Въ Вятской губерніи наказываютъ, ярятъ, по мѣстному выраженію, также на ямкахъ, при общемъ выкрикиваніи прибаутки: „ярка не ярка, баранъ не баранъ, старая овечка, съ баранщикомъ; не стало овечки, барана въ лобъ!“ При послѣднемъ словѣ сдѣлавшій наименьшее количество винъ ударяетъ сидящаго въ голову мячомъ. Этотъ мячъ всѣ стараются словить на лету и если кто либо дѣйствительно словитъ его, тотъ опять „ярятъ“ провинившагося, а если кто не словитъ, то игра начинается снова. Въ нѣкоторыхъ другихъ мѣстностяхъ Вятской губерніи виновнаго также сажаютъ въ ямку, снимаютъ съ него шапку,—одинъ, взявъ горсть сухаго песку, посыпаетъ имъ голову виновнаго, а другіе въ это время ерошатъ ему волосы, припѣвая речитативомъ слѣдующую пѣсенку:

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Вотъ ёры, ёры,
Собрались комары
Изъ за бабиной горы,
Нанесли песку бугры,
Накусали молодца,
Чтобы слушался отца.
Эхъ, ты Филька—ротозѣй,
Не смотри на журавлей,
Не робей!

При послѣднемъ словѣ всѣ быстро отскакиваютъ и разбѣгаются, такъ какъ взъерошенный вскакиваетъ на ноги, хватается за мячъ и кидаетъ его въ кого хочетъ. Если промахнулся, то опять ему ставится вина и т. д. Въ Таврической губерніи виноватаго тоже сажаютъ въ ямку, окружаютъ его, каждый толкаетъ и приговариваетъ: „ярка не ярка, баранъ не баранка; старая овечка, то не ярка, уту-ту, уту-ту, выше города пѣтухъ, чья душа виновата, того Богъ проститъ!“ Въ Черниговской губерніи провинившагося въ этой игрѣ гоняютъ сквозь строй, которой состоитъ въ томъ, что виновный долженъ пробѣжать три раза между построившимися въ два ряда остальными игроками, причемъ эти послѣдніе бьютъ его шапками. Въ Олонецкой губерніи въ наказаніе виновнаго заставляютъ отыскивать спрятанный или заброшенный мячъ. Въ этомъ случаѣ одинъ изъ играющихъ идетъ „обряжать“ мячикъ, а всѣ остальные окружаютъ проигравшаго, закрываютъ ему глаза и говорятъ или кричатъ что либо на ухо, чтобы онъ не видалъ и не слыхалъ, куда прячется, или забрасывается мячикъ. Затѣмъ перевернувши его разъ-другой, пускаютъ искать мячикъ, который если онъ найдетъ, то игра возобновляется сначала; если же не найдетъ, то ему назначается наказаніе въ родѣ того, чтобы перевезти на себѣ всѣхъ играющихъ по очереди отъ того мѣста, гдѣ былъ спрятанъ мячикъ, и до лунокъ. Въ Терской области провинившійся нагибается надъ ярками, а остальные хоромъ приговариваютъ: „ярка не ярка; баранъ не баранъ; старая овечка; женю, женю разъ!“ При этомъ словѣ на спину жениха опускаются кулаки, сколько ихъ имѣется на лицо; „женю, женю два!“ и опять кулаки летятъ на спину; „женю, женю три!“ снова кулаки и всѣ быстро разбѣгаются въ разныя стороны. Женившійся схватываетъ мячъ и снова чкаетъ бѣгущихъ и опять за промахъ считается ярка. Въ Кущовской станицѣ Кубанской области паденіе мяча въ „ярку“ называется „жабкой“, хозяинъ ярки можетъ согнать ее съ себя на другого. Тотъ, на комъ считается 12 жабокъ, подвергается наказанію только что описанному. Въ Новомарьевской станицѣ Кубанской области удары кулаковъ по спинѣ сопровождаются слѣдующими словами: „ярка не ярка; баранъ не баранъ, бить подованчикъ!“—Въ Ардонской станицѣ Терской области при наказаніи произносятъ: „ярка не ярка, нога деревянка, шуба овечья, душа человѣчья; разъ, два, три!“ и т. д. Игра эта сильно занимаетъ дѣтей, причемъ во время катанья мяча, каждый долженъ быть готовъ совершить одно изъ двухъ дѣйствій: или успѣть схватить мячъ и почкать кого нибудь, или во время убѣжать. Изъ русскихъ инородцевъ эта игра встрѣчается у черемисъ Вятской губерніи, у Калмыковъ Астраханской губерніи и нѣкоторыхъ другихъ.

Пинкомъ (Вят. г.). Играющіе берутъ мячъ и бьютъ его ногой, пинкомъ, пинаютъ, каждый по очереди, стараясь, чтобы мячъ при этомъ взлетѣлъ, какъ можно выше, кверху. Кто изъ играющихъ подопнетъ мячъ ниже всѣхъ, тотъ подвергается наказанію, состоящему

большею частію въ томъ, что виновнаго заставляютъ пробѣжать извѣстное пространство, а остальные лупятъ его при этомъ мячомъ.

Большой мячъ. (Вят. г.). Для этой игры берутъ мячъ отъ 3 до 4 вершковъ въ поперечникѣ. Мячъ дѣлается или обыкновеннымъ образомъ изъ кожи, или изъ лыка. Играющіе становятся тѣсно въ кругъ и берутся за руки. Одинъ изъ играющихъ становится въ средину круга, имѣя мячъ у своихъ ногъ. Игра заключается въ томъ, что находящійся внутри круга старается вытолкнуть мячъ изъ круга и тотъ, кто пропуститъ мячъ, выходитъ и становится внѣ круга, а всѣ остальные поворачиваются при этомъ спинами внутрь круга. Теперь находящійся внѣ круга старается втолкнуть мячъ въ кругъ, а составляющіе кругъ отталкиваютъ мячъ назадъ. Когда же мячъ будетъ втолкнутъ въ кругъ, играющіе снова поворачиваются лицомъ внутрь круга и въ средину его становится пропустившій. Въ продолженіи всей игры мячъ не берется въ руки никѣмъ изъ играющихъ и перебрасывается только ногами.

Ожиги (Астр. г.). Одинъ изъ играющихъ, „мати“, большею частію избираемый по взаимному соглашенію, садится на землю, а прочіе становятся вокругъ его. Передъ сидящимъ кладутъ мячъ и кричатъ: „мати, мати, кому прикажешь бити!“ Сидящій указываетъ на кого нибудь изъ играющихъ и выбранный, быстро поднявъ мячъ, спѣшитъ отсюда же засалить имъ кого нибудь изъ своихъ товарищей, разбѣгающихся теперь въ разныя стороны. Оказавшійся засаленнымъ схватываетъ мячъ, бѣжитъ съ нимъ къ мати и отсюда самъ старается засалить кого нибудь. Но если кто изъ салящихъ самъ сдѣлаетъ промахъ, то на немъ считается *одна ожига*, въ противномъ же случаѣ ожига считается засаленнымъ. Получившій три ожиги за промахи или за то, что былъ засаленъ, *садится на печь*, т. е. садится рядомъ съ мати, Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока играющіе, за исключеніемъ одного, ускользнувшаго отъ ожиги, не перейдутъ на печь всѣ. Избѣжавшій печи считается выигравшимъ и, въ согласіи съ мати, даетъ проигравшимся товарищамъ различныя наказанія, которыя и переносятся безропотно. Наказанія иногда бываютъ безобидные, напр. покатить на спинѣ мати и выигравшаго игру; а иногда наоборотъ бываютъ очень грубыя, въ родѣ такихъ напр. какъ угощеніе „горячими“, т. е. пинками по спинѣ и т. д.

Конь (Черниг. г.), *Конекъ* (Екатериносл. г.), *Дѣтки*, *Кашка* (Херс. г.), *Дiти, каши!* (Кубан., Терск. Обл.). Играющіе становятся въ кружокъ. Одинъ выходитъ на средину и сильно бьетъ мячомъ въ землю, приговаривая въ Херсонской губерніи: „дѣтки, кашки“, въ Кубанской и Терской областяхъ: „дiтки, каши!“ Мячъ подпрыгиваетъ кверху, а игроки стараются поймать его на лету. Они однако рѣшаются на это съ большою осторожностію и лишь при самомъ вѣрномъ разсчетѣ овладѣть мячомъ, потому что изъ протянувшихъ къ мячу руки только тотъ, кто схватитъ его, получаетъ право бить имъ о землю вмѣсто бившаго первый разъ, который въ такомъ случаѣ становится въ кругъ на ряду съ остальными; тотъ же, кто, протянувъ руку къ мячу, не поймаетъ его, дѣлается для поймавшаго конемъ, на спину котораго онъ садится и уже отсюда ударяетъ мячомъ о землю. Поэтому бываетъ нерѣдко такъ, что игроки долго не рѣшаются ловить мячъ,

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

вслѣдствіе чего бросающій его долго упражняется имъ одинъ, особенно если при этомъ самъ удачно и ловитъ его. Если въ ловленіи мяча участвовали двое, то ловившій бьетъ мячомъ уже съ коня, т. е. со спины не ловившаго. Если послѣ того подпрыгнувшій мячъ будетъ схваченъ опять сидящимъ на конѣ, то послѣдній продолжаетъ снова бить имъ о землю, пока поймаетъ мячъ кто нибудь другой. Если поймаетъ другой, то онъ также садится или на спину того же коня, если нѣтъ новыхъ игроковъ, неудачно ловившихъ мячъ, или, если послѣдніе оказались, то по очереди на нихъ. Но можетъ случиться и такъ, что никто изъ игроковъ не подхватитъ брошеннаго мяча, тогда конекъ становится свободнымъ, а игра опять начинается съ того, что кто нибудь изъ игроковъ снова бросаетъ мячъ въ землю, а другіе съ большою осторожностію и разсчетомъ протягиваютъ къ нему свои руки.

Ѣзда (Олонец. г.). Прототипомъ этой игры, можетъ быть, послужила древне-египетская игра, сохранившаяся на стѣнныхъ изображеніяхъ нѣкоторыхъ древне-египетскихъ зданій и передаваемая на рисункѣ 70. — Подобныя же игры встрѣчаются и до сихъ поръ въ Англіи, Франціи, Швейцаріи, Южной Германіи и т. д. Въ Россіи есть нѣсколько варіантовъ этой игры. Такъ въ Олонецкой губерніи одинъ изъ играющихъ, по жребію, становится передъ остальными, стоящими полукругомъ, и нагибаетъ спину. На него съ мячомъ въ рукахъ садится другой игрокъ, также по жребію, и бросаетъ мячъ о землю. Когда мячъ отскочитъ, то всѣ игроки, не исключая коня и всадника, стараются поймать его, при чемъ поймавшій дѣлается всадникомъ, садится на коня и бросаетъ съ него мячъ. Если удастся поймать мячъ самому коню, то онъ садится на спину всадника, превращающагося теперь въ коня, и игра продолжается по прежнему. Если же случится такъ, что брошенный мячикъ или совсѣмъ не отскочитъ, или отскочитъ слишкомъ далеко въ сторону, такъ что никто изъ играющихъ его не поймаетъ, то всѣ тотчасъ же разбѣгаются въ разныя стороны, а конь быстро схватываетъ мячъ и старается имъ кого нибудь „упечь“. Если это ему удастся, то онъ въ свою очередь тоже убѣгаетъ, а „упеченный“ беретъ мячъ и старается запятнать имъ еще кого нибудь. Не запятнавшій никого подставляетъ теперь свою спину, на которую садится тотъ, кого онъ пятналъ, но не запятналъ. Игра продолжается въ такомъ видѣ до тѣхъ поръ, пока наконецъ наскучитъ игрокамъ.

Перекздный конь (Кубан. Обл.). Играющіе раздѣляются на двѣ равныя партіи, потомъ канаются, чтобы узнать кому быть „верхами“, кому „низами“. — Затѣмъ игроки размѣщаются кругомъ парами, въ разстояніи 5 –7 шаговъ одна отъ другой. Послѣ того низы нагибаются, а верхи садятся на нихъ верхомъ. Далѣе верхи начинаютъ перебрасывать мячъ отъ одного къ другому. Если мячъ обойдетъ три круга, не будучи упущенъ на землю, то низы перевозятъ своихъ противниковъ съ одного мѣста на другое, т. е. послѣдній идетъ на мѣсто перваго, 1-й на мѣсто 2-го и т. д. Затѣмъ снова начинаютъ перебрасывать мячъ. Если же кто-либо изъ верховъ не поймаетъ мячъ, упуститъ его на землю, то роли перемѣняются: верхи становятся, а низы садятся на нихъ и игра продолжается на тѣхъ же условіяхъ.

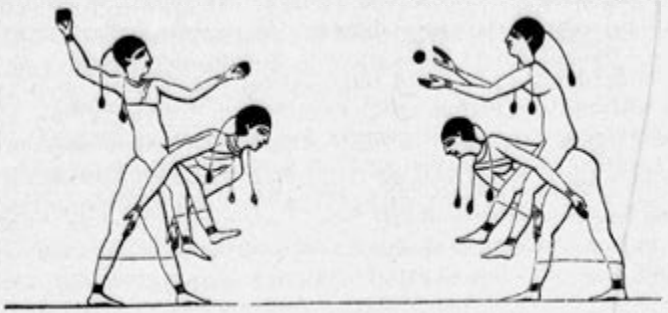


Рис. 70. Древне-египетскія игры мячомъ со спины другихъ.

Перекзды (Олон. г. Таман. полуостровъ), *На конях*, *Сихи* (Астрах. г.), *Кони-гусари* (Таврич. г.), *Ѣздовой мячъ* (Терск. обл.), *Казакъ или ѣздокъ* (Кубан. обл.). Играющіе раздѣляются на двѣ партіи и канаются, чтобы опредѣлить, какой партіи играть, какой служить. Кананье происходитъ большею частію черезъ выборныхъ, называемыхъ въ иныхъ мѣстностяхъ матками той и другой стороны. Послѣ того участвующіе въ той партіи, которой пришлось служить, располагаются по кругу, предварительно очерченному, аршина на 2 на 3 другъ отъ друга, согнувшись и опершись руками въ колѣна; игроки же второй партіи садятся на нихъ верхомъ и такимъ образомъ одни представляютъ собою коней, а другіе всадниковъ. Въ Олонецкой губерніи кромѣ того вмѣсто круга иногда игроки располагаются крестообразно, особенно если играютъ только четыре пары; пятиугольникомъ и шестиугольникомъ, если играетъ пять, шесть паръ. Для большей безспорности въ игрѣ мѣста стоянокъ паръ иногда означаютъ лунками. Если играетъ много паръ, то, по увѣренію знатоковъ, всегда удобнѣе располагаться по кругу.—Усѣвшись на коней, сѣдоки начинаютъ бросать мячъ одинъ другому по сосѣдству. Начинаетъ бросаніе обыкновенно матка своему сосѣду въ ту или другую сторону, а этотъ, поймавши мячъ руками, долженъ перебросить его такимъ же образомъ слѣдующему и т. д., пока мячъ при этомъ бросаніи обойдетъ кругъ три или пять разъ, смотря по условію, безъ урона и промаха со стороны всадниковъ. Это послѣднее обстоятельство однако рѣдко вполнѣ удается, такъ какъ кони своими безпокойными движеніями обыкновенно значительно препятствуютъ успѣху бросанія. Но если мячъ обошелъ съ успѣхомъ кругъ условное число разъ, то всадники, не слѣзая съ коней, переѣзжаютъ на нихъ съ мѣста на мѣсто или, иначе говоря, мѣняются мѣстами въ кругѣ и игра такимъ образомъ опять продолжается. Но какъ только мячъ упалъ или сдѣлалъ промахъ, то всадники быстро соскакиваютъ съ коней и разбѣгаются; а кони, поймавъ мячъ, стараются запятнать мячомъ кого либо изъ бывшихъ всадниковъ.—Запятнавъ одного, кони спѣшатъ сами разбѣжаться, чтобы не быть самимъ запятнанными своими противниками, и если это имъ удастся, то они преображаются во всадниковъ, а прежніе всадники въ коней или же, въ случаѣ неудачи, опять отправляютъ обязанности коней.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Бѣлый мячъ, бѣлая палка (Цаганъ-Мидунъ — Калмыцкая игра Астрах. г.). Эта игра производится большею частію при лунномъ свѣтѣ, въ теплое время года. Въ ней принимаютъ участіе дѣти и подростки обоего пола. Берется бѣлый мячъ изъ бѣлой шерсти; участвующіе дѣлятся на двѣ равныя партіи, изъ коихъ каждая занимаетъ опредѣленное мѣсто (буй). Одинъ изъ играющихъ, обыкновенно наиболѣе ловкій и сильный, бросаетъ мячъ въ любую сторону, какъ можно дальше отъ буевъ, гдѣ стоятъ остальные. Лишь только мячъ брошенъ, всѣ наперегонъ бѣгутъ на поиски за мячемъ, причемъ каждый старается первымъ найти мячъ, захватить его и доставить на свой буй. Нашедшій, по условію игры, крикомъ и поднятіемъ кверху руки съ мячемъ даетъ знать, что послѣдній у него, послѣ чего бѣжитъ къ своему бую. Въ это время противная партія старается отнять у него мячъ, задерживаетъ, недопускаетъ до буя, своя же партія защищаетъ его. Происходитъ свалка, вездѣ крикъ, мячъ перехватывается изъ рукъ въ руки, о чемъ каждый разъ извѣщаетъ крикъ побѣды и поднятая кверху рука съ мячемъ. Кто въ концѣ концовъ доставитъ благополучно мячъ на свой буй, тотъ получаетъ пальму первенства, а партія, къ которой онъ принадлежитъ, считается выигравшей игру. Затѣмъ одинъ изъ членовъ побѣдившей партіи снова забрасываетъ мячъ, послѣ чего повторяется то же самое. Эта веселая игра оживляется еще тѣмъ обстоятельствомъ, что играющіе забываютъ, въ разгарѣ игры, интересы своей партіи и каждый старается только о томъ, чтобы лично самому захватить и доставить мячъ на свой буй.

Лэло (Грузинская игра). Эта старинная, славная игра въ мячъ грузинъ, теперь значительно забытая и отчасти еще поддерживаемая въ Кутаисской губерніи. Въ этой игрѣ въ былыя времена принимали участіе цѣлыя ополченія; городъ или деревня дѣлились на двѣ партіи; каждая изъ нихъ чертила себѣ городъ; на средину выступалъ священникъ и, благословя мячъ, передавалъ его лучшему игроку, или самъ закидывалъ его высоко; въ это время обѣ партіи бросались на мячъ. Иной молодецъ съ неимовѣрной высоты хваталъ мячъ и, какъ стрѣла, пускался къ городу своей партіи, но и другая партія не зѣвала, набрасывалась на него и тогда происходила страшная давка. Иногда толпа во взаимной борьбѣ часовъ пять оставалась на одномъ и томъ же мѣстѣ; но вотъ какой нибудь молодецъ вдругъ проскальзываетъ изъ толпы и несется съ мячомъ въ городъ; — всѣ бросаются за нимъ. Часто съ утра до вечера продолжалась эта борьба и кто вноситъ мячъ въ свой городъ, тотъ и его партія считались выигрывшими игру; тому и давалось знаменитое „лэло“.

Кулаоба (Грузинская игра). Для этой игры выбирается ровное мѣсто. На землѣ чертятъ два города. На равномъ разстояніи отъ городовъ посрединѣ проводятъ черту, называемую „цинъ-цкаро“ (родникъ впереди). Одна матка говоритъ другой: „Ала, ала!“—Индрисъ-сала!—[1]) отвѣчаетъ вторая.—„Вано-мнѣ!“—говоритъ третья —Возьми, а я взамѣнъ возьму Сандро. Сказавъ это, вторая матка начинаетъ: „Ала, ала!“ и выбираетъ теперь играющаго ея очередь. Такимъ образомъ формируются двѣ партіи. Затѣмъ одинъ изъ играющихъ отходитъ на нѣкоторое разстояніе отъ всѣхъ и поднимаетъ вверхъ обѣ руки, одну сжавъ въ кулакъ, а другую оставивъ свободной. Матки шопотомъ условливаются, какой партіи кидать мячъ и, смотря по условіямъ игры, вопросъ о томъ, кому—„кидать свѣчу“, рѣшается выборомъ и опусканіемъ той или другой руки. Послѣ этого партіи становятся по своимъ городамъ и кто либо изъ партіи, получившій право „кидать свѣчку“, высоко бросаетъ вверхъ мячъ, а другая партія ловитъ его. Брошенный вверхъ мячъ долженъ опуститься непремѣнно за цинъ-цкаро; въ противномъ же случаѣ бросается въ другой разъ. Потомъ бросаетъ вторая партія. Какая партія раньше сдѣлаетъ семь „кула“ (очковъ), да поймаетъ еще восьмое очко, та посылаетъ одного изъ своей же среды въ другой городъ въ качествѣ наѣзднка. Наѣзднкъ садится на плеча выбраннаго по жребію изъ другой партіи, и этотъ послѣдній считается уже его лошакомъ. Когда наѣзднкъ засядетъ на спину своего лошака, партія его кидаетъ ему мячъ, и, если онъ поймаетъ его, то его партіи причитается одна кула высшаго разряда. Если мячъ поймаетъ лошакъ или его товарищи, то лошакъ бѣжитъ за наѣзднкомъ въ его городъ, садится на него и дѣлается такимъ образомъ самъ наѣзднкомъ. Ему также бросаютъ мячъ и, если онъ поймаетъ его, то его партіи причитывается одно очко высшаго разряда; но такой успѣхъ бываетъ обыкновенно очень труденъ. Когда мячъ никѣмъ не пойманъ, то наѣзднкъ, слѣзши съ лошака, бѣжитъ въ свой городъ, и партіи лошака кидаетъ свѣчу. Когда же наѣзднкъ ловитъ мячъ, то вмѣсто другой партіи дѣлаетъ свѣчу уже его партія. Каждый разъ послѣ семи очковъ происходитъ упомянутымъ порядкомъ возсѣданіе на лошака. Но если одна изъ партій сдѣлаетъ три очка высшаго разряда, то, разставивъ по чертѣ города членовъ другой партіи, всѣ садятся на ихъ плеча и перебрасываются мячомъ, пока его кто либо не обронитъ. Этимъ обыкновенно игра и кончается. Но случается и такъ, что какой нибудь лошакъ поймаетъ перебрасываемый мячъ, тогда члены всей его партіи сбрасываютъ съ себя наѣзднковъ, сами садятся на нихъ и перебрасываютъ мячъ другъ другу. Въ эту игру часто играютъ и взрослые.

Гакэра-букрти (Грузинская игра). Грузины никогда не употребляютъ лапты при игрѣ въ мячъ; они мастера ударять и далеко кидаютъ мячъ ладонью, именно: одною рукою подбрасываютъ мячъ, а другою бьютъ его. Для игры въ гакэра-букрти упомянутымъ порядкомъ вербуются двѣ партіи, ставятъ на ровномъ мѣстѣ камень, называя его „бера“ (т. е. коиомъ). Потомъ одна изъ матокъ беретъ плотный камешекъ, мочитъ его слюной съ одной стороны и, поднимая вверхъ, спрашиваетъ: „кукуріантъ ту кшіантъ“, т. е. жаждете или голодны? Одна партія говоритъ: „голодны“ (кшіантъ), другая—„жаждемъ“. Тогда камешекъ бросается вверхъ, и если онъ упадетъ на землю сухой стороной, то мячъ по предварительному условію бьютъ голодные, жаждущіе же прислуживаютъ и ловятъ его. Затѣмъ бьющіе, ставъ около „бера“, начинаютъ по очереди бить ладонью мячъ, прислуживающіе же ловятъ его; если они не поймаютъ мяча на лету, то бьютъ имъ въ цѣль въ „бера“; если и сюда не попадутъ, то въ пользу играющей партіи причитывается одно очко; затѣмъ изъ бьющихъ бьетъ мячъ уже другой по очереди, за нимъ третій и т. д., пока всѣ не выйдутъ указаннымъ порядкомъ, въ послѣднемъ же случаѣ играющіе прислу-

[1]) Выраженія безъ смысла и непереводимыя.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

живаютъ, а прислуживавшіе бьютъ мячъ. Но если всѣ играющіе сдѣлали по предварительному условію 10 очковъ или 20, то каждый бьетъ отъ бера уже для своего соперника изъ проигравшей партіи, а послѣдній съ мѣста паденія мяча долженъ добѣжать до бера и, не переводя дыханія, кричать. Если прислуживающіе при игрѣ поймаютъ мячъ налету, то всѣ причитавшіеся игравшимъ очки смарываются и это называется „чеми гулисъ цхали даліа“, т. е. выпилъ воду моего сердца.

Игра съ мячемъ и палками.

Отличительный характеръ игръ этого рода.—Одинъ въ лакту.—Зѣвака. — Даровка. Попадалка. — Уемъ. — Тяга. — Гилка. — Тройняки.— Въ три бабки.— Цыганъ.—Разовикъ.—Мячемъ по лункамъ.— Мячемъ по чертѣ. —Соловей.— Лапта.

Въ ряду игръ этого рода мячъ не бросаютъ, а бьютъ особаго рода палками, одинъ конецъ которыхъ нѣсколько обстругивается кругомъ, чтобы за него удобнѣе было браться рукой, а другой обтесывается на подобіе лопатки (Рис. 71), чтобы имъ удобнѣе было бить по мячу, и потому [illegible] всей Россіи палка эта называется „лаптой“,



Рис. 71. Лапта съ мячемъ.



Рис. 72. Эскимосскія дѣти въ игрѣ съ мячемъ.

въ другихъ же мѣстахъ она называется „лактой“ (Вят. г.), „хлаптой“ (Олонец. г.), „шибкой“ (Тул. г), „биткомъ“ (Перм. г.), „гилькой“ (Малороссія). Длина этой палки отъ 4 до 7 четвертей, смотря по воз-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

расту играющихъ; толщина 1—2 вершка, или около двухъ—трехъ пальцевъ. Иногда такая палка употребляется только одна на все количество играющихъ, иногда же употребляется ихъ нѣсколько, или даже у каждаго игрока должна быть своя Во Франціи обыкновенно не бьютъ по мячу палкой, а ударяютъ кулакомъ въ перчаткѣ или могой, причемъ нерѣдко случается довольно сильно ушибать эту руку или ногу. Въ Италіи такое неудобство устранено тѣмъ, что здѣсь руку игрока вооружаютъ деревяннымъ снарядомъ, похожимъ на муфту, какъ это дѣлали древніе римляне. Играющій всовываетъ въ эту муфту свою руку по локоть, ухватывается внутри ея за небольшой шпинекъ и бьетъ ей по мячу. Эскимосскія дѣти при игрѣ въ мячъ вмѣсто палокъ обыкновенно вооружаются ребрами моржей, какъ показываетъ рисунокъ 72-ой.

Одинъ въ лакту (Вят. г.). Играютъ двое. Одинъ подбрасываетъ и подбиваетъ мячъ палкой съ условнаго мѣста, а другой въ полѣ ловитъ мячъ руками. Какъ только это удастся послѣднему, онъ тотчасъ же идетъ на мѣсто перваго бить, а тотъ идетъ въ поле ловить мячъ. Если же находящемуся въ полѣ не удалось словить мячъ, то онъ поднимаетъ его съ земли и бросаетъ къ бьющему, который продолжаетъ такимъ образомъ упражняться до тѣхъ поръ, пока находящійся въ полѣ наконецъ не словитъ мячъ.

Зьвака (Вят. г.). Играютъ трое. Двое стоятъ на одной чертѣ, у однаго изъ нихъ въ рукахъ мячъ, у другого палка, третій становится противъ первыхъ двухъ, въ нѣкоторомъ отдаленіи. Держащій въ рукѣ мячъ подбрасываетъ его кверху, а сосѣдъ товарищъ подшибаетъ его въ сторону стоящаго одиноко. Затѣмъ бившій бросаетъ палку, бѣжитъ до опредѣленнаго мѣста въ ту сторону, въ которую билъ, а одиноко стоящій, въ свою очередь, словивши мячъ, старается „колоть“ имъ бѣгущаго. Если это ему удастся, то онъ идетъ бить мячъ, а побитый идетъ въ поле ловить его. Если же ударить бѣгущаго ему не удалось, то онъ снова бросаетъ мячъ въ сторону играющихъ, которые въ такомъ случаѣ мѣняются своими мѣстами и ролями,т. е. прежде бившій становится теперь подавать мячъ, а подававшій его прежде теперь начинаетъ бить его.

Даровки, *здоровки*, *верховки* (Вят. г.). Одинъ изъ играющихъ становится впереди и бьетъ палкою по мячу (даетъ даровки), а остальные въ отдаленіи ловятъ мячъ. Тотъ, кто поймаетъ его на лету, становится вмѣсто бившаго и самъ начинаетъ давать даровки.

Попадалка (Вят. г.), *Земляная лапта* (Симб. г.). Разыгрывается, какъ даровка, но съ тѣмъ различіемъ, что если кто поймаетъ мячъ прямо руками, тотъ получаетъ безпрекословно право бить его; но если кто поймаетъ мячъ на землѣ, тотъ долженъ сначала попасть имъ въ лапту, для чего послѣдняя кладется на землю прежде бившимъ. Въ случаѣ удачи мѣтившій въ лапту получаетъ право бить, при промахѣ бьетъ прежній.

Уемъ, *черта* (Астрах. г.), *На гуртъ* (Темижбек. стан. на Кавказѣ). Проводится на землѣ черта. На нее становятся двое,— одинъ подаетъ мячъ, другой бьетъ его; остальные (гуртъ Темижб. ст.) ловятъ мячъ за чертой. Поймавшій мячъ идетъ бить вмѣсто перваго бившаго. Если же мячъ пойманъ не на лету, а взятъ съ земли, то взявшій сначала кидаетъ его подавальщику, который, если поймаетъ

его на лету и не заходя за черту, съ которой бьютъ,—то становится самъ бьющимъ; а кинувшій ему мячъ приходитъ подавать ему; бившій же прежде идетъ въ поле ловить мячъ вмѣстѣ съ другими.— Но если подавальщикъ не поймалъ брошеннаго ему мяча руками и поднялъ его съ земли, то игра продолжается по прежнему. Эта игра мало занимательна и въ нее играютъ только тогда, когда уже довольно набѣгались, нарѣзвились въ другія игры, и за этою игрою только отдыхаютъ, такъ какъ здѣсь не приходится много бѣгать, а бить достается весьма рѣдко.

Тяло, *тяга*. *ступка* (Астрах. г.) *Блиндаръ*, *бондарь* (Кубан. обл.) Играющіе по жребію или взаимному договору раздѣляются на двѣ равныя партіи. Одна изъ нихъ, согласно жребію, считающаяся первенствующею, называется „верхи“ (Кубан. обл.) и, по выраженію Астрах. губ., „*играетъ*“, а другая „низы“ (Кубан. обл.) подчиненная „*работаетъ*“ (Астрах. г.). Затѣмъ проводятъ двѣ черты въ разстояніи 8—10 саж. одна отъ другой, изъ которыхъ одна называется „*нарывъ*“ (Кубан. обл.), или „*тяга*“; „*низаходъ*“ (Астрах. г.), т. е. такое мѣсто, возлѣ котораго останавливается играющая партія, съ котораго она бьетъ мячъ и которую ей не дозволяется переступать, кромѣ тѣхъ лицъ, которые уже били по мячу. Другая черта проводится отъ первой на разстояніи нѣсколькихъ саженей; она составляетъ собою крайній пунктъ, до котораго назначается бѣгъ играющей партіи послѣ удара по мячу Эта черта называется „салка“ (Кубан. обл.) „буй“ или „ступа“ (Астрах. г.) и иногда, для большей ясности, обозначается положеннымъ камнемъ, воткнутой палкой, пучкомъ соломы и т. п. Между буемъ и тягой становится въ разныхъ мѣстахъ для ловли мяча работающая партія.—Послѣ этихъ предварительныхъ подготовленій одинъ изъ низовъ, выбранный по усмотрѣнію своей партіи, становится у кона (нарыва или тяги)и подаетъ мячъ верхамъ, подкидывая его приблизительно на высоту своего роста, а верхи, подходя по одному, бьютъ мячъ, каждый по одному разу. Ударивъ въ мячъ, играющій или опять становится у тягла и въ случаѣ своего плохаго удара здѣсь ожидаетъ ловкаго удара кого либо изъ слѣдующихъ своихъ товарищей; или же, при хорошемъ ударѣ, прямо бѣжитъ до буя, салки и оттуда немедленно же возвращается къ своему прежнему мѣсту. Въ это время работающіе стараются словить (свѣчка), или поднять мячъ, чтобы имъ ударять (почкать, засалить) бѣгущаго и тѣмъ выиграть игру. Но иногда случается такъ, что засаленный самъ, тутъ же проворно схвативъ мячъ, ударяетъ имъ въ своего противника, и такимъ образомъ *выкупается* самъ и снова выкупаетъ игру для своей партіи — Чканіе самый важный моментъ, и вотъ почему оно нерѣдко сопровождается большимъ крикомъ, спорами, послѣ которыхъ однако же все таки принимается то или другое положеніе партій.

Гилка (Херсон. г.). Играющихъ должно быть четное число. Сначала они мѣряются на палкѣ. Тѣ, руки которыхъ обхватывали верхній конецъ палки, называются „верхами“; тѣ же, руки которыхъ не достигли этого конца, называются „спадами“.— Послѣ того „верхи“ становятся противъ „спадовъ“ на довольно большомъ разстояніи—одна линія противъ другой. Затѣмъ одинъ изъ крайнихъ „спадовъ“ отдѣляется отъ своей линіи, становится возлѣ крайняго „верха“ и подбра-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

сываетъ передъ нимъ мячъ, который подбивается „верхомъ“. Летящій мячъ ловится „спадами“; тотъ, кто словитъ мячъ, бросаетъ имъ въ бившаго по мячу, а этотъ въ свою очередь старается убѣжать въ городъ, отмѣченный чертой, гдѣ нибуь не подалеку. Если мячъ попадетъ въ бившаго, то всѣ верхи мѣняются ролями со спадами; если же мячъ не попалъ въ него, то послѣдній бѣжитъ къ верхамъ, захватываетъ мячъ и подаетъ его тому же гильщику (подбрасывающему мячъ), который опять подбрасываетъ мячъ, но уже не тому же верху, а слѣдующему и т. д.

Тройняки, *Тройная гилка* (Екатеринос. г.). *Въ перемьянку*, *маховой* (Кубан. обл.). Въ этой игрѣ дѣйствуютъ три лица. Одинъ подбрасываетъ мячъ (гилитъ), другой бьетъ мячъ палкой, третій ловитъ его въ полѣ. Если послѣднему удалось словить мячъ руками, то онъ получаетъ право бить мячъ, бившій подаетъ, а подававшій идетъ ловить мячъ. Если находящемуся въ полѣ не удается словить мяча руками, то гилящій самъ поднимаетъ его и бросаетъ ловящему;—послѣ чего если послѣдній поймаетъ мячъ, то онъ идетъ гилить, гилящій получаетъ право бить мячъ, а бившій идетъ ловить мячъ. Но если ловящій и послѣ этого бросанія мяча не поймаетъ его, то игра продолжается неизмѣнно въ прежнемъ порядкѣ.

Въ три бабки (Кубанс. обл.). Играющіе канаются. Верхи бьютъ, а низы идутъ въ поле. Для этой игры втыкаютъ въ землю три палочки (бабки): первая бабка, отъ которой бьютъ мячъ; вторая втыкается недалеко отъ первой, нѣсколько въ сторонѣ, а третья шаговъ на 30 40 отъ первой. Играющіе бьютъ по очереди,—начинаютъ плохо играющіе. Бить можно только одинъ разъ. Ударившій мячъ отходитъ ко второй бабкѣ, куда идутъ и другіе. Улучивъ удобную минуту, когда мячъ залетѣлъ далеко, стоящіе у второй бабки перебѣгаютъ къ третьей, а если можно, то бѣгутъ и назадъ; если же нѣтъ возможности бѣжать назадъ, то ожидаютъ тамъ удобной минуты, чтобы пуститься стремглавъ къ первой бабкѣ. Стоящіе въ полѣ стараются ударить мячемъ кого либо изъ бѣгущихъ. Если это имъ удастся, они всѣ бросаются къ первой или второй бабкѣ, смотря по тому, куда бѣжать удобнѣе. Побѣжденные въ это время стараются въ свою очередь ударить кого-либо изъ противниковъ и если это имъ удастся и они во время убѣгутъ къ бабкамъ, то продолжаютъ бить, а если нѣтъ, идутъ въ поле, а низы бьютъ. Иногда взаимное выбиваніе повторяется нѣсколько разъ; только одни ударятъ, какъ смотришь, уже кого нибудь изъ нихъ самихъ ударили; тѣ снова бьютъ ихъ, опять поражаютъ и т. д. Выбивать можно только тогда, когда играющіе находятся между 2-ю и 3-ю бабками; забѣжавъ за ту или другую бабку, играющій уже вполнѣ безопасенъ отъ удара. Кромѣ удара противника, стоящіе въ полѣ получаютъ право бить мячъ еще тогда, когда кто нибудь изъ нихъ поймаетъ мячъ на лету, т. е. когда мячъ летитъ отъ удара палки, не сдѣлавъ рикошета.

Цыганъ (Астрах. г.). *Цыганка* (Курск. г.). Передъ игрой мѣряются на палкѣ. За верхнимъ остается право бить мячъ палкой; на слѣдующемъ подъ верхнимъ лежитъ обязанность подбрасывать мячъ для битья; оба они (въ Курск. г.) становятся на конѣ, или иначе на проведенную условную черту; а въ Астраханской губерніи оба они

становятся въ особый кругъ, имѣющій въ діаметрѣ до 2-хъ аршинъ. Всѣ остальные идутъ въ поле, т. е. мѣсто, назначаемое для игры, гдѣ, по обычаю Курской губерніи, становятся другъ за другомъ въ разстояніи 3 - 5 сажень, соблюдая при этомъ большею частію тотъ же порядокъ, въ какомъ руки одного за другимъ слѣдовали при мѣриньи на палкѣ и причемъ, очевидно, самому нижнему приходится стать дальше всѣхъ отъ мѣста игры. Въ Астраханской губерніи такого строгаго распредѣленія мѣстъ не соблюдается, но всѣобязанные быть въ полѣ, становятся въ разсыпную по своему усмотрѣнію. Во время игры каждый изъ находящихся въ полѣ старается уловить мячъ на лету и тотъ, кто поймаетъ его, идетъ на конъ бить, а бившій, какъ продавшій мячъ, т. е. ударившій его такъ, что его можно было легко поймать, идетъ въ поле и въ Курской губерніи становится въ немъ на послѣднемъ мѣстѣ, при чемъ всѣ остальные до упразднившагося мѣста передвигаются впередъ. Если никому изъ играющихъ не удастся поймать мяча на лету, то его беретъ тотъ, къ которому онъ ложился ближе, и подаетъ тому, который подбрасываетъ мячъ, чтобы онъ ловилъ. Если подавальщикъ поймаетъ, то ему бить, а бросившему подавать; если же наоборотъ подавальщикъ не поймаетъ мяча, то игра опять продолжается безъ измѣненія, т. е. подаетъ прежній подавальщикъ, а бьетъ прежній игрокъ. Подобная игра существуетъ также у греческихъ поселенцевъ, живущихъ въ Маріуп. у. Екатеринославской губерн., подъ названіемъ Хазаръ-топъ, т. е. русскій мячъ.

Чикало-быяло (Вятс г.), *Бить-бѣжать* (Перм. г.), *Разовикъ* (Екатеринос. г.), *Блиндарь*, *Вдарилъ-не-вдарилъ* (Екатеринос. г.). Сущность игры состоитъ въ томъ, что бьющій одинъ разъ ударяетъ по мячу лаптой и затѣмъ обязательно убѣгаетъ съ кона до сала и обратно. Самый процессъ битья называется чикомъ. — Передъ игрой сначала берутся два пункта, или проводятся двѣ черты въ довольно значительномъ разстояніи—пяти и болѣе сажень одна отъ другой. Мѣста эти называются салами: ближнее, на которомъ бьютъ мячъ, и дальнѣе, до котораго бѣгаютъ послѣ удара мяча; или одному мѣсту, на которомъ бьютъ мячъ, даютъ названіе кона, а другому, до котораго бѣгаютъ, просто сала. Затѣмъ изъ среды играющихъ по жребію выбирается вожакъ, на обязанности котораго лежитъ ловить мячъ послѣ удара и бить имъ въ полѣ, между салами, обязательно бѣгущаго послѣ удара мяча. Затѣмъ по жребію назначаютъ, кому подавать мячъ на кону, кому бить первому, второму и т. д. Когда такимъ образомъ всѣ роли распредѣлены, въ поле идетъ въ этой игрѣ одинъ вожакъ, остальные же остаются на кону для битья мяча по очереди. Какъ только ударъ по мячу сдѣланъ, бившій тотчасъ же бѣжитъ къ дальнему салу, откуда старается немедленно возвратиться на конъ. Между тѣмъ находящійся въ полѣ старается возможно скорѣе поймать мячъ руками, или какъ нибудь иначе овладѣть имъ и затѣмъ ударить (загилить) имъ перебѣжчика. Если онъ поймаетъ мячъ руками, то безъ гиленья прямо идетъ на конъ и бьетъ мячъ, а бившій передъ нимъ остается въ полѣ. Если же онъ, овладѣвши мячемъ съ земли, загилитъ имъ потомъ бѣгущаго, то въ этомъ случаѣ замѣняетъ собою только подавальщика, послѣ чего послѣдній идетъ бить мячъ, а загиленный все таки остается въ полѣ. Подавальщикъ въ этой игрѣ также можетъ ловить мячъ и при случаѣ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

бить имъ перебѣжчика, что особенно бываетъ ему сподручно при неудачныхъ ударахъ. Ему также предоставляется право при случаѣ передавать мячъ находящемуся въ полѣ, чтобы скорѣе побить бѣгущаго. Словомъ подавальщикъ и находящійся въ полѣ въ этой игрѣ взаимно помогаютъ другъ другу. Можетъ быть однако и такой случай, что послѣ удачнаго или неудачнаго удара бѣгущій благополучно совершитъ свою перебѣжку отъ кона до сала и обратно; въ такомъ случаѣ, по возвращеніи къ кону, онъ снова получаетъ первое право бить мячъ и бьетъ его до тѣхъ поръ, пока мячъ не будетъ засаленъ во время какой либо изъ перебѣжекъ, или пока мячъ не будетъ пойманъ руками подавальщика, или находящимся въ полѣ. Но можетъ быть и такой случай, что перебѣжчикъ благополучно добѣжалъ до дальняго сала, а вожакъ въ это время уже поймалъ мячъ и находится отъ него такъ близко, что перебѣжка, безъ крайняго риска быть засаленнымъ, невозможна или весьма рискована. Въ такомъ случаѣ вожакъ даетъ перебѣжчику „здоровку", состоящую въ томъ, что онъ бросаетъ мячъ кверху изъ своихъ рукъ болѣе или менѣе высоко, смотря по своей ловкости и увѣренности въ успѣхѣ своего дѣла, а перебѣжчикъ въ это время старается бѣжать къ кону и если не будетъ посаленъ вожакомъ, то имѣетъ право снова бить мячемъ; если же будетъ посаленъ, то идетъ на мѣсто вожака и т. д. Можетъ быть наконецъ такой случай, что промахъ былъ при ударѣ по мячу и послѣдній быстро подхваченъ подавальщикомъ или вожакомъ; въ такомъ случаѣ бившему тоже дается здоровка, но въ этомъ случаѣ для перебѣжчика вообще представляется мало шансовъ на успѣхъ. Количество играющихъ въ этой игрѣ не менѣе 3, но и не болѣе 5—6; иначе приходится очень подолгу ждать очереди для битья мячемъ. Очень похожая на только что описанную есть игра у грузинъ, подъ названіемъ „Гаквра-чакцева". Главная разница лишь въ томъ, что здѣсь мячъ бьютъ не лаптой, которой грузины вообще не употребляютъ, а рукой или вѣрнѣе кулакомъ.

Мячемъ по лункамъ. (Вят. г.). Соотвѣтственно количеству игроковъ по прямой линіи дѣлается рядъ лунокъ, въ разстояніи 1—1½ аршина одна отъ другой, предназначенныхъ по одной для каждаго изъ игроковъ, исключая одного, остающагося безъ лунки и на котораго по жребію возлагается обязанность водильщика. На сажень отъ ямокъ проводится параллельная черта, на которой становятся игроки, каждый противъ своей лунки съ палкой въ рукѣ. Водильщикъ становится на одномъ концѣ лунокъ и катитъ по нимъ мячъ. Кому въ ямку закатился мячъ, тотъ немедленно же броситъ въ него свою палку, стараясь выбить его изъ лунки, какъ можно дальше. Послѣ того вожакъ бѣжитъ за мячемъ, а игрокъ за своей палкой. Схвативши мячъ, вожакъ старается прежде игрока поспѣть къ лункѣ и снова положить въ нее мячъ. Если это удастся ему, тогда запоздавшій игрокъ становится водильщикомъ, а онъ идетъ на его мѣсто къ лункѣ. Если же наоборотъ игрокъ, бившій по мячу, раньше вожака возвратится къ ямкѣ и, ударивши по ней концомъ палки, скажетъ „чуръ", тогда снова катаетъ мячъ по ямкамъ старый вожакъ.

Мячикъ по черти. (Вятск. г.). Проводятъ по землѣ черту—сало. Отступя отъ нея шага два и параллельно съ ней, кладутъ жердь—это другое сало. Играющіе становятся у жерди съ палками въ рукахъ,

а одинъ по жребію становится противъ черты съ одного котораго либо ея конца и катитъ по ней мячъ. Первый по очереди изъ игроковъ кидаетъ въ мячъ палкой. Если не угодитъ въ него, то остается на мѣстѣ, а кинутая палка будетъ лежать пока въ полѣ, т. е. за чертой. Снова катитъ мячъ и бьетъ слѣдующій игрокъ. Если ударъ былъ удаченъ, то вожакъ бѣжитъ за мячомъ, а бившій по мячу за своей палкой. Если вожакъ успѣетъ подхватить мячъ и ударить имъ о жердь прежде, чѣмъ бившій возвратится съ палкой къ жерди, тогда онъ дѣлается „правскимъ" игрокомъ и получаетъ право бить мячъ, а опоздавшій съ палкой становится вожакомъ. Если, наоборотъ, бившій по мячу успѣетъ обернуться съ своей палкой къ жерди прежде вожака, то, ударивши палкой о послѣднюю и такимъ образомъ „околотивши сало", получаетъ право снова бить по мячу, а вожакомъ остается прежній.—Послѣдній битокъ „выкупаетъ" тѣхъ игроковъ, у которыхъ вслѣдствіе промаховъ палки остались въ полѣ. Ему кладутъ на черту мячъ, а не катятъ. Онъ бьетъ по нему концомъ своей палки, не выпуская ее изъ рукъ. Въ случаѣ промаха вожакъ беретъ мячъ и катитъ его прочь отъ сала къ тому мѣсту, гдѣ лежатъ брошенныя палки. О чью палку мячъ ударится, тому и водить. Если же послѣдній битокъ даетъ ударъ по мячу, то, каковъ бы этотъ ударъ ни былъ, всѣ игроки, у которыхъ палки въ полѣ, бѣгутъ за ними, а вожакъ бѣжитъ за мячомъ. Воротившіеся игроки околачиваютъ сало палками, вожакъ—мячомъ. Опоздавшій обязывается водить.

Соловей. (Курск. губ., Черниг. г.), *Воробей, палочка* (Владим., Симб. г.), *Воробецъ* (Тавр. г.), *Горобецъ*, *Сорока* (Херсон. гур.) *Дуко*, *земляной мячъ* или *высокій дубъ* (Екатеринос. г., Терск. Обл., Таман. полуостровъ), *Хлоптай* (Олонец.губ.), *Здоровка* (Перм. губ.), *У колышка*, *Здоровка съ колышкомъ*, *чиклецъ* (Вятск. губ.), *въ колышекъ* (Тобол. г.). Въ Курской губерніи эта игра производится такъ: на ровномъ мѣстѣ вбиваютъ въ землю два столбика, (рис. 73) въ разстояніи одинъ отъ другого на 1½—2 четвертей, изъ коихъ одинъ (а) выступаетъ изъ земли вершка на 1½ а другой (б) около 2½ вершковъ. На столбикъ (а) кладется нѣсколько наперевѣсъ дощечка (в), которой одинъ конецъ свободно выстоитъ, а другой опускается къ основанію столбика (б) и на этотъ конецъ дощечки кладется мячъ. Одинъ изъ игроковъ длинной палкой ударяетъ по свободному концу (г) дощечки, отчего другой нижній, быстро подскакиваетъ вверхъ и тѣмъ сильно подбрасываетъ мячъ кверху. Всѣ остальные игроки ловитъ этотъ мячъ и кто поймаетъ его, тотъ начинаетъ бить по дощечкѣ. Если же никто не поймаетъ, то продолжаетъ бить прежній. Въ Уржумскомъ уѣздѣ Вятской

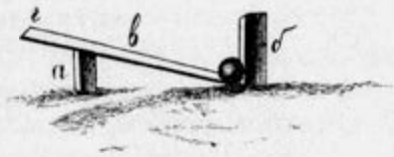


Рис. 73. Соловей.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

губерніи эта игра подъ именемъ „чиклеца“ разыгрывается нѣсколько проще. Для этого берется какой либо довольно толстый предметъ: кирпичъ, камень, обрубокъ дерева (чурбашка) и т. п.; на этотъ предметъ, какъ на подставку, кладутъ дощечку, одинъ конецъ которой свободно выступаетъ вверхъ отъ подставки, а другой лежитъ на землѣ тоже около какого нибудь твердаго предмета, напр. кирпича и т. п. На этотъ послѣдній конецъ кладутъ мячъ, а по свободному концу бьютъ, какъ и въ описанной выше игрѣ. Въ другихъ мѣстностяхъ Вятской, Пермской, Олонецкой, Херсонской, Екатеринославской губерній, Кубанской, Терской областей и Таманскаго полуострова для этой игры вырываютъ ямку, глубиной и шириной около четверти, но конусообразную, обращенную вершиной внизъ; въ нее кладется дощечка такъ, чтобы одинъ конецъ ея торчалъ вверхъ, выше краевъ ямы. На нижній конецъ кладутъ мячъ, по верхнему бьютъ; или же ямку устраиваютъ ровную, причемъ ближе къ одному краю или посрединѣ ея укрѣпляютъ поперекъ прочный брусокъ, на который кладутъ дощечку, одинъ конецъ которой упирается въ ямку и на него кладутъ мячикъ, а по другому концу, выставленному изъ ямки, игроки бьютъ палками, причемъ мячъ летитъ кверху, а игроки его ловятъ. Кто поймалъ мячъ руками, тотъ идетъ бить по дощечкѣ. Если никто не поймалъ руками, тогда берутъ его съ земли и стараются съ этого мѣста бросить его въ доску. Если это ему удастся, то право бить по дощечкѣ предоставляется ему. Если же никто не попалъ и въ ямку, тогда право бить по дощечкѣ остается за прежнимъ. Въ Симбирской губерніи въ подобномъ родѣ игра съ мячемъ разыгрывается такъ: вбиваютъ въ землю колъ, чтобы надъ поверхностію земли его видно было не больше $1^1/_2$ вершка. На колъ кладутъ лопаточку, на широкій конецъ которой кладутъ мячъ. (Рис. 74). Чтобы мячъ не скатывался, на лопаточкѣ дѣлается маленькое углубленіе. По другому концу лопаточки одинъ изъ играющихъ ударяетъ палкой. Отъ удара мячъ летитъ кверху, взлетая иногда очень высоко, а другіе играющіе стараются при этомъ ловить его, пока онъ не упалъ на землю. Кто поймалъ, тотъ бьетъ первый. Эта игра встрѣчается также у греческихъ переселенцевъ Маріупольскаго уѣзда Екатеринославской губерніи подъ названіемъ *Ератонъ*, т. е. земляной мячъ. Въ Германіи есть двѣ игры, напоминающія описанную: „колодка“, нѣсколько сходная съ той формой, какая описана вначалѣ, и „подкидка мяча“ — „Prellball“, болѣе сходная съ той, которая разыгрывается въ Симбирской губ.

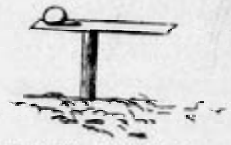


Рис. 74. Воробей.

Лапта (Средн. пол. Россіи, Тобол., Оме. губ., Кубан., Терск. обл. и др.), *Хлапта* (Олон. губ.). *Мать* (Курск. губ.), *На матки*, *Матки на выкупъ*, *Перекидышы*, *Лактой*, *Тяюй*, *Уговорка*, *Бьялны*, *Дьяльба*, *Майданъ* (Вят. губ.), *Маты* (Херсон. губ.). Передъ игрой предварительно выбираютъ возможно большое мѣсто до 20 — 30 саженъ длины и ширины, ровное, открытое, чтобы мячикъ, перелетая съ одного конца на другой, не задерживался никакими препятствіями, слѣдовательно лучше всего на широкой улицѣ, площади, за селеніями, въ лугахъ и т. п. (Рис. 75). На этомъ мѣстѣ проводятъ двѣ параллельныя черты, въ разстояніи одна отъ другой 10—20 саженъ и длиной каждая 8—10 саженъ. На этихъ чертахъ, кромѣ того, для большей ясности, иногда роютъ маленькія ямки, ставятъ палки, кладутъ жерди, или дѣлаютъ другія какія либо вехи. Черты эти почти всюду называются „салами“; въ иныхъ же мѣстностяхъ называютъ еще „городками“ (Херсон. губ.), „станами“ (Пермск. губ.), „стоянками“ (Вят. губ.); въ иныхъ мѣстностяхъ эти черты называются еще: одна, на которой стоитъ „играющая“ или господствующая партія, — „кономъ“ или „конною чертой“ (Кавказъ),—а другая, до которой бѣгаютъ игроки, „полевою чертой“ (Кавказъ) или просто „саломъ“ (Твер., Курск. и др. губ.); или же одна изъ чертъ называется — „ближній станъ“, — другая „дальній станъ“ (Перм. губ.); одна черта — „битое сало“, другая — „шарильное сало“ (Перм. губ.) и т. д. На шагъ отъ перваго сала въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи по направленію къ послѣднему салу проводится по землѣ еще черта, называемая прискокомъ или тягой, на которой могутъ стоять игроки, приготовившіеся къ перебѣжкѣ до другого сала. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ, по особому соглашенію, иногда дѣлается еще среднее или третье сало (Вят. губ.), полусало (Тобол. г.). Оно помѣщаться гдѣ нибудь въ полѣ, т. е. въ пространствѣ между двумя главными салами. Это вспомогательное сало дѣлается для того, чтобы всякій, кому нужно бѣжать, видя невозможность добѣжать отъ одного главнаго сала до другого и обратно, могъ спастись отъ удара мячемъ, ставъ на это среднее сало. Но оставаясь здѣсь, въ Вятской губ., игрокъ считается „поганымъ“ до тѣхъ поръ, пока не улучитъ минуты сбѣгать до слѣдующаго главнаго сала и обратно, послѣ чего позоръ съ него снимается и онъ получаетъ снова право бить по мячу въ свою новую очередь. Мѣсто между салами называется полемъ. На всѣхъ игроковъ полагается только одинъ мячъ и одна палка (лапта). Участниковъ для игры собирается не меньше 6, но можетъ быть ихъ 20-ть



Рис. 75. Лапта.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

и болѣе, однако съ тѣмъ непремѣннымъ условіемъ, чтобы число ихъ было четное. Затѣмъ играющіе выбираютъ изъ среды себя двухъ товарищей, — лучшихъ игроковъ, отличающихся между ними большею силою и ловкостью въ битьѣ мяча.—Этихъ выбранныхъ называютъ: въ средней полосѣ Россіи „матками“, въ Малороссіи „маты“, въ казацкихъ поселеніяхъ „атаманами“. Иногда выбираются къ нимъ еще помощники (Херсон. г.). Около этихъ выборныхъ группируются всѣ остальные. Для этого они сначала дѣлятся на пары, въ которыхъ игроки должны быть по возможности ровные въ силѣ, ловкости и умѣньи играть.—Эти пары отходятъ въ сторону отъ матокъ, „водятся“ по выраженію Астраханской губерніи, и здѣсь даютъ себѣ различныя, условныя названія, какъ объ этомъ подробнѣе сказано въ главѣ о жребіяхъ, подходятъ съ этими названіями къ которой либо изъ матокъ и спрашиваютъ: что ей нужно? называя вмѣстѣ съ тѣмъ и тѣ предметы, представителями которыхъ они теперь являются. Матка на удачу выбираетъ одного изъ нихъ, и избранный остается при ней, а другой идетъ ко второй маткѣ. Слѣдующая пара подходитъ уже къ другой маткѣ и также предлагаетъ вопросы въ томъ же родѣ. Такимъ образомъ матки дѣлятъ между собою игроковъ и въ концѣ концовъ всѣ играющіе раздѣляются на двѣ совершенно разныя партіи. Если бы, однако, случился нечетный игрокъ, тѣмъ не менѣе непремѣнно желавшій принять участіе въ игрѣ, то его присоединяютъ къ той партіи, которую считаютъ слабѣе.—По разверстаніи паръ между матками, послѣднія начинаютъ бросать жребій между собою, чтобы рѣшить: какой партіи сначала становиться на конъ и бить мячъ и какой служить и ловить мячъ въ полѣ. Для этого они или обычнымъ образомъ кланяются на палкѣ, или бросаютъ кверху камешекъ, черепокъ, щепку, дощечку и т. п., смоченные съ одной стороны и назначаемые для одной партіи, а съ другой стороны оставляя сухими и назначая ихъ для другой партіи. Смотря по тому, какой стороной брошенный предметъ ляжетъ кверху, той партіи и становиться на конъ, а второй идти въ поле—водить; или же дѣлается обратно, смотря по условію. Передъ началомъ игры коновая матка иногда назначаетъ своимъ игрокамъ, называемымъ въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи ѣздоками, сколько разъ кому слѣдуетъ бить мячъ, смотря по ловкости, а именно: одинъ (одиночки), два (двойники), три (тройники) и т. д.; или же чаще всего каждому изъ играющихъ назначается бить по одному разу, начиная, притомъ, всегда игру съ слабѣйшихъ; — матка же обыкновенно бьетъ послѣдняя и бьетъ, по условію игры, нѣсколько разъ, отъ 3 до 10 и даже болѣе. Для подбрасыванія мяча изъ второй партіи назначается такъ называемый подавальщикъ (по малороссійски—гильщикъ), выбираемый обыкновенно изъ ловкихъ и проворныхъ игроковъ; смыслъ таковаго выбора яснѣе обозначится ниже. На подавальщика, между прочимъ, возлагается обязанность слѣдить за тѣмъ, чтобы никто изъ коновой партіи не переходилъ коновой черты, иначе подавальщикъ обязанъ бить его мячемъ, находящимся въ его рукахъ. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи обязанности подавальщика иногда прямо беретъ на себя вторая матка. Во всякомъ случаѣ, однако, прежде, чѣмъ взять на себя эти обязанности, она предварительно хорошо устраивается въ полѣ съ своими

игроками, разстанавливаетъ ихъ по такимъ мѣстамъ, на которыхъ, по ея мнѣнію, можно легче словить мячъ на полетѣ, гдѣ удобнѣе пятнать перебѣжчиковъ изъ первой партіи, и потому разстанавливаютъ ихъ во всякомъ случаѣ въ нѣкоторомъ отдаленіи другъ отъ друга. Пятнать дозволяется только въ предѣлахъ поля, но у салъ—никогда. Поэтому добѣжавшій до нихъ всегда безопасенъ отъ саленія. Кромѣ того въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ, напр. Тобольской губерніи, иногда играющіе заключаютъ между собою условіе, чтобы отъ бросаемаго мяча можно было защищаться руками и чтобы это не ставилось въ вину защищающемуся такимъ образомъ. „Руки—оборона“,—говорятъ дѣти этихъ мѣстностей, а потому защита ими отъ бросаемаго мяча нерѣдко дѣйствительно и разрѣшается, со взаимнаго согласія играющихъ. Если водящая партія полагаетъ, что мячъ послѣ чьего либо удара можетъ залетѣть и за послѣднее сало, то дозволяется, по усмотрѣнію, размѣщать игроковъ и за этимъ саломъ, равно какъ и въ нѣкоторыхъ другихъ мѣстахъ, куда полагаютъ возможнымъ залетѣть мячу, исключая, разумѣется, кона или города.—Когда такимъ образомъ всѣ предварительные приготовленія къ игрѣ покончены, на конъ становится подавальщикъ, а къ нему по очереди выступаютъ игроки бьющей партіи. Подавальщикъ становится лицомъ противъ бьющаго, — шагахъ въ двухъ противъ него, — и подкидываетъ мячъ аршина на два кверху. Когда мячъ начинаетъ падать, игрокъ старается въ этотъ моментъ попасть въ него своей палкой и ударить по нему, какъ можно сильнѣе. Если ударъ сдѣланъ достаточно удачно, тогда бившій бросаетъ лапту и бѣжитъ на второе сало, а оттуда спѣшитъ обратно къ своимъ товарищамъ. Если ударъ былъ только порядочнымъ, такъ что, по разсчетамъ бившаго, онъ могъ дать ему возможность безопасно добѣжать только до полусалія или второго сала, то послѣ такого удара бившій дѣйствительно позволяетъ себѣ добѣжать только до этого мѣста, а затѣмъ остается здѣсь до хорошаго удара кого либо изъ слѣдующихъ своихъ товарищей, причемъ старается возвратиться на конъ уже какъ бы во второй пріемъ. Но если при ударѣ лаптой по мячу оказался промахъ, то, смотря по условію игры, бившему дозволяется или еще бить до двухъ, трехъ промаховъ, причемъ считается за ударъ даже и тотъ случай, если лапта хоть немного задѣла мячъ, или же ему предоставляется право ждать удачнаго удара кого-либо изъ послѣдующихъ игроковъ и дѣлать перебѣжку вмѣстѣ съ нимъ. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ, впрочемъ, существуетъ еще такое правило, что не сбѣгавшіе на второе сало и тѣ, которые остались тамъ изъ-за недостаточно сильнаго удара, выпускаются для окончательной перебѣжки или, какъ выражаются, выкупаются только послѣднимъ игрокомъ или маткой. Во время перебѣжки игрока, сдѣлавшаго болѣе или менѣе удачный ударъ по мячу, игроки водящей партіи стараются поймать мячъ и удержать имъ бѣгущаго по полю игрока. Если не осалятъ, т. е. не ударятъ его подхваченнымъ мячемъ, тогда сбѣгавшій получаетъ право снова бить мячъ, но уже послѣ своихъ товарищей, которые всѣ бьютъ по очереди своей партіи. Если же кто нибудь изъ водящей партіи словитъ мячъ на лету, или осалитъ имъ бѣгущаго по полю игрока, къ которому, въ свою очередь, прилагается слово „нарвался“, то всей этой партіи предостав-

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

ляется право становиться на конъ и бить мячъ, а коновая, какъ продавшая мячъ, переходитъ на ея мѣсто въ поле. При этой смѣнѣ, засалившая сторона должна возможно скорѣе занять конъ, ибо въ противномъ случаѣ посаленная сторона, овладѣвши брошеннымъ въ ея среду мячемъ, можетъ, съ своей стороны, салить имъ пробирающихся до кона своихъ противниковъ. Тутъ иногда завязывается такая борьба, что одна сторона успѣваетъ засаливать другую по нѣскольку разъ, пока наконецъ та или другая изъ нихъ успѣетъ благополучно добраться до кона. Въ этой борьбѣ обѣ партіи иногда приходятъ въ крайне возбужденное состояніе,—всѣ кричатъ, командуютъ, дѣлаютъ предостереженія, посылаютъ насмѣшки плохимъ игрокамъ: „жги, жги его!“ кричатъ одни. „Не нарывайся, назадъ!“ раздаются голоса съ другой стороны. „Давай, убирайся, оглядывайся!“ слышатся еще новые голоса и безконечныя предостереженія, надрывающія груди игроковъ, какъ будто въ самомъ дѣлѣ рѣшается вопросъ о жизни и смерти борющихся. Во всей этой сумятицѣ, разумѣется, больше всѣхъ обращаетъ на себя вниманіе бѣгунъ, или тотъ, кого намѣреваются засалить при борьбѣ за право становиться на конъ. Онъ, какъ заяцъ, увертывающійся отъ собакъ, то подпрыгиваетъ и подскакиваетъ, то бѣжитъ вкривь и изгибами, то ложится на землю, кувыркается и т. д. безъ конца, пока ловкій перебѣгъ или ловкій ударъ мяча не рѣшаетъ дѣла безаппеляціонно. Наоборотъ, когда игра идетъ своимъ порядкомъ, тогда послѣ всѣхъ игроковъ и произведенныхъ ими перебѣжекъ, исключая различныхъ случаевъ, когда нѣкоторые изъ нихъ, вслѣдствіе слабыхъ ударовъ, застряли на кону (прискокѣ, тягѣ), или на второмъ салѣ, тогда, повторяемъ, выступаетъ на конъ бить матка. Она всегда старается бить возможно сильнѣе, чтобы въ это время всѣ игроки, не успѣвшіе сдѣлать перебѣжки, успѣли сдѣлать ее теперь, какъ можно успѣшнѣе. Это то и называется „выручать“ или „бить на выкупъ“, а отсюда въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ и названіе самой матки,—„матка на выкупъ“ (Вятск. г.). Мать обязана бѣжать, пробивши послѣдній разъ, но при этомъ можетъ случиться такъ, что именно послѣдній то разъ она дастъ промахъ; тогда она остается на кону и ждетъ удара кого либо изъ тѣхъ товарищей, которые прежде били и уже успѣли сдѣлать перебѣжку. Тогда „выкупаютъ“ ее.—Въ случаѣ промаха послѣднихъ, бившая партія или произвольно сдается, идетъ въ поле, оставляя на кону лишь своего подавальщика, а самый конъ уступая полевой партіи; или игроки коновой партіи, не успѣвшіе сдѣлать перебѣжки, пробиваются до задняго сала и оттуда обратно до конца, такъ сказать, своею грудью, подставляя себя при этомъ почти подъ вѣрные удары мяча и расчитывая лишь на случающіеся изрѣдка промахи, или удачу борьбы, возможной при взаимномъ желаніи партій, какъ объ этомъ только что упомянуто было выше. Иногда невыкупленные игроки гонятся на свои мѣста черезъ такъ называемыя даровки, состоящія въ слѣдующемъ: или кто нибудь изъ водящей партіи бросаетъ мячъ кверху, послѣ чего поймавшій его руками начинаетъ салить имъ тѣхъ, которые должны перебѣжать, или же кто нибудь изъ игроковъ водящей партіи перебрасываетъ мячъ другому изъ той же партіи, а въ это время сбязанные бѣжать должны сдѣлать это, всячески избѣгая засаленія со стороны того, кто поймаетъ брошенный мячъ. Если при этомъ удастся

запятнать кого нибудь изъ перебѣжчиковъ, то обѣ партіи мѣняются мѣстами, и водящая становится бьющею, а бьющая — водящей. Послѣ того водящая партія бросаетъ мячъ на конъ и съ торжествомъ перебирается на него. Вмѣсто даровки матка водящей партіи иногда для не добѣжавшихъ игроковъ бьющей партіи „завариваетъ кашу“, каковая процедура состоитъ въ томъ, что водящая матка бьетъ мячемъ по полю или по кону три раза, приговаривая: „каша, каша, каша!“ Въ это время всѣ недобѣжавшіе должны сдѣлать полную перебѣжку, а матка, послѣ третьяго удара по землѣ, начинаетъ салить бѣгуновъ. Если саленіе не удалось, то они спасены. Если же кто нибудь оказался посаленнымъ, то вся бьющая партія со срамомъ идетъ въ поле и только какъ бы въ утѣшеніе себѣ иногда посылаетъ вслѣдъ своимъ побѣдителямъ, съ торжествомъ вступающимъ на конъ,—фразы: „заводили мы васъ, загоняли, заѣздили?“—А эти въ свою очередь не безъ юмора отвѣчаютъ: „идите, идите своей дорогой, засаленные!—Подождите, какъ мы будемъ гонять васъ и ѣздить!“ Интересы полевой партіи состоятъ въ томъ, чтобы, какъ мы уже видѣли выше, ловить мячъ на лету и бить имъ перебѣжчиковъ, но можетъ случиться и такъ, что при пятнаніи бѣгущаго данъ промахъ. Въ такомъ случаѣ обыкновенно овладѣваетъ мячемъ партія на кону и тогда всѣмъ бившимъ по мячу, но еще не успѣвшимъ сбѣгать до втораго сала, представляется самый удобный и самый безопасный случай совершить свою перебѣжку. Чтобы однако водящей партіи никогда не подвергаться подобному риску, обыкновенно саленіе со стороны ея производится со всею осторожностію и ловкостію; если же почему либо она не находитъ возможнымъ этого сдѣлать, тогда просто воздерживается отъ саленія и наоборотъ старается какъ можно скорѣе бросить мячъ на конъ подавальщику, чтобы такимъ образомъ возможно скорѣе пресѣчь стремленія къ перебѣжкамъ. Подавальщикъ кромѣ того можетъ сослужить службу своимъ товарищамъ водящей партіи въ слѣдующемъ отношеніи: бившіе по мячу, но не успѣвшіе сдѣлать перебѣжку, обыкновенно очень торопятся развязаться съ этою, лежащею на нихъ обязанностію и потому, когда становится на конъ бить по мячу кто нибудь половчѣе, то, какъ только подавальщикъ лишь сдѣлаетъ жестъ, напоминающій собою бросаніе мяча, эти торопыги уже пускаются бѣжать, а между тѣмъ жестъ былъ фальшивый, даже иногда намѣренно такъ сдѣланный, чтобы именно такого рода торопливость и вызвать, послѣ чего подавальщикъ, разумѣется, начинаетъ салить „нарвавшихся“. — Помимо этого фокуса подавальщикъ въ самомъ дѣлѣ можетъ быть иногда или неопытный или недобросовѣстный. Въ такомъ случаѣ, съ согласія обѣихъ сторонъ, дозволяется его смѣнить и взять другого, конечно, изъ водящей же партіи. Игра обыкновенно кончается тогда, когда устанутъ обѣ стороны. Подобная же игра существуетъ у переселенцевъ грековъ, живущихъ въ Маріупольскомъ уѣздѣ Екатеринославской губерніи, подъ названіемъ „урумъ-топъ“, т. е. греческій мячъ, а также у Армянъ на Кавказѣ подъ названіемъ „русъ-топи“, т. е. русскій мячъ.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

Игры съ шарами.

Распространеніе игръ этого рода.—Короли.—Котлы.—Прочики.—Жаровка.—Катовки.—Ѣлы.—Коровка.—Шибки.—Булки.—Козло-масло.—Шаръ въ лункѣ.—Застука.—Въ жида.—Буй.—Въ столбъ.—Съ бабы шаромъ.—Бабка съ матками. Шарикъ съ бабами.—Метомъ.

Мы не знаемъ съ точностію, были ли извѣстны въ древности какія либо игры съ шарами. Что же касается современныхъ народовъ, то у нихъ, по крайней мѣрѣ въ Европѣ, игры эти въ большомъ ходу и нерѣдко весьма разнообразятся, сморя по націямъ. Такъ въ Германіи и отчасти въ Англіи нерѣдко можно встрѣтить игры съ маленькими шариками, сдѣланными изъ глины, мрамора, стекла и т. д., которые дѣти или катаютъ на ровномъ мѣстѣ, или бросаютъ въ маленькія ямки и затѣмъ цѣлятъ въ нихъ другими, такими же шариками. Изъ игръ съ большими шарами извѣстны въ Германіи кегли; въ Англіи крокетъ, крикетъ, Football; въ Италіи и Франціи—различныя формы биліардовъ и т. д. Подробное описаніе этихъ игръ между прочимъ можно найти изъ русскихъ авторовъ у Висковатова, Герда и нѣкоторыхъ другихъ. Игры съ шарами въ Россіи очень распространены, очень разнообразны и нерѣдко очень оригинальны. Шары, употребляемые для игръ этого рода, дѣлаются большею частію для прочности изъ корня дуба, березы, какого нибудь плотнаго нароста на деревѣ, или же просто изъ любого, обтесаннаго куска дерева.—Величина шара 2—3 вершка въ поперечникѣ. Они называются или просто шарами, или сучками (Тульс. губ.), вѣроятно отъ слова сучокъ, обрубокъ, или же—свинками (Малороссія) и т. д. Эти шары или катаютъ руками и палками, или только бьютъ ихъ особаго рода палками. Для катанья употребляютъ или особаго рода лотки (катки), или употребляютъ палки съ утолщеніемъ, или загнутыя на томъ концѣ, которымъ бьютъ по шару, чтобы такимъ образомъ конецъ этотъ былъ крѣпокъ и ловокъ для битья. (Рис. 76.). Игры съ палками особенно распространены въ Россіи. Длина палокъ, употребляемыхъ для игръ этого рода, 1—1½ аршина, смотря по возрасту играющихъ. Палки въ большей части мѣстностей Россіи называются клюками, кочережками, въ другихъ бодожками (Перм. губ.), шаровнями (Курс. губ.), боталками (Тобол. г.), ялами (Астрах. губ.), ковиньками (Малороссія). Съ помощію этихъ палокъ шары обыкновенно загоняются въ ямки, а весь процессъ этотъ въ иныхъ мѣстностяхъ называется шареньемъ. Битье по шару иногда производится также на подобіе лапты, подобными же палками, называемыми въ иныхъ мѣстностяхъ битками, шибками, козлинками, копырзалками (Вят. губ.). Для успѣшнаго веденія своего игры съ шарами большею частію требуютъ довольно большого простора, а потому онѣ ведутся чаще всего на открытыхъ мѣстахъ, на улицахъ и площадяхъ и при томъ тамъ, гдѣ земля довольно плотно убита и достаточно хорошо выровнена, такъ какъ участвующимъ въ этихъ играхъ нерѣдко приходится принимать во вниманіе легкость катанія шара, будетъ ли то въ зависимости отъ его тяжести, силы и ловкости удара игрока, или же отъ тѣхъ препятствій, которыя представляетъ въ данномъ случаѣ та или другая степень ровности и убитости почвы. Игры съ шарами во всякомъ случаѣ требуютъ большой осторожности, при несоблюденіи которой и особенно при неловкомъ ударѣ по шару, иногда легко можно попасть имъ въ играющихъ и посторонникъ и такимъ образомъ причинить имъ не мало вреда.

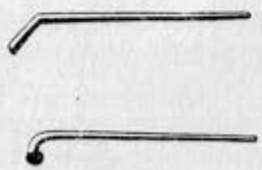


Рис. 76. Клюшки.

Короли (Терск. обл.). Шары дѣлятся на двѣ группы: два ставится на одну сторону и два на другую. Разставляютъ ихъ противники другъ у друга. Одинъ изъ шаровъ каждой пары считается королемъ. Играющій, переставляя произвольно катокъ, катитъ свой шаръ и старается попасть въ короля или въ простой шаръ противника. Если попадетъ въ короля, то имѣетъ пять очковъ, если въ простой шаръ, то четыре очка. Если же удастся, попавъ въ короля, ударить имъ въ простой шаръ, то выигрывается пятнадцать очковъ. За промахъ вычитается одно очко. Партія кончается, когда кто либо насчитываетъ сто очковъ. Игра эта отчасти напоминаетъ англійскій крокетъ.

5	
4	3
2	1

Рис. 77. Котлы.

Котлы (Терск. обл.) Мѣломъ на полу чертятъ рисунокъ, какой представляется здѣсь. (Рис. 77). Въ каждую клѣтку на номеръ ставится блюдце, или подставка съ шаромъ. Катокъ ставится по произволу, но непремѣнно снаружи чертежа. Скатывая шаръ, нужно стараться выгнать за линію шаръ, стоящій на 1-мъ номерѣ. Если шаръ брошенъ удачно, то играющій долженъ выгнать шаръ изъ втораго номера, потомъ изъ третьяго и такъ далѣе. Если же шаръ не будетъ выгнанъ, то онъ опять ставится на номеръ, а играетъ уже противникъ. Выигрываетъ тотъ, кто первый выгонитъ все шары изъ всѣхъ клѣтокъ.

Котелъ (Моск. Симб. Астрах. г. Терск обл.) *Масло*, *лунки* (Тверск. Тульс. Симб. Вят. г. Кубан. обл.), *Сучька*, *уропъ*, (Туль. г.) *Дукъ* (Курск. Екатеринос. Астрах. г. Кубан. обл.), *Свинья* (Черниг. г.), *Рожокъ*, *кубарь*, *зьвака* (Вят. г.), *Клюшки* (Омск. г.) *Кѣточекъ*, *Зіроческъ* (Кубан. обл.). Играющіе предварительно вооружаются палками, нѣсколько загнутыми на нижнемъ концѣ, длиною около 1—1½ аршина, смотря по возрасту дѣтей, и деревяннымъ шаромъ, въ 2-3 вершка въ поперечникѣ. Затѣмъ они вырываютъ круглую ямку. (Рис. 78) діаметромъ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

въ 2—3 четверти, а глубиной 1—1½ четверти; иногда впрочемъ вырываютъ ее нѣсколько меньше, напр. 4—5 кубическихъ вершковъ, а иногда больше,—до 1½ аршина ширины и ½ аршина глубины (Симб. г.).—Ямка эта, смотря по мѣстамъ, называется котелъ, дукъ и т. д. Вокругъ ямки обводятъ кругъ до 1½—2 сажень въ поперечникѣ, а по окружности круга роютъ или выдалбливаютъ палками еще нѣсколько маленькихъ ямокъ, называемыхъ „масла“, „лунки“, „дучки“ (Черниг. г. Кубан. обл.), „мазлы“ (Астрах. г.), „лунки“ (Омск. г.) величиной 1½—2 кубическихъ вершка, по числу играющихъ (называемыхъ въ Терск. обл. конными), кромѣ одного, который водитъ (гончій Терск. обл.). Ямки эти въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ кромѣ того носятъ названіе: старшей или первой, второй, третьей и т. д. (Кубан. обл.). При рытьѣ ямокъ заботятся еще о томъ, чтобы всякій изъ играющихъ могъ свободно достать своей палкой отъ своей ямки до средней большой.



Рис. 78. Котелъ.

Кругъ вмѣстѣ съ дуками и дучками въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ называется городомъ (Кубан. обл). Вырывъ и размѣстивъ ямки, игроки затѣмъ или метаютъ палками, или мѣряются на палкѣ для опредѣленія жребія, а именно: во первыхъ, кому идти въ поле, за кругъ водить, „быть пастухомъ“ (черниг., Херсон. г.), гнать шаръ „свинку“ (Черниг. г.) въ среднюю ямку, и во вторыхъ, кому становиться на старшую ямку, вторую, третью и т. д. При этомъ чья палка окажется дальше всѣхъ, или чья рука выше всѣхъ на палкѣ, тому и становиться на старшую ямку (дучку), затѣмъ слѣдующему и т. д.; тотъ же, чья палка окажется ближе всѣхъ, обязанъ водить. По опредѣленіи жребія, игроки размѣщаются по кругу, каждый держа свою палку воткнутою въ ямку, что означаетъ карауллить, или беречь свою ямку, а вожакъ становится возлѣ большой, средней ямки, отбрасываетъ оттуда приготовленный для игры шаръ рукой или палкой,— приблизительно сажень на 5 отъ круга — и уже обратно съ поля или гонитъ шаръ въ большую ямку палкой, или же, какъ это дѣлается въ Тульской, Астраханской, Екатеринославской и другихъ губерніяхъ, вожакъ, отойдя отъ котла на условное разстояніе, бросаетъ оттуда шаръ, стараясь сразу и прямо попасть имъ въ котелъ. Въ Тульской губерніи вожакъ, бросая сучьку въ ямку, говоритъ: „овсы!“ Стоящіе у лунокъ стараются въ этомъ случаѣ отбивать шаръ палками и не даютъ ему попадать или скатывать въ котелъ. Этотъ отбой называется „чаковка“ .Въ случаѣ, когда шаръ брошенъ, или введенъ палкой въ котелъ удачно, во многихъ мѣстностяхъ играющіе стараются быстро перемѣняться лунками, причемъ и кидавшій, или гнавшій шаръ стараются также захватитъ себѣ одну изъ лунокъ, не успѣвшій же при этомъ перемѣнить лунку начинаетъ водить. Но иногда водить достается опять таки старому водильщику, если онъ не успѣетъ захватить для себя лунки. Въ иныхъ мѣстностяхъ, напр. Терской и Кубанской областяхъ на Кавказѣ, когда вожаку удалось бросить или загнать шаръ въ среднюю ямку, онъ становится на старшую дучку; тотъ же, кто стоялъ здѣсь, становится на вторую второй на третью и т. д., а кто стоялъ на послѣднемъ дучкѣ, тотъ идетъ загонять или, какъ здѣсь въ насмѣшку говорятъ, „стеречь свинью“. Въ Черниговской губерніи вожакъ, или такъ называемый „пастухъ“ передъ игрой подбрасываетъ „свинку“ кверху надъ самымъ „масломъ“ (средней ямкой), приговаривая „свинка, яловинка, гдѣ упаде, тамъ пастуха жде!“ Когда шаръ падаетъ на землю, играющіе стараются палками ударить его на лету такъ, чтобы отбить его отъ масла, какъ можно дальше. Если же въ этотъ моментъ никто не попадетъ, то ужъ потомъ никто не имѣетъ права ударять свинку, пока пастухъ не коснется ея своею палкою, иначе коснувшійся дѣлается пастухомъ. Вслѣдствіе такого правила пастухъ нерѣдко старается обмануть игроковъ такимъ образомъ, что онъ дѣлаетъ видъ, будто намѣревается ударить по шару, и если кто изъ игроковъ, не имѣя достаточно терпѣнія и соображенія, поторопиться съ своей стороны ударить по шару, то онъ черезъ это самое дается въ обманъ пастуха, а затѣмъ размѣнивается съ нимъ своею ролью. Наоборотъ когда уже пастухъ дѣйствительно коснулся шара, тогда другіе получаютъ право, при полнѣйшей осторожности, бить шаръ, и тогда они угонаютъ иногда пастуха очень далеко. Отсюда пастухъ начинаетъ гнать шаръ уже палкой, и по мѣрѣ приближенія его къ кругу, ближайшіе игроки ударами своихъ палокъ снова стараются отогнать, „чикать“ (Вят. г.) его въ поле всячески мѣшая тѣмъ самымъ закатыванію его въ среднюю ямку. Отваживаясь на ударъ, игрокъ однако долженъ позаботиться о томъ, чтобы, когда онъ бьетъ по шару, водырь въ это время не занялъ бы его ямки своей палкой, такъ какъ у водыря по мѣрѣ приближенія къ кругу обыкновенно имѣются двѣ цѣли: или вогнать шаръ въ среднюю ямку, или же воспользовавшись неловкостью игрока, намѣревавшагося отогнать шаръ въ поле, занять его ямку въ тотъ моментъ, когда онъ, вынувъ свою палку изъ лунки для удара по шару, не успѣлъ при этомъ снова занять ее своей палкой. Когда сообразительный вожакъ гонитъ шаръ, то по мѣрѣ приближенія своего къ кругу, гонитъ его все съ большею и большею предосторожностію, тихо катитъ его, защищая каждый разъ своей палкой, ставя не впереди шара, особенно когда замѣчаетъ, что кто нибудь хочетъ ударить по нему. Вмѣстѣ съ этимъ онъ слѣдитъ за каждымъ движеніемъ отбивателей и вотъ между

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

прочимъ причина того, что когда водырь, особенно ловкій, проводитъ шаръ къ кругу, то игроки нерѣдко не отваживаются отбивать шара, а водырь преспокойно проводитъ его въ среднюю ямку, не смотря на то, что ему стараются мѣшать въ этомъ отношеніи 8—10, а иногда и болѣе товарищей. Если вожаку удалось загнать свинку въ дукъ, то всѣ играющіе послѣ того начинаютъ снова занимать мѣста, какъ сказано выше. Если же водырь, догнавъ шаръ до круга, успѣетъ удачно занять лунку игрока въ то время, кога послѣдній отбивалъ шаръ въ поле, тогда онъ остается на этой лункѣ, а прозѣвавшій, — „зѣвака“ (Вят. г.) идетъ водить въ поле. Иногда эта игра бываетъ очень занимательна и увлекательна. Иногда водильщикъ нарочно соблазняетъ стоящихъ на лункахъ, гонитъ свинку возлѣ самыхъ лунокъ, игрокамъ хочется ударить по ней, но они боятся прозѣвать лунку, особенно при ловкомъ вожакѣ; а иногда чуть только игрокъ поднялъ свою палку отъ лунки, чтобы отбить свинку, а вожакъ уже занялъ его лунку своею палкою. Или вожакъ подогналъ свинку уже къ самой средней ямкѣ, тутъ столпились всѣ участвующіе, стараясь воспрепятствовать ему въ этомъ окончательномъ его намѣреніи, а онъ, съ быстротою молніи, бросаетъ свинку и занимаетъ чью либо лунку. При ловкихъ вожакахъ игра кончается очень скоро; при неловкихъ же и мало сообразительныхъ катаніе шара продолжается иногда болѣе часа. Главнѣйшая цѣль игры, очевидно, та, чтобы научить дѣтей съ возможною ловкостью и осторожностью оберегать свои мѣста и въ то же время не допускать въ свою черту врага, рискуя въ противномъ случаѣ навлечь на себя его кару. Играть въ сучку, говоритъ Сахаровъ, вѣроятно, ввели наши предки съ тѣмъ, чтобы пріучить дѣтей своихъ къ борьбѣ со врагомъ. Здѣсь все говоритъ о войнѣ. Яма изображаетъ собою городъ, лунки — жилища, игроки — жителей, защищающихъ свою собственность, палки — оружіе вообще, вожатый — непріятеля, сучка — какое-то орудіе непріятеля. Игра эта встрѣчается также въ Германіи подъ названіемъ Sautreiben, гнать свинью, и разыгрывается весьма сходно съ только что описанною русскою игрою [1]). Она же встрѣчается почти въ томъ же видѣ въ Швейцаріи, а изъ русскихъ инородцевъ у Грузинъ подъ названіемъ свинопасъ (мегороба), у Калмыковъ Астрахан. г. (чутъ-надилынъ) и другихъ.

Прочики (Тульс. Курск. г.), *Дубинки*, *Лыжки*, *Кіюшки* (отъ слова кій), *Угонъ*, *Сучка* (Тульс. г.), *Въ концы*, угонышки (Астр. г.), *Гонка* (Самар. г.), *Гила* (Самар. г), *Подъ свой* (Терск. обл.), *Свинка* (Екатеринос. г. Кубан. обл.), *Погоня* (Вятск. г.), *Въ загонъ* (Олонец. г.). Мѣстомъ для игры выбирается поле съ ровною плоскостію, или большая площадь, а въ Олонецкой губерніи эту игру ведутъ большею частію зимой по чистому льду. Для игры запасаются палками съ утолщеніемъ, или загнутыми на одномъ нижнемъ концѣ, длиной около 1 — $1^1/_2$ аршина, смотря по возрасту играющихъ. Кромѣ того запасаются или круглой, чугунной пулькой въ $^1/_4$—$^1/_2$ фунта вѣсомъ (Вятс. г.), или круглымъ деревяннымъ шаромъ (Свинка Екатеринос. г. Кубан. обл), для гоненія ихъ палками на условномъ мѣстѣ. Игра съ пулькой считается, повидимому, удобнѣй, потому что даже и послѣ сильныхъ

[1]) Allgem. illustr. Familienspielbuch von Georgens S. 317.

ударовъ она лишь мало отдѣляется отъ земли, а болѣе катится по ней; между тѣмъ какъ деревянный шаръ послѣ мало мальски сильнаго удара иногда валетаетъ очень высоко на воздухъ и тѣмъ легко причиняетъ ушибы игрокамъ, прохожимъ и производитъ поврежденія въ стеклахъ рамъ. Послѣ того играющіе назначаютъ два кона, (Рис. 79)

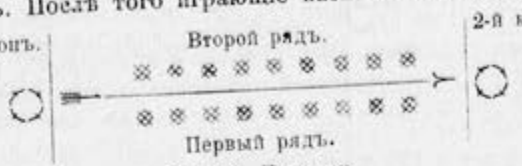


Рис. 79. Прочики.

въ разстояніи одинъ отъ другаго приблизительно 20 — 30, а иногда 50—70 и иногда болѣе шаговъ или сажень; на границѣ каждаго изъ нихъ вырываютъ по одной ямкѣ, величиной 1—$1^1/_2$ четверти въ глубину и ширину („прочики“ Туль. г., „станы“ Екатеринос. г.). Далѣе выбираютъ двухъ матокъ, отличающихся наибольшею ловкостью и умѣньемъ вести игру. Около каждой изъ нихъ по жребію собирается по ровному числу играющихъ. Матки бросаютъ жребій (мѣрясь на палкѣ, или бросая палки съ носка), которой сторонѣ начинать игру? Суть игры состоитъ въ томъ, чтобы умѣть провести пульку или шаръ отъ одной ямки (кона, прочика, стана) до другой, причемъ противоположная партія мѣшаетъ этому проведенію и, наоборотъ, старается поворотить шаръ обратно къ той ямкѣ, отъ которой его гонятъ. Для этой цѣли обѣ партіи размѣщаются одна противъ другой какъ бы въ линію, по направленію и протаженію отъ одного конца до другаго, какъ обозначено, звѣздочками, или же прямо раздѣляютъ все поле игры дольной чертой, за которой стоятъ партіи и одна сторона не смѣетъ перейти на другую. Какъ только начинающая партія сдѣлала „запалъ“, т. е. ударъ по шару въ направленіи къ тому кону, къ которому она намѣревается провести его, тотчасъ же начинается стычка и иногда ужасная борьба обѣихъ партій. При борьбѣ иной еще въ воздухѣ встрѣчаетъ шаръ своей дубинкой и отбрасываетъ его назадъ, иной наоборотъ почти у самой дубинки своего противника подбиваетъ шаръ снова обратно и такимъ образомъ даетъ ему сильное и рѣшительное движеніе впередъ. Вся толпа въ сильной суетнѣ, шумитъ, гамитъ, изъ силъ выбивается отъ крика, быстро двигается то въ одну, то въ другую сторону, смотря по направленію шара, иные ревутъ отъ понесенныхъ ударовъ по своему тѣлу, другіе надъ ними забавляются и продолжаютъ энергически командовать: „гони ее, гони его, завертывай, заворачивай!“ и т. д. Если партія, ведущая игру, довела наконецъ благополучно пульку или шаръ до противуположнаго кона, тогда она считается выигравшею ставку; но вмѣстѣ съ тѣмъ она мѣняется мѣстами и ролями съ своими противниками и въ новой игрѣ старается уже мѣшать проведенію шара отъ кона до кона, такъ какъ до сихъ поръ враждовавшая ей партія наоборотъ старается вести игру по ея прежнему примѣру. — Если же случится такъ, что враждующая сторона отобьетъ шаръ у ведущей игру и, завернувъ его назадъ, догонитъ обратно до того стана, съ котораго повели его до другаго стана, тогда выигрышъ ставки считается за этой послѣдней стороной, послѣ чего однако

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

также происходитъ обмѣнъ мѣстами и ролями въ игрѣ на слѣдующую партію. По окончаніи игры считаютъ, какая матка выиграла больше ставокъ, а развязка обыкновенно оканчивается только подтруниваніями одной стороны, выигравшей, надъ другой, проигравшей, и тутъ же съ усердіемъ разбираютъ также и тѣ шишки и ушибы, которыя кому пришлось получить въ игрѣ, сопровождая всѣ эти поврежденія обыкновенно самымъ неподдѣльнымъ хохотомъ и юморомъ. Въ Самарской губерніи эта игра видоизмѣняется такимъ образомъ: игроки, какъ и въ только что описанной игрѣ, выстраиваются въ два ряда по прямой линіи, отстоя каждый на нѣсколько сажень другъ отъ друга. Крайній мальчикъ одной линіи бьетъ дубинкой по шару въ направленіи къ слѣдующему игроку своей линіи, который въ свою очередь провожаетъ его дальше и т. д. Въ то время противоположной линіей съ другаго конца пускается другой шаръ на встрѣчу первому и также провожается каждымъ изъ играющихъ, стараясь при встрѣчѣ шаровъ столкнуть ихъ и попятить назадъ тотъ или другой. Цѣль игры та, чтобы каждой партіи провести свой шаръ возможно скорѣе по своей сторонѣ, послѣ чего гонка шаровъ идетъ въ обратныя стороны. Иногда соперничествующими сторонами съ каждаго конца пускается одинъ за другимъ по два шара, что дѣлаетъ игру еще нѣсколько сложнѣе. Иногда же игроки выстраиваются только въ одну линію, шары пускаются съ того и другаго конца и соперниками являются половины линій, проведшія свои шары одна раньше другой на другую половину, послѣ чего шары опять ставятся на концы и игра продолжается безъ конца. Въ Кубанской области эта игра видоизмѣняется такимъ образомъ: игроки становятся одинъ противъ другаго на нѣкоторомъ разстояніи (шаговъ 10—15). Съ одной стороны бросаютъ свинку, и первый игрокъ начинаетъ гнать ее въ свою сторону, а первый игрокъ противоположной стороны въ свою, каждый гонитъ влѣво отъ себя. Когда свинка добѣжитъ до слѣдующей пары, то эта послѣдняя начинаетъ ту же работу и продолжаетъ ее до тѣхъ поръ, пока свинка не очутится около слѣдующей пары, и т. д. Если какая либо сторона успѣетъ прогнать свинку на другой конецъ своей партіи, то принадлежащіе къ послѣдней садятся на своихъ противниковъ и ѣдутъ на нихъ до того мѣста, гдѣ остановилась послѣдній разъ свинка. Въ иныхъ мѣстахъ той же области игра видоизмѣняется такъ: партіи располагаются одна противъ другой. Въ одной изъ нихъ у каждаго игрока по свинкѣ и по палкѣ, а въ другой только палки. Свинки кладутся на землю и по нимъ ударяютъ палками, такъ что онѣ лѣтятъ по направленію къ другой партіи, которая палками старается задержать летящія свинки и въ очередь ударяетъ по свинкамъ въ противуположную сторону. Интересъ игры состоитъ въ томъ, чтобы дальше загнать свинку ловкимъ ударомъ по ней. Въ иныхъ мѣстностяхъ той же области между обѣими партіями проводится граница, а пространство по обѣ стороны ея называется „гелою“. Концы гелы также означаются чертою съ противоположной стороны. На границу (между двумя гелами) кладется свинка; послѣ этого должно начинаться состязаніе обѣихъ партій. Состязаніе это состоитъ въ томъ, что каждая партія старается не только не допустить „свинку“ въ свою „гелу“, но даже выбить ее изъ чужой „гелы“ за заднюю черту. Состязаніе начинается тѣмъ, что къ лежащей на

межѣ свинкѣ подходятъ по одному изъ каждой партіи и по палочкѣ мѣряются, кому первому бить свинку; верхнему представляется право бить свинку первому. Вслѣдъ за ударомъ перваго бросаются и остальные. Если одной партіи удается побѣдить, то партіи мѣняются мѣстами.

Жаровка (Вят. г.). Игра начинается выборомъ матокъ и подборомъ партій. Затѣмъ дѣлаютъ рядъ лунокъ по числу играющихъ въ партіи. Лунки дѣлаютъ по прямой линіи на разстояніи сажени одна отъ другой. Матки бросаютъ между собой жребій, которой партіи идти въ поле, которой бить. Бить каждый членъ партіи долженъ съ своей лунки палкой около аршина длиною. Эти палки въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи называются козлинками. Козлинокъ набираютъ столько, сколько человѣкъ въ партіи: стоящіе въ полѣ ихъ не имѣютъ. Тѣ, которымъ достается стоять въ полѣ, отходятъ отъ лунокъ, сажень на 10—15, а матка ихъ остается при лункахъ и здѣсь обязанность ея состоитъ въ подаваніи шара при битьѣ. Самая игра состоитъ въ слѣдующемъ: матка находящейся въ полѣ партіи бросаетъ шаръ кверху, по очереди передъ каждымъ игрокомъ, причемъ очередь соблюдается, или начиная съ матки, или съ слабыхъ игроковъ, смотря по условіямъ игры; игрокъ же въ это время бросаетъ въ шаръ козлинкой. Если бьющій попадаетъ въ шаръ, то шаръ отлетаетъ въ ту сторону, гдѣ находятся стоящіе въ полѣ. Послѣдніе ловятъ его и бросаютъ своей маткѣ. А бьющій ударяетъ въ шаръ бѣжитъ къ своей козлинкѣ, хватаетъ ее и возвращается къ своей лункѣ. Затѣмъ какъ матка водящей партіи, по полученіи шара, такъ и возвращающійся съ поля игрокъ стараются одинъ прежде другаго дотронуться (замакнуть) до лунки пробившаго—матка шаромъ, а самъ хозяинъ своей козлинкой. Если это сдѣлаетъ прежде пробившій, то каждая партія остается на своихъ мѣстахъ. Если же въ лунку пробившаго замакнетъ прежде матка шаромъ, то стоящіе въ полѣ идутъ бить, и бьющіе переходятъ въ поле. Для того, чтобы выбѣжать пробившему за козлинкой и обратно, ставятъ одно изъ трехъ слѣдующихъ условій: 1) Пробившій тотчасъ послѣ того, какъ броситъ своей козлинкой въ шаръ, долженъ бѣжать за ней и взять ее въ руки. Въ это время матка не имѣетъ права замакать шаромъ въ лунку пробившаго. Поэтому пробившій можетъ стоять на томъ мѣстѣ, гдѣ упала его козлинка, даже подвинуться нѣсколько къ своей лункѣ (шага на 2—3) и ждать удобнаго случая добѣжать до своей лунки, сколько ему угодно. Только въ то время, когда онъ побѣжитъ къ своей лункѣ, матка противной партіи имѣетъ право замакнуть шаромъ въ его лунку. Вслѣдствіе этого, чтобы перебѣжать обратно отъ мѣста, гдѣ упала его козлинка, до своей лунки, пробившій выбираетъ такое время, когда шара еще не будетъ въ рукахъ матки противной партіи, напр. когда пробѣгутъ кто нибудь изъ его товарищей и на столько удачно, что шаръ улетитъ далеко въ поле и долго не можетъ попасть въ руки маткѣ противной партіи. 2) Пробившій только тогда можетъ бѣжать за своей козлинкой, когда еще шаръ не переданъ подающей маткѣ кѣмъ нибудь изъ членовъ ея партіи. При этомъ матка, подающая шаръ, можетъ замакнуть шаромъ въ лунку пробившаго даже и тогда, когда этотъ послѣдній только хоть немного сошелъ съ своей лунки. Поэтому пробившій долженъ всегда стоять на своей лункѣ, не сходя съ нея, или, если сойдетъ,

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

то уже долженъ сбѣгать за своей козлинкой и обратно, какъ можно скорѣе. 3) Пробившій можетъ бѣжать къ тому мѣсту, гдѣ упадетъ его козлинка; но самой козлинки въ руки брать не долженъ. Если же онъ возметъ въ руки козлинку, то матка противной партій имѣетъ право замакать шаромъ въ лунку пробившаго.

Катовки (Вят. г.), *Катокъ* (Астрах. г.), *Прокатный шаръ* (Омск. г.). Игра производится большею частію гдѣ нибудь на дорогѣ, поперекъ которой дѣлаютъ рядъ лунокъ (Рис. 80) по числу играющихъ



Рис. 80. Катовки.

безъ одной, т. е. не назначая лунки для вожака, на разстояніи приблизительно сажени одна отъ другой.—Затѣмъ играющіе обычнымъ образомъ бросаютъ между собою жребій, кому достанется водить (шарить Вят. г., горевать Омск. г.). Послѣ жребія бьющіе становятся каждый на свою лунку, держа въ рукахъ палки (козлинки Вят. г. боталки Омск. г.), а вожакъ беретъ шаръ, идетъ въ сторону отъ играющихъ и, останавливаясь приблизительно сажени на двѣ отъ крайней лунки которой либо стороны, быстро катитъ шаръ поперекъ дороги. Когда шаръ поровняется съ крайней лункой, то стоящій на ней игрокъ бросаетъ въ нее своей палкой. Если онъ попадетъ въ шаръ, то шаръ отскакиваетъ куда нибудь въ сторону, а онъ бѣжитъ за своей палкой, если надѣется возвратиться къ своей лункѣ прежде, чѣмъ водильщикъ успѣетъ замакнуть, т. е. коснуться ее шаромъ при своемъ обратномъ возвращеніи съ нимъ съ поля. Если же онъ не надѣется успѣть это сдѣлать, то ждетъ пока кто нибудь изъ товарищей болѣе удачнымъ ударомъ не представитъ ему менѣе рискованной возможности сдѣлать это. Замакать въ лунку шаромъ въ этомъ случаѣ водильщикъ можетъ даже и тогда, когда кто нибудь изъ играющихъ сниметъ ногу съ своей лунки, билъ онъ или не билъ—все равно. Поэтому всѣ бьющіе не только не могутъ отходить безопасно отъ своихъ лунокъ, но даже и снимать съ нихъ ногъ. Если водильщикъ не успѣетъ замакнуть шаромъ ни въ одну лунку, то снова катитъ шаръ, какъ и въ первый разъ. Если первый бьющій не попадетъ въ шаръ, то въ этотъ послѣдній бросаетъ второй, третій и т. д. до послѣдняго, кому удастся попасть. Отдѣльные промахи каждаго здѣсь не ставятся въ вину промахнувшемуся. Если же промахнутся всѣ бьющіе, то вожакъ идетъ за шаромъ и, гдѣ шаръ остановится, бросаетъ (калитъ-бьетъ) оттуда чью либо палку. Въ чью попадетъ, тотъ и долженъ водить, а вожакъ беретъ его палку и становится на лунку бить. Равнымъ образомъ онъ мѣняется своею ролью и съ тѣмъ, въ чью лунку ему удастся замакнуть своимъ шаромъ прежде самого ея хозяина. Если же вожакъ во время не попадетъ ни въ чью палку, то идетъ снова водить. По обычаямъ Омской губерніи, когда промахнутся всѣ бьющіе, тогда горевщикъ беретъ шарикъ, идетъ къ лункѣ котораго либо изъ своихъ товарищей, выбирая предпочтительно ту, чья боталка легла ближе другихъ къ лункамъ, мѣряетъ отъ нея три шага, плюетъ отсюда, становится тамъ, гдѣ упадетъ его плевокъ, и съ этого мѣста старается попасть своимъ шарикомъ въ боталку непремѣнно того товарища, отъ лунки котораго онъ отмѣрялъ три шага. Если попадетъ, то владѣтель боталки начинаетъ горевать, а горевщикъ съ его боталкой становится на его лунку. Если же не попадетъ, или попадетъ въ другую, то всѣ игроки кричатъ: „чуръ подабутки!“ и послѣ того промахнувшійся идетъ снова горевать.

Ѣлы. (Самар. г.). Неподалеку другъ отъ друга играющіе роютъ себѣ по ямкѣ и становятся въ нихъ ногой, за исключеніемъ одного, который водитъ въ полѣ. Послѣдній отходитъ немного въ сторону отъ ямокъ, приблизительно на 3—4 сажени, и катитъ своей палкой на играющихъ шаръ, стараясь при этомъ попасть имъ кому либо въ ноги, что называется „заѣсть“. Игроки сторонятся отъ шара и не допускаютъ его до себя, потому что тотъ, кого „заѣстъ“ шаръ, долженъ помѣняться мѣстами съ водящимъ, т. е. долженъ идти водить. Поэтому когда шаръ будетъ подкатываться близко къ кому либо изъ стоящихъ на ямкахъ, тотъ немедленно же бросаетъ въ него своей палкой, обыкновенной биткой, а если не попадетъ, то на выручку ему тотчасъ же являются товарищи. Послѣ удара шаръ откатывается, водящій бѣжитъ за нимъ, дотрогивается дубинкой и спѣшитъ встать на чью либо пустую ямку, а кидавшіе въ шаръ въ то же время убѣгаютъ съ ямокъ за палками и спѣшатъ къ нимъ обратно. Прежде занявшіе ямки остаются на нихъ, а опоздавшій идетъ водить съ шаромъ въ полѣ.

Коровка. (Моск. г.), *Коровой* (Вят. губ.). Если игра ведется лѣтомъ, то для нея берется шаръ; если зимой, то нерѣдко просто „шовякъ“, т. е. замерзшій конскій навозъ. Для битья по шару или шовяку берутся палки, или просто пользуются вмѣсто нихъ своими ногами. Самая игра ведется такимъ образомъ: кто нибудь изъ собравшихся для игры дѣтей ударяетъ палкой или ногой шаръ или шовякъ, стараясь попасть имъ въ ноги кого либо изъ другихъ игроковъ. Если это удалось, то всѣ игроки бѣгутъ къ тому, въ кого попали, и начинаютъ его колотить по спинѣ, приговаривая: „продай корову!“ Послѣдній, желая поскорѣе избавиться отъ тумаковъ, въ свою очередь старается возможно скорѣе попасть тѣмъ же шарикомъ или шовякомъ въ ноги кого либо другого и тогда, въ случаѣ удачи его, тумаки направляются въ спину этого игрока съ тѣмъ же приговариваніемъ: „продай корову!“

Шибки. (Тульск. губ.). Вырывается лунка около кубической четверти величиной. Около нея ставится деревянный шаръ (сучка) —Поперти величиной. Около нея ставится деревянный шаръ (сучка) —По прямой линіи, проходящей отъ средины лунки черезъ сучку, отмѣривается разстояніе на 25 шаговъ. Затѣмъ игроки чикаются, или вообще бросаютъ жребій,—кому изъ нихъ водить. Водящій становится около лунки, а остальные по очереди бросаютъ палки (шибки) въ сучку съ конца отмѣреннаго разстоянія. Если кто сшибъ сучку такъ, что она перелетитъ черезъ лунку, то бросавшій шибокъ спѣшитъ поднять послѣдній и окунуть его концомъ въ лунку, прежде чѣмъ водящій броситъ въ нее сучку. Если шибокъ побываетъ въ лункѣ (будетъ опущенъ въ нее) раньше сучки, то бросившій шибокъ безпрепятственно отправляется къ остальнымъ играющимъ и ждетъ новой очереди бросать шибокъ. Если напротивъ водящій раньше броситъ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

учку въ лунку, чѣмъ будетъ опущенъ въ нее шибокъ, то водящій идетъ къ остальнымъ игрокамъ, а бросавшій шибокъ водитъ также, какъ и въ томъ случаѣ, если, бросая шибокъ, повалитъ сучку прямо въ лунку, что называется навалить въ лунку. Если всѣ шибки будутъ брошены и никто не сшибетъ сучки, то водящій беретъ сучку и, ставъ около лунки, бросаетъ ее въ какой нибудь, обыкновенно ближайшій, шибокъ. Тотъ, по чьему шибку сучка ударитъ, водитъ. Если же водящій сдѣлаетъ промахъ, то снова становится у лунки. Если кто нибудь сшибетъ сучку черезъ лунку, то всѣ остальные бросаютъ шибки уже съ половиннаго разстоянія.

Булки (Астрах. губ.). Одинъ изъ дѣтей беретъ палку и шаръ, а другіе на нѣкоторомъ разстояніи отъ него вырываютъ себѣ ямки и охраняютъ ихъ палками. Мальчикъ, владѣющій шаромъ, ставитъ его на землю и своей палкой старается вогнать его кому нибудь въ ямку.—Мальчики, стоящіе при лункахъ, стараются всячески отогнать этотъ шаръ, какъ можно дальше отъ себя, и если кто нибудь изъ нихъ не успѣетъ отогнать шара отъ ямки, то замѣняетъ мѣсто водильщика,а тотъ заступаетъ его мѣсто.

Шаръ (Вят. губ.), *Ко́зло-ма́сло* (Смол. губ.), *Промьята*. Избирается большое, ровное мѣсто Посрединѣ его обводится по землѣ чертою кругъ или квадратъ, аршинъ въ поперечникѣ. По срединѣ послѣдняго кладется шаръ, а въ разстояніи отъ него сажени на 2 съ одной стороны вырываются маленькія ямки (лунки), соотвѣтственно числу играющихъ, кромѣ одного водильщика, шарильщика (Вят. г., полеваго—Смол. губ.), избираемаго по жребію. Игроки бьютъ палкой, бросаемой изъ руки по шару, находящемуся въ кругѣ или квадратѣ. Битье производится по очереди и большею частію по одному разу.—Отъ ловкаго удара шаръ и палка иногда улетаютъ очень далеко въ поле, на противоположную сторону отъ бьющихъ. Послѣ того вожакъ и бившій немедленно бѣгутъ въ поле, первый за шаромъ, второй за своею палкой, стараясь притомъ каждый возвратиться къ мѣсту игры раньше другого. Но если шаръ улетѣлъ въ поле много дальше палки, тогда бившій свободно можетъ сбѣгать за палкой и снова стать благополучно на свою лунку. Если же шаръ улетитъ почти на одинаковое пространство съ палкой, или даже ляжетъ ближе ея, то бѣжать за палкой становится уже рискованнымъ, потому что вожакъ, вынесшій съ поля шаръ, можетъ возвратиться къ играющимъ раньше хозяина палки и въ его отсутствіе можетъ положить шаръ въ его ямку, что будетъ означать, что лунку свою онъ прозѣвалъ и что владѣтелемъ ея сталъ новый хозяинъ, а онъ долженъ быть водильщикомъ шара, который тутъ же ему и передается; въ замѣнъ же его новому хозяину выдается палка. Въ случаѣ такого не совсѣмъ ловкаго удара игроку лучше остаться при своей лункѣ, оставляя палку въ полѣ до выкупа ея другимъ товарищемъ, сдѣлавшимъ удачный ударъ. Такого удара иногда приходится дожидаться многимъ, вслѣдствіе чего послѣ такого удара иногда приходится бѣжать сразу многимъ, а именно всѣмъ тѣмъ, чьи палки находятся въ полѣ. Но если никто не выручилъ изъ поля палокъ, а выбивать шаръ нѣкому, тогда вожакъ, отступая отъ круга или квадрата на шагъ впередъ къ полю, катитъ или просто бросаетъ шаръ по направленію къ палкамъ, стараясь на-

катить на одну изъ нихъ шаромъ и если шаръ ударился при этомъ въ чью либо палку, тому и водить, а вожакъ занимаетъ его мѣсто на лункѣ. Послѣ этого всѣ обязаны бѣжать въ поле за своими палками; но при возвращеніи всѣ торопятся поскорѣе занять свои лунки, иначе новый вожакъ можетъ занять шаромъ чью либо лунку и тогда онъ дѣлается владѣтелемъ этой лунки, а прозѣвавшій идетъ водить шаръ. Но если при бросаніи шара въ палки вожакомъ, шаръ не попадетъ ни въ чью палку, тогда вожакомъ остается старый,а при бѣганіи за палками и возвращеніи на мѣста соблюдаютъ тѣ же условія, какія только были упомянуты при новомъ вожакѣ.

Шаромъ въ лунку (Вят. губ.) Дѣлаютъ на землѣ лунку и кладутъ въ нее деревянный шаръ. Одинъ, называемый „исполникъ", по доставшемуся жребію, стоитъ у шара, а остальные отъ извѣстнаго мѣста выбиваютъ изъ лунки шаръ деревянными палками, бросая ихъ въ шаръ рукою. У всѣхъ, бросившихъ палки мимо, послѣднія лежатъ на томъ же мѣстѣ, куда онѣ упали и если никто изъ игроковъ шара изъ лунки не выбьетъ, то исполникъ катитъ шаръ отъ лунки по землѣ въ ту палку, которая къ нему ближе, или удобнѣе лежитъ, напримѣръ не концами, а пластью. Въ чью палку шаръ чикнетъ, тому и становиться исполникомъ. Если шаръ не попадетъ ни въ чью палку, то начинаютъ игру снова въ томъ же порядкѣ. Если же во время игры кто либо одинъ выбьетъ шаръ, то владѣльцы проброшенныхъ до сихъ поръ палокъ бѣгутъ за ними въ поле, берутъ ихъ обратно, получая право снова бить ими по шару, а выбившій шаръ приговариваетъ: „выкупилъ, выкупилъ!"

Застука (Вят. губ.). Игра эта сходна съ предыдущей. При разыгрываніи ея берутъ тонкія: жердь, дерево, подворотню, или доску (конда, застука), за которой съ одной стороны становятся играющіе съ палками, а съ другой, по жребію, въ такъ называемое поле, водырь (катовый), выбираемый по жребію, съ деревяннымъ шаромъ. Игроки изъ за жерди начинаютъ бросать свои палки въ шаръ до тѣхъ поръ, пока кому нибудь изъ нихъ удастся подшибить его. Какъ только шаръ будетъ подшибенъ удачно, тотчасъ всѣ бросавшіе до сихъ поръ игроки бѣгутъ въ поле за своими палками и, стукнувши послѣдними въ жердь или дерево, встаютъ опять на свои мѣста, а водырь снова катаетъ шаръ. Однако во время перебѣжекъ водырь также старается поскорѣе овладѣть шаромъ и затѣмъ ударить имъ въ жердь или дерево, прежде чѣмъ кто либо изъ бѣгущихъ успѣлъ стукнуть своей палкой по нимъ и такимъ образомъ кто до стука въ жердь или дерево не успѣлъ добѣжать до послѣднихъ, тотъ и становится водыремъ. Но если всѣ игроки побросаютъ свои палки и шара все-таки не задѣнутъ, тогда водырь, стукнувъ шаромъ въ дерево, ожидаетъ побѣжавшихъ за палками и кто изъ нихъ послѣдній прибѣжитъ къ дереву, тотъ и замѣняетъ водыря.

Въ жида (Астрах. губ.). Сначала проводятъ на землѣ черту и называютъ ее дальней межой. Въ одной саженѣ отъ нея проводятъ другую черту, называемую ближней межой. Саженяхъ въ 10 отъ послѣдней дѣлаютъ возвышеніе, называемое дукомъ. Близъ этого дука становится водильщикъ, по жребію, а остальные идутъ съ палками на дальнюю межу и оттуда начинаютъ бить въ шаръ (въ жида, по мѣст-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ому выраженію), который кладется на средину дука. Ударившій палкой въ шаръ и попавшій въ него бѣжитъ потомъ поспѣшно за своей палкой, поднимаетъ ее, бѣжитъ къ дуку, прикасается къ нему и послѣ того уже становится на ближайшую межу, ожидая своей очереди бить шаръ. Но въ то время, когда пробившій бѣжитъ за своей палкой, водильщикъ спѣшитъ скорѣе схватить сроненый съ дука шаръ и старается поставить на мѣсто, прежде чѣмъ бившій успѣетъ схватить свою палку и коснуться ею до дука. Если это ему въ самомъ дѣлѣ удастся, тогда онъ беретъ палку у бросавшаго и идетъ съ нею на дальнюю межу, а его соперникъ становится возлѣ дука—водить. —Но если случится такъ, что всѣ, стоящіе на дальней межѣ, дадутъ промахи по шару, тогда они оставляютъ свои палки нетронутыми въ полѣ, а стоящій у дука беретъ шаръ и отсюда же катитъ имъ въ сторону лежащихъ палокъ, причемъ соблюдается условіе, что тотъ, въ чью палку попадетъ шаръ, и становится у дука, а прежній водильщикъ присоединяется къ играющимъ. Но если при катаніи шара водильщикъ не попадаетъ ни въ чью палку, тогда онъ опять остается водить.

Черезъ коль (Владимір. губ.), *Буй*, *Тонка*, *Тронка*, *Тонкошаръ*, *Шаръ съ перекладомъ*, *Конда* (Вят. губ.), *Чекончики* (Астрах. губ.). Берутъ жердь или чурбанъ (кондъ, тонка, перекладъ, буй и пр.) аршинъ 6—8 длины и кладутъ ее посреди̇нѣ ровнаго мѣста большею частію поперекъ дороги, потомъ по жребію выбираютъ одного или двухъ водильщиковъ (шарильщиковъ въ Вят. губ., чекончиковъ, пастуховъ въ Астрах. губ.)— Водильщикъ становится съ шаромъ у жерди; остальные отходятъ отъ нея сажени на 4—5 и бросаютъ козлинками (палками) къ жерди такъ, чтобы онѣ летѣли не прямо, какъ стрѣла, а дѣлали бы круговращательныя движенія, ударяясь концами въ землю, —„копыляли“ бы, какъ выражаются въ Вятской губерніи или—„шкондыбали“ бы, по выраженію Астраханской губерніи. При этомъ однако не требуется, чтобы всѣ бросали палками непремѣнно съ одного и того же мѣста; наоборотъ каждому позволяется бросать палку съ какого угодно мѣста, но лишь приблизительно съ одинаковаго разстоянія и притомъ такъ, чтобы всѣ палки обязательно перелетѣли черезъ жердь. У кого палка упадетъ передъ жердью, тотъ долженъ идти снова „копылять“, или „шкондыбать“ ее. Когда всѣ палки будутъ лежать по другую сторону жерди или чурбана, тогда водильщикъ смотритъ, въ какую палку ему удобнѣе будетъ „калить“, т. е. бросать въ нее шаромъ. Намѣтивъ себѣ палку, онъ говоритъ: „бью въ такую-то!“ Тогда остальные берутъ свои палки и подходятъ къ той, въ которую вожакъ намѣренъ бить. Затѣмъ вожакъ кидаетъ шаръ такъ, чтобы онъ катился по направленію къ палкѣ, а самъ въ это время также бѣжитъ за шаромъ, на тотъ случай, что если палка не будетъ задѣта шаромъ, то чтобы скорѣе схватить его съ земли и попасть въ жердь. Наоборотъ если онъ удачно попадаетъ шаромъ въ палку, то немедленно же хватаетъ ее и бѣжитъ къ жерди, спѣша ударить по ней этой палкой. Остальные играющіе въ свою очередь также бѣгутъ, каждый съ своей палкой къ жерди, чтобы успѣть ударить ими раньше другихъ. Тотъ же, въ чью палку водильщикъ ударилъ шаромъ, бѣжитъ сначала за шаромъ и, схвативъ его, катитъ или бросаетъ имъ въ жердь, стараясь попасть въ нее шаромъ раньше другихъ. Но остальные игроки всячески стараются воспрепятствовать успѣху его въ этомъ, отбивая своими палками отъ жерди брошенный и приближающійся къ послѣдней шаръ. Эта борьба продолжается до тѣхъ поръ, пока игрокъ, замѣняющій теперь водильщика, не попадаетъ наконецъ въ жердь. Послѣ того всѣ игроки снова идутъ „копылять“, кромѣ водильщика, который на этотъ разъ избавляется отъ копыланья и уже прямо становится къ жерди. Если выбранный въ первый разъ по жребію водильщикъ не попадаетъ шаромъ ни въ чью палку, то въ этомъ случаѣ онъ долженъ самъ бѣжать за шаромъ и затѣмъ стараться попасть имъ въ жердь. Если ему это удастся, то игра начинается снова. Иногда въ Вятской губерніи шарильщиковъ выбирается двое; въ такомъ случаѣ игра ведется почти такъ же, какъ и при одномъ шарильщикѣ, а именно: сначала одинъ шарильщикъ бросаетъ шаромъ въ одну козлинку, потомъ шаръ беретъ другой шарильщикъ и бросаетъ имъ въ другую козлинку. Послѣ того какъ они сдѣлаютъ это удачно, одинъ изъ тѣхъ, въ чьи козлинки они попали шаромъ, бѣжитъ за шаромъ, а другой становится у буя. Шарильщикъ, стоящій въ полѣ, бросаетъ шаромъ въ буй, а стоящій у буя, въ случаѣ промаха перваго, ловитъ шаръ и бросаетъ его или къ своему товарищу, или въ буй, смотря по тому, что для него удобнѣе. Въ случаѣ промаха первыхъ шарильщиковъ это дѣлаютъ они.

Въ столбъ (Астрах. губ.). Среди улицы кладутъ столбъ или чурбанъ. Затѣмъ играющіе дѣлятся приблизительно на двѣ равныя части, изъ коихъ одна, по жребію,—играющая становится у столба, а другая идетъ въ поле водить. Одинъ изъ водящей партіи остается у столба и подкидываетъ шаръ, который бьетъ на лету палкой, не выпуская ея изъ рукъ, одинъ изъ партіи, стоящей у столба. Если шаръ „заданъ“, т. е. получилъ ударъ палкой, то водящіе стараются своими палками остановить его, возможно ближе къ столбу, чтобы такимъ образомъ съ мѣста этой остановки удачнѣе бросить его въ столбъ. Если же этой остановки сдѣлать не удалось, то шаръ бросаютъ уже съ того мѣста, гдѣ онъ впервые упалъ на землю. Если при этомъ брошенномъ шаръ попадетъ въ столбъ, бьющій отходитъ отъ послѣдняго и на его мѣсто становится другой. Если же не попадетъ, то у столба остается прежде бившій и снова „задаетъ“ шаръ, до тѣхъ поръ, пока попадутъ въ столбъ съ противоположной стороны. Но при этомъ брошенномъ стоящій у столба въ свою очередь старается не допускать шара удариться объ столбъ и наоборотъ старается отбросить его назадъ своею палкой, какъ можно подальше. — Отбросивши шаръ, онъ измѣряетъ пространство между столбомъ и мѣстомъ паденія шара палкой, считая количество ихъ. Но если бьющій совсѣмъ не задастъ подкинутаго шара, то онъ не бьетъ болѣе до конца кона, который считается оконченнымъ тогда, когда уже всѣ изъ стоящихъ у столба пробьютъ въ свою очередь. Передъ началомъ игры кромѣ того обыкновенно условливаются: какое количество палокъ слѣдуетъ набить играющей партіи, чтобы считать игру выигранною. Если это количество будетъ набито, тогда каждый изъ стоящихъ у столба задаетъ по разу шаръ, а водящіе должны каждый разъ при этомъ пропрыгать на одной ногѣ отъ столба до мѣста паденія шара. Если же условленное количество палокъ не будетъ набито, тогда стоя-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

щіе у столба идутъ водить, а на ихъ мѣсто становятся водившіе, и игра начинается снова.

Съ бабы шаромъ, въ шаръ бабы (Перм. г.), *Съ бабки* (Вятск. г.), *Въ шарикъ* (Тобол. г.), *Городокъ* (Владим. г.). Вколачиваютъ въ землю колъ (бабу, бабку), толщиной вершка въ 2—3, выставляютъ его немного на поверхности, кладутъ на верхушку кола шаръ и проводятъ кругомъ его черту. Если шаръ великъ, то иногда для удобства, вмѣсто кола берутъ достаточной величины камень.—Затѣмъ на разстояніи 4—5 шаговъ назначаютъ „сало", или мѣсто, откуда бить, вырывая для этого большею частію неглубокую ямку-лунку, а черезъ нее проводя черту, или перекидывая жердь (тонку, тронку, тонгу). Потомъ играющіе начинаютъ метаться палками: чья палка лежитъ ближе, тому и водить, т. е. стоять неподалеку отъ бабы, бѣгать за шаромъ, когда кто нибудь его собьетъ, и потомъ ставить его опять на мѣсто. Затѣмъ игроки по очереди становятся на сало, стараются сбить шаръ съ бабы и угнать его, какъ можно дальше. Если шаръ, дѣйствительно, полетѣлъ далеко, то сбившій его бѣжитъ за своей палкой въ поле, на обратномъ пути старается „замакнуть" (Вятской губерніи) своей палкой въ бабку, то-есть дотронуться до кола, и затѣмъ старается добѣжать обратно до сала прежде, чѣмъ вожакъ успѣетъ сбѣгать за шаромъ, постукать имъ о бабу и затѣмъ поставить его на колъ. Если перебѣжка вполнѣ удается игроку, то послѣ того онъ бьетъ во второй, третій разъ и т. д. до тѣхъ поръ, пока не промахнется, или не успѣетъ сдѣлать вновь счастливой перебѣжки за палкой. Въ послѣднемъ случаѣ онъ ждетъ удачнаго удара слѣдующаго игрока и тогда бѣжитъ за своей палкой вмѣстѣ съ нимъ. На случай неудачныхъ ударовъ въ Вятской губерніи существуетъ еще такое правило: если бѣгущій ударитъ въ шаръ на столько плохо, что шаръ упадетъ гдѣ нибудь недалеко отъ бабки, то онъ можетъ спокойно идти къ своей палкѣ (козлинкѣ), взять ее въ руки, даже сдѣлать шага два, три, впередъ по направленію къ бабкѣ, шарильщикъ въ это время еще не имѣетъ права „замакнуть" шаромъ въ бабку; но если пробившій побѣжитъ прямо къ бабкѣ, тогда вожакъ (шарильщикъ) можетъ замакнуть въ бабку. Поэтому въ подобныхъ случаяхъ пробившій, взявъ козлинку, не пытается бѣжать съ нею къ бабкѣ, а стоитъ на томъ мѣстѣ, гдѣ упала его козлинка, и ждетъ болѣе удачнаго удара кого нибудь изъ послѣдующихъ, бьющихъ своихъ товарищей. Случается, однако, такъ, что никто не могъ попасть въ шаръ; тогда вожакъ кладетъ свою палку однимъ концомъ на шарикъ, а другимъ на землю, или, какъ говорятъ, „ставитъ пѣвку", въ которую, или опять таки въ шарикъ на бабѣ, игроки цѣлятъ и бьютъ теперь уже изъ поля и начиная съ того, у кого палка лежитъ всѣхъ дальше. Послѣдній непопавшій остается водить. Если же всѣ попадутъ, то вожакъ остается прежній. Въ игрѣ бываетъ еще такой случай, что кто нибудь собьетъ шарикъ, но послѣдній не выкатится изъ круга; тогда бившій называется погорѣлымъ и становится у бабы водить (Перм. г.). Для промахнувшагося игрока въ Вятской губерніи существуетъ безаппеляціонное правило: онъ тотчасъ же долженъ отдать свою козлинку шарильщику, а самъ идти шарить.

Бабки съ матками (Вят. г.). Эта игра представляетъ видоизмѣненіе предыдущей. Сначала выбираютъ обыкновеннымъ способомъ матокъ и раздѣляютъ между ними по равной части играющихъ. Затѣмъ матки бросаютъ между собою жребій: которой партіи бить, которой шарить? Далѣе, какъ и въ предыдущей игрѣ, вбиваютъ въ землю колъ, кладутъ на него бабку, вокругъ кола обводятъ черту, а въ разстояніи 4—5 шаговъ отъ нея дѣлаютъ лунку, около которой и становится теперь бьющая партія; та же партія, которой досталось водить, размѣщается въ полѣ за бабкой, вблизи которой становится одна матка этой партіи. Обязанность членовъ этой партіи ловить шаръ, сбитый съ кола, и подавать его маткѣ; а обязанность матки принимать шаръ и макать (стучать) имъ въ бабку прежде, чѣмъ успѣетъ сдѣлать это бившій игрокъ на возвратномъ пути своемъ изъ поля съ палкой къ лункѣ. Бьющіе бросаютъ въ шаръ палки по очереди, которая начинается или съ матки, или съ самыхъ слабыхъ, заканчиваясь маткой, смотря по условію. Если матка шарящей партіи успѣетъ замакнуть прежде кого нибудь изъ бьющихъ, то обѣ партіи должны перемѣниться своими ролями. Если одинъ кто нибудь изъ бьющихъ сдѣлаетъ промахъ, то онъ отходитъ къ своей палкѣ и ждетъ, пока его не выкупитъ кто нибудь изъ его товарищей, т. е. пока болѣе удачнымъ ударомъ не представитъ ему возможности бѣжать до бабки и замакнуть въ нее козлинкой. Если же сдѣлаютъ промахъ всѣ члены бьющей партіи, то они идутъ шарить, а шарящая партія идетъ бить.

Шарикъ съ большой и малыми бабами (Перм. г.). Вбиваютъ въ землю колъ, выставляющійся изъ земли на 1 аршинъ. Къ этому кому ставятъ ребромъ доску, длиною около сажени, а по концамъ ея, въ уровень съ нею, вбиваютъ еще два кола. (Рис. 81). Средній высокій колъ называется большой бабой, низенькіе малыми бабами. На большую бабу кладутъ шарикъ. Вокругъ доски съ колышами обводятъ чертой на землѣ кругъ. (Рис. 82). Послѣ того игроки, становясь у доски, начинаютъ бросать свои палки, обыкновенные битки, съ носка впередъ: чья палка ляжетъ ближе, тому водить въ полѣ, а чья палка ляжетъ дальше, тому называться маткой; обязанность ея состоитъ въ наблюденіи за игрой и накладываніи шарика на бабу, послѣ того какъ онъ сбитъ.—Остальные игроки становятся въ нѣкоторомъ, условномъ разстояніи отъ доски и по очереди, смотря по тому, въ какомъ порядкѣ ложились палки при бросаніи, начиная съ болѣе дальней палки, бьютъ въ шарикъ своими палками. Если кто далъ промахъ, то вожакъ тотчасъ же отбрасываетъ палку такого игрока возможно далѣе отъ мѣста ея паденія, а онъ самъ пока остается на мѣстѣ съ своими товарищами. Затѣмъ бьетъ другой, третій и т. д., и если кто нибудь изъ нихъ

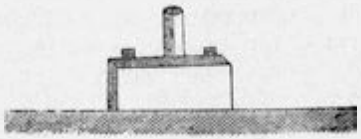


Рис. 81. Шарикъ съ большой и малыми бабами.

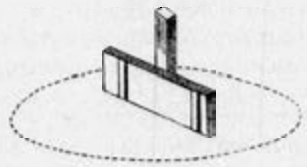


Рис. 82. Та же фигура въ кругѣ.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

опять не собьетъ шара съ бабы, то вожакъ поступаетъ съ палками ихъ такъ же, какъ и съ палкой перваго; наоборотъ, если кому нибудь изъ нихъ удастся сбить шаръ съ бабы и еще лучше, если на далекое разстояніе, тогда всѣ, у коихъ брошены палки, бѣгутъ за ними и схвативъ, спѣшатъ бросить ими въ доску. Это значитъ зачураться. Въ это-же время, когда игроки бѣгутъ за палками, водильщикъ спѣшитъ схватить шаръ и бросить имъ въ доску раньше кого нибудь изъ игроковъ. Если это случится, тогда водильщикъ дѣлается маткой, а водильщикомъ — запоздавшій бросить свою палку въ доску. Случается однако въ игрѣ такъ, что всѣ перебросаютъ свои палки въ шарикъ и никто не попадаетъ въ него; тогда матка беретъ съ бабы шаръ и, отсчитавъ отъ нея три шага, съ этого мѣста отплевываетъ свою слюну, которая, куда попадаетъ, оттуда матка намѣчается въ палку послѣдняго, бившаго шаръ. Если мѣта будетъ удачна, то владѣльцу этой палки и водить; если же нѣтъ, то водильщикъ и владѣлецъ помянутой палки стараются схватить первый—шаръ, второй—свою палку, а потомъ спѣшатъ одинъ раньше другого бросить въ доску шаръ или палку, т. е. зачураться. Кто изъ нихъ раньше успѣетъ заручаться, тотъ становится маткой, а другой — водильщикомъ. При игрѣ случается иногда и такъ, что брошенная палка попадаетъ не въ шаръ, а въ доску, причемъ шаръ только что сронится и остается въ кругу, не выкатываясь за черту. Послѣ такого удара игрокъ дѣлается водильщикомъ, а водильщикъ маткой. Если послѣ подобнаго удара шаръ остановится на чертѣ, тогда неудачно бившаго подводятъ къ чертѣ, кто либо закрываетъ ему ладонью глаза и въ этомъ положеніи заставляютъ его выбивать шаръ за черту. Выбивъ шаръ, онъ старается скорѣе схватить палку и зачураться, т. е. ударить палкой въ доску. Водильщикъ тоже старается зачураться поднятымъ имъ шаромъ. Кто ранѣе зачурается, тотъ дѣлается маткой, а запоздавшій идетъ водить.

Мѣтомъ (Вят. губ.). Играющіе становятся въ одинъ рядъ на лунки съ палками, кромѣ одного, или мѣстами одной пары играющихъ, которая по жребію обязана водить. Одинъ изъ этихъ водящихъ, если ихъ двое, становится въ полѣ, т. е. мѣсто, куда игроки должны бить шаръ, а другой передъ каждымъ изъ игроковъ, находящихся на разстояніи 1—2 саженей, бросаетъ по очереди шаръ, причемъ каждый изъ нихъ долженъ бить по шару своей палкой, бросая для этого послѣднюю изъ своей руки по направленію къ полю. Если же водитъ только одинъ, то въ поле никто не ставится, а водырь замѣняетъ собою только одного подавальщика. При этомъ битьѣ удары могутъ быть удачные и неудачные. Послѣ неудачнаго игрокъ остается на своемъ мѣстѣ. Если же наоборотъ шаръ будетъ подшибенъ удачно, то всѣ тѣ, которые уже забросали свои палки въ поле, бѣгутъ за ними на выручку, а вожакъ, или, если ихъ двое, то вожаки въ это время стараются возможно скорѣе овладѣть шаромъ и положить (заткнуть) его въ чью либо лунку изъ отсутствующихъ, послѣ чего положившій становится на мѣсто прозѣвавшаго, а послѣдній идетъ на его мѣсто, но не водитъ. Въ Слободскомъ уѣздѣ Вятской губерніи эта игра имѣетъ слѣдующее видоизмѣненіе: сначала вырываютъ лунки въ рядъ, одна отъ другой на разстояніи 2 аршинъ; потомъ отъ средней

лунки отмѣриваютъ 10 шаговъ и тутъ опять дѣлаютъ лунку, называемую „саломъ“, потомъ въ лунку, отъ которой назначено сало, кладутъ шаръ и начинаютъ бить его (бросать въ него) по очереди палками (битками) отъ сала съ цѣлью—выкатить его изъ лунки. Кто вышибъ, тотъ становится къ сторонѣ, а неугодившіе въ шаръ начинаютъ опять его до тѣхъ поръ бить, пока останется невыбившимъ только одинъ, который и дѣлается водильщикомъ или катальнымъ. Далѣе всѣ становятся на свои лунки, а катальный подходитъ по очереди къ каждому изъ играющихъ, на разстояніи отъ него до 2 саженъ, бросаетъ передъ нимъ кверху шаръ, въ который очередной долженъ бросать своею палкою, съ цѣлью угодить въ него и притомъ такъ, чтобы шаръ послѣ того укатился на дальнее разстояніе, а онъ въ это время могъ бы сбѣгать за брошенною палкою въ поле и стать опять на лунку. Если игрокъ не попалъ въ шаръ, или попалъ не сильно, то лучше ему не двигаться съ мѣста до болѣе удачнаго удара кого либо изъ слѣдующихъ товарищей; иначе катальный, захвативши шаръ въ полѣ прежде чѣмъ онъ сбѣгаетъ за своей палкой можетъ въ его отсутствіе положить шаръ въ его лунку и тогда дѣлается ея владѣльцемъ, а игрокъ идетъ въ поле катальнымъ. Если никому неудалось подшибить шара, тогда волей—неволей всѣ должны бѣжать за палками, а катальный въ это время отправляется по лункамъ, на которыхъ стояли игроки, кладетъ въ каждую изъ нихъ по очереди шаръ и говоритъ у каждой: „чуръ, чуръ, чуръ!“ Послѣ того кладетъ шаръ въ среднюю лунку и тѣ, у которыхъ лунки очурканы, должны снова выбивать шаръ изъ средней лунки отъ сала; тотъ же, чью лунку катальный не успѣлъ очурать, выбивать шаръ не долженъ, а встаетъ прямо на лунку. Выбиваніе шара изъ лунки происходитъ по очереди такимъ же образомъ, какъ оно происходило въ началѣ игры, до тѣхъ поръ, пока останется невыбившимъ одинъ, который въ такомъ случаѣ и принимаетъ на себя обязанности катальнаго. Если же случится такъ, что всѣ тѣ игроки, лунки которыхъ были очурканы при битьѣ въ шаръ съ сала, всѣ до единаго съ перваго же удара выбивали шаръ изъ лунки, тогда идетъ катальнымъ старый. Если онъ упрямится, тогда въ видѣ наказанія его катаютъ на палкахъ.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

Игры съ палками и деревяшками.

Распространеніе игръ этого рода у разныхъ народовъ.—Травянка.—Чухна.—Ласточка.—Шкорбетъ.—Пицва.—Пластъ.—Въ вола.—Май-май.—Кондыбалки.—Панъ.—Бандура.—Москва.—Палка-бада.—Цурки.—Кленья.—Чижъ.—Чижъ съ набивщикомъ.—Клепъ съ выборнымъ.—Клинъ.—Сошка.—Чижъ съ кола—Чижобаба.—Игры съ чижами у грузинъ.—Муха.—Пыжъ.—Аксуянъ (Киргиз.) Джуль. Попъ.—Попокъ.—Попкомъ.—Корелка.—Бабой.—Городки.—Рюхи.—Стропилы.—Бобъ.—Продажа рыбы изъ котелка.

Изъ древнегреческихъ игръ къ этой категоріи можно отнести развѣ одну „игру въ колья“, которая впрочемъ по характеру своему болѣе подходитъ къ играмъ съ метательными орудіями, гдѣ и описана подробно. По свидѣтельству Rochholz'a,—у германскихъ, чешскихъ и мадьярскихъ племенъ встрѣчается игра для мальчиковъ, называемая въ Саксоніи „Einmalab и Potschek“, а въ Чешской Богеміи „Spacek“, состоящая въ слѣдующемъ: короткій, деревянный клинъ, обточенный на концахъ (нашъ русскій чижъ, какъ увидимъ ниже), кладутъ на землю и палкою ударяютъ по одному изъ острыхъ концовъ его такъ, что онъ отскакиваетъ широкою дугою; другой мальчикъ долженъ подхватить этотъ клинъ своею палкою; если же это ему не удастся, то онъ беретъ клинъ противъ приподнятой палки перваго мальчика. Подобная же игра встрѣчается въ Венгріи, гдѣ деревянный клинъ называется „Gatschkai“ (in temescher Banat), или „Piske“ (въ верхней Венгріи) и „Pige“ по мадьярски [1]).

Въ Россіи существуютъ слѣдующія игры палками:

Травянка. (Екатерин. губ.). Одинъ изъ играющихъ садится на палочку верхомъ и изображаетъ изъ себя травянку, т. е. объѣзжаго. Цѣлая группа другихъ дѣтей подбѣгаетъ къ нему, рветъ и топчетъ траву въ полѣ, припѣвая; „и рву, и рву орѣшки, не боюсь пана ни пугишки. Панъ за горою, я за другою; пока панъ добѣжитъ, моя ножка сбѣжитъ“.—Травянка старается поймать кого нибудь; послѣ того пойманный становится травянкою.

Чухна. (Владим. губ.). Проводятъ на землѣ черту, становятся на ней въ рядъ и потомъ съ ноги бросаютъ палки: чья палка ляжетъ ближе, тотъ и долженъ изображать чухну. Для этого кладутъ палку

[1]) Ploss l. c., въ главѣ объ играхъ.

на землю, а мальчика покрываютъ чѣмъ нибудь и заставляютъ, покрывшись, перейти черезъ палку. Если покрытая чухна пройдетъ палочку мимо, то ее бьютъ по спинѣ палками, а если нѣтъ, то снова перекидываются.

Ласточка. (Херсон. губ.), *Палка.* (Кубан. обл.). Игроки вооружаются палками; одинъ изъ нихъ бросаетъ палку вверхъ, другіе попадаютъ въ нее на лету. Попавшій заканчиваетъ игру, а кидавшаго въ такомъ случаѣ начинаютъ „*женить*“, т. е. бьютъ палками до тѣхъ поръ, пока онъ не соберетъ всѣхъ палокъ, послѣ чего онъ снова бросаетъ вверхъ свою палку. Если ее никто не ударитъ, то играющіе начинаютъ попадать въ нее на землѣ, каждый съ того мѣста, гдѣ упала его палка; кто не попадетъ въ лежащую палку, тотъ кидаетъ вверхъ свою и съ нимъ продѣлываютъ то же, что и съ первымъ играющимъ, если попадутъ на лету въ его палку.

Шкорбетъ. (Херсон. губ.). Мальчиковъ пять садятся на землю и бросаютъ палки. Чья палка упадетъ ближе, тотъ долженъ подавать всѣ палки своимъ товарищамъ. Кому изъ нихъ придется подавать кряду три раза, того палку кладутъ на землю и отбиваютъ ее на далекое разстояніе, а онъ бѣгаетъ за нею.

Пицва. (Кубан. обл.). Играющіе берутъ по палкѣ. Одинъ изъ нихъ кладетъ свою на землю, а остальные по очереди бросаютъ въ лежащую такъ, чтобы брошенная палка ударила лежащую въ конецъ, и обѣ приняли крестообразное положеніе. Кто сдѣлаетъ промахъ, т. е. вовсе не попадетъ по лежащей палкѣ, тотъ кладетъ свою.—Для этой игры у всѣхъ должны быть кривыя палки, чтобы не плотно прилегали къ землѣ.

Пластъ. (Кубан. обл.). Палку ставятъ концомъ на носокъ и кидаютъ ногою; чья палка ляжетъ ближе прочихъ, тотъ идетъ собирать остальныя и приноситъ на мѣсто игры; его палку кладутъ въ канавку—*пластъ* и попадаютъ въ нее, кидая палки такъ, чтобы онѣ прыгали на концахъ и перескакивали черезъ положенную палку. Если кто попадетъ въ нее, то ему возвращаютъ палку для метанія въ другой разъ, а всѣ прочія палки лежатъ на мѣстахъ „въ квасу“; если же никто не ударитъ, то тотъ, чья палка была въ канавѣ, попадаетъ въ другія палки. Если попадетъ въ чью нибудь, то ее кладутъ въ пластъ и т. д.

Въ вола. (Херсон. губ.). Игроки берутъ каждый по палкѣ. Одинъ изъ нихъ бросаетъ свою палку такъ, чтобы она перевертывалась (строчь). Затѣмъ другой игрокъ идетъ къ тому мѣсту, отъ котораго палка стала перевертываться (строчь) и старается отсюда попасть въ нее своей палкой. Если промахнется, то къ тому же мѣсту подходитъ другой, третій и т. д., пока кто нибудь наконецъ попадетъ въ палку. Попавшій выходитъ изъ игры, какъ выигравшій, а остальные продолжаютъ упражняться въ томъ же, пока наконецъ всѣ попадутъ въ первую палку.

Май-май. (Астрах. губ.). Мальчики, выстроившись въ рядъ, бросаютъ свои палки такъ, чтобы онѣ во время своего движенія описывали кругъ, касаясь земли то тѣмъ, то другимъ концомъ. Затѣмъ чья палка ляжетъ ближе и не проковыляетъ кругомъ, тотъ долженъ бѣжать за остальными кинутыми палками и не прерывая дыханія кри-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

чать: „*май-май*“... пока не принесетъ обратно всѣхъ палокъ своимъ товарищамъ.

Кондыбалки (Астрах. г.). Каждый изъ играющихъ запасается палкой, длиной въ аршинъ. Одинъ изъ нихъ, по жребію, водитъ. Обязанность его состоитъ прежде всего въ томъ, что онъ кладетъ свою палку на условномъ разстояніи отъ играющихъ, а тѣ бьютъ въ нее своими палками такъ, чтобы палки при бросаніи описывали круги, становясь поочередно на оба конца дыбомъ, откуда и названіе игры „кондыбалки“.—При каждомъ удачномъ ударѣ товарищей водящій откладываетъ свою палку на такое разстояніе отъ нихъ, на какое легла палка ударившаго. Удачно ударившій беретъ свою палку обратно съ тѣмъ, чтобы въ свою очередь снова бить; непопавшій же не имѣетъ этого права, а дожидается, пока попадетъ слѣдующій за нимъ товарищъ, который и даетъ ему право взять свою палку обратно. Если промахнутся всѣ, то водящій беретъ ихъ палки и, вставъ на ихъ мѣсто, бьетъ по очереди всѣми палками въ свою, причемъ если онъ всѣми промахнется, то водитъ самъ снова; если же попадетъ которой либо изъ ихъ палокъ, то водитъ тотъ, кому принадлежитъ эта палка.

Панъ (Кубан. обл.). Садятся надъ покатостью и, держа палки по срединѣ, бросаютъ ихъ, чтобы онѣ „*шкандыбали*“, — скакали на концахъ; чья палка ляжетъ дальше, тотъ считается *панъ*, чья ближе— *свинья*. Свинья собираетъ всѣ разбросанныя палки, даетъ ихъ пану и ложится у его ногъ. Панъ спрашиваетъ: „цапокъ, цапокъ! сколько палокъ?“ Свинья отвѣчаетъ. Панъ снова спрашиваетъ: „почесать тебя или побить?“ Свинья отвѣчаетъ такъ или иначе, иногда ничего. Послѣ этого панъ ставитъ на спину лежащей свиньи палку и говоритъ: „рубель, да каталка! чья первая?“ — Кого называетъ лежащій, тому отдается палка. Такъ дѣлается, пока всѣ палки будутъ розданы.

Бандурà (Смолен. губ.). Играющіе бросаютъ каждый свою палку такъ, чтобы она ударилась въ землю и затѣмъ отлетѣла далѣе на возможно большее разстояніе. Это называется *бандурить*. Тотъ, чья палка послѣ бандурованія ударилась ближе, бросаетъ свою шапку, какъ можно дальше. Остальные игроки, каждый съ того мѣста, гдѣ лежитъ чья палка, бьетъ ею же въ эту шапку. Если никто не попадаетъ въ шапку,—это называется „партія забандурилась“ и тогда игра начинается снова.

Москва.

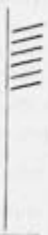


Рис. 83. Москва.

Москва (Симб. губ.). Для этой игры прежде всего выбирается палочка со множествомъ сучковъ, торчащихъ въ одну сторону въ видѣ крючковъ. (Рис. 83). Верхушка этой палочки называется „Москва“. Палочку эту втыкаютъ въ землю. Затѣмъ каждый изъ играющихъ дѣлаетъ себѣ еще по палочкѣ съ крючкомъ и кладетъ ее возлѣ той, которая воткнута въ землю.—Потомъ игроки, усѣвшись, тутъ же начинаютъ бросать жребій, кому вѣшать палку съ крючкомъ сначала на первый сучекъ воткнутой палочки, а затѣмъ и выше на остальные сучки, постепенно перевѣшивая эти палочки, согласно жребію. — Жребій бросается обыкновенно при помощи щепочки, или камешка, смоченныхъ съ одной стороны. Если бросившій жребій получитъ ту сторону кинутаго

предмета, которую онъ загадалъ, то онъ тотчасъ же вѣшаетъ свою палку на нижній сучокъ: затѣмъ въ нѣкоторыхъ мѣстахъ очередь бросанія жребія передается слѣдующему по очереди, въ нѣкоторыхъ же при удачномъ жребіи играющій немедленно бросаетъ его во второй, третій разъ и т. д., пока наконецъ жребій не измѣнитъ ему, или пока его палочка съ крючкомъ не попадетъ на самую верхушку, т. е. въ Москву, послѣ чего жребій имъ уже не бросается. Когда очередь бросанія жребія часто смѣняется, то нерѣдко случается такъ, что на одинъ и тотъ же сучокъ вѣшается по нѣсколько палочекъ и даже иногда всѣ до единой отъ каждаго игрока. Но когда та или другая палочка попадаетъ въ Москву, тогда владѣтель ея беретъ заранѣе приготовленный колышекъ и закидываетъ его въ сторону, притомъ такую, въ которой было бы потруднѣе сыскать его. Остальные игроки бѣгутъ за нимъ и ищутъ. Нашедшій поднимаетъ его съ земли и въ свою очередь закидываетъ въ какое либо другое мѣсто, въ которомъ ищутъ колъ остальные, ненашедшіе его. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока наконецъ останутся двое, изъ коихъ одинъ забрасываетъ колышекъ, а другой отыскиваетъ и поднимаетъ его. Подобная же игра встрѣчается у Латышей Лифляндской губерніи подъ названіемъ „поѣздъ въ Ригу“.

Палки-пъзда (Тульск. г.), *Иголка* (Кубан. обл.). Играютъ двое. Сначала они чикаются, кому водить. Затѣмъ втыкается въ землю палка, или колышекъ, называемые въ Кубанской области „масло“. Неводящій (верхъ—Кубан. обл.) становится около этого кола (масло) и, подбросивъ лѣвою рукою въ воздухъ маленькую палочку (иголку Кубан. обл.), величиной въ четверть, на которой оба игрока чикались передъ игрой, ударяетъ по ней другой палкой, длиной въ аршинъ или болѣе, отчего маленькая палка далеко улетаетъ. Водящій (низъ Кубан. обл.) сначала старается „искусить“, т. е. ударить ее на лету. Если это не удастся, тогда низъ поднимаетъ иголку уже съ того мѣста, гдѣ она ляжетъ, дѣлаетъ два шага впередъ по направленію къ воткнутой палкѣ и бросаетъ ее къ послѣдней. Верхъ измѣряетъ палкой, которою билъ, разстояніе между упавшей палочкой и колышкомъ, причемъ, если низъ доброситъ иголку такъ, что до масла не уляжется палка, которой билъ верхъ, или попадетъ въ самое масло, то самъ идетъ бить. Наоборотъ, если низу не удастся доброситъ иголку такъ близко къ маслу, тогда верхъ, отсчитавши число разъ, которое уложится его палка на этомъ разстояніи, считаетъ это число нагнаннымъ на водящаго. Затѣмъ иголка снова поднимается, бросается въ воздухъ и ударяется. Водящій снова поднимаетъ ее и бросаетъ описаннымъ выше образомъ по направленію къ воткнутому колышку. Опять измѣряется разстояніе и, если оно велико, то нагнанное количество палокъ прибавляется къ прежнему. Если же наоборотъ водящій броситъ теперь палочку такъ, что она упадетъ у самаго воткнутаго колышка, то это выручитъ его: послѣ этого онъ становится къ колышку бить палочку, а бившій до сихъ поръ идетъ водить. Выручившись, онъ сначала сгоняетъ съ себя всѣ нагнанныя палки, а затѣмъ въ свою очередь нагоняетъ ихъ на своего товарища. Когда на кого нибудь изъ игроковъ будетъ нагнано наивысшее, условное число палокъ, напр. 25, тогда игра прекращается. Послѣ того нагнавшій условное число разъ на своего противника еще

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

разъ подбиваетъ палочку и виновный съ того мѣста, на которое упадетъ эта палочка, долженъ нести на своей спинѣ выигравшаго до воткнутаго кола.

Цурки (Кубан. обл.). Эта игра, практикующаяся во многихъ казацкихъ поселеніяхъ на Кавказѣ и между прочимъ въ Темижбекской станицѣ, имѣетъ большое сходство съ предыдущей Въ ней принимаетъ участіе неограниченное число дѣтей, начиная съ двухъ, но непремѣнно только четное число. Всѣ играющіе разбиваются на двѣ партіи, такъ чтобы каждая партія состояла изъ равныхъ по ловкости членовъ. Затѣмъ партіи „канаются“ между собою на палкѣ, чтобы узнать, кому изъ нихъ быть верхами и кому низами. Послѣ того верхи отходятъ къ одной партіи, а низы къ другой. Для этой игры необходима одна палка, приблизительно въ аршинъ длины; послѣдняя и есть *цурка*, отъ которой получила свое названіе вся игра. Какъ палка, такъ и цурка толщиною бываютъ до $^3/_4$ дюйма въ поперечникѣ (какъ коробка сѣрныхъ спичекъ). Самая игра состоитъ въ томъ, что палкою бьютъ цурку, какъ мячикъ; бить начинаютъ верхи, а низы идутъ въ поле „заморять“. Верхи втыкаютъ какую нибудь палочку въ землю (не ту, какую бьютъ, а другую); эта палочка называется „бабка“. Начинаютъ бить обыкновенно плохо играющіе. Играющій бьетъ цурку, а кто нибудь изъ заморяющихъ, кладетъ цурку къ бабкѣ; если цурка упала не возлѣ самой бабки, то играющій мѣряетъ, сколько будетъ палокъ отъ цурки до бабки; каждыя десять палокъ составляютъ „гилу“; гилы отмѣчаются проведеніемъ гдѣ нибудь на сторонѣ по землѣ разныхъ чертъ-полосокъ. Одинъ и тотъ же играющій играетъ до тѣхъ поръ, пока его или „съѣдятъ“, или „заморятъ“, или цуркой попадутъ о бабку, или же наконецъ онъ подъ рядъ три раза промахнется, т. е. три раза махнетъ палкой, желая ударить цурку, но не попадетъ въ нее. „Съѣдятъ“ это значитъ, что заморяющій броситъ цурку такъ, что она упадетъ около самой бабки, на разстояніи меньше одной палки. Каждый заморяющій держитъ въ рукахъ хворостину и когда цурка отъ удара летитъ по воздуху, заморяющіе стараются зацѣпить ее хворостинкой (заморить); если цурку заморили, играющій долженъ уступить, но это считается справедливымъ только тогда, если цурка не сдѣлала рикошета, „не сдѣлала землячка“. Если цурка катится по землѣ, то заморяющій можетъ ее остановить, или даже ударить назадъ; но коль скоро она остановилась, то уже ее нельзя трогать, а прямо должно брать и кидать къ бабкѣ. Равнымъ образомъ и играющій можетъ отбивать (отморять) цурку назадъ, если она катится къ бабкѣ; но если она легла, то трогать ее нельзя. Иногда играющій такъ ловко отморитъ цурку, что она отлетитъ палокъ на сто (на десять гилъ). Когда однако играющаго съѣдятъ, или заморятъ, играетъ другой, за нимъ третій и т. д., пока всѣ кончатъ. Послѣ этого верхи идутъ заморять, а низы бьютъ. Они прежде всего должны согнать нагнанныя на нихъ верхами гилы, т. е. послѣ каждыхъ десяти палокъ одна гила смарывается и когда всѣ гилы будутъ смараны, тогда уже они пишутъ свои (нагоняютъ). Если цурка упадетъ на гилы, то кричатъ: „гилы горятъ!“ и всѣ гилы, сколько бы ихъ ни было, замарываются. Когда кончатъ играть низы, начинаютъ опять бить верхи и такимъ образомъ игра можетъ продолжаться безконечно. Весь интересъ игры основанъ на самолюбіи;

играющіе какъ бы чувствуютъ свое превосходство надъ заморяющими, а число гилъ служитъ какъ бы наглядными выраженіемъ этого превосходства.

Клепья, *клепки*, *бабки* (Тульск. г.) Играютъ двое. Сначала они чикаются, кому водить и кому бить по клёпу. Послѣдній, называемый еще отчикавшимся, беретъ палку, длиной 1—$1^1/_2$ аршина, у которой одинъ конецъ обтесанъ такъ, чтобы за него удобнѣе было брать рукой, а другой слегка и плоско стесанъ такъ, какъ у лапты. Этой палкой онъ проводитъ по землѣ черту, становится въ нѣкоторое разстояніе отъ нея по одну сторону, а по другую становится водильщикъ. Затѣмъ отчикавшійся беретъ клёпъ, т. е. палочку длиной въ четверть, обтесанную съ двухъ сторонъ, кладетъ этотъ клёпъ на стесанный конецъ палки, подбрасываетъ его вверхъ и на лету ударяетъ палкой такъ чтобы клёпъ летѣлъ за черту. Если клёпъ перелетѣлъ эту черту, или не долетѣлъ до нея, водящій во всякомъ случаѣ обязанъ поднять и бросить его къ бьющему. Но если клёпъ ляжетъ на черту, или бьющій дастъ промахъ при ударѣ, то палка передается водящему, а бьющій идетъ на его мѣсто водить.

Чижъ (средн. полоса Россіи, Тобол. и Омск. г.), *Чилякъ*, *Щилецъ* (Олонецк. г.), *Скачки*, *клепа* (Курск. г.) *Жуликъ* (Вятск. г.), *Цурка* (Харьк. Екатериносл. г.), *Потигъ* (Кубан. обл.). Сначала дѣлаютъ ровную, гладкую палочку, толщиною въ небольшой палецъ руки, длиною 4—5 вершковъ (Рис. 84). Концы этой палочки заостриваютъ на $^1/_2$ вершка, но не очень остро, чтобы при ударѣ по нимъ другой палкой, побольше, они не отламывались, заостриваютъ большею частію оба конца, но иногда одинъ и притомъ или конусообразно, на подобіе очиненнаго карандаша, или срѣзавъ только съ одной стороны накось. (Рис. 85). Эта палочка называется чижомъ, цильцемъ, клепомъ и т. д., смотря по мѣстностямъ. Затѣмъ дѣлаютъ другую палочку, нѣсколько потолще чижа и по крайней мѣрѣ въ 3 — 4 раза длиннѣе его, слѣдовательно около 1 —$1^1/_2$ арш. длины. Эта палочка назначается для битья по чижу и въ Курской губерніи называется „*клеповиньемъ*“. Послѣ того на ровномъ, открытомъ мѣстѣ обводятъ чертой кругъ или четыреугольникъ съ поперечникомъ около 1—$1^1/_2$—2 аршинъ. Этому мѣсту даютъ названіе „городъ“, „конъ“, „дукъ“ (Курс. г.). Иногда же вмѣсто того просто вырываютъ только небольшую ямку (лунку) въ нѣсколько кубическихъ вершковъ.—Затѣмъ назначаютъ поле, т. е. такое мѣсто, куда и въ какомъ направленіи слѣдуетъ бить по чижу изъ города, или ямки, палкой или клеповиньей. Игра ведется или между двумя лицами, или между двумя партіями. Если она ведется между двумя лицами, что чаще всего встрѣчается, то производится такъ: сначала игроки бросаютъ жребій, обыкновенно на палкѣ, кому бить по чижу и кому водить, или идти въ поле? Бить по чижу обыкновенно достается тому, чья рука при жеребьевкѣ оказалась выше, послѣ чего другому, очевидно, волей-неволей приходится водить. Далѣе игроки уговариваются: сколько удачныхъ ударовъ („очковъ“, „палокъ“, „чиковъ“, „рукъ“)



Рис. 84. Чижъ.

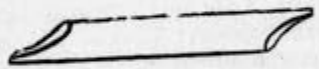


Рис. 85. Чижъ.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

слѣдуетъ сдѣлать по чижу, чтобы считать игру законченною и выигранною. При двухъ игрокахъ количество это обыкновенно назначается довольно большое, а именно отъ 10 до 100 и даже болѣе. Затѣмъ бьющій беретъ чижа, кладетъ его посрединѣ круга или четырехугольника, притомъ иногда такъ, чтобы одинъ конецъ его былъ приподнятъ, для чего кладутъ подъ передній конецъ его маленькую подкладочку, состоящую изъ щепочки, плоскаго камешка, небольшого черенка и т. п., или же иногда переднимъ концомъ кладутъ чижъ надъ маленькою лункою. Послѣ того игрокъ слегка ударяетъ по переднему концу чижа, обращенному въ поле, и говоритъ „разъ“. Отъ этого удара чижъ подскакиваетъ вверхъ, повертывается нѣсколько разъ вокругъ себя, а бьющій въ это время старается, если можно, еще разъ или два ударить по нему, приговаривая при каждомъ изъ слѣдующихъ ударовъ „два“, „три“ и т. д. Эти удары по чижу въ чертѣ, по выраженію Вятской губерніи, называются „бить сторона на сторону“ и обыкновенно каждый изъ нихъ здѣсь считается за два. Кромѣ того бьющій старается о томъ, чтобы чижъ какъ можно далѣе отлетѣлъ отъ города въ поле. Если это ему удастся, то чижъ иногда дѣйствительно очень далеко отскакиваетъ отъ города, иногда же, наоборотъ, ложится чрезвычайно близко. Послѣ удара по чижу водящій въ полѣ прежде всего старается поймать (глѣть по выраженію Вятс. г.) летящаго чижа руками, и если это ему удастся, то онъ безпрекословно идетъ къ городу и начинаетъ самъ бить по чижу, между тѣмъ какъ бившій прежде идетъ ловить чижа. Однако ловля чижа руками, вообще говоря, не всегда безопасна, такъ какъ иногда можетъ сопровождаться серьезными поврежденіями, особенно если чижъ воткнется въ руку которымъ либо изъ своихъ острыхъ концовъ. Но если послѣ удара по чижу водящему не удалось словить его руками, тогда онъ подымаетъ его съ земли и съ того мѣста, гдѣ онъ упалъ, уже старается бросать его прямо въ городъ. Если чижъ легъ близко къ городу, то его, дѣйствительно, не трудно словить руками. Но бываетъ и такъ, что чижъ отлетаетъ очень далеко, а черты круга съ этого мѣста не видно хорошо, тогда водящій проситъ игрока указать ему кругъ. Игрокъ концомъ палки показываетъ кругъ, а водящій бросаетъ чижа по этому направленію. Если при этомъ бросаніи чижъ такъ или иначе попадаетъ въ городъ, то прежде бившій идетъ въ поле водить, а вожакъ идетъ къ городу бить по чижу. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ есть еще такой обычай, что при бросаніи водильщикомъ чижа въ городъ бьющій имѣетъ право отшибать его прочь. Въ этомъ случаѣ ловкость бросанія и ловкость отбрасыванія получаютъ весьма важное значеніе, независимо отъ дальности, или близости къ городу упавшаго чижа Но если, несмотря на всѣ эти препятствія, чижъ наконецъ все таки „угодилъ“ въ городъ, то это называется въ Слободскомъ уѣздѣ Вятской губерніи „отсариваніемъ“ чижа, вслѣдствіе чего сдѣлавшій это съ крикомъ „отсорилъ“ спѣшитъ къ кону бить по чижу, а товарищъ его идетъ въ поле. —Если, наоборотъ, стоящему у города удастся палкой отшибить чижа прочь, тогда онъ обыкновенно начинаетъ измѣрять палкой или клеповиньей то пространство, на которое чижъ отлетѣлъ отъ города, и если при этомъ окажется, что чижъ сразу отлетѣлъ на условное количество палокъ, тогда игра считается сразу покончennою. Но если чижъ не улетѣлъ на такое

большое разстояніе, то количество измѣренныхъ палокъ только присоединяется къ счету бьющаго, и затѣмъ онъ снова продолжаетъ бить по чижу до промаха, до двухъ, или трехъ промаховъ, смотря по условію, или же до такого неудачнаго удара, послѣ котораго чижъ не вышелъ даже изъ города. Иногда бьющему предоставляется еще сокращенный способъ возможно скорѣе набить условленное количество палокъ, состоящій въ томъ, что ему, напр. въ Олонецкой губерніи, предоставляется право „завирать клинъ“, т. е. поднявши чижа, ловкимъ манеромъ обернуть его кругомъ конца палки, подбросить чуть-чуть вверхъ, а затѣмъ уже и отбить. Такой „клинъ“ считается за три палки, или за три очка. Въ Курской губерніи существуютъ еще правила такого рода: если водильщикъ, бросая клепъ (мѣстное названіе, равнозначущее чижу), не попадетъ имъ въ кругъ, то игрокъ смотритъ, далеко ли этотъ клепъ упалъ отъ круга? Если не болѣе, какъ на длину той палки, которой онъ бьетъ по клепу, то вновь бьетъ по нему только одинъ разъ; а если болѣе, то бьетъ нѣсколько разъ, смотря по разстоянію отъ круга. Если игроку пришлось ударить только одинъ разъ, и отъ этого удара клепъ сдѣлалъ скачокъ, длиной напр. на 20—30 его палокъ, или болѣе, тогда игрокъ говоритъ, что по его разсчету онъ сдѣлалъ столько-то палокъ. Вожакъ, соображаясь съ сказаннымъ количествомъ. соглашается или не соглашается. Если соглашается, то означенное количество считается напграннымъ на него, и послѣ того игрокъ снова бьетъ по клепу изъ кругу. Если вожакъ, бросая клепъ въ кругъ, не добросилъ до него, или перебросилъ черезъ него болѣе, чѣмъ длиной на одну палку, тогда игрокъ имѣетъ право бить по клепу три раза, гоняя его своей палкой съ мѣста на мѣсто и отгоняя его возможно далѣе отъ круга. Послѣ послѣдняго удара игрокъ разсчитываетъ количество палокъ, которое можно было бы намѣрить отъ мѣста послѣдняго паденія клепа, и въ этомъ смыслѣ передаетъ свои соображенія вожаку. Если онъ соглашается, то игрокъ опять идетъ къ кругу и снова бьетъ оттуда клепъ. Если же не соглашается, тогда игрокъ начинаетъ вымѣрять спорное разстояніе своей палкой, причемъ если дѣйствительно не намѣритъ столько, сколько сказалъ, то теряетъ право какъ на дальнѣйшее битье по клепу, такъ и на причитываніе въ самомъ дѣлѣ сдѣланныхъ палокъ на вожака. Наоборотъ если при мѣреніи окажется лишнее разстояніе, то, намѣривши палкой то количество, которое заявлено, остальное до круга игрокъ измѣряетъ уже не палкой, а клепомъ, и все это количество теперь насчитывается на вожака. При битьѣ по клепу внѣ круга могутъ быть еще такіе случаи: если игрокъ сдѣлалъ промахъ по клепу, въ томъ случаѣ, когда онъ получилъ право бить по нему одинъ разъ, вслѣдствіе недобрасыванія вожакомъ клепа въ кругъ на одну палку, то послѣ этого промаха онъ уже теряетъ право бить по клепу еще разъ сряду. Вслѣдствіе же недобрасыванія вожакомъ клепа въ кругъ болѣе, чѣмъ на палку, игроку дозволяется сдѣлать три промаха, причемъ послѣ послѣдняго право на дальнѣйшее битье по клепу также теряется; но если изъ 3 разъ онъ попадетъ хоть одинъ и при этомъ отобьетъ клепъ хоть на $^1/_4$ палки, то право вновь бить по клепу не теряетъ. Если какая либо удача позволяетъ когда нибудь стать у города вожаку, то, въ случаѣ удачныхъ ударовъ, онъ прежде всего сбиваетъ ими со счета тѣ палки или очки, которые ока-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

зались прежде набитыми на него его предшественникомъ, а потомъ уже онъ старается и самъ поскорѣе добить условленное количество очковъ. Такимъ образомъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока одинъ или оба игрока не сдѣлаютъ условнаго количества очковъ.—Если случится такъ, что одинъ изъ играющихъ далеко отстанетъ отъ своего товарища, то послѣдній иногда даетъ ему льготу, состоящую въ томъ, что дозволяется сразу добавить условное количество ударовъ, или же кромѣ того не считаются ему еще два-три промаха. Если и послѣ всѣхъ этихъ льготъ выигрышъ все таки останется за первымъ, тогда проигравшему слѣдуетъ наказаніе, состоящее напр. въ томъ, что выигравшій бросаетъ чижа въ сторону отъ круга, а проигравшій скачетъ отсюда на одной ногѣ до мѣста его паденія и обратно. Иногда наказаніе измѣняется такимъ образомъ: виновный, доскакавъ на одной ногѣ отъ города до мѣста паденія чижа, обязывается отсюда бросать чижа въ городъ и, если попадетъ, то прыгаетъ обратно уже на двухъ ногахъ, а если не попадетъ, то скачетъ опять на одной ногѣ. Иногда кромѣ того условливаются въ томъ, что виновный скачетъ на одной ногѣ до условленнаго мѣста, неся на своей спинѣ побѣдителя. Изъ русскихъ инородцевъ игра въ чижа встрѣчается у Черемисъ Вятской губерніи, у Калмыковъ Астраханской губерніи и нѣкоторыхъ другихъ.

Чижъ съ матками. (Вят. Курск. Астрах. г.). Иногда играютъ въ чижа сразу нѣсколько человѣкъ. Въ такомъ случаѣ игроки сначала выбираютъ изъ среды себя двухъ матокъ, которыя мѣряются на палкахъ: чья рука изъ нихъ будетъ на верху, тому быть старшей маткой; чья рука будетъ второй, тому быть младшей маткой. Затѣмъ остальные игроки раздѣляются по жребію (большею частію по угаду названій) между матками на двѣ равныя половины. Послѣ того уговариваются: сколько очковъ набивать одной партіи на другую для выигрыша, затѣмъ чертятъ кругъ, въ который кладутъ чижа, какъ въ предъидущей игрѣ, и около него становится старшая матка съ своими дѣтьми, а младшая уходитъ съ своими дѣтьми въ поле ловить чижа. Старшая матка распоряжается: кому начинать, кому потомъ бить чижа и т. д. Большею частію впрочемъ она начинаетъ сама, при чемъ ударивъ по концу чижа и поднявъ его такимъ образомъ съ земли, она старается потомъ еще нѣсколько разъ подбить его еще въ чертѣ. Когда чижъ упалъ въ полѣ, то поднявшій его изъ второй партіи старается съ этого мѣста бросить (угодить) его въ кругъ. Если это ему удастся, то вся младшая партія дѣлается старшей и становится у круга, а стоявшая у него до сихъ поръ идетъ въ поле. Теперь вторая партія начинаетъ такимъ же образомъ набивать, или отбивать себѣ достаточное количество ударовъ по чижу, пока изъ водящей партіи опять кто нибудь не угодитъ попасть чижомъ въ кругъ. Которая партія набьетъ себѣ больше ударовъ, та считается выигравшею. При игрѣ партіями въ сущности наблюдаются тѣ же условія, какъ и при игрѣ вдвоемъ, лишь съ небольшими измѣненіями, а именно: а) неблагопріятными ударами здѣсь называются также, во первыхъ, прямые промахи, а во вторыхъ, такіе, послѣ которыхъ чижъ попалъ въ городъ вмѣсто поля, или вовсе не поднялся съ мѣста. Однако послѣ всѣхъ такихъ одиночныхъ неудачъ на играющей партіи не лежитъ

обязанность тотчасъ же мѣняться ролями съ водящей, но она страдаетъ въ такихъ случаяхъ лишь тѣмъ, что удары неудачниковъ или совсѣмъ не считаются, или же они отсчитываются въ видѣ проигрыша въ пользу водящихъ. б) Безусловно неудачными ударами для всей партіи считаются лишь такіе, когда всѣ игроки дали промахи, или не могли поднять чижа изъ города. в) Для немедленнаго обмѣна партій ролями служитъ также то обстоятельство, если чижъ будетъ словленъ руками кѣмъ либо изъ водящей партіи. г) Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Астраханской губерніи существуетъ еще такой обычай: если партія, которой пришлось по жребію подбивать чижа, сдѣлаетъ свои очки прежде, чѣмъ дошла очередь до послѣдняго игрока, тогда очередной вышибатель старается ударить чижа такъ, чтобы онъ упалъ въ полѣ въ особо приготовленную для этого „нору“, т. е. ямку или кругъ, и если вышибатель не попадетъ, то права считаются равными и тогда снова бросается жребій для опредѣленія: кому слѣдуетъ стоять у города и кому водить. Если же онъ попадетъ, то права игры, во первыхъ, сохраняются за прежней партіей, а во вторыхъ, водящая партія терпитъ наказаніе, подобное тому, какъ объ этомъ упомянуто было выше, при игрѣ вдвоемъ, лишь съ тѣмъ различіемъ, что здѣсь одинаковымъ образомъ наказывается не одинъ, а всѣ члены виновной партіи.

Чижъ съ набивщикомъ. (Вят. г.). Очерчиваютъ кругъ или квадратъ на землѣ, какъ въ предъидущей игрѣ, около аршина въ поперечникѣ, кладутъ по срединѣ его чижа, т. е. палочку длиной въ четверть, подвостренную съ обоихъ концовъ, затѣмъ изъ лучшихъ игроковъ выбираютъ главнаго „набивщика“, который обязывается сдѣлать такое количество палокъ (удачныхъ ударовъ), какое потомъ должны съигрывать всѣ остальные игроки, каждый въ отдѣльности за себя и всѣ вмѣстѣ за всю артель. Игра ведется такъ: главный набивщикъ становится къ чижу и вызываетъ по очереди желающихъ подбивать на нихъ чижа. Послѣ того онъ начинаетъ бить по чижу такой же палкой, какая описана въ предъидущей игрѣ, а тотъ, на котораго онъ бьетъ, бросаетъ чижа опять съ упавшаго мѣста въ кругъ или квадратъ. При ударахъ по чижу счетъ ведется на очки такъ: если ударъ послѣдовалъ только въ конецъ чижа, послѣ чего онъ вылетѣлъ изъ круга или квадрата, то это считается за одинъ очекъ; если во время лета изъ круга или квадрата подбиваютъ его еще на воздухѣ, тогда считаютъ два очка; если два раза на лету ударяютъ по чижу палкой, считается за три очка и т. д. Эти подбивки чижа главный набивщикъ производитъ до тѣхъ поръ, пока подавальщикъ наконецъ не попадаетъ чижомъ въ кругъ или квадратъ. Если это случится, то на него очковъ болѣе не подбиваютъ и послѣ того на очередь для подаванья выступаетъ слѣдующій игрокъ, съ которымъ главный набивщикъ поступаетъ такъ же, какъ и съ первымъ. При этихъ подбивкахъ главный набивщикъ наигрываетъ на него 5, 10, 15, 20 и болѣе очковъ. Когда всѣ игроки побывали въ подавальщикахъ, послѣ того они начинаютъ „спрастывать“ свои очки и лишніе засчитываютъ за артель. Спрастыванье происходитъ такъ же посредствомъ подбивки чижа изъ круга или квадрата, по очереди, причемъ главный подбивальщикъ поднимаетъ чижа съ мѣста его паденія и старается попасть имъ въ кругъ или квадратъ. Какъ только это ему удастся, то игрокъ лишается права спрастывать далѣе

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

свои очки, и очередь переходитъ къ слѣдующему, пока всѣ не попробуютъ спрастывать свои очки. При игрѣ бываетъ уговоръ, что если кто не спростить всѣхъ, выигранныхъ на него очковъ, того главный набивщикъ гонитъ на скачки, для чего послѣдній подбиваетъ чижа изъ круга, а недоимщикъ скачетъ за нимъ на одной ногѣ, беретъ его съ земли, не переступая на другую ногу, и такимъ образомъ доставляетъ его къ квадратику, или кругу. Подбивка и скачки происходятъ столько разъ, сколько за недоимщикомъ числится очковъ. Если во время скаканья виновный переступитъ на другую ногу, то снова гонится на такую же скачку. Бываетъ однако и такъ, что игроки не только съигрываютъ съ себя всѣ очки, но даже въ не маломъ количествѣ иногда наганиваютъ на самого набивальщика. Въ такомъ случаѣ нагнавшіе на него очки имѣютъ право гонять на скачки и самого набивщика по стольку разъ, по скольку тотъ или другой игрокъ нагналъ на него очковъ. Вмѣсто очковъ въ иныхъ мѣстностяхъ ведутъ счетъ на палки; поэтому вмѣсто очковъ, говорятъ: столько-то палокъ.

Клёпъ съ выборнымъ (Курск. г.). Игроки предварительно выбираютъ изъ среды себя выборнаго, который долженъ играть одинъ противъ всѣхъ. Послѣ того выборный палкой для битья—„клеповиньей“ очерчиваетъ кругъ, или четырехугольникъ на землѣ, называемый „дука“,—кладетъ по срединѣ его клёпъ и бьетъ по концу его, какъ при обыкновенной игрѣ въ чижа. Одинъ изъ партіи остальныхъ игроковъ бѣжитъ за отбитымъ клёпомъ и бросаетъ его въ дуку. Если это удалось, то дѣятельностъ выборнаго этимъ и кончается. Если же бросить клёпъ по назначенію не удалось, то отбивавшій идетъ къ тому мѣсту, гдѣ упалъ клёпъ, и съ этого мѣста опять начинаетъ отбивать его въ сторону. Бросившій клёпъ въ дуку въ первый разъ старается теперь вторично бросить его въ дуку и если не вброситъ, то отбивающій бьетъ клёпъ уже три раза, гоня его, какъ можно дальше, въ поле, а за тѣмъ отъ мѣста, на которомъ онъ упадетъ послѣ третьяго удара, начинаетъ мѣрить разстояніе „клёповиньей“ по направленію къ дукѣ. Каждые 10 палокъ (клёповиньевъ) составляютъ такъ называемую „гилку“; остающіяся же единицы счета палокъ не берутся во вниманіе. Такъ напр., 67 палокъ составляютъ только 6 гилокъ, 7 же палокъ отбрасываются. Число этихъ гилокъ считается за бросающими клёпъ въ дуку. Послѣ того выборный опять начинаетъ отбивать клёпъ сначала, какъ описано выше, и отбиваетъ его до тѣхъ поръ, пока бросающій не вбросить его наконецъ въ дуку. Если случится послѣднее обстоятельство, то выборный начинаетъ „бить“, или отбивать за другого на однихъ и тѣхъ же условіяхъ, потомъ за третьяго, четвертаго и т. д., до тѣхъ поръ, пока окончится число желающихъ играть По окончаніи этого № 1, т. е тотъ, который первымъ бросалъ клёпъ,—начинаетъ уже самъ отбивать палки, а выборный вбрасываетъ клёпъ № 1 также, если придется, насчитываетъ палки за выборнымъ, отыгрывая тѣмъ сначала число гилокъ, наигранныхъ на него, а лишнее присчитывая на выборнаго, или же онъ отыгрываетъ гилки своихъ товарищей № 2, 3, 4, и т. д. Послѣ удачнаго вбрасыванія клёпа въ дуку выборнымъ № 1 прекращаетъ отбиваніе клёпа и за нимъ начинаетъ № 2, послѣ котораго № 3 и т. д.

Примѣчаніе: 1) Клёпъ считается отбитымъ и въ томъ случаѣ, если отбивающій его не успѣетъ вторымъ ударомъ отбить его въ сторону, а наоборотъ послѣ перваго удара клёпъ упадетъ около дука.

2) При отбиваніи клёпа во второй разъ, когда бросающій не вбросить его въ дуку и во всѣхъ остальныхъ трехъ случаяхъ отбиванія его ни въ коемъ случаѣ нельзя его поворачивать и малѣйшее движеніе отъ прикосновенія къ нему клёповиньей считается за ударъ.

Клинъ (Курск. г.). Составляются двѣ партіи, соперничествуя другъ съ другомъ: одинъ на одинъ, двое на двое, трое на трое и т. д. Послѣ того условливаются на счетъ количества палокъ, какое можетъ нагонять одна партія на другую. Затѣмъ мѣряются обыкновеннымъ способомъ на палкѣ, чтобы узнать: какой партіи начинать игру? Начинающій изъ первой партіи беретъ палку, длиною въ аршинъ, чертитъ ею на землѣ кругъ, или четыреугольникъ, съ аршинъ въ поперечникѣ и въ срединѣ его кладетъ „клинъ“, палочку, длиной въ четверть, или пядь. Затѣмъ начинающій бьетъ палкой по концу этого клина, который вслѣдствіе того взвивается кверху, а бьющій при этомъ еще разъ ударяетъ его на лету, вслѣдствіе чего клинъ довольно далеко улетаетъ въ поле. Отсюда одинъ изъ водящей партіи старается вбросить клинъ въ кругъ. Если это ему удается, то онъ признается выигравшимъ и идетъ на кругъ бить по клину. Если же это ему не удалось, но однако онъ не докинулъ до круга менѣе, чѣмъ на палку, которою играютъ, то бившій съ этого мѣста отбиваетъ клинъ еще одинъ разъ въ сторону отъ круга, а вкидывавшій затѣмъ предлагаетъ ему глазомѣромъ узнать, сколько будетъ палокъ до круга? Если отбившій скажетъ точно, или близко къ правдѣ, то это количество палокъ засчитывается за его партію; если же не узнаетъ, то нагнанныя палки не считаются и пропадаютъ. Если находящійся въ полѣ не добросить клина до круга болѣе, чѣмъ на палку, или ровно на палку, то бившій отбиваетъ разъ клинъ, затѣмъ на томъ мѣстѣ, гдѣ онъ упадетъ, отбиваетъ во второй разъ; затѣмъ гдѣ упадетъ во второй разъ, отбиваетъ въ третій разъ и потомъ также глазомѣромъ опредѣляетъ количество палокъ отъ этого послѣдняго мѣста до круга. Послѣ удачнаго исчисленія онъ снова бьетъ клинъ изъ круга, и удачно высчитанныя глазомѣромъ палки снова причисляетъ къ прежнимъ; неудачно же высчитанныя всѣ пропадаютъ даромъ для всей партіи. Право биться по клину передается партнеру изъ поля только въ двухъ случаяхъ, а именно: а) когда онъ попадетъ клиномъ изъ поля прямо въ кругъ; б) когда бьющій нагонитъ все количество палокъ, полагаемое для игрока по условію, или для всей партіи вмѣстѣ. Когда первые игроки поквитаются на палкахъ, выступаютъ на очередь вторые, третьи и т. д Игра заканчивается сигушками, т. е. прыганьемъ на одной ногѣ виновника. Для этого поступаютъ такъ: кто нагонялъ послѣднимъ палки, бьетъ клинъ изъ круга, а другой кто нибудь бросаетъ его въ кругъ; если при этомъ клинъ будетъ вкинутъ въ кругъ, то сиганья не полагается; если же клинъ не будетъ докинутъ до круга, то съ этого мѣста отшибаютъ клинъ, и съ того мѣста, гдѣ клинъ упадетъ, виновные прыгаютъ на одной ногѣ до круга, или же отъ круга до этого мѣста и обратно, смотря по условію.

Клинъ съ бабой, въ бабу (Курс. г.), *Сошка* (Смол. г.). Играетъ произвольное число дѣтей. Передъ началомъ дѣлятся на партіи и затѣмъ мѣряются на палкѣ,—какой партіи начинать. Потомъ встремляютъ (вбиваютъ) въ землю „рогулку“, „рогатку“, „бабу“, т. е. палку

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

съ раскепомъ вверху, (рис 86) въ который вставляютъ стоймя, или кладутъ плашмя клинъ, или палочку (сошку), приблизительно съ четверть, или пядь длины, дѣлаютъ небольшой кругъ, около аршина въ поперечникѣ, вокругъ рогульки, называемой городомъ, и затѣмъ бьющіе съ палками въ рукахъ идутъ къ городу или бабѣ, а водящіе съ своими палками въ противоположную сторону,—такъ называемое поле. Когда одинъ изъ бьющей партіи ударитъ по колу, или прямо клину, то послѣдній летитъ по направленію къ партіи, стоящей въ полѣ, которая должна при этомъ на лету, „очмарить“, т. е., махая своими палками ударить ими по клину такъ, чтобы онъ полетѣлъ обратно назадъ. Если это удастся ей сдѣлать, тогда она идетъ на мѣсто „очмарившей“. Если же полевой партіи не удалось очмарить клина, тогда кто нибудь изъ нея старается бросить клинъ въ кругъ, а игроки бьющей партіи въ это время держатъ свои палки надъ кругомъ, не допуская клина въ кругъ и отшибая его своими палками. Если однако это удалось, то измѣряютъ палками пространство отъ круга до того мѣста, гдѣ клинъ упалъ, и это количество палокъ насчитываютъ на другую партію. Если же клинъ будетъ вброшенъ въ кругъ, то производившій ударъ лишается права снова бить клинъ, и бьетъ уже другой товарищъ по его партіи и, смотря по удачѣ игры,—нагоняетъ и пересчитываетъ палки на другую партію, или же самъ лишается права на дальнѣйшее битье по клину. Сущность игры состоитъ въ томъ, чтобы возможно большее количество палокъ нагнать на соперничествующую партію. Когда отобьются всѣ одной партіи, тогда бьетъ другая партія, стараясь въ свою очередь не только согнать уже нагнанныя палки, но на оборотъ даже нагнать ихъ еще и на прежде бившую партію. Когда отобьются всѣ этой партіи, игра заканчивается, и виновная партія несетъ то или другое наказаніе, смотря по условію.



Рис. 86. Сошка.

Чижъ съ кола, сычъ (Вят. г.). Чижомъ или сычомъ въ этой игрѣ называется палочка, толщиною до одного и длиною до трехъ вершковъ, одинъ конецъ которой заостренъ, а другой сдѣланъ ровный, чтобы на немъ можно было поставить его кверху заостреннымъ концомъ. Потомъ дѣлаютъ колъ длиною въ 5 четвертей и вбиваютъ его на половину въ землю такъ, чтобы онъ могъ стоять крѣпко, не шатаясь. Кругомъ кола обводятъ черту до аршина въ поперечникѣ. Въ разстояніи $1^1/_2$—2 и даже 5 саженей отъ кола, смотря по ловкости игроковъ, дѣлаютъ еще на землѣ небольшія ямки, одна отъ другой не далѣе 2-хъ аршинъ, называемыя лунками и назначаемыя по одной для каждаго изъ играющихъ. Передъ началомъ игры бросаютъ жребій, метая палки, кому водить т. е. ставить на колъ сбитый съ него чижъ, или быть каторжнымъ, по мѣстному выраженію Слободскаго уѣзда Вятской губерніи, и кому бить чижа. Бьющіе берутъ по палкѣ въ руки, длиной до 3-хъ четвертей и обтесанныхъ въ ручкѣ, становятся каждый на своей лункѣ и начинаютъ по очереди бросать свои палки въ чижа. Если кто хорошо угодилъ своимъ ударомъ и чижъ отъ этого улетѣлъ такъ далеко, что бросившій легко можетъ сбѣгать за своей палкой, прежде чѣмъ вожакъ опять посадитъ чижа на колъ, то онъ немедленно же это дѣлаетъ, причемъ на обратномъ пути долженъ чикнуть по колу,

т. е. ударить его разъ и затѣмъ уже становиться на свою лунку. Если же ударъ былъ плохъ, то бившій остается на своей лункѣ, выжидая болѣе удачнаго удара кого либо изъ слѣдующихъ игроковъ, послѣ чего иногда разомъ бѣгутъ уже нѣсколько человѣкъ. Но если всѣ играющіе побросали свои палки и ни одинъ изъ нихъ не угодилъ въ чижа, тогда вожакъ становится у кола и заставляетъ всѣхъ игроковъ по очереди очиживаться (прикасаться) палкою о колъ, причемъ онъ самъ старается задѣть палку чижомъ. Если ему удалось это сдѣлать, то онъ немедленно бросаетъ чижъ и встаетъ на лунку зачиканнаго, а послѣдній дѣлается вожакомъ. По условіямъ этой игры, игрокъ обязанъ непремѣнно бить въ чижа, а не по колу. Ударъ по колу называется „квасомъ“ и виновный послѣ того дѣлается вожакомъ, уступая свое мѣсто прежнему вожаку. Кромѣ того требуется, чтобы сбитый чижъ непремѣнно находился за чертой, а не просто былъ сбитъ и упалъ въ чертѣ; въ такомъ случаѣ виновный опять обязанъ принять на себя обязанности вожака. Неловкій и необоротливый игрокъ обыкновенно всегда исполняетъ въ этой игрѣ обязанности вожака и чаще всего кончаетъ ее единственно плачемъ и слезами.

Чижо-баба (Вятс. г.). Вбивается въ землю колъ, называемый „бабой“, на выдающійся конецъ которой ставятъ чижа, имѣющаго фигуру деревяннаго конуса, и обводятъ вокругъ кола черту до 2-хъ аршинъ въ поперечникѣ. На сажень отъ кола проводятъ черту, называемую первое сало. Между нимъ и коломъ посединѣ дѣлаютъ еще другое сало. Послѣ того выбираютъ по жребію вожака или шаленьщика, называемаго въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ еще „бабушкой“, на обязанности котораго лежитъ бѣгать за чижомъ, въ случаѣ если онъ сбитъ съ кола, и ставить его на мѣсто.— Кромѣ того выбираютъ еще выкупщика, лучшаго игрока, на обязанности котораго лежитъ выкупать, выручать игроковъ въ случаѣ неудачныхъ ударовъ ихъ по чижу. Онъ обыкновенно бьетъ послѣднимъ, а во время игры стоитъ особнякомъ, гдѣ нибудь съ бока, близъ другого сала. Всѣ остальные игроки становятся на первомъ салѣ и каждый по очереди кидаетъ палкой въ чижо-бабу, т. е. въ колъ или чижа, стараясь сбить его съ бабы. Въ случаѣ удачнаго удара каждый спѣшитъ въ поле за своей палкой, стараясь возвратиться съ ней къ колу раньше, чѣмъ вожакъ подыметъ чижа и поставитъ его на колъ. Добѣжавши до кола, игрокъ нѣсколько разъ,—отъ одного до пяти, смотря по условію игры,—ударяетъ о него палкой, давая тѣмъ знать, что онъ добѣжалъ до кола раньше вожака и что въ свою очередь называется „околотить чижо-бабу“. Затѣмъ онъ удаляется на свое мѣсто и ждетъ новой очереди для битья по чижу. Если же вожакъ успѣетъ вернуться къ колу раньше бившаго и вмѣстѣ съ тѣмъ поставить на бабу чижъ, тогда запоздавшій игрокъ становится вожакомъ, а вожакъ заступаетъ его мѣсто на первомъ салѣ. При плохомъ ударѣ, или промахѣ игроки обыкновенно остаются на мѣстѣ и ждутъ выкупа. Если всѣ побросали свои палки и никто изъ нихъ или очень многіе не успѣли выручить ихъ, тогда игроки обращаются съ просьбою къ выборному выручальщику, чтобы выкупилъ ихъ; тогда выручальщикъ становится на другое сало, т. е. черту, ближайшую къ колу, и со всей силой ударяетъ по чижу палкой, не выпуская послѣдней изъ рукъ. Если такимъ образомъ чижъ будетъ сбитъ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ьше палокъ, тогда всѣ бѣгутъ за ними и возвращаются на сало, околотивши бабу.—Если же чижъ при выкупѣ упадетъ ближе къ колу, чѣмъ лежатъ палки, то никто изъ играющихъ не бѣжитъ за палками, а идетъ водить тотъ, кто выкупалъ, да не выкупилъ; прежній же вожакъ смѣшивается съ остальными игроками, которые въ такомъ случаѣ выбираютъ для себя новаго выручальщика. Но бываетъ и такъ, что чижъ ударомъ выручальщика отброшенъ достаточно далеко, такъ что всѣ игроки бросились за своими палками, но одинъ изъ нихъ все таки запоздалъ на бѣгѣ; тогда вожакъ, раньше добѣжавшій до кола, занимаетъ теперь мѣсто игрока въ первомъ салѣ, а игрокъ идетъ водить. Если во время игры отъ чьего либо удара палкой чижъ упадетъ, не выходя изъ круга, тогда ставятъ его острымъ концомъ въ землю, а широкимъ къ колу позади послѣдняго, послѣ чего игрокъ, невыбившій чижъ изъ круга, переходитъ на другое (среднее) сало и ударяетъ по колу палкой, не выпуская послѣдней изъ рукъ. Если въ этомъ случаѣ онъ сразу не выбьетъ чижа, тогда становится вожакомъ.

Игры съ чижами у грузинъ. 1) *Доштурола.* Для этой игры дѣлается небольшой чижикъ (чурка). Это—палочка вершка въ три длиною, заостренная съ обѣихъ концовъ. Кромѣ чурки нужна еще палка, длиною въ аршинъ. На землѣ чертится кругъ. Одинъ играетъ, другіе служатъ; играющій, стоя въ кругу и опуская чурку къ палкѣ, кричитъ: „доштурола"!—Послѣ этого онъ ударяетъ палкою по одному изъ концовъ чурки, отчего она привскакиваетъ, и играющій старается въ это время ударить по ней палкою и отбить ее подальше. Въ случаѣ промаха дозволяется перебивать ее до трехъ разъ; но при дальнѣйшей неудачѣ играющаго уже смѣняетъ другой. При удачномъ ударѣ служащіе наблюдаютъ, гдѣ упадетъ чурка, и стараются бросить ее оттуда въ кругъ поближе къ центру его, такъ чтобы разстояніе между чуркою и центромъ круга было по возможности меньше величины палки. Но играющій съ своей стороны махаетъ палкою въ кругу, чтобы отбить чурку. Пространство, на которое отлетитъ чурка, отбитая играющимъ, измѣряется палкой и сколько будетъ такихъ палокъ, столько отмѣчается за играющимъ очковъ. Кто запятнаетъ играющаго, тотъ и замѣняетъ его въ игрѣ, а кто скорѣе всѣхъ набьетъ условное число очковъ, тотъ выигрываетъ игру. Выигрывшій начинаетъ отбивать чурку на лету палкой и сколько разъ отобьетъ, столько разъ бьетъ чурку съ руки. Проигравшіе же, взявъ чурку въ руку съ того мѣста, гдѣ она упала послѣ послѣдняго чиканія, должны пробѣжать отъ него до круга все время не переводя духа и крича „и—и—и".

2) *Чиликаоба.* Для этой игры, какъ для вышеописанной, требуются палки и чурки. Играющіе раздѣляются на двѣ партіи: первая становится въ кругу, а вторая, вооруженная палками, въ полѣ. Чурку бьютъ всѣ изъ первой партіи поочередно и счетъ ведется общій. Самый процессъ битья таковъ: играющій беретъ въ руку палку такъ, чтобы большая ея часть была ниже обхвата, а сверху на руку кладетъ чурку и подбросивъ ее вверхъ, палкою ударяетъ снизу вверхъ. Цѣль такихъ ударовъ состоитъ въ томъ, чтобы не ушибить кого-либо. При каждомъ ударѣ служащіе стараются своими палками отбить чурку на лету назадъ и гдѣ она упадетъ, бросаютъ оттуда ее въ кружокъ упомянутымъ способомъ. Если чурка падаетъ въ кругъ такъ, что

между нею и центромъ круга не умѣщается палка, то играющій уступаетъ свое мѣсто другимъ, а самъ считается „выбитымъ". Когда всѣ играющіе выбиты, такъ что не сдѣлали условнаго числа очковъ, то они идутъ въ поле, а вторая партія бьетъ. Если чурка поймана на лету служащими, то у играющихъ всѣ очки уничтожаются и счетъ начинается сначала. Выигравшая партія по очереди отбиваетъ палкою на лету чурку и кто сколько разъ отбилъ ее, столько разъ теперь бьетъ ее съ руки. Гдѣ чурка упадетъ отъ послѣдняго удара перваго играющаго, оттуда же начинаетъ свой счетъ и бьетъ чурку второй играющій и такъ далѣе. Проигравшіе съ палками стоятъ впереди и отбиваютъ назадъ чурку; но все-таки имъ часто приходится пробѣжать громадное количество саженей до круга съ крикомъ „и—и—и!"

Муха (Твер., Тимбир. г), *Птичка*, *Гимакъ* или *абашкотъ* (Вят. г.), *Клекъ* (Харьк. г.). Вбиваютъ въ землю колъ (гимакъ Вят. г.), аршина $1^1/_2$ длиною, такъ чтобы одна половина его ушла въ землю, а другая, выдающаяся надъ землею, была нѣсколько наклонена въ сторону и именно впередъ отъ игроковъ. Вокругъ этого кола обводятъ кругъ. Затѣмъ изъ небольшой палочки, длиной вершка въ два, дѣлаютъ муху съ зазубриной, въ видѣ небольшаго крючка, посрединѣ котораго можно было бы повѣсить муху на колъ (рис. 87). Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи этой палочкѣ придаютъ форму птички, откуда и самое названіе игры— „птичка".—Потомъ игроки канаются, кому водить. Тотъ, кому досталось водить, беретъ муху и вѣшаетъ ее на колъ по задней сторонѣ. Чтобы муха лучше держалась на колу, конецъ задней стороны кола нѣсколько стесывается. Остальные играющіе, шагахъ въ 15—20 отъ кола, вырываютъ себѣ по ямкѣ (козломозло—Самарск. г.), въ такомъ разстояніи одна отъ другой, чтобы не мѣшать другъ другу при бросаніи палокъ, которыми каждый изъ нихъ предварительно запасается, и потомъ, ставши одной ногой въ ямку, бросаетъ въ колъ, съ цѣлію сбить съ него муху. Когда муха слетитъ на далекое разстояніе, то ударившій бѣжитъ въ поле за своей палкой и спѣшитъ возвратиться на свою лунку. Водящій въ то же время бѣжитъ за мухой, спѣшитъ посадить ее на колъ, а затѣмъ, если бившій въ этотъ разъ еще не возвратился на свое мѣсто, то дѣлаетъ попытку занять его мѣсто, послѣ чего прозѣвавшій становится вожакомъ. Но если перебѣжка бившаго совершилась благополучно, или онъ не рѣшился бѣжать, неувѣренный, что благополучно сбѣгаетъ за своей палкой, то начинаетъ бить въ колъ другой, третій и т. д. Когда всѣ побросаютъ палки и ни одинъ не рѣшится взять свою, тогда выступаетъ на сцену выручало, обыкновенно отдѣльно выбираемый для этой игры изъ лучшихъ игроковъ и обыкновенно стоящій во время игры гдѣ нибудь въ сторонѣ, чтобы не мѣшать другимъ, если все идетъ хорошо и успѣшно. Выручало обыкновенно подходитъ къ колу на разстояніи вдвое меньшее противъ игроковъ и старается бить такъ сильно, чтобы муха отлетѣла, какъ можно дальше и чтобы въ это время всѣ игроки свободно могли возвратиться съ палками изъ поля на свои лунки. Водящій по прежнему старается возможно скорѣе схватить муху, а ловкость водящихъ иногда простирается до того, что они иногда ловятъ муху на лету,— тотчасъ же



Рис. 87. Муха.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

стараются повѣсить ее на колъ, или даже вбросить въ кругъ и затѣмъ по праву занять остающуюся свободную лунку. Если чья палка въ этой игрѣ во время битья останется въ кругу, то водящій беретъ ее и бросаетъ со всей силой, какъ можно дальше отъ кола по тому направленію, по которому летаетъ муха. Поэтому нужно стараться бить такъ сильно, чтобы этого не случалось.

Пыжъ (Тульск. г.). Игроки запасаются палками длиною въ 12 вершковъ, довольно толстыми, очерчиваютъ для кона четыреугольное мѣсто и на средину его ставятъ „пыжъ“, обрубленную палочку, длиною въ 3 вершка. Затѣмъ, выбравши вожатаго посредствомъ чикованья, игроки становятся на условленную черту отъ кона, а вожатый отходитъ въ сторону. Послѣ того игроки поочереди бросаютъ свои палки въ пыжъ и въ случаѣ удачнаго удара каждый изъ нихъ спѣшитъ опять схватить свою палку и скорѣе воротиться къ кону, между тѣмъ какъ вожатый въ то же время бѣжитъ за пыжомъ и старается упредить игрока болѣе ранней поставкой пыжа на мѣсто. Главнѣйшія условія этой игры слѣдующія: игрокъ долженъ такъ сбивать пыжъ, чтобы онъ, не оставаясь въ четыреугольникѣ, летѣлъ въ сторону. Нарушитель этого условія дѣлается вожакомъ. Сбивши удачно пыжъ, игрокъ долженъ бѣжать за своею палкою и на возвратномъ пути обмакнуть ее въ конъ, т. е. коснуться кона раньше вожака. Въ случаѣ же неудачнаго удара, или промаха, игрокъ выжидаетъ счастливаго удара кого-нибудь изъ своихъ дальнѣйшихъ товарищей, съ которыми и бѣжитъ вмѣстѣ за своей палкой. Вожатый старается раньше бившаго игрока схватить пыжъ и затѣмъ по крайней мѣрѣ бросить его на конъ. Вожатый замѣчаетъ, кто изъ игроковъ, послѣ прибытія, возвращается на черту отъ кона, не обмакнувши палку въ четыреугольникѣ. Если никто изъ игроковъ не сбилъ пыжа съ кона, тогда вожатый беретъ его изъ четыреугольника, отмѣряетъ шаги по условію и бросаетъ его въ палки. На чью палку упадетъ пыжъ, тотъ и дѣлается вожакомъ.

Пижъ (Екатериносл. г.). Играющіе дѣлятся на двѣ равныя партіи съ маткой въ каждой. Матки садятся на землю, а дѣти ложатся кругомъ, укладывая свои головы на колѣна матерей. Старшей по жребію маткѣ даютъ въ руки мѣченую палочку, которую она забрасываетъ, приговаривая: „дитя! пижъ!“ Дѣти обѣихъ матокъ вскакиваютъ и бѣгутъ отыскивать брошенную палочку. Кто первый найдетъ, тотъ старается скорѣе отдать пижъ своей маткѣ, такъ какъ за палочку нерѣдко завязывается борьба между партіями, изъ которыхъ одна старается отнять палочку себѣ, а другая защищаетъ ее отъ нападающихъ. Матка, получившая пижъ, снова бросаетъ его прежнимъ порядкомъ. Какая матка получитъ пижъ сразу три раза, та признается выигравшею и потомъ получаетъ право ѣздить на спинахъ побѣжденныхъ условное разстояніе. Подобная же игра встрѣчается у латышей Лифляндской губерніи, подъ названіемъ „отыскиваніе бѣлой кости“. Она же встрѣчается у киргизъ въ нижеслѣдующей игрѣ.

Аксуякъ (киргизская игра). Послѣ заката солнца киргизскія дѣти сбираются въ кучу; двое изъ нихъ выбираются въ матки, а остальныя дѣлятся между ними на равныя части. Затѣмъ, назначивъ условное мѣсто (конъ), даютъ аксуякъ, т. е. бѣлую кость,—обыкновенно голень какого-либо животнаго, одному изъ мальчиковъ, который мастеръ

кидать далеко. Когда онъ кинетъ эту кость, то всѣ бѣгутъ въ ту сторону, куда брошена кость, и ищутъ ее. Когда кто найдетъ, то, объявивъ объ этомъ всѣмъ, пускается теперь бѣжать на условленное мѣсто вмѣстѣ со всей своей партіей, защищающей его при этомъ отъ враждебной партіи, которая между тѣмъ старается отнять кость, пока онъ еще не добѣжалъ до мѣста. Та партія, которая первая прибѣжитъ на условленное мѣсто съ костью, считается побѣдительницею. Если какая-нибудь партія окажется три раза побѣдительницею, то каждый мальчикъ этой партіи ѣдетъ верхомъ на мальчикѣ противной партіи до назначеннаго мѣста.

Джюль (Вятск. г.). Вколачиваютъ въ землю колъ, толщиною въ $^1/_2$ вершка, чтобы онъ выставлялся изъ земли на $^1/_4$ аршина. На этотъ колъ кладутъ узенькую дощечку въ $^1/_4$ аршина длиною. На одинъ конецъ дощечки кладутъ джюль, представляющій изъ себя деревянный конусъ въ вершокъ длиною (рис. 88), а по другому ударяютъ палкой. Вокругъ кола кромѣ того проводятъ черту (кругъ) съ радіусомъ въ сажень. Затѣмъ игроки бросаютъ жребій, кому достанется бить по дощечкѣ. Тотъ, кому это досталось, идетъ въ кругъ къ джюлю, а остальные идутъ въ поле ловить джюль. Бьющій ударяетъ по свободному концу дощечки, отчего джюль взлетаетъ кверху и направляется въ поле, гдѣ игроки бросаются ловить его и кто поймаетъ, тотъ бросаетъ имъ въ вкругъ, стараясь при томъ попасть въ колъ. Если бросавшій попадетъ джюлемъ въ колъ, то идетъ въ кругъ бить, а бьющій идетъ въ поле ловить джюль. Если же бросившій не попадетъ въ колъ, то бьющій попрежнему остается въ кругу бить по дощечкѣ. Если бьющій ударитъ по свободному концу дощечки такъ, что джюль, слетѣвъ съ мѣста, не вылетитъ изъ круга, то въ кругу никто не имѣетъ права его ловить и самъ бьющій снова ставитъ его, какъ слѣдуетъ, на дощечку и бьетъ снова.



Рис. 88. Джюль.

Попъ (Вятс. г.), *клекá* (Астрах. г.). Попомъ или клекой въ этой игрѣ называется чурочка, отпиленная отъ дерева, толщиною 1 и длиною около 3 вершковъ, съ одного конца заостренная въ видѣ конуса, а съ другой ровная, чтобы на этотъ конецъ можно было ее поставить. Этотъ попъ ставится въ средину очерченнаго круга, имѣющаго аршинъ въ поперечникѣ. Отъ этого круга, саженяхъ въ двухъ, назначается домъ, т. е. мѣсто, отъ котораго игроки начинаютъ бить въ попа палками по очереди кромѣ одного вожатаго, остающагося по жребію около попа. Если попъ вышибенъ игрокомъ, то послѣдній бѣжитъ за попомъ и ставитъ его въ кругъ. Затѣмъ какъ игрокъ, такъ и вожакъ бѣгутъ къ дому, и кто первый изъ нихъ прибѣжитъ къ нему, тотъ въ немъ и остается, а опоздавшій идетъ къ попу водить.

Попокъ, клекъ, пижъ (Черниг. г.), *въ одинъ городокъ* (Владим. г.). Чертой обводятъ городъ — круглый или четыреугольный, съ аршинъ въ поперечникѣ, въ срединѣ котораго ставятъ попокъ или клёкъ, мѣстами кромѣ того пижъ. т. е. отпиленную отъ дерева чурку, длиною 3—4 вершка, толщиною $1^1/_2$—2 вершка. Изъ среды игроковъ выбираютъ по жребію, состоящему въ метаніи палокъ съ носка,—вожака,—сторожа или пастуха, котораго ставятъ около города, а остальные

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

игроки на условномъ разстояніи отъ послѣдняго, напр. 2, 3, 5 саженей, дѣлаютъ каждый для себя по отдѣльной лункѣ, съ которой каждый по очереди бросаетъ палкой въ попка или клёка, стараясь выбить его изъ города. Если первый игрокъ не выбьетъ, то бьетъ второй, третій и т. д., причемъ лучшій игрокъ бьетъ послѣ всѣхъ. Когда попокъ будетъ выбитъ кѣмъ-либо изъ игроковъ, то всѣ, бросавшіе до сихъ поръ неудачно палки, бѣгутъ за ними и, схвативъ, торопятся скорѣе возвратиться съ ними къ своимъ лункамъ, между тѣмъ сторожъ, поднявъ попка и поставивъ его въ городъ, тоже бѣжитъ къ лункамъ, стараясь занять которую-либо изъ нихъ раньше хозяина. Неуспѣвшій занять лунку остается пастухомъ; но если всѣ игроки, перебросивъ свои палки, не выбьютъ попка, то сторожъ беретъ его и бросаетъ имъ въ ближайшую къ городу палку, причемъ, если попадетъ, то владѣтель этой палки и становится сторожемъ; если не попадетъ, то остается самъ опять сторожемъ.

Примѣчаніе. a) Послѣ неудачнаго удара игроки не бѣгутъ за своими палками, потому что, согласно условіямъ игры, въ это время сторожъ легко можетъ занять освободившуюся и неоправданную лунку. b) Послѣ неудачныхъ ударовъ игроки не имѣютъ права ни на шагъ отходить отъ своихъ лунокъ, иначе сторожъ не дозволитъ бить попка имѣющимъ палки. Это право соблюдается какъ въ интересахъ сторожа, такъ и остальныхъ игроковъ, такъ какъ стоящіе ближе къ своимъ палкамъ скорѣе могутъ захватить ихъ, когда представится возможность бѣжать за нимъ, чѣмъ добросовѣстно остающіеся на своихъ лункахъ. c) Если кто, не надѣясь выбить попка далеко изъ города, намѣренно броситъ свою палку такъ тихо, что она не долетитъ даже до города, а это дѣлается иногда съ тѣмъ разсчетомъ, что если кто удачно выбьетъ попка изъ города, то не далеко добѣжать съ него къ лункѣ,— въ случаѣ такого паденія палки, повторяемъ, сторожъ имѣетъ право отбросить палку такъ далеко, какъ только можетъ.

Попкомъ (Олон. г.). Для игры запасаются сначала попкомъ, небольшой чуркой, отпиленной отъ дерева, на подобіе рюхи, длиною вершка 4, толщиною $1^1/_2$—2; затѣмъ запасаются палками, обыкновенными битками, по одной на человѣка, и жердью,—длиной сажени $1^1/_2$, противъ средины которой на разстояніи 3—4 аршинъ, выкапываютъ лунку (пятно). Послѣ этого игроки становятся по очереди на лунку, лицомъ къ жерди, и бросаютъ черезъ голову каждый свою палку возможно дальше; чья же палка упадетъ ближе всѣхъ, тому „наводить", т. е. ставить попка, какъ требуетъ того игра. Первый разъ попокъ ставится на лункѣ, а потомъ на томъ мѣстѣ, куда его отобьютъ палками. Первый разъ бьютъ его отъ жерди, а второй, третій и т. д. до послѣдняго отъ лунки. Начинаетъ бить сначала тотъ, чья палка брошена дальше, а потомъ остальные по мѣрѣ приближенія ихъ къ жерди. Брошенныя палки остаются на томъ же мѣстѣ, гдѣ онѣ упали послѣ битья по попку. Когда всѣ пробили по первому разу, начинаютъ бить по второму. Сначала бьетъ тотъ, чья палка находится между попкомъ и жердью и притомъ чья ближе къ жерди. Остальные бьютъ въ томъ порядкѣ, въ какомъ лежатъ палки. Если во время игры бьющій не

доброситъ палки до „попка", то водильщикъ имѣетъ право бросить ее такъ далеко, какъ можетъ. Когда между „попкомъ" и жердью не останется ни одной палки, то значитъ, не будетъ и лица, имѣющаго право бить „попка", тогда водильщикъ быстро схватываетъ его и бѣжитъ къ жерди, чтобы ударить ее „попкомъ". Если же онъ надѣется попасть въ жердь попкомъ и на нѣкоторомъ разстояніи, то ему дозволяется бросить попкомъ и издали. Одновременно съ водильщикомъ бѣгутъ къ жерди и всѣ остальные игроки, стараясь постукать въ нее своими палками даже раньше водильщика. Если однако водильщикъ ударитъ по жерди попкомъ раньше игроковъ, то послѣдніе должны послѣ того немедленно же остановиться на тѣхъ мѣстахъ, на которыхъ ихъ застигъ стукъ по жерди, и затѣмъ отсюда они должны бросать свои палки въ жердь съ непремѣннымъ обязательствомъ попасть въ нее. Непопавшій обязанъ „наводить". Если же таковыхъ нѣсколько, то они „корятся", т. е. бросаютъ жребій между собою. Если попадутъ всѣ, то „наводитъ" прежній.—При бѣгѣ къ жерди водильщика и игроковъ можетъ быть однако и такой случай, что кто нибудь изъ послѣднихъ добѣжитъ и стукнетъ палкой по жерди раньше водильщика, тогда онъ долженъ остановиться на томъ мѣстѣ, гдѣ застанетъ его стукъ, и оттуда же обязательно бросать попкомъ въ жердь, причемъ бившіе, становясь у жерди, всячески стараются не допустить удара попка по жерди, предотвращая послѣдній своими палками. Если однако не смотря на то, ударъ все таки удастся, то игра начинается заново; если же ударъ не удастся, то въ слѣдующей игрѣ наводитъ опять прежній.

Корелка (Олонец. г.). Для игры запасаются, какъ и въ „попкѣ", чуркой, величиной въ рюху, которая здѣсь называется „корелкой", затѣмъ запасаются палками, обыкновенными битками -- по одной на человѣка и жердью, отступя отъ средины которой на $1^1/_2$—2 сажени, дѣлаютъ лунку (пятно). Самая игра ведется такъ: сначала выбираютъ по жребію водильщика; онъ становится на лунку, а всѣ остальные игроки размѣщаются у жерди. Послѣ того водильщикъ начинаетъ подавать, т. е подбрасывать нѣсколько кверху, какъ мячъ, „корелку". Кто нибудь изъ стоящихъ у жерди бьетъ ее своею брошенною палкою, заботясь при этомъ о томъ, чтобы отбить ее, какъ можно подальше. Если бьющій сдѣлалъ промахъ, водильщикъ подымаетъ корелку и подаетъ ее вторично. Бьетъ второй игрокъ, а если онъ сдѣлалъ промахъ, то третій и т. д. Послѣ удачнаго удара кого либо изъ игроковъ корелка болѣе не подается, но ее послѣ того только „гоняютъ", т. е. бьютъ съ того мѣста, на которомъ она упадетъ, и притомъ не подымая ее, какъ въ „попкѣ", а оставляя лежать въ томъ же положеніи, какъ она упала. Когда всѣ пробьютъ отъ жерди, то начинается битье во второй разъ, причемъ очередь начитается съ того, чья палка „вышла ближе изъ за корелки", т. е. находится между корелкой и жердью и притомъ чѣмъ ближе къ послѣдней.—Если между корелкой и жердью не будетъ ни одной палки, а слѣдовательно не будетъ лица, имѣющаго право бить, то водильщикъ быстро беретъ корелку, а бившіе свои палки, и всѣ бѣгутъ къ жерди, стараясь раньше другихъ ударить о послѣднюю палкой, причемъ если раньше ударитъ кто нибудь изъ игроковъ, то водильщикъ долженъ тотчасъ же остановиться и съ этого мѣста уже попадать въ жердь, бросая корелку, между тѣмъ какъ игроки,

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

собравшись у жерди, всячески стараются своими палками воспрепятствовать этому удару корелки о жердь. Если однако, несмотря на всѣ препятствія, водильщику все таки удастся попасть корелкой въ жердь, то игра начинается заново; если же попасть не удастся, то въ слѣдующей игрѣ вожакомъ остается прежній. Если наоборотъ прежде другихъ добѣжитъ и стукнетъ по жерди водильщикъ, то бившіе обязаны въ свою очередь остановиться и попадать въ жердь своими палками, причемъ въ слѣдующей игрѣ идетъ водить тотъ, кто не попалъ въ жердь; а если таковыхъ нѣсколько, то они начинаютъ „кориться“, т. е. бросать между собою жребій.

Бабой (Вятс., Перм. г.). *Въ одну рюшку* (Олон. губ.). Для игры берется доска, длиной около сажени. Подъ одинъ конецъ ея подкладывается довольно толстая чурка, вслѣдствіе чего этотъ край доски является нѣсколько приподнятымъ, а другой опирается въ землю. На приподнятый край доски ставится обыкновенная чушка или рюха, т. е. отрубокъ дерева, вершка 3—4 длины и $1^1/_2$—2 толщины. Это и называется бабой. (Рис. 89). Въ нѣсколькихъ саженяхъ отъ бабы выкапывается маленькая лунка, на которую игроки съ палками,—обыкновенными битками,—становятся по очереди и отсюда бьютъ ими въ



Рис. 89. Въ одну рюшку.

бабу, тогда какъ одинъ по жребію остается возлѣ нея служить, водить, или „наводить“ по выраженію Олонецкой губерніи, или, иначе говоря, ставить бабу опять на прежнее мѣсто, послѣ того какъ кто-либо изъ игроковъ собьетъ ее съ доски. Послѣ ударовъ по бабѣ игроки не бѣгаютъ въ поле за палками, какъ это дѣлается въ нѣкоторыхъ другихъ играхъ, но остаются на мѣстѣ возлѣ лунки до тѣхъ поръ, пока всѣ пробьютъ Когда пробьютъ всѣ, тогда всѣ тотчасъ же бросаются въ поле за своими палками, а вожакъ за бабой, если она сбита послѣднимъ игрокомъ. Затѣмъ, возвращаясь обратно, какъ игроки, такъ и вожакъ стараются раньше добѣжать и ударить—игроки палками, а вожакъ бабой по доскѣ. Если кто либо изъ игроковъ успѣетъ сдѣлать это раньше вожака, то игра снова начинается безъ всякихъ перемѣнъ. Если же вожакъ ударитъ раньше по доскѣ, то бившіе должны тотчасъ же остановиться и съ того мѣста, на которомъ каждаго изъ нихъ заставъ ударъ, они должны попадать своими палками въ бабу, причемъ могутъ быть три случая: или попадутъ всѣ, тогда обязанъ водить опять прежній; или не попадаетъ только одинъ, который затѣмъ и обязывается служить; или не попадутъ нѣсколько, которые въ такомъ случаѣ должны бросать между собою жребій.

Городки, *ъзды* (Олонец. г.). На открытомъ, ровномъ мѣстѣ предварительно очерчиваютъ кругъ, называемый „городомъ“,— около сажени въ поперечникѣ.— Въ срединѣ его выкапываютъ лунку, такой величины, чтобы въ ней свободно могла помѣститься лежачая рюха.

По сторонамъ этой главной лунки, а также и круга, на разстояніи трехъ саженей отъ послѣдней, выкапываютъ еще двѣ маленькія лунки, но такъ чтобы съ главною они приходились на одной прямой линіи. Затѣмъ начинаютъ игру, которая состоитъ въ слѣдующемъ: каждый изъ игроковъ, по очереди, становится на одну изъ маленькихъ лунокъ и своею палкою бьетъ рюху, положенную имъ самимъ, а не вожакомъ, котораго въ этой игрѣ не полагается, въ большую лунку. Если ему удастся выбить рюху изъ черты круга, или города, „за городъ“, то онъ укладываетъ ее снова на большую лунку и переходитъ на другую маленькую лунку, откуда бьетъ вторично. Выбившій рюху два раза считается вышедшимъ и на время оставляетъ игру. Вышедшій первымъ раньше другихъ называется „маткой“, играющей не малую роль при наказаніи виновныхъ. Невыбившій два раза продолжаетъ упражняться въ битьѣ по рюхѣ одинъ за другимъ по очереди до тѣхъ поръ, пока наконецъ невышедшимъ остается одинъ, послѣ чего игра считается покончennою и начинается снова. „Невышедшему“ въ этой игрѣ въ Олонецкой губерніи приходится иногда нести весьма тяжелое наказаніе, состоящее въ слѣдующемъ: виновный кладетъ рюху въ большую лунку, а самъ становится на одну изъ маленькихъ и нагибаетъ спину. На него садится кто нибудь изъ вышедшихъ и бросаетъ палкой въ рюху. Если ему удастся вывести ее „за городъ“, то накатываемый снова вкатываетъ или кидаетъ ее на мѣсто, переходитъ на другую маленькую лунку, опять нагибаетъ спину, а на нее опять садится тотъ же игрокъ, который такимъ образомъ можетъ „ѣздить“ на виновномъ до тѣхъ поръ, пока наконецъ игроку не посчастливится выбить рюху изъ города. Послѣ того на виновнаго садится кто нибудь второй изъ вышедшихъ, затѣмъ третій, четвертый и т. д. и всѣ ѣздятъ описаннымъ образомъ. Наконецъ на провинившагося садится матка. Если ей также удастся выбить рюху изъ города, то несчастный виновный долженъ снова начать служить своей спиной всѣмъ игрокамъ, пока очередь опять дойдетъ до матки, причемъ игра можетъ кончиться лишь тогда, когда матка потерпитъ неудачу въ битвѣ по рюхѣ Если же разыгрываніе наказанія продолжается слишкомъ долго, или бѣдняга наказуемый слишкомъ утомится „замучается“, то оно заканчивается и раньше по желанію игроковъ, послѣ чего игра начинается совершенно заново.

Рюхи, *чухи*, *чушки*, *городки* (средняя полоса Россіи, Тобол. и Омск. г.), *Городины* (Пермск. г.), *Деревянныя бабки* (Вят. г.), *Поросята*, *Кели* (Черниг. г.), *Сракы* (Херсон. г.), *Кыткы* (Кубан. обл.). Относительно названія этой игры рюхами, чухами и чушками бытописатели высказываютъ ту мысль, что названія эти могли быть даны игрѣ по нѣкоторому сходству деревянныхъ чурокъ, употребляемыхъ въ ней, съ поросятами, называемыми въ иныхъ мѣстахъ чушками. Кромѣ того въ Россіи часто кличатъ свиней: „чухъ, чухъ!“ или „рюхъ, рюхъ!“ подражая тѣмъ хрюканью этихъ животныхъ. Высказанное предположеніе тѣмъ болѣе вѣроятно, что въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Черниговской губерніи игра эта и до сихъ поръ прямо называется „поросятами“, а во время игры получаютъ спеціальное названіе поросятъ именно деревяшки, употребляемыя въ этой игрѣ и развалленныя навѣстнымъ образомъ. Городками игра могла быть названа вслѣдствіе прак-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

нкующихся въ ней очертаній въ видѣ круговъ и четыреугольниковъ, которые и въ другихъ играхъ нерѣдко носятъ такое же названіе. Названіе „клѣтокъ“ игра могла получить потому, что употребляемыя въ ней чурки иногда кладутъ кучами, называемыми въ иныхъ мѣстахъ клѣтками. Передъ игрой дѣти сначала запасаются деревянными чурками, называемыми иногда въ Вятской губерніи еще деревянными бабами, напиленными изъ какого либо прочнаго дерева, напр. липы, березы и т. п., длиной около четверти аршина, толщиной 1—1½—2 вершка.—Количество ихъ бываетъ различно, смотря по мѣстностямъ, а именно, отъ 8 до 50 штукъ. Запасшись чушками, игроки устраиваютъ два города, одинъ въ виду другаго, на разстояніи 8—15 сажень, или 20—30 шаговъ, смотря по силамъ и желанію игроковъ. Устройство городовъ начинается съ того, что чертой обводятъ по землѣ два круга, или четырехугольника. Форма круга чаще употребляется въ Вятской, Пермской и другихъ смежныхъ съ ними губерніяхъ, форма четыреугольника въ Олонецкой, Тверской и вообще въ средней полосѣ Россіи. Въ Олонецкой губерніи кромѣ того по угламъ четыреугольника выкапываютъ по небольшой ямкѣ (пятна).

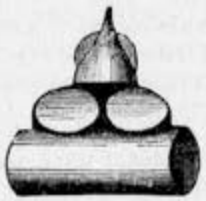


Рис. 90. Расположеніе рюхъ.

На передней чертѣ города укладываютъ или устанавливаютъ чушки, но опять таки различно, смотря по мѣстностямъ. Въ Вятской, Пермской, Симбирской и нѣкоторыхъ другихъ губерніяхъ, чушки укладываются большею частію такимъ образомъ: посрединѣ передней черты города и вдоль по ней кладется плашмя одна чушка; на нее кладутъ еще двѣ слѣдующія лишь однимъ концомъ, а другимъ онѣ упираются въ землю; въ ложбину между этими двумя чушками кладется четвертая такъ, что нижнимъ концомъ она упирается тоже въ землю, вслѣдствіе чего вверху ея на ниже лежащихъ чушкахъ остается свободное пространство, на которое

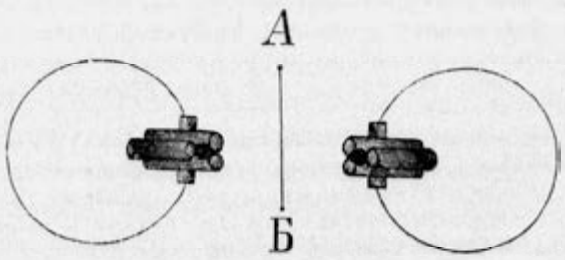


Рис. 91. Расположеніе городковъ.

становится чижъ, или попъ, т. е. небольшая чурочка, конусообразно обтесанная и сдѣланная изъ того же самаго дерева, изъ котораго приготовляютъ чушки, длиной около 2—3 вершковъ, толщиной при основаніи, какъ и чурки, 1—2 вершка. (Рис. 90). Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ той же Вятской губерніи однако нерѣдко замѣняютъ этихъ чижей или поповъ прямо пятой чуркой. При этомъ способѣ устройства

городовъ на каждомъ изъ нихъ укладывается отъ 4 до 5 чушекъ; въ первомъ случаѣ съ чижами, во второмъ безъ чижей. Общій видъ этихъ городовъ слѣдующій (Рис. 91): направо — первый городъ, налѣво — второй городъ, въ каждомъ изъ нихъ чушки расположены, какъ означено на рис. 90. — Въ нѣкоторыхъ казацкихъ станицахъ Терской области чушки укладываются такимъ образомъ: одна чушка кладется плашмя, на нее кладутъ три концами, а пятая становится на окружности „на попа“, въ разстояніи одного аршина отъ остальныхъ. Въ иныхъ мѣстностяхъ чушки не укладываются въ городѣ, а разстанавливаются стоймя, притомъ такъ, какъ напр. въ нѣкоторыхъ селеніяхъ Вятской губерніи, что четыре ставятся по угламъ, а пятая посрединѣ. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Пермской губерніи три чушки становятся стоймя на срединѣ передней черты каждаго города, а двѣ кладутся лежмя на землѣ по бокамъ поставленныхъ. Въ Олонецкой губерніи если употребляютъ по 5 чушекъ на городъ, то всѣ онѣ становятся стоймя на передней чертѣ города; если по 10 штукъ на городъ, то 4 укладываются, какъ выше описано, а 6 по бокамъ грядки, т.е. по 3 съ каждой стороны; если употребляются на каждый городъ по 15—25 штукъ, то 5 изъ нихъ укладываются на передней чертѣ такъ, какъ описано выше, а остальныя становятся по равной части стоймя съ той и другой стороны лежащихъ. Въ Херсонской губерніи на два города берутъ столько деревяшекъ (сраклей), сколько всѣхъ игроковъ, и затѣмъ на каждый городъ ставятъ по половинѣ на средней чертѣ и въ нѣкоторомъ разстояніи одна отъ другой. Въ Черниговской губерніи или ставятъ на передней чертѣ каждаго города по 6 деревяшекъ (крегли), или же укладываютъ по 5 деревяшекъ въ каждомъ городѣ совершенно такъ же, какъ укладываютъ ихъ, согласно выше сдѣланному описанію, въ Вятской и Пермской губерніяхъ. Между городами, какъ разъ посрединѣ между ними, въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ проводятъ черту (АВ), называемую въ Вятской губерніи саломъ, въ Тобольской полусаліемъ, въ Пермской полусаліемъ или полукономъ, въ Кубанской области полукономъ, на который игроки переходятъ послѣ тѣхъ или другихъ удачныхъ ударовъ по городу, какъ о томъ подробнѣе будетъ сказано ниже. Въ другихъ же мѣстахъ полусалій не дѣлаютъ, но за то въ этихъ мѣстахъ битье по непріятельскому городу начинается не съ передней черты бьющаго города, какъ это ведется въ Вятской и Пермской губерніяхъ, а сначала бьютъ съ задней черты своего города и потомъ, въ случаѣ удачныхъ ударовъ, переходятъ на переднюю черту, т.е. ближайшую къ непріятельскому городу и болѣе удобную для успѣшныхъ ударовъ. Для битья по городкамъ игроки запасаются палками, — обыкновенными битками, длиной около аршина. Палки эти въ Черниговской губерніи носятъ названіе креглей, въ Херсонской — сраклей. Въ игрѣ палки даются большею частію только бьющей сторонѣ, притомъ, смотря по условію, по одной на игрока, по двѣ (большею частію), по три и т. д. Иногда играютъ не артелями, а только двое, — одинъ на одинъ, — тогда каждый беретъ большею частію не по одной, а по нѣсколько палокъ. — Въ Черниговской губерніи для игры берутъ прямо опредѣленное число палокъ, а именно 6 на всю бьющую сторону, т.е. соотвѣтственно количеству деревяшекъ, стоящихъ въ каждомъ городѣ. Приготовившись такимъ образомъ къ игрѣ, принимающіе въ ней участіе

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

дѣлятся теперь на двѣ равныя партіи съ матками, или безъ матокъ. Если игра происходитъ съ матками, то изъ среды играющихъ сначала выбираютъ послѣднихъ, отличающихся наибольшею силой и опытностію въ игрѣ. Между этими матками всѣ остальные дѣлятся по жребію. Затѣмъ матки или партіи безъ матокъ бросаютп между собою жребій,—какой сторонѣ начинать. Начинающіе, или какъ говорятъ въ Олонецкой губерніи, „зажигающіе“ непріятельскій городъ идутъ на ту черту своего города, съ которой, по условію, они должны бить, а чтобы удары ихъ битками сразу были возможно удачнѣе, то „на зажигъ“ обыкновенно назначается или матка, если она есть, или, въ случаѣ отсутствія ея, кто нибудь изъ болѣе сильныхъ и ловкихъ игроковъ. Городъ считается зажженнымъ тогда, когда, какъ напр. принято въ Вятской и Пермской губерніяхъ, чижъ, употребляемый въ этой игрѣ, окажется выбитымъ изъ города, или за черту его. Въ тѣхъ же мѣстностяхъ, гдѣ чижа не употребляютъ, городъ считается зажженнымъ тогда, когда хоть одна чушка вылетитъ за черту города. Когда городъ признается зажженнымъ, тогда бьющей партіи предоставляется право переходить (въ Вятской и Пермской губерніяхъ, въ Кубанской Области и нѣкоторыхъ другихъ мѣстностяхъ) на полусаліе или полуконъ, а въ Олонецкой и другихъ губерніяхъ, гдѣ игра начинается съ задней черты, на переднюю черту. Цѣль игры та, чтобы возможно скорѣе выбить всѣ чушки изъ непріятельскаго города и именно гораздо прежде, чѣмъ противоположная партія успѣетъ сдѣлать то же самое при битьѣ въ свою очередь въ городъ начинающей стороны. Поэтому игроки во всякомъ случаѣ стараются метать свои палки возможно вѣрнѣе, а бить какъ можно сильнѣе. Слѣдствіемъ такого заботливаго отношенія къ дѣлу иногда бываетъ то, что ловкій и сильный игрокъ даетъ такой могучій ударъ палкой по чушкамъ, что онѣ всѣ разомъ вылетаютъ изъ города. Партія, изъ которой послѣдовалъ такой удачный ударъ, могла бы сразу считаться побѣдившею, если бы однако противоположной партіи не представлялось право отыграться той единственной палкой, которая брошена въ непріятельскій лагерь. Отыгрываніе состоитъ въ томъ, что вторая партія старается въ свою очередь дать такой ударъ по враждебному ей городу, чтобы всѣ чушки его также разомъ вылетѣли изъ города.—Если это случится, то партіи считаются поквитавшимися; если нѣтъ, то первая партія признается побѣдившею. Иногда случается такъ, что первая партія выбиваетъ весь городъ своихъ противниковъ двумя, или тремя палками; тогда и вторая партія должна отыграться также только двумя, или тремя палками, иначе будетъ считаться побѣжденной. Чаще однако бываетъ такъ, что отъ перваго удара чушки только разсыпаются въ разныя стороны по городу. Игрокъ, разорившій такимъ образомъ городъ, называется „наквасившимъ“ (Олон. губ.), а разсыпанныя по городу чушки „сквашенными“, или „рюхами“ (рухнувшими); въ иныхъ же мѣстахъ раскинутыя такимъ образомъ по городу чушки называются „лежнями“.—При описываемомъ разрушеніи города могутъ быть однако еще такіе случаи, влекущіе за собою особыя условія: а) отъ того или другого удара можетъ выскочить за черту чижъ, или та чушка, которая замѣняетъ его собою въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ. Послѣ этого выбитые чижъ, или чушка, во первыхъ, убираются прочь изъ города, какъ вышедшія изъ игры;

во-вторыхъ, бьющая партія переходитъ вслѣдъ затѣмъ или на сало (полусаліе, полуконъ), или на переднюю черту города съ задней,—слѣдовательно переходитъ во всякомъ случаѣ на ближайшее къ враждебному городу мѣсто, а потому и болѣе удобное для битья, къ которому теперь допускаются уже слабые игроки. b) Въ тѣхъ мѣстностяхъ, въ которыхъ не употребляютъ ни особыхъ чижей, ни замѣняющихъ ихъ чушекъ, всякая чушка, выбитая изъ города, даетъ право бьющей партіи переходить съ болѣе отдаленной черты на ближайшую. c) Если при ударѣ въ городъ какая либо чушка лежитъ на чертѣ города, то ее поднимаютъ, ставятъ стоймя и называютъ „попомъ“, въ который, очевидно, уже много легче бить, чѣмъ лежачія чушки, требующія много умѣнья и ловкости, чтобы выбить ихъ. Когда первая партія побросаетъ всѣ свои палки, а нѣкоторыя чушки въ противоположномъ городѣ остаются еще невыбитыми за черту, тогда начинаетъ бить вторая партія во враждебный ей лагерь, соблюдая всѣ тѣ условія, которыя только что описаны, и стараясь конечно выбить изъ него всѣ чушки возможно меньшимъ количествомъ палокъ, оставляя остальныя у себя „заговѣться“, по выраженію Вятской губерніи. Если однако вторая партія побросаетъ обратно всѣ палки, недобившія нѣкоторыхъ чушекъ изъ города, то очередь битья снова переходитъ къ первой партіи. Такимъ образомъ партіи бьютъ по очереди до тѣхъ поръ, пока та или другая изъ нихъ не выбьетъ наконецъ всѣхъ чушекъ изъ города, въ который она бросила свои палки. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ считается выигравшею всякая партія, раньше другой выбившая чушки изъ города; въ другихъ этому обстоятельству не придается такого важнаго значенія и, наоборотъ, противоположной партіи, если только она имѣетъ въ рукахъ хотя одну палку, дается возможность отыграться. Въ Олонецкой губерніи за проигрыши считаются „стойки“, т. е. еще первоначально поставленныя чушки и „лежни“, „попы“ же во вниманіе не принимаются. Безусловный проигрышъ считается за той партіей, которая еще не успѣла выбить изъ своего непріятельскаго города всѣхъ чушекъ, когда враждебная ей сторона уже покончила съ игрой. Послѣ игры побѣжденные обыкновенно возятъ своихъ побѣдителей на спинахъ (крыльцахъ,—плечахъ—Вят. г.) отъ города до города условленное число разъ. Или же, прежде чѣмъ возить побѣдителей на спинахъ, побѣжденные устанавливаютъ обычнымъ образомъ чушки на обоихъ городахъ, затѣмъ принимаютъ на спины своихъ побѣдителей и везутъ ихъ до слѣдующаго города. Здѣсь побѣдители слѣзаютъ съ нихъ и кидаютъ палками въ отдаленный городъ, причемъ если развалятъ его, то снова садятся на спины побѣжденныхъ и ѣдутъ на нихъ обратно до разваленнаго города, который между тѣмъ побѣжденные исправляютъ. Отсюда опять бьютъ въ противоположный городъ и если развалятъ его, то опять садятся на проигравшихъ и такимъ образомъ разъѣзжаютъ отъ города до города до тѣхъ поръ, пока всѣ выигравшіе не промѣтятся въ городъ, т. е. бросая палки, не попадутъ въ него. Въ Олонецкой губерніи послѣ перваго проигрыша наказаніе большею частію не полагается, а оно начинается со втораго. Послѣ того игра начинается снова, и притомъ большею частію начинаетъ партія выигравшая. При розыгрышѣ обѣ партіи снова бросаютъ жребій, которой начинать.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Стропилы (Астрах. губ.). Игра почти такая же, что и рюхи. Число играющихъ можетъ быть различно, но непремѣнно четное. Игроки дѣлятся на двѣ равныя по числу партіи. Каждая партія чертитъ по землѣ, на извѣстномъ разстояніи одна отъ другой, четыреугольникъ, городъ, ставитъ внутри его стропила, или три деревяшки, соединенныя вершинами вмѣстѣ, какъ стропила крыши. Затѣмъ жребіемъ рѣшаютъ, какой партіи бить сначала. У бьющихъ бываетъ по одной, по двѣ и по три палки на человѣка. Сначало бьютъ отъ черты своего города въ противоположный, а затѣмъ, когда хоть одна деревяшка изъ стропилъ выскочитъ за черту города, въ который бьютъ, начинаютъ бить съ половины пути между городами. Если деревяшки не будутъ выбиты всѣми палками изъ города, тогда другая партія забираетъ ихъ и такимъ же порядкомъ начинаетъ бить во враждебный себѣ городъ. Если эта партія также не выбьетъ всѣхъ деревяшекъ, то снова начинаетъ бить первая и конечно большею частію съ половины пути. Такимъ образомъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока какая либо партія первая очиститъ отъ стропилъ свой городъ. Тогда эта партія признается побѣдившею, и побѣжденные несутъ ее на своихъ спинахъ отъ одного города до другого.

Бобъ (Вят. губ.). Дѣлается деревянный клинъ на подобіе чижа съ однимъ заостреннымъ концемъ (бобъ). Этотъ бобъ ставится въ ворота, т. е. между колышками. Около воротъ одинъ изъ играющихъ стоитъ сторожемъ—„полевщикомъ“,—съ длинной палкой. Остальные играющіе стараются по очереди подшибить бобъ бросаемыми въ него палками. Въ случаѣ удачнаго удара сторожъ ставитъ бобъ на мѣсто, а игроку подаетъ его палку. Если же кто не умѣетъ подшибить бобъ, тотъ бѣжитъ за палкой въ ворота, а полевщикъ старается при этомъ ткнуть его палкой и если успѣетъ въ этомъ, то сшибаетъ бобъ, который ставитъ уже новый сторожъ изъ неудачныхъ игроковъ, а прежній сторожъ идетъ на его мѣсто.

Продажа рыбы изъ котелка (Владим. губ.). Выкапываютъ ямку до полуаршина ширины и глубины (котелокъ), чертятъ вокругъ ея кругъ и въ яму накладываютъ чурачковъ (рыбъ). Затѣмъ играющіе выбиваютъ себѣ по ямкѣ нѣсколько поодаль отъ круга и становятся на нихъ съ палками въ рукахъ. Потомъ одинъ по жребію входитъ въ кружокъ и стережетъ котелокъ съ рыбой, а остальные палками стараются вышвырнуть рыбу изъ котелка. Если мальчикъ, охраняющій рыбу въ котелкѣ, ударитъ (учкаетъ) кого нибудь ногой въ кругу, то этотъ будетъ вмѣсто него хранить рыбу. Игра эта, очевидно, имѣетъ много сходства съ одной изъ игръ въ веревочку, описанной выше подъ названіемъ „ветчина“, „отопки“, „соленое мясо“ и т. п.

Игры съ костями.

Распространеніе игръ этого рода у разныхъ народовъ.—Отличительный характеръ ихъ въ Россіи.— Пристѣнокъ.—Уморъ.—Рачки.- Катовки.—Жога.—Покаты.—Уладъ.—Вышибъ.—Плоцки.—Загонами.—Съ салкой.—Съ попомъ.—Сачки съ салкой.— Гнѣзда.— Плита.—Тройки.—Пятерки.—Пять шаговъ.—Штрафы.—Городками.—Конъ.—Изъ кона въ конъ.—Конорость.—Въ конъ по простому.—Съ урономъ.—Домаха.—Мослы.—Ладышки (Вят. г.) Кочи.—Гзири (груз.) Альчики (калмыц.).

Игры этого рода не требуютъ ни особой быстроты, ни силы, ни особеннаго умѣнья. Для успѣха въ нихъ нужна только нѣкоторая привычка къ глазомѣру и маленькая сноровка при бросаніи, почему игры этого рода обыкновенно доступны для всѣхъ возрастовъ, всѣхъ натуръ и характеровъ,—живыхъ и вялыхъ, подвижныхъ и малоподвижныхъ, а потому въ эти игры дѣти начинаютъ играть иногда чуть ли не съ двухлѣтняго возраста и кончаютъ чуть ли не взрослыми мужчинами. Вслѣдствіе тѣхъ же причинъ игры этого рода уже издавна существовали, равно какъ и въ настоящее время существуютъ, у весьма многихъ народовъ. „На востокѣ,— говоритъ Плоссъ [1]),— мы видимъ, какъ малыя и большія дѣти играютъ въ разныя игры на дворахъ передъ домами и на открытыхъ мѣстахъ. При этихъ играхъ важное мѣсто занимаютъ ножныя косточки овецъ, величиною въ одинъ суставъ большого пальца; а разнообразныя игры, въ которыхъ онѣ употребляются, называются „игры въ кости“. Г. Петерманъ (Reisen in Orient) описалъ нѣсколько изъ нихъ: „три шага“, „крѣпостью“, „ударъ въ стѣнку“, „Султанъ и Визирь“ и т. д.—Эти игры представляютъ уже тотъ интересъ, что онѣ до нѣкоторой степени напоминаютъ намъ своеобразныя игры въ кости Грековъ и Римлянъ и кромѣ того напоминаютъ нѣкоторыя игры нашихъ мальчиковъ. Подробное описаніе ихъ, конечно, могло бы представлять не малый этнографическій интересъ, но въ нашихъ цѣляхъ достаточно сказать, что всѣ онѣ, какъ и игры въ кости европейскихъ дѣтей, главнымъ образомъ разсчитаны на мѣткость глаза и ловкость руки“.—Игры въ кости (бабки) замѣчены были Н. Ю. Зографомъ среди дѣтей Самоѣдовъ [2]), А. И. Кельсіевымъ [3]) у Лопарей, а по свѣдѣніямъ, достав-

---

[1]) Plozs 1 c. въ главѣ объ играхъ.

[2]) Н. Ю. Зографъ: Антропологическій очеркъ Самоѣдовъ. (Изв. Общ. Любит Естеств. въ Москвѣ. Т. XXXI, Прот. стр. 69).

[3]) Экспедиція въ русскую Лапландію 1877 годъ (Изв. Общ. Любит. Естеств. Т. XXXV, ч. 6. 4. стр. 416).

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

ленным намъ лично изъ разныхъ мѣстъ Россіи, онѣ встрѣчаются также у Черемисъ, Мордвы, Вотяковъ, Пермяковъ, Остяковъ, Киргизъ, Калмыковъ, Грузинъ, Армянъ и другихъ. Въ коренномъ русскомъ населеніи для игръ этого рода употребляются или кости, выбираемыя изъ нижнихъ ножныхъ суставовъ крупнаго, рогатаго, домашняго скота, а именно коровъ, быковъ, или изъ таковыхъ же суставовъ мелкаго домашняго скота, напр. овецъ, козъ, свиней и т. д. Кости перваго рода употребляются преимущественно въ средней полосѣ Россіи и называются „бабками“ (Кубан. обл.), „панками“ (Симб., Вят., Тобол. г.), „шугаями“ (Астрах. г.). Кости втораго рода употребляются большею частію на югѣ Россіи, въ такихъ мѣстностяхъ, гдѣ распространено преимущественно овцеводство, а также у нѣкоторыхъ инородцевъ, и называются „ладышками“ (Вят. г.), „кочи“ у грузинъ и т. д. Игроки въ каждой бабкѣ различаютъ (рис. 92) четыре стороны: спинку, брюшко, правый и лѣвый бокъ, которымъ, смотря по мѣстностямъ, даютъ различныя названія и которыя въ глазахъ играющихъ получаютъ особое

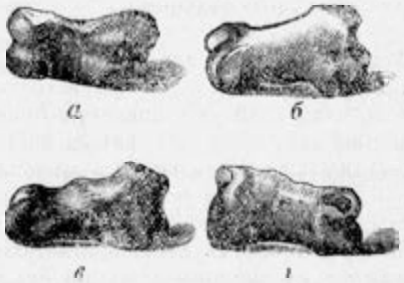


Рис. 92. Бабки.

значеніе, причемъ обращается вниманіе главнымъ образомъ на слѣдующее: а) если бабка стала кверху наиболѣе выпуклою своею частію—гербомъ, (б) спинкой, а внизъ брюшкомъ, то это называется „жохъ“ (Твер. г.), „жокъ“ (Тульс. г.), „жохъ“ или „ракъ“ (Астрах. г., Кубан. обл.), „сакъ“ (Вятск. г.), „сокъ“ Симб. г.), „сокъ“, „букъ“, „орелъ“ (Астрах. г.), „честь“, „лозой“ (Тобол. г.), „юръ“ (Малороссія). Это положеніе метаемой бабки въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ (Симб., Вят., Тобол. губ.), даетъ первенствующее право въ игрѣ передъ другими. b) Если бабка при метаніи упадетъ на боковую, широкую и плоскую часть (а),—это называется „плоцка“ (Твер. г., Кубан. обл.), „плоцъ“ (Курск. г.), „плоточка“, „альча“, „чикъ“, „тагушъ“ (Астрах. г.). Это положеніе во многихъ, напр. указанныхъ выше и нѣкоторыхъ другихъ мѣстностяхъ,—считается вторымъ послѣ „саковъ“ и т. д.; но въ Тверской, Курской и Астраханской губерніяхъ наоборотъ „плоцкѣ“ дается предпочтеніе, а „жохи“ и „жоки“ получаютъ второстепенное значеніе. c) Если бабка при метаніи легла внизъ спинкой или горбомъ (в), а вверхъ противоположной стороной, т. е. брюшкомъ, то это называется „ницкой“ (Твер. г), „никой“ (Курск. г.), „бокой“, „легой“, „нѣтой“,—„не честь“ (Вят. г.), „на попа“ (Тобол. г.), „дурой“ (Симб., Астрах. г.), „рѣшка“ (Астрах. г.). d) Если бабка при метаніи легла широкимъ,

плоскимъ бокомъ вверхъ (г), а противоположной, нѣсколько закругленной, боковой стороной внизъ, это называется „никой“ (Симб. г.), „бокой“, „нѣтой“, „легой“ (Вят. г.), „дурой“ (Симб. г., Кубан. обл.), „алцарь“ (Астрах. г.). Для игры въ бабки дѣти обыкновенно собираются или у какой либо стѣны, или на открытомъ мѣстѣ,—дорогахъ, улицахъ, площадяхъ и т. д.—Большею частію игры эти производятся лѣтомъ, однако въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ, напр. въ Черниговской губерніи, онѣ нерѣдко ведутся и зимою, особенно на только что замерзшихъ рѣчкахъ и прудахъ, по гладкому льду. Бабки въ играхъ или ставятся, или бросаются. Если ставятся, то или каждая по одиночкѣ, притомъ раздѣльно одна отъ другой, или плотно, сплошной ниткой, или онѣ ставятся отдѣльными парами, называемыми въ такомъ случаѣ „гнѣздами“, разставляемыми въ свою очередь на большемъ или меньшемъ разстояніи одно отъ другого.—Кромѣ того бабки ставятся или въ одну линію,—въ одинъ рядъ, или гуськомъ, колонкой, одна бабка, или одна пара позади другой. Линія, занимаемая бабками, нерѣдко обозначается чертой, называемой кономъ. Неподалеку отъ кона иногда проводятъ еще черту, съ которой бьютъ въ конъ,—эта черта чаще всего называется въ Великоруссіи „саломъ“, въ Малороссіи „слѣна“. Когда бабки поставлены на конъ такъ или иначе, игроки начинаютъ бросать жребій отъ кона, или отъ сала, чтобы опредѣлить: кому прежде бить въ конъ, кому потомъ и т. д. Этотъ жребій на языкѣ играющихъ почти всюду обозначается словомъ „гнаться“, въ нѣкоторыхъ же мѣстностяхъ, напр. въ Курской губерніи „жоковать“, въ Вятской губерніи „сачиться“, Въ Малороссіи „юриться“.—Бабка, назначаемая для битья въ конъ, выбирается изъ наиболѣе крупныхъ и тяжелыхъ и получаетъ названіе въ средней полосѣ Россіи „битка“, въ Курской губерніи „бичъ“, въ Вятской губ. „леденецъ“, въ Астрах. г. „цака“, въ Кубанской области „гонка“, „бита“.— Иногда, по крайней мѣрѣ для нѣкоторыхъ игръ, битки, для большей тяжести, наливаются еще оловомъ или свинцомъ, просверливая предварительно для этого дырочку съ боковъ, или снизу внутрь пустого пространства бабки. Битки такого рода называются уже „свинчатками“. Иногда битки насыпаются пескомъ, иногда ихъ льютъ изъ какого-нибудь металла, напр. олова, свинца (латони Вят. г.), чаще же всего покупаютъ готовыми на литейныхъ заводахъ, вылитыми изъ чугуна и въ такомъ случаѣ называемыми „чугунками“. Здѣсь слѣдуетъ однако замѣтить, что хорошій игрокъ никогда не будетъ бить ни свинчаткой, ни чугункой, зная по опыту, что такія битки, вслѣдствіе своего тяжелаго полета рѣдко могутъ сбить болѣе 3—4 паръ, тогда какъ простой, хорошей биткой игрокъ можетъ сбить гораздо болѣе. Кромѣ того такія битки сильно портятъ простыя бабки, а при битьѣ иногда представляютъ опасности поврежденія для другихъ неосторожныхъ игроковъ, подходящихъ близко къ кону. Въ виду всѣхъ этихъ неудобствъ свинчатки и чугунки вообще распространены не особенно значительно и держатся большею частію для щегольства, или, какъ своего рода курьезъ, въ ряду остальныхъ бабокъ нѣкоторыхъ игроковъ. Въ нѣкоторыхъ играхъ для битья въ бабки вмѣсто битокъ употребляютъ камни (Астрах. г.), а въ нѣкоторыхъ для той же цѣли употребляютъ желѣзныя плитки (Твер. г.). Игры въ бабки бываютъ нарочно и вправду. Нарочною игра называется тогда,

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

...а бабки находятся только у одного товарища, а у другихъ ихъ нѣтъ. Въ такомъ случаѣ имѣющій дѣлить между неимѣющими поровну свои бабки съ условіемъ возвратить ему всѣ ихъ послѣ игры, а иногда кромѣ того съ условіемъ, въ видѣ процентовъ, ставить за него бабки на конъ, когда, при другихъ условіяхъ, ему слѣдовало бы это дѣлать самому.—Въ играхъ вправду каждый ставитъ на конъ свои собственныя бабки; при неимѣніи ихъ занимаетъ, или покупаетъ у товарищей по 2, 3, 4 пары на копѣйку въ средней полосѣ Россіи, а въ Вятской губерніи даже 10 паръ на копѣйку. Въ случаѣ крупнаго проигрыша кого-либо изъ игроковъ, или одновременно большого выигрыша кого-либо также одного, въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи проигравшему иногда дозволяется брать съ выигрывшаго по одной бабкѣ за каждый проигранный имъ пятокъ. Это называется брать съ игры. Наиболѣе извѣстныя игры бабками въ Россіи слѣдующія:

Объ стѣнку, въ пристѣнокъ. Играютъ только двое. У каждаго по нѣсколько бабокъ. Для игры выбираютъ мѣсто возлѣ стѣны, воротъ, забора и т. п. Одинъ подходитъ къ стѣнѣ и на высотѣ около аршина бросаетъ въ нее бабку. Другой бросаетъ въ стѣну свою бабку такъ, чтобы она, отразившись, ударилась о лежащую, или по крайней мѣрѣ легла такъ близко, чтобы разстояніе между ними можно было измѣрить пядью, т. е. мѣрою, образуемою между растянутыми концами указательнаго и большого пальцевъ, когда послѣдніе вытянуты въ противоположныхъ направленіяхъ. Если бросившій вторую бабку выполнитъ хоть одно изъ этихъ условій, то онъ выигрываетъ бабку своего товарища и въ слѣдующій разъ бросаетъ уже бабку первымъ, а за нимъ бросаетъ его товарищъ, стараясь выполнить тѣ же условія. Но если бабка, брошенная вторымъ игрокомъ, ляжетъ отъ бабки перваго далѣе, чѣмъ на пядень, то первый беретъ съ земли свою бабку и бросаетъ ее объ стѣнку, стараясь опять-таки выполнить одно изъ помянутыхъ условій.

Уморъ, въ дюнку (Астрах. г.). Одинъ бросаетъ на землю бабку (альчикъ), другой бьетъ ее своимъ биткомъ съ своего мѣста; если попадетъ, береть ее себѣ; если нѣтъ, оставляетъ свою бабку на мѣстѣ, а въ нее начинаетъ бить съ своего мѣста уже первый мальчикъ. Если играютъ нѣсколько, то послѣ втораго въ бабку перваго бьетъ третій, въ бабку третьяго бьетъ четвертый и т. д., пока не попадутъ и уже послѣ всѣхъ въ бабку послѣдняго бросаетъ первый. Каждый разъ при удачномъ бросаніи обыкновенно кричатъ: „уморилъ!“

Рачки (Кубан. обл.). Играющіе становятся въ кружокъ и бросаютъ на полъ или на землю по одному козанку (бабкѣ); у кого ляжетъ ракъ (жохъ), тотъ бьетъ первымъ въ каждый изъ лежащихъ на полу козанковъ до трехъ разъ. Если онъ не промахнулся, то беретъ такой козанокъ въ свою пользу; онъ получаетъ козанокъ и тогда, когда между его и другимъ козанкомъ, который онъ бьетъ, находится разстояніе на одну четверть, хотя бы онъ попалъ въ такой козанокъ только одинъ разъ. Если во время бросанія легло два или три рака, то играющіе вновь перекидываютъ свои козанки.

Катовки, Курды (Симб. г.), *Кидачки* (Вят. г.). Играетъ не много отъ 2 до 5 человѣкъ. Одинъ, по жребію или уговору, беретъ по бабкѣ отъ каждаго изъ своихъ товарищей, кладетъ ихъ на ладонь и быстро

кидаетъ передъ собой на землю, какъ говорятъ,—въ „раскатъ“ и какъ это дѣлается при посѣвахъ сѣмянъ въ полѣ. При этомъ, по условіямъ игры въ Вятской губерніи, всѣ бабки должны лечь „сакомъ“, исключая одной, которая должна лечь бокомъ. Но если сакомъ легло только двѣ или три, а бокомъ одной больше, тогда всѣ, не легшія сакомъ, опять берутся въ руки и бросаются сказаннымъ образомъ до тѣхъ поръ, пока только одна бабка ляжетъ бокомъ. Чья бабка ляжетъ бокомъ, тотъ и начинаетъ бить ею въ остальныхъ саковъ, которыя при метаніи изъ руки обыкновенно не разлетаются далеко другъ отъ друга. Сначала онъ бьетъ въ любой сакъ три раза и каждый разъ съ того мѣста, куда падетъ его битокъ. Если всѣ три раза попадетъ въ намѣченный сакъ, то беретъ его и затѣмъ бьетъ слѣдующій. Если же при этомъ битьѣ промахнется въ который либо сакъ, то отдаетъ свой панокъ тому, въ чей сакъ билъ, и кромѣ того послѣдній получаетъ право бить своей бабкой въ остающіеся саки и т. д. При этой игрѣ допускается еще такъ называемое „стягиваніе“, или „пяленье“, состоящее въ томъ, что когда битокъ ляжетъ къ которому либо саку такъ близко, что разстояніе это можно измѣрить, „стянуть“ пядью, т. е. раздвинувши въ противоположныя стороны—большимъ и указательнымъ пальцами, или когда разстояніе между ними будетъ не болѣе четверти. „Стянутый“ или „упяленный“ такимъ образомъ сакъ дѣлается достояніемъ бьющаго игрока. Въ Симбирской губерніи игра эта производится съ тѣмъ различіемъ, что здѣсь дается право для битья не боку по сакамъ, а наоборотъ саку по бокамъ или дурамъ, какъ здѣсь выражаются.

Жога, Жожки (Курск. г.). Игра очень напоминаетъ предыдущую. Въ ней также каждый даетъ по одной бабкѣ одному изъ своихъ товарищей, который затѣмъ бросаетъ ихъ на землю. При этомъ бросаніи чья бабка ляжетъ вверхъ спинкой, т. е. жогомъ, тотъ и начинаетъ ударять ею по бабкамъ другимъ и сначала, конечно, по той, чья ближе къ его бабкѣ. Если жожковъ нѣсколько, то устанавливается очередь по жребію, состоящему въ перекатываніи бабокъ на жога, для опредѣленія, кому же именно изъ нихъ начинать. Начинающій бьетъ по каждой бабкѣ своего товарища три раза и съ того мѣста, на которомъ лежала его собственная бабка. Если три раза онъ попадетъ въ намѣченную бабку, то беретъ ее себѣ и затѣмъ приступаетъ къ битью по слѣдующей, которая кажется ему удобнѣе. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ той же Курской губерніи существуетъ однако правило, что если послѣ удара игрока по бабкѣ собственная бабка его отлетитъ на такое малое разстояніе, которое можно соединить пядью, т. е. растянутыми пальцами—большимъ и среднимъ, то бьющій считается проигравшимъ свой ударъ и за это, во первыхъ, платитъ бабку тому, въ чью бабку онъ билъ, и, во вторыхъ, уступаетъ свое право бить тому, кто выигралъ бабку отъ перваго. Точно также бьющій теряетъ свое право бить и наоборотъ передаетъ его другому и именно тому, въ чью бабку онъ билъ, въ томъ случаѣ, если у него послѣдовалъ промахъ.

Покаты (Вят. г.). Играютъ двое. Оба кидаютъ по бабкѣ, заранѣе уговариваясь, кому изъ нихъ „сокъ и сокъ“ и кому „сокъ и бокъ“. Если битки лягутъ обѣ сокомъ, то онѣ обѣ достаются первому; если же одна бабка ляжетъ „сокомъ“, а другая „бокомъ“ или „дурой“, то

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

обѣ достаются второму игроку. Если же обѣ лягутъ бокомъ, то игра ничья и ихъ снова перекатываютъ.

Въ бичá (Курс. г.), *Улáдъ* (Астрах. г.). Каждый изъ играющихъ ставитъ на конъ по одной бабкѣ въ линію, а въ рукѣ держитъ другую бабку — „бичъ“ для битья въ конъ. На разстояніи сажени отъ кона проводятъ черту, параллельную кону. Затѣмъ отъ кона по направленію къ этой чертѣ начинаютъ метать свои бичи, стараясь непремѣнно болѣе или менѣе забросить ихъ за послѣднюю. При этомъ если кто желаетъ бить послѣднимъ, тотъ кричитъ „турле!“ (Астрах. г.). По окончаніи метанья первымъ начинаетъ бить въ конъ тотъ изъ игроковъ, чей бичъ легъ дальше за чертой, послѣ него слѣдующій въ направленіи къ чертѣ и т. д.—Если случится такъ, что чей либо бичъ при бросаніи отъ кона упалъ между послѣднимъ и чертой, тотъ долженъ бросать свой бичъ въ конъ, вопервыхъ, послѣ другихъ, вовторыхъ, съ закрытыми глазами (Курс. г.). Все количество бабокъ, сбитое игрокомъ, признается его собственностію. Для слѣдующей игры проигравшіе и выигравшіе снова ставятъ по одной бабкѣ на конъ указаннымъ порядкомъ.

Вышибъ, въ кругъ (Астрах. г.). Разновидность предыдущей игры. Различіе состоитъ лишь въ томъ, что здѣсь бабки, поставленныя на конъ,—смотря по договору, сколько съ человѣка, очерчиваются кругомъ, изъ котораго и требуется выбивать ихъ. Каждая выбитая изъ круга бабка составляетъ собственность играющаго, который за тѣмъ имѣетъ право выбивать ихъ до тѣхъ поръ, пока не промахнется. Послѣ того онъ уступаетъ свое мѣсто слѣдующему за нимъ по очереди игроку. Если при этомъ бита выбивающаго по какому либо случаю останется въ кругѣ, то слѣдующій за нимъ по очереди старается тремя ударами своей биты отогнать ее какъ можно подальше отъ мѣста, чтобы тѣмъ самымъ лишить перваго возможности продолжать успѣшно начатую игру. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока въ кругу не останется ни одной бабки.

Плоцки (Тверс., Симб. г., Кубан. обл.), *Сокомъ, Честь не честь* (Вятс. г.). Ставятъ бабки гнѣздами, вершахъ въ 2-хъ одно отъ другаго, въ одну линію, которая называется кономъ. Каждый изъ играющихъ можетъ ставить по одному, по два, по три гнѣзда и, соотвѣтственно количеству ихъ, считается играющимъ на одной, на двухъ, на трехъ биткахъ и т. д. Потомъ игроки начинаютъ гнаться отъ кона, т. е. бросать биты въ противоположную сторону отъ кона на небольшое разстояніе, стараясь при томъ положить ее на старшую сторону, а именно въ Вятской губерніи сакомъ, т. е. горбикомъ вверхъ,—это же называется въ данномъ случаѣ „честь,“—въ Тверской, Симбирской и другихъ губерніяхъ—плоцкой, т. е. правымъ, плоскимъ бокомъ внизъ. Однако при этомъ бросаніи далеко не всѣ биты ложатся сакомъ, или плоцкой; многія изъ нихъ ложатся и „лежой“, бурой,—что называется въ иныхъ мѣстахъ также „не честь“ и т. д. Послѣ того игроки начинаютъ бить своими битками съ тѣхъ мѣстъ, гдѣ онѣ легли, начиная прежде всего съ соковъ или плоцекъ и при томъ наиболѣе отдаленныхъ отъ кона, затѣмъ постепенно доходятъ до ближайшихъ. Послѣ соковъ начинаютъ бить боки, начиная также прежде всего съ отдаленныхъ и кончая ближайшими къ кону. Въ мѣстностяхъ Тверской,

Вятской и нѣкоторыхъ другихъ губерній боки, или ницки обязываются бить въ конъ даже лѣвой рукой. Кто сколько паръ выбьетъ при этой игрѣ, тотъ столько и беретъ ихъ себѣ. Когда всѣ побросаютъ битки, а на кону останется не сшибленнымъ болѣе двухъ гнѣздъ, тогда въ Вятской губерніи иногда говорятъ: „добивъ“ и затѣмъ начинаютъ снова играть „изъ за этихъ“, когда же на кону останется очень мало гнѣздъ, напр. одно, тогда въ той же Вятской губерніи иногда говорятъ „приставъ“, послѣ чего всѣ игроки вновь начинаютъ приставлять къ кону по такому количеству гнѣздъ, на какое количество битокъ онъ желаетъ гнаться, и игра снова возобновляется въ прежнемъ порядкѣ.

Гонъ (Астрах. г.), *Гонками, Загонами* (Вят. г.). Бабки ставятъ на конъ такъ же, какъ въ предъидущей игрѣ. Потомъ игроки начинаютъ гнаться отъ него и при томъ сначала тѣ, которые играютъ на трехъ биткахъ, потомъ на двухъ и наконецъ на одной. Самая гонка производится такимъ образомъ: одинъ становится ногой у самаго кона, показывая тѣмъ, что онъ намѣренъ отсюда бить своей биткой; другой игрокъ приставляетъ свою ногу къ ногѣ товарища подальше отъ кона, первый переступаетъ дальше, второй еще дальше и т. д до тѣхъ поръ, пока наконецъ который либо изъ гонщиковъ увидитъ, что для него нельзя болѣе намѣчать мѣста, съ котораго бы можно было разсчитывать удачно попадать въ конъ. Тогда онъ перестаетъ гнаться, а тотъ, за кѣмъ осталось болѣе отдаленное мѣсто, отмѣчаетъ его чертой и имѣетъ право бить съ него раньше другихъ, какъ съ болѣе отдаленнаго. Однако помимо опятовшаго соперника кто нибудь еще изъ среды играющихъ для того, чтобы погнаться еще дальше отъ кона и т. д. Словомъ, гонка идетъ до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки изберутъ для себя, такъ сказать, сами, по силамъ, мѣста, съ которыхъ признаютъ возможнымъ не безъ успѣха бить въ конъ. Послѣ того каждый становится около своего мѣста и бьетъ съ него въ пришедшую очередь. Въ нѣкоторыхъ мѣстахъ Вятской губерніи гонка эта устроивается еще проще. Каждый изъ игроковъ намѣчаетъ себѣ мѣсто, откуда онъ можетъ бить. Нѣкоторые изъ нихъ однако иногда не желаютъ уступить своего первенства въ битьѣ кому нибудь другому; поэтому увидавши, что кто нибудь сталъ дальше ихъ, перемѣняютъ свое ближайшее мѣсто на болѣе отдаленное и т. д. до тѣтъ поръ, пока наконецъ все таки установится тотъ, или другой порядокъ въ битьѣ.

Съ салкой (Вят. г.). Каждый играющій ставитъ на конъ по двѣ бабки. На кону кладутъ бабки спинками кверху въ одну непрерывную прямую линію. Играющіе становятся возлѣ кона и бросаютъ черезъ него вдоль свои биты. Отъ тѣхъ мѣстъ, на которыя онѣ пали, игроки начинаютъ бить въ конъ, соблюдая очередь въ томъ порядкѣ, въ какомъ пали битки, начиная съ наиболѣе отдаленной. Если бабки оказались выбитыми съ кона прежде, чѣмъ очередь миновала всѣхъ, то игра начинается снова. Но если уже пробили всѣ кромѣ послѣдняго, а на кону остаются еще бабки, иногда даже не мало, то первому, бившему передъ тѣмъ, какъ бить послѣднему, предоставляется право, если онъ хочетъ имъ воспользоваться, ставить на конъ еще бабку, которая называется „салкой“. Этой салкой первый такимъ образомъ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

покупаетъ себѣ право еще до окончанія игры бить тотчасъ послѣ послѣдняго. Если послѣдній выбьетъ всѣ бабки, то игра начинается снова. Если же послѣ него останется еще хоть нѣсколько бабокъ, то первый бьетъ въ нихъ съ любаго разстоянія. — Передъ тѣмъ, какъ бить первому, слѣдующій за нимъ по очереди можетъ поставить на конъ свою салку, чтобы тоже воспользоваться правомъ битья послѣ перваго и т. д. Такъ игра идетъ до тѣхъ поръ, пока не останется на кону ни одной бабки. Если же передъ тѣмъ, какъ бить послѣднему, первый не поставитъ на конъ салки, то послѣдній имѣетъ право взять безъ боя всѣ, оставшіяся на кону бабки.

Съ попомъ (Вят. г). Въ этой игрѣ бабки ставятся на конъ такъ же, какъ и въ предыдущей: по двѣ съ игрока, спинками кверху, въ одинъ рядъ. Затѣмъ играющіе бросаютъ черезъ конъ бабки опять таки такъ же, какъ въ предыдущей игрѣ. Когда всѣ перебросаютъ, тогда тотъ, у кого битка упала ближе другихъ къ кону, долженъ „попить“ ее, т. е. поставить ее на конъ, при чемъ эта битка называется уже „попомъ“. Послѣ этого самъ „попильщикъ“, т. е. владѣтель попа, становится въ сторонѣ и ждетъ, когда пробьютъ всѣ, начиная отъ болѣе дальней битки до ближайшей; но самъ не бьетъ. Если послѣ такого битья всѣ бабки будутъ выбиты, то попильщикъ беретъ съ кона только одинъ свой попъ. Если же послѣ того, какъ пробьютъ всѣ, на кону останется сколько нибудь бабокъ, то они дѣлаются достояніемъ попильщика.

Сачьки съ салкой (Вят. г.). На конъ ставятся по двѣ бабки съ каждаго. Всѣ они кладутся въ одну непрерывную линію спинками кверху. Затѣмъ играющіе подходятъ къ кону и бросаютъ отъ него свои битки такъ, чтобы они, падая изъ руки, сдѣлали нѣсколько вращательныхъ движеній. Послѣ того игроки идутъ на тѣ мѣста, на которыя упали ихъ битки, причемъ наблюдаютъ такой порядокъ: сначала бьютъ тѣ, у которыхъ бабки упали сакомъ, и бьютъ прежде всего съ мѣстъ наиболѣе отдаленныхъ, потомъ бьютъ тѣ, у которыхъ битки упали „бокой“. Когда очередь бить дойдетъ до послѣдняго, то передъ тѣмъ, какъ бить ему, первый бившій можетъ ставить на конъ салку и игра продолжается далѣе такъ же, какъ и простая игра съ салкой.

Гнѣздами (Астрах., Вят. и др. г.). Каждый изъ играющихъ ставитъ на конъ по двѣ бабки, которыя, напр. въ Астрах. г., ставятъ стоймя, по парѣ въ рядъ, какъ показываетъ рисунокъ 93, или, по примѣру Вят. г., ставятъ ихъ стоймя же, но въ двѣ параллельныя линіи на нѣкоторомъ разстояніи одна отъ другой, а именно приблизительно на $^1/_4$ аршина, какъ показываетъ рис. 94. Бабки бросаютъ, а потомъ бьютъ въ конъ такъ же, какъ въ простой салкѣ, но только вдоль кона, какъ показываютъ стрѣлки. Салятъ здѣсь, т. е. берутъ послѣ удачнаго битья, не по одной бабкѣ, а по парѣ.



Рис. 93. Гнѣздами.



Рис. 94.

Въ плиту (Тверск., Вят. г.). Бабки ставятъ гнѣздами, одно сзади другого, слѣдовательно гуськомъ или колонкой. Въ началѣ кона онѣ ставятся въ разтояніи 1—$^1/_2$ вершка, потомъ все ближе и тѣснѣе, а послѣднія совсѣмъ вплотную, одно гнѣздо къ другому, при

чемъ хвостъ кона нѣсколько загибается въ видѣ крючка. На конъ ставятъ по нѣскольку паръ и за поставленную пару хозяинъ имѣетъ право пробить въ конъ одинъ разъ желѣзной плитой. Плиты дѣлаются или круглыя, или продолговатыя, или осьми-угольной формы, вершка три въ поперечникѣ, $^1/_2$ вершка въ толщину и съ очень гладко отшлифованной нижней стороной, которой предполагается пускать плиту по землѣ, какъ бы нѣсколько скользя, и тѣмъ сшибать съ кона попадающіяся ей на пути бабки. Иные игроки ставятъ въ этой игрѣ сразу по — 56 паръ, а участвующихъ въ ней собирается до 10 человѣкъ; поэтому конъ иногда вытягивается очень длиннымъ рядомъ. Въ томъ или другомъ разстояніи отъ него проводится черта, ближе которой не дозволяется бить въ конъ. Отъ этой черты обыкновенно начинается гонка игроковъ ногами. Одинъ изъ нихъ, большею частію изъ тѣхъ, кто поковъ ногами. Одинъ изъ нихъ, большею частію изъ тѣхъ, кто поставилъ на конъ больше гнѣздъ, ставитъ на черту свою ногу и тѣмъ самымъ вызываетъ желающихъ съ нимъ состязаться. Кто-нибудь другой ставитъ свою ногу дальше его, первый переступаетъ ею и такимъ образомъ гонка идетъ до тѣхъ поръ, пока уже болѣе не оказывается охотниковъ оспаривать мѣсто, съ котораго имѣетъ намѣреніе бить плитой въ конъ послѣдній въ гонкѣ. — Самыми смѣлыми гонщиками на первый разъ въ этой игрѣ обыкновенно являются тѣ, которые больше другихъ поставили бабокъ на конъ, такъ какъ они торопятся воспользоваться для своей выгоды большимъ кономъ, въ случаѣ же неудачи они имѣютъ въ своемъ распоряженіи еще нѣсколько другихъ битокъ, которыми могутъ еще поправить свои первыя неудачи. Послѣ того какъ пробьетъ первый, вступаетъ на черту для гонки другой и гонитъ съ кѣмъ нибудь опять такимъ же образомъ. Все, что сшибетъ тотъ или другой игрокъ, получившій право для битья въ конъ, — дѣлается его собственностію. — Самыя же гонки и слѣдующіе за ними удары по кону плитами продолжаются до тѣхъ поръ, пока или всѣ бабки на кону будутъ сшиблены, или же всѣ пробьютъ по разу, а бабокъ еще много остается на кону. Въ послѣднемъ случаѣ гонка начинается на тѣхъ же основаніяхъ, какъ и въ прежніе разы.

Въ тройки (Вят. г.). Играютъ двое. Одинъ, по жребію, или уговору, ставятъ свои бабки, а другой бьетъ ихъ. Ставятся при этомъ на конъ три бабки, въ видѣ трехугольника и въ разстояніи 1—$1^1/_2$ вершка одна отъ другой, какъ показываетъ рисунокъ 95. — Верхушка трехугольника смотритъ въ ту сторону, откуда бьютъ. Мѣсто, съ котораго долженъ бить игрокъ, отмѣриваетъ ставящій бабки. Въ этомъ случаѣ онъ поступаетъ такъ: сначала отъ верхушки трехугольника онъ отмѣриваетъ три ступни (три лапы, какъ говорятъ въ Вятской губерніи), ставя пятку одной ноги къ пальцамъ другой и т. д. Потомъ отъ конца третьей ступни дѣлаетъ одинъ шагъ впередъ, отмѣчаетъ это мѣсто чертой и съ него другой игрокъ долженъ бить въ бабки своей биткой безъ пришага. Если бьющій даетъ промахъ, то битокъ, который онъ бросилъ, переходитъ въ собственность поставившаго. Если бьющій собьетъ одну изъ трехъ поставленныхъ бабокъ, то беретъ ее себѣ. Если онъ собьетъ двѣ сразу, то платитъ ставильщику своихъ двѣ бабки. Если же собьетъ всѣ три сразу, то беретъ ихъ себѣ и игра кончается. Словомъ, если собьетъ нечетное число, то бе-



Рис. 95. Тройки

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

ретъ себѣ; если четное, то столько же отдаетъ ставильщику. Въ слѣдующей игрѣ очередь для уставки и битья мѣняется.

Въ пятерки. на шагъ (Вят. г.), *Мельница* (Симб. г.). Игра происходитъ также нерѣдко только между двумя. Одинъ, по жребію или уговору, ставитъ на конъ свои бабки, а другой бьетъ въ нихъ. На конъ ставятъ здѣсь пять бабокъ, изъ коихъ четыре какъ бы по угламъ четереугольника, а пятая въ центрѣ между ними. Бабки ставятся одна отъ другой въ разстояніи 1—1½ вершка. (Рис. 96.). Разстояніе для битья отмѣривается подобно тому, какъ это дѣлается въ предыдущей игрѣ, а именно: ставильщикъ отмѣриваетъ отъ кона пять ступней, потомъ отъ конца послѣдней ступни дѣлаетъ еще шагъ впередъ,



Рис. 96.

замѣчаетъ это мѣсто чертой и бьющій съ него кидаетъ свою битку въ бабки на конъ. Въ случаѣ промаха битка его поступаетъ въ собственность ставильщика. Если онъ собьетъ только одну бабку, то беретъ ее себѣ; если выбьетъ двѣ бабки, то платитъ ставильщику своихъ двѣ; если выбьетъ три бабки, то беретъ ихъ себѣ; если выбьетъ четверку, то платитъ четверку; если выбьетъ всю пятерку разомъ, то беретъ всѣ бабки вмѣстѣ съ своей биткой. Словомъ такъ же, какъ и въ предыдущей игрѣ, если собьетъ нечетное число, то беретъ себѣ, если четное, то столько же своихъ бабокъ отдаетъ ставильщику, а иногда даже еще съ прибавкой битки. Въ слѣдующей игрѣ роли мѣняются. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Вятской губерніи игра эта имѣетъ то видоизмѣненіе, что, во первыхъ, въ ней допускается къ участію не двое, а пять человѣкъ; во вторыхъ, съ отмѣреннаго, какъ сказано выше, мѣста, игроки бьютъ по очереди, по одному разу; въ третьихъ, условія битья таковы: кто собьетъ одну среднюю бабку, тотъ получаетъ ее себѣ; кто собьетъ одну изъ заднихъ, беретъ ее себѣ; кто собьетъ среднюю и заднюю, беретъ себѣ обѣ; кто собьетъ среднюю и обѣ заднія, беретъ всѣ три себѣ; вмѣсто сбитыхъ и взятыхъ вновь на мѣсто ихъ ставитъ поставщикъ свои. Въ случаѣ промаха бьющій отдаетъ свою битку ставильщику. Точно также поступаетъ онъ и въ томъ случаѣ, если собьетъ одну, или двѣ переднія. Если же собьетъ одну переднюю и среднюю, то среднюю беретъ, а крайнюю оставляетъ. Въ Симбирской губерніи эта игра производится съ такимъ видоизмѣненіемъ: четыре бабки ставятся четырехугольникомъ съ пятой по срединѣ. Ихъ ставитъ одинъ по условію или жребію, называемый мельникомъ. Остальные игроки, помольцы, бьютъ. Кто собьетъ всѣ пять бабокъ, тотъ беретъ ихъ себѣ и „сядетъ на мельницу“, т. е. становится мельникомъ. Если собьетъ меньше, то отдаетъ мельнику своихъ бабокъ столько, сколько сбилъ. За нимъ очередь для битья слѣдуетъ дальнѣйшаго игрока и т. д.

На пять шаговъ (Вят. г.) (рис. 97). Играютъ пять человѣкъ. Одинъ изъ нихъ, по жребію или уговору, называемый хозяиномъ, ставитъ на конъ пять своихъ

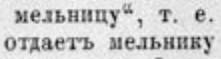


Рис. 97.

бабокъ въ одну линію и въ разстояніи одна отъ другой на вершокъ. Затѣмъ онъ отмѣриваетъ отъ ноги пять шаговъ наскокомъ, проводитъ здѣсь черту и отъ нея бьютъ поочередно всѣ остальные четыре игрока своими битками въ конъ. Если кто изъ нихъ выбьетъ съ кона хоть одну бабку, дѣлается владѣльцемъ всѣхъ пяти. Затѣмъ онъ дѣлается

самъ хозяиномъ и ставитъ на конъ свои 5 бабокъ. Если же кто не собьетъ ни одной бабки, то отдаетъ свою битку хозяину, а самъ ждетъ новой очереди для своего битья.

Штрафы (Вят. г.). Бабки ставятъ парами, одна за другой, въ видѣ колонки или цѣпи, въ разстояніи одного вершка пара отъ пары (рис. 98). Затѣмъ въ нѣсколькихъ шагахъ отъ кона проводятъ черту, отъ которой начинаютъ гнаться битками. Чья битка дальше, тотъ и начинаетъ бить; за нимъ по очереди бьетъ другой, третій и т.д. Играющіе здѣсь преслѣдуютъ не ту цѣль, чтобы сбить какъ можно болѣе бабокъ, но стараются сшибить только сзади стоящую пару. Если онъ угадаетъ въ нее одну, или и въ стоящую рядомъ впереди, то получаетъ сбитыя пары себѣ. Если же попадетъ въ переднія или середнія, то ставитъ штрафъ, сообразуясь съ тѣмъ количествомъ паръ, какія сшибъ, а именно: одну, двѣ, три и т. д. Промахнувшійся никакого штрафа не платитъ.



Рис. 98.

Городками (Симб. г.). Бабки ставятъ въ двѣ линіи, на разстояніи 4—5 вершковъ одна отъ другой и въ каждой линіи не вплотную, а въ разстояніи 2—3 вершковъ одна бабка отъ другой (рис. 99). Шагахъ въ трехъ отъ первой пары проводятъ черту, отъ которой катятъ битки и смотрятъ, у кого, гдѣ и какъ лежитъ битка, а именно: плоцка, сакъ, не сакъ и т. д. Первымъ бьетъ въ конъ тотъ, у кого битка легла такъ, что она даетъ преимущество въ игрѣ, смотря по мѣстности, т. е. въ иныхъ мѣстахъ сначала бьютъ саки, въ другихъ плоцки и притомъ сначала дальніе, потомъ ближніе. а затѣмъ бьютъ не саки, лёги и т. д. и при томъ бьютъ большею частію лѣвыми руками. При битьѣ въ этой игрѣ если кто собьетъ изъ одной линіи одну или нѣсколько бабокъ, то снимаетъ съ другой линіи столько же парныхъ къ нимъ.

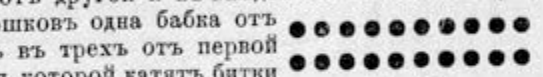


Рис. 99

Конъ (Симб г.). Ставятъ бабки въ одну линію, вплотную одна бабка къ другой, или раздѣльно одна бабка отъ другой въ разстояніи ½—1 вершка, или наконецъ, отдѣльными гнѣздами. Эта линія бабокъ называется кономъ. Каждый игрокъ ставитъ по ровному числу бабокъ. Когда конъ поставленъ, кто нибудь изъ играющихъ, отходя отъ кона на нѣкоторое разстояніе, кладетъ здѣсь свою битку. Остальные игроки бросаютъ свои битки кто дальше, кто ближе этого мѣста, смотря по тому, кому гдѣ кажется болѣе удобнымъ бить въ конъ своей биткой, соразмѣрно своимъ силамъ, умѣнью и нѣкотораго рода отвагѣ. Послѣдній изъ игроковъ можетъ и вовсе не бросать своей битки, выражая тѣмъ желаніе „остаться дома“, или у кона. Но если и послѣдній броситъ свою битку и даже дальше нѣкоторыхъ другихъ, то дома остается тотъ, у кого битка находится ближе всѣхъ къ кону. Обязанность остающагося дома состоитъ въ томъ, чтобы подавать битку игрокамъ, которая у всѣхъ должна быть одна и та же—общая. Первымъ бьетъ тотъ, чья битка лежитъ дальше всѣхъ отъ кона; затѣмъ бьетъ слѣдующій до ближайшаго. То, что остается на кону, когда пробьютъ всѣ, поступаетъ въ собственность оставшагося дома. При игрѣ кромѣ того выполняются слѣдующія условія: а) если двѣ, или нѣсколько битокъ лягутъ на одинаковомъ разстояніи отъ кона, то владѣльцы

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

...ъ „гонятся“ на „сакъ“, или „плоцку“, смотря по мѣстностямъ, послѣ чего бьетъ тотъ, у кого сакъ и плоцка легли дальше другихъ. б) Иногда дѣлаютъ уговоръ, чтобы никто не оставался, а если послѣ всѣхъ останется на кону сколько нибудь бабокъ, то игра должна продолжаться „изъ за этихъ“; или если бабокъ на кону мало, то приставлять къ нимъ еще по тому, или другому равному количеству съ игрока.

Изъ кона въ конъ (Вят. г.). *черезъ конъ* (Симбир. г.), *изъ поля въ поле* (Перм. г.), *ходокъ*, *задачка* (Кубан. обл.). Бабки ставятъ въ линію, по чертѣ, гнѣздами, съ незначительными промежутками, по условному количеству паръ отъ каждаго игрока. Эта линія называется кономъ. По одну сторону кона, саженяхъ въ 3, 5, 6 и даже иногда 10 отъ него, проводятъ черту, называемую также кономъ. Отъ этой черты бьютъ въ конъ съ бабками по очереди. Сколько бы гнѣздъ игрокъ не сбилъ при этомъ, хотя бы въ иномъ случаѣ только одну бабку, всѣ эти разбитыя пары поступаютъ въ его пользу. Если послѣ удара игрока оказались выбитыми не боковыя пары, а среднія гнѣзда, вслѣдствіе чего здѣсь остались „прогалы“, то эти промежутки тотчасъ же заставляются гнѣздами, снимаемыми съ боковъ, отъ чего конъ становится конечно короче. Когда всѣ пробьютъ такимъ образомъ отъ черты, а на кону осталось еще нѣсколько невыбитыхъ гнѣздъ, тогда игроки начинаютъ бить съ противуположной стороны кона съ бабками, причемъ первое право для битья дается тому, чья битка лежитъ дальше отъ кона. Когда всѣ пробьютъ и отсюда, а на кону все-таки остается еще нѣсколько гнѣздъ, тогда или играютъ еще „изъ за этихъ“, или къ нимъ же приставляютъ на конъ еще по гнѣзду съ игрока.—При этой игрѣ могутъ быть еще такіе случаи: 1) у иного игрока при битьѣ съ черты битка не долетитъ даже и до кона. Это случается тогда, когда плохой игрокъ, не разсчитывая попасть въ конъ при битьѣ съ противуположной стороны, старается бить въ конъ съ черты возможно тише, такъ чтобъ при этомъ битка по возможности лишь задѣла конъ, а потомъ еле-еле перевалила бы черезъ него и такимъ образомъ дала бы возможность бить игроку въ полученную имъ очередь почти безъ промаха. Однако битка, не долетѣвши въ такомъ случаѣ до кона, рѣшительно не даетъ права игроку бить по кону вторично съ противуположной стороны. Чтобы получить это право, неловкій игрокъ въ такомъ случаѣ долженъ снова поставить на конъ такое количество паръ бабокъ, какое игроки ставили въ началѣ игры и затѣмъ снова бросать свою битку съ условленной черты въ конъ. Въ иныхъ же мѣстахъ такого игрока заставляютъ бить въ бабки у самаго кона съ завязанными глазами, въ темную. 2) Иногда проводятъ еще вторую черту на противуположной сторонѣ кона, причемъ требуется, чтобы битка, бросаемая въ конъ съ первой черты, непремѣнно перелетѣла потомъ и за помянутую вторую черту, иначе недобросившій ее до второй черты лишается права бить въ конъ съ противуположной стороны.

Конорость (Перм. г.). Бабки разставляются такъ же, какъ и въ предыдущей игрѣ. Затѣмъ устраиваютъ второй конъ или сало такъ же, какъ и въ предыдущей игрѣ. Разница однако состоитъ въ томъ, что если бьющій попадетъ здѣсь въ бабки съ сала, то онъ долженъ бить еще въ конъ до тѣхъ поръ, пока не промахнется. Послѣ же того, какъ всѣ игроки пробьютъ по такому количеству разъ, какое дозволено игрой, но бабки еще не всѣ выбиты съ кона, то игроки не продолжаютъ играть снова „изъ-за этихъ“ оставшихся, а приставляютъ къ нему еще другія бабки въ условномъ количествѣ, иначе говоря, они „ростятъ конъ“, откуда и названіе самой игры „конорость“. Когда число оставшихся на кону гнѣздъ будетъ равно числу играющихъ, или меньше, тогда начинаютъ бить съ полусала, т. е. половины разстоянія между кономъ и саломъ до тѣхъ поръ, пока послѣднее гнѣздо не будетъ сшиблено.

Въ конъ по простому (Курск. г.). На конъ ставятъ по равному числу паръ,—3, 5, 10, 15 и даже 20 паръ съ каждаго. Потомъ условливаются, по скольку битокъ (бичей) дать въ распоряженіе каждому игроку, предоставляя однако для этой цѣли не болѣе 3 штукъ, такъ какъ иначе очень трудно и мѣшкотно разбираться ими между собою потомъ въ игрѣ. Затѣмъ, смотря по величинѣ кона, назначаютъ съ обѣихъ сторонъ его равныя разстоянія, приблизительно около 5, 10, 15 и даже 20 саженъ, для битья съ нихъ въ конъ. Послѣ того устанавливаютъ порядокъ для битья по взаимному соглашенію, или по жребію, опредѣляемому „жокованьемъ“, т. е. какъ и гдѣ лягетъ битка, при метаніи ея для жребія. Если дѣло обходится безъ жокованья, что въ этой игрѣ нерѣдко случается, то порядокъ битья большею частію опредѣляется такой: одинъ бьетъ первымъ въ первый конъ съ первой условной линіи, второй бьетъ первымъ во второй конъ съ первой условной линіи, третій первымъ въ третій конъ съ первой условной линіи и т. д. Сначала всѣ бьютъ по очереди съ первой условной линіи. Когда всѣ перебросаютъ свои битки за конъ, тогда переходятъ на другую сторону его и начинаютъ бросать оттуда, причемъ, какъ только что сказано, первымъ начинаетъ бросать тотъ, кто съ первой линіи бросалъ вторымъ и т. д. Мало по малу наконецъ дѣло доходитъ до того, что тотъ, который по первому разу бросалъ свою битку послѣднимъ, теперь бросаетъ ее первымъ, а начавшій первымъ бросаетъ послѣднимъ.—Такимъ образомъ всѣ мало-по-малу уравниваются. Когда кому удается сбивать съ кона бабки, тотъ беретъ ихъ себѣ. Если послѣ того происходятъ „прогалы“, то они заставляются сосѣдними парами, вслѣдствіе чего конъ по мѣрѣ сшибанія съ него бабокъ все замѣтнѣе уменьшается. Если въ конѣ замѣчаются поворошн, т. е. не сбитыя, а только сдвинутыя съ мѣста бабки, то ихъ также ставятъ порядкомъ. Сравнивая эту игру съ другими играми въ бабки, нельзя не придти къ тому заключенію, что она изъ всѣхъ ихъ можетъ быть признана самою правильною и притомъ такою, въ которой никакой хитростію ничего не возьмешь, какъ это наоборотъ дѣйствительно болѣе или менѣе возможно при нѣкоторыхъ другихъ играхъ, напр. при той же игрѣ изъ кона въ конъ, при которой лукавые игроки всегда стараются бить съ первой черты (сала) послѣ другихъ, чтобы вмѣстѣ съ тѣмъ разсчитать на сколько сильно пустить въ конъ свою битку и затѣмъ положить ее по другую сторону кона на болѣе или менѣе выгодное для себя разстояніе. Въ другихъ играхъ, напр. „въ конъ“, лукавый игрокъ, намѣренно положивши свою битку очень близко къ кону и дождавшись своей очереди съ довольно большимъ иногда количествомъ бабокъ на кону, легко сбиваетъ отъ 3 до 5—7 и даже болѣе паръ, заведя при этомъ свою руку съ биткой прямо вдоль кона. Въ описываемой игрѣ

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

оборотъ рѣшительно нѣтъ мѣста какимъ бы то ни было ухищреніямъ, а все зависитъ лишь отъ силы и ловкости.

*Съ уроном*ъ (Вят. г.). Кто-нибудь по жребію или уговору принимаетъ на себя обязанности ставильщика, который ставитъ на конъ условное количество своихъ бабокъ, тѣсно приложенныхъ одна къ другой. Остальные игроки, отступивъ отъ кона столько шаговъ, сколько бабокъ на кону, начинаютъ бросать на него свои битки. Въ случаѣ промаха битка дѣлается достояніемъ ставильщика. Въ случаѣ сбитія хотя одной бабки весь конъ дѣлается добычей бьющаго.

Домаха (Вят. г.). Сначала назначаютъ мѣсто для кона, гдѣ ставить бабки, потомъ опредѣляютъ два сала—дальнее и ближнее, съ которыхъ бить въ конъ. Затѣмъ бросаютъ жребій, кому быть Домахой, т. е. первенствующимъ въ игрѣ. Домаха ставитъ на конъ три гнѣзда, остальные игроки—по два. Домаха начинаетъ первымъ бить въ конъ своими битками сначала съ дальняго сала, потомъ съ ближняго. За нимъ бьютъ по очереди, установленной жребіемъ, остальные. Бабки, сбитыя игроками, поступаютъ въ ихъ собственность. Бабки же, оставшіяся не сбитыми на кону послѣ пробитія всѣхъ игроковъ, дѣлаются достояніемъ Домахи. Иногда Домаха выбирается не по жребію, а по уговору. Въ такомъ случаѣ Домахой бываетъ каждый по очереди въ одной изъ игръ, количество которыхъ обусловливается количествомъ игроковъ.

Мосты (Вят. г.). Ставятъ бабки на конъ по парѣ съ играющаго. Одинъ по жребію водитъ, т. е. становится къ кону ставить выбитыя съ него бабки. Остальные отходятъ на условное разстояніе отъ кона и бьютъ въ него. Если кому удалось много сбить, бабки отъ этого удара далеко разлетѣлись, а битка упала не особенно далеко отъ кона, то сбившій бѣжитъ за своей биткой и, пока водильщикъ ставитъ бабки на конъ, старается возвратиться къ своимъ товарищамъ. Если это ему удается, то онъ получаетъ право снова бить въ конъ въ слѣдующую очередь послѣ всѣхъ пробившихъ своихъ товарищей. Но пока онъ бѣгаетъ за биткой, водильщикъ можетъ поставить сбитыя бабки и раньше его присоединиться къ группѣ его товарищей. Тогда опоздавшій идетъ водить, а бывшій водильщикъ получаетъ право бить во вторую очередь. Для того, чтобы было возможно меньше риска для играющихъ, обыкновенно въ этой игрѣ существуетъ такой обычай, что ждутъ битья по кону послѣдняго игрока, оставляя на это дѣло наиболѣе ловкаго и который при этомъ долженъ обязательно сбивать нѣсколько паръ. Пользуясь тѣмъ обязательствомъ, что водильщикъ волей-неволей долженъ потратить не мало времени, чтобы поставить всѣ бабки на конъ, игроки бѣгутъ за своими битками и стараются прибѣжать на свое мѣсто прежде, чѣмъ водильщикъ успѣетъ исполнить свою обязанность. Чаще однако бываетъ такъ, что кто нибудь непремѣнно опоздаетъ, тогда водильщикъ поспѣшно присоединяется къ группѣ играющихъ, а опоздавшій идетъ на его мѣсто водить.

Ладыжки. Игры костями, взятыми отъ мелкаго домашняго скота и называемыми „ладышками“,— распространены главнымъ образомъ между нѣкоторыми русскими инородцами, живущими въ Вятской и Пермской губерніяхъ,—Вотяками, Пермяками и т д. Среди русскаго населенія игры этими костями распространены относительно мало, исключая нѣкоторыхъ мѣстностей Курской, Астрах. и Вятской губерній, въ которыхъ, на ряду съ крупнымъ рогатымъ скотомъ, въ изобиліи водятъ и овецъ. Среди русскаго населенія ладыжками разыгрываютъ слѣдующія игры:

а) *Кашу варить* (Вят. г.). Участники складываютъ въ одну кучу по равному числу паръ ладыжекъ; одинъ по жребію или уговору беретъ ихъ въ руки и мечетъ на столъ, причемъ отбираетъ изъ нихъ прямо въ свою собственность тѣ, которые „станутъ“, т. е. окажутся на бочкахъ, потомъ подбиваетъ щелками одну въ другую ладыжки, лежащія кверху горбиками, потомъ подшибаетъ такимъ же образомъ лежащія кверху ямочками. Подшибенныя ладыжки игрокъ также беретъ въ свою пользу. При этихъ ударахъ игрокъ наблюдаетъ однако за тѣмъ, чтобы только однородныя ладыжки касались таковыхъ же другихъ, напр. горбы — горбовъ, бока — боковъ и т. д., и кромѣ того чтобы подшибленныя ладыжки не двигали съ мѣста другихъ. Если же двинутая ладыжка ударитъ не въ одинаковую по своему положенію, или попадетъ сразу въ двухъ, тогда ладыжки для метанья передаются слѣдующему по очереди.

b) *Ладыжки* (Астрах. г.). Число участниковъ рѣдко бываетъ больше четырехъ, но и не меньше двухъ. Они усаживаются въ кружокъ, выбрасываютъ на средину по одному альчику, а одинъ изъ товарищей, собравши ихъ въ горсть и немного приподнявши, опрокидываетъ потомъ на-земь, причемъ одинъ изъ альчиковъ иногда падаетъ альчей, другой — таганомъ, остальные — букомъ, чикомъ и т. д. Послѣ того игрокъ, имѣющій альчу, беретъ тагана и чика, а въ бука старается такъ щелкнуть своимъ альчикомъ, чтобы и его альчикъ легъ букомъ, послѣ чего онъ беретъ и этотъ букъ. Но если играющему не удастся уложить свой альчикъ такъ, какъ лежитъ тотъ, въ который онъ мѣтитъ, тогда игру продолжаетъ другой. —Когда при метаніи одинъ встаетъ таганомъ, другіе буками и чиками, тогда таганъ беретъ буковъ, чиковъ же ладятъ, т. е. стараются такъ щелкнуть въ него своимъ альчикомъ, чтобы послѣ такого щелчка и этотъ послѣдній легъ также чикомъ.

c) *По татарски* (Астрах. г.). Играющіе садятся въ кружокъ; затѣмъ каждый по очереди, обыкновенно въ такомъ порядкѣ, какъ ходитъ солнце, бросаютъ въ средину по одному альчику. У кого при паденіи окажется альча, или таганъ, а у другихъ буки и чики, или же у одного упадетъ чикомъ, а у прочихъ буками, или же у одного букомъ, а у другихъ таганами, тотъ—одинъ—и забираетъ всѣ альчики въ горсть, встряхиваетъ ихъ и бросаетъ; слѣдующіе за нимъ должны угадать, что положитъ первый. Положимъ, что брошенные альчики упали всѣ буками, или чиками, тогда, кто угадалъ это, тому они и достаются; въ противномъ случаѣ они принадлежатъ первому и т. д. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣмъ порядочно понаскучитъ.

Кочи (грузинскія игры). *Кочи, кочики*, это—небольшія косточки изъ сочлененій заднихъ ногъ разныхъ живодныхъ; лучшими изъ нихъ считаются добытыя изъ джейрана, дикой полевой козы, водящейся въ большомъ количествѣ на поляхъ Грузіи; но въ наибольшемъ употребленіи кочи изъ барановъ. На кочѣ различаютъ спинку, брюшко, головку и основаніе. Кочикъ, лежащій на основаніи головкою вверхъ,

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

называется *алчу*, лежащій на головкѣ основою вверхъ—*тохани*, на брюшкѣ—*чуки*, на спинѣ—*тапи*. Нерѣдко у мальчиковъ встрѣчаются цѣлые сотни ихъ. Тѣ кочи, которыя предназначены для битья, наливаются свинцомъ и называются *джила*. Часто кочи красятъ въ красный цвѣтъ. Играютъ въ нихъ и взрослые въ деревняхъ безъ денежнаго интереса, а въ городахъ превращаютъ иногда въ азартную игру *комарь*.—Главнѣйшіе виды игръ слѣдующія: на ровномъ мѣстѣ ставятъ кочи головкою вверхъ, каждый играющій выставляетъ по одному, по два или по три, смотря по условію; потомъ бросаютъ поочередно каждый свое джила на выгодномъ для себя разстояніи отъ поставленныхъ кочъ. У кого джила ляжетъ дальше, тотъ беретъ ее въ руку большимъ и указательнымъ пальцами и бьетъ ею въ кочи. Потомъ бьютъ другіе по очереди (очередь опредѣляется разстояніемъ джилъ отъ кочей). Кто сшибетъ кочу джилою и выбьетъ ее за черту, тотъ беретъ ее себѣ и бьетъ вторично оттуда, гдѣ упала его джила.—Когда ударяющій промахнется, то бьютъ другіе, не бившіе по очереди, и уже бьютъ съ черты. Если кто либо сшибъ кочу, но не вышибъ ея за кругъ, то другіе поочередно съ круга стараются прежде вышибить повалённую кочу, а за нею и другія. Игра заканчивается тогда, когда вышиблены всѣ кочи. Интересъ состоитъ въ томъ, чтобы побольше выиграть кочъ. Играютъ и такъ: подбрасываютъ кочи вверхъ рукою и если коча одного ложится на „алчу“ вверхъ, а другіе лежатъ просто, то играющій начинаетъ бить своею кочею поочередно каждую лежащую кочу; при этомъ, если перевернетъ ее на противуположную сторону, то беретъ ее себѣ и бьетъ другую. Если при ударѣ лежащая коча привстанетъ на алчу, а коча бьющаго упадетъ на чуки, то коча играющаго и право игры переходятъ ко второму. То же случается, если лежащая коча станетъ на тохани, а коча бьющаго упадетъ на тапи. Если играющій промахнется, то игра начинается съ начала; если же играющій ударомъ не перевернетъ лежащей кочи, то бьетъ уже хозяинъ этой послѣдней.

Гзири. (Грузин. игры). Игра въ гзири, какъ объясняютъ старики, заимствована ахалцихскими грузинами отъ турокъ, хотя названіе ея грузинское. Эта игра получила свое названіе оттого, что во время выполненія ея одинъ изъ участвующихъ дѣлается „гзири“, т. е. палачемъ, приказнымъ исполнителемъ воли царя, или падишаха, а эти понятія по-грузински выражаются словомъ „гзири“. Подобной игры, кажется, у русскихъ нѣтъ. Въ гзири играютъ вообще мальчики отъ семи до восемнадцатилѣтняго возраста. Къ этой игрѣ приготовляются слѣдующимъ образомъ: собирается нѣсколько мальчиковъ, числомъ отъ четырехъ до десяти и болѣе, запасаются жгутомъ и кочикомъ, а затѣмъ становятся въ кругъ. Кочикъ, иначе кочи или альчикъ, есть не что иное, какъ косточка, вынутая изъ заднихъ колѣнъ животныхъ, гдѣ она служитъ для соединенія бедра съ голенью. Каждая сторона кочика имѣетъ особое названіе, напр., „алчу“—это часть болѣе гладкая; затѣмъ вторая, противоположная алчу, часть называется „тохани“; одинъ бокъ кочика называется „чики“ (онъ представляетъ желобокъ), а противоположная къ чику сторона называется „токъ“. Мѣсто для игры выбираютъ ровное, или же допускается, чтобы былъ маленькій холмикъ. Въ гзири вообще играютъ въ три времени

года, а именно, весной, лѣтомъ и осенью, и притомъ днемъ, потому что ночью не будетъ видно кочика, когда его будутъ кидать въ кругѣ. Самая игра производится слѣдующимъ образомъ: одинъ изъ участвующихъ беретъ кочикъ и кидаетъ въ вышеупомянутомъ кругѣ. Если кочикъ станетъ на алчу, то тотъ, кто кинулъ его, дѣлается дишахомъ или царемъ, а если станетъ на тохани, то дѣлается гзири и беретъ себѣ жгутъ. Если кочикъ станетъ на чикъ, то кинувшій его дѣлается воромъ, а если на токъ, то это ничего не означаетъ. И вотъ, если кто-нибудь бросаетъ кочикъ и послѣдній станетъ на чикъ, т. е. покажетъ вора, то гзири говоритъ падишаху: „я поймалъ вора“.—„Что онъ сдѣлалъ?“ спрашиваетъ падишахъ.—„Укралъ“, отвѣчаетъ гзири, или же наговариваетъ, будто убилъ кого-нибудь, или совершилъ какой нибудь другой проступокъ. Тогда падишахъ посылаетъ этого вора куда нибудь, напр., поцѣловать церковь, двери или какой нибудь другой предметъ, находящійся поблизости отъ играющихъ. Когда воръ бѣгомъ отправляется туда, куда послалъ его падишахъ, то гзири бѣжитъ за нимъ и, если сможетъ догнать, то бьетъ его жгутомъ до тѣхъ поръ, пока тотъ не добѣжитъ до назначеннаго мѣста, а какъ добѣжитъ, тогда гзири перестаетъ бить, и воръ долженъ сдѣлать то, что ему приказано падишахомъ. На возвратномъ пути воръ опять бѣжитъ, а за нимъ гонится гзири, и опять бьетъ его. Иногда падишахъ говоритъ вору и гзири, по возвращеніи ихъ на мѣсто: „прощаю“! Послѣ этого гзири болѣе уже не смѣетъ бить вора, и оба они возвращаются на свои мѣста. Затѣмъ беретъ кочикъ другой изъ играющихъ, который стоитъ возлѣ вора, и также кидаетъ, какъ кидалъ первый. Если при этомъ кочикъ станетъ на тонахи, то гзири ударяетъ кидавшаго и передаетъ ему свое званіе и жгутъ; если же станетъ на алчу, тогда падишахъ передаетъ свое званіе и мѣсто новому лицу, обыкновенно тому, которое кидало кочикъ, а самъ въ качествѣ простаго игрока становится на томъ мѣстѣ, гдѣ до того стоялъ новый падишахъ, и такимъ образомъ продолжаютъ игру. Эта игра продолжается до тѣхъ поръ, пока не надоѣстъ всѣмъ играющимъ.—Игру въ гзири любятъ многіе, потому что участвующіе въ ней показываютъ свою ловкость и силу въ ногахъ. Эта игра приноситъ ту пользу, что во время бѣга у игроковъ развиваются ноги и игроки дѣлаются ловкими. Во время игры не бываетъ никакихъ несчастій, развѣ только кто во время бѣга упадетъ и разобьетъ себѣ носъ или лицо.

Альчики. (Калмыц. игры Астрах. г.). Альчикомъ у калмыковъ называется кость изъ задней ноги, именно, изъ предплюстны барана, изображенная съ двухъ сторонъ на рисункѣ 100. Поверхности альчика имѣютъ слѣдующія названія: 1—„альчà“, 2—„букà“, 3—„шалàнъ“, 4—„дяшкà“. Альчикъ которымъ, бьютъ по другимъ альчикамъ, или канаются, называется „сакà“. Существуетъ нѣсколько игръ въ альчики:

„*Щдиалзанчàнъ*“. Участвующіе въ игрѣ ставятъ на конъ по альчику, или по парѣ въ одинъ прямой рядъ, какъ дѣлается въ русской игрѣ въ бабки, и затѣмъ мечутъ свои саки. Чья сака первая станетъ кверху альчей, тотъ начинаетъ игру. Метанье остальныхъ сакъ продолжается до тѣхъ поръ, пока такимъ способомъ не установится порядокъ для играющихъ. Въ этомъ порядкѣ послѣдніе одинъ за другимъ бросаютъ свои саки отъ кона. Чья сака упадетъ дальше, тотъ бьетъ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА ASG

въ конъ первый и, если промахнется, то за нимъ бьетъ хозяинъ слѣдующей, самой дальней саки. Если же двѣ или болѣе саки упадутъ на одномъ разстояніи отъ кона, то вопросъ, кому бить первому, рѣшается метаніемъ саки, причемъ альча бьетъ по прежнему первая.

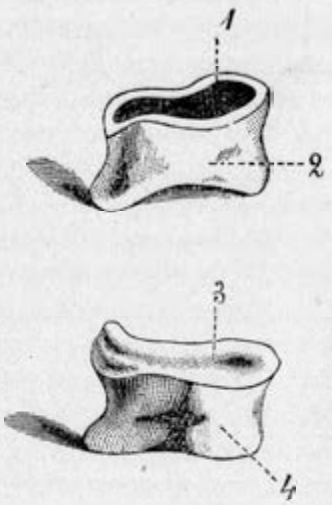


Рис. 100. Альчики.

Если кто либо при бросаніи саки въ конъ вышибетъ одинъ или болѣе альчиковъ отъ кона на двѣ подошвы вдоль и одну у носка поперекъ, то получаетъ выбитые альчики и бьетъ опять съ противоположной стороны кона — съ того мѣста, гдѣ остановилась послѣ предъидущаго удара его сака; бьетъ, такимъ образомъ, то съ одной стороны, то съ другой до перваго промаха, или до удара, при которомъ выбитый альчикъ останавливается отъ кона ближе вышеозначеннаго разстоянія, такъ какъ въ послѣднемъ случаѣ выбитый альчикъ возвращается на конъ и ударъ считается за промахъ. Послѣ промаха перваго изъ играющихъ бьетъ слѣдующій по порядку съ соблюденіемъ тѣхъ же правилъ, за нимъ третій и т. д. пока не останется на кону ни одного альчика, послѣ чего игра начинается снова.

„*Тёгрёкъ*“, кругъ. Въ вышеописанную игру вводится слѣдующее условіе: вокругъ кона проводится черта—по возможности правильный кругъ, имѣющій своимъ центромъ конъ. Альчикъ считается выиграннымъ только тогда, когда онъ вышибленъ за черту круга. Если же выбитый изъ кона альчикъ ляжетъ внутри круга, то ударъ считается за промахъ, но альчикъ на конъ не возвращается и вышибается впослѣдствіи съ того мѣста, на которомъ онъ остановится. Послѣ того, какъ изъ кона выбитъ хоть одинъ альчикъ, всѣ бьютъ отъ черты круга, переходить за которую никто при боѣ не имѣетъ права. Когда всѣ альчики, поставленные на конъ, выбиты за черту круга, игра начинается снова.

„*Цегѣль-цегельчѣмъ*“. Играющіе мечутъ свои саки, приблизительно, четверти на три, на двѣ и менѣе отъ земли. Сака, легшая кверху альчей, за ней—шаланомъ, за послѣдней—букой, считаются старшинами. Хозяинъ самой старшей саки забираетъ всѣ саки въ руку и мечетъ ихъ всѣ сразу. Чья сака упадетъ при этомъ самою старшею поверхностью кверху, тотъ опять мечетъ всѣ саки и назначаетъ одну изъ поверхностей, какими послѣ его метанья легли саки. За нимъ мечетъ слѣдующій по солнцу также всѣ саки, и если одна изъ послѣднихъ ляжетъ при этомъ кверху назначенной поверхностью, то онъ получаетъ по альчику съ каждаго играющаго и начинаетъ игру снова.

„*Зворъ-Хаманъ*“. Играющіе садятся въ кружокъ и кладутъ среди себя на конъ по два или по три альчика и мечутъ свои саки: чья сака при метаніи ляжетъ кверху альчей, тотъ забираетъ съ кона всѣ альчики въ руку и мечетъ ихъ кверху. Если нѣсколько альчиковъ лягутъ кверху одинаковыми поверхностями, положимъ букой, то играющій толкаетъ пальцемъ одинъ изъ такихъ альчиковъ такимъ образомъ, чтобы онъ ударился о другую буку, не задѣвъ о пути альчиковъ, лежащихъ кверху другими поверхностями, причемъ всѣ столкнувшіяся такимъ образомъ буки считаются выигранными. Если же хоть одинъ изъ альчиковъ съ другой поверхностью при ударѣ будетъ задѣтъ, то слѣдующій по солнцу игрокъ начинаетъ метать альчики. Игра продолжается такимъ образомъ, пока не останется на кону только одинъ альчикъ. Его выигрываетъ тотъ изъ играющихъ, который при метаніи поставитъ его альчей кверху.

„*Тà-Немѣль цегельчѣнъ*“. Играющіе садятся въ кружокъ и мечутъ сами. Альчи рѣшаютъ, кому играть первому, кому—второму и т. д. Затѣмъ, всѣ кладутъ на конъ по одному и болѣе альчиковъ. Первый „альчи“ мечетъ кверху положенные на конъ альчики. Если между упавшими альчиками не окажется ни тагана, ни альчи, то мечетъ второй по порядку. Если станетъ альча, то играющій забираетъ всѣ альчи и, если есть, всѣ буки, и мечетъ снова. Если станетъ таганъ, а альчи нѣтъ, то играющій прибавляетъ къ кону свои альчики по числу тагановъ и мечетъ снова. Послѣ равнаго количества тагановъ и альчей мечетъ слѣдующій. Если тагановъ больше, чѣмъ альчей, то прибавляется столько альчиковъ, сколько сравнительно съ альчами лишнихъ тагановъ. Если больше альчей, чѣмъ тагановъ, то берется только излишекъ альчей сравнительно съ числомъ тагановъ, и всѣ буки. Игра кончается, когда всѣ альчики изъ кона выиграны.

„*Нарѣмъ-Цаколанъ*“. Играющіе кладутъ сами на конъ свои альчики. Любой изъ первыхъ мечетъ ихъ, пока одна изъ сакъ не станетъ альчей. Хозяинъ послѣдней беретъ ее и бьетъ ею любую изъ играющихъ сакъ.—Если не попадутъ, то мечетъ саки слѣдующій игрокъ. Если попадетъ, то получаетъ альчикъ. Въ послѣднемъ случаѣ, если сака играющаго станетъ на четверть (разстояніе между концами большаго и указательнаго пальцевъ) или ближе отъ какой-либо другой саки, то мечетъ слѣдующій; если станетъ дальше четверти отъ всѣхъ сакъ, то играющій имѣетъ право бить снова. Мѣряетъ разстояніе хозяинъ ближе лежащей саки своей рукой, причемъ, конечно, старается растянуть пальцы какъ можно дальше.

„*Таганъ-Цалганъ*“. Въ игру „Таганъ-Цалганъ“ вводятся слѣдующія условія: если чья-либо сака при метаніи отъ кона станетъ таганомъ, то хозяинъ этой саки получаетъ весь конъ альчиковъ. Хозяинъ же саки, ставшей при метаніи отъ кона альчей, прибавляетъ къ кону одинъ альчикъ и бьетъ первый. При промахѣ бьетъ слѣдующая альча. Если же при удачномъ ударѣ отбитый альчикъ станетъ букой или джикой, то играющій получаетъ его и бьетъ снова, если же—таганами или альчей, то ставится назадъ на конъ, но играющій имѣетъ право бить сново по кону.

„*Окъ-Уолунъ*“. Игроки садятся въ кружокъ. Альча при метаніи саки кверху рѣшаетъ, кому играть первому.—Кладутся на конъ каж-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

дымъ игрокомъ по одному или по нѣскольку альчиковъ. Первый по очереди забираетъ всѣ альчики въ руку и мечетъ ихъ кверху. Когда альчики лягутъ, играющій мечетъ кверху свою саку, хватаетъ снизу одинъ альчикъ и подхватываетъ на-лету падающую саку. Если такимъ образомъ играющій подберетъ всѣ альчики съ кона, то получаетъ въ свою пользу одинъ альчикъ и мечетъ снова. При неудачѣ играетъ слѣдующій по очереди. Задѣвать остальные лежаніе альчики рукою при подбираніи одного альчика во время полета саки не дозволяется: это считается за проигрышъ.

„*Сталь Цалакъ*“. Въ эту игру вводятся слѣдующія условія: альчики кона не ставятся въ рядъ, а укладываются въ пирамидку. Альча бьетъ первая. Если пирамидка разбита и бьющая сака ляжетъ букой, въ пользу играющаго поступаютъ изъ кона всѣ буки, если джикой— всѣ джики, если же сака ляжетъ альчей или таганомъ, то играющій ничего не получаетъ изъ кона, но бьетъ еще разъ въ разбитый конъ и такъ далѣе, пока не промахнется. Послѣ чего бьетъ слѣдующій игрокъ.

„*Ханъ Палыкъ*“. Три игрока мечутъ кверху поочередно одинъ и тотъ же альчикъ. Первый, поставившій альчу, получаетъ роль „хана“ (царя); первый, поставившій тагана, выходитъ посломъ; третьему предоставляется метать альчикъ три раза и, если всѣ три раза альчикъ станетъ букой или джикой, то третьему игроку быть „воромъ“. Альча же дѣлаетъ третьяго игрока царемъ, таганъ—посломъ, а низверженные царь, или посолъ должны снова метать альчики. Вообще, новые таганъ и альча низвергаютъ раньше вышедшихъ игроковъ въ „цари“ или „послы“,—„ломаютъ“, какъ говорится въ игрѣ. Альчикъ такимъ образомъ мечется до тѣхъ поръ, пока всѣ роли окончательно не распредѣлятся, послѣ чего до альчика никто кромѣ вора не имѣетъ права дотрогиваться. Какъ только царь, или посолъ тронулъ альчикъ, что въ забывчивости случается, воръ беретъ себя за ухо и говоритъ „ожегся!“ и мѣняется ролями съ тронувшимъ альчикъ. Когда роли распредѣлены, посолъ спрашиваетъ царя: „гдѣ мой черный?“ на что царь отвѣчаетъ, указывая на вора: „спроси у него“. Тогда посолъ обращается съ тѣмъ же вопросомъ къ вору, который говоритъ: „я твоего чернаго быка съѣлъ“. Посолъ спрашиваетъ царя: что дѣлать съ воромъ? Царь велитъ наказать вора и посолъ наказываетъ тѣмъ способомъ, какой укажетъ царь. Затѣмъ метаньемъ альчика снова распредѣляются роли, какъ выше сказано. Въ игрѣ назначаются разнообразныя наказанія, каждое по три раза подъ-рядъ, но „воръ“ послѣ каждаго распредѣленія ролей наказывается только одинъ разъ. Наказанія эти слѣдующія и примѣняются въ слѣдующемъ порядкѣ: 1) ударъ по головѣ, 1) дерганье за уши, 3) дерганье за ноздри, 4) дерганье за губы, 5) дерганье за виски, 6) маранье лица сажей, 7) воръ становится на колѣни, заложивъ руки за спину. Передъ нимъ по песку, грязи, или золѣ посолъ медленно волочитъ привязанную за нитку какую-либо палочку, тряпку или бумажку. Воръ долженъ ее поймать ртомъ, нагнувшись до земли и не опираясь о послѣднюю руками. Если воръ не ловилъ, то, обыкновенно, нѣсколько разъ ударяется лицомъ о землю и при этомъ мараетъ лицо.

„*Мабделлъ-Цельсень*“. Двое мечутъ по-очереди альчикъ. Когда одинъ изъ нихъ поставитъ пять разъ альчу, другой закрываетъ руками глаза. Первый даетъ обѣими руками щелчки по рукамъ втораго и выставляетъ впередъ руки съ зажатыми пальцами, кромѣ одного какого либо на каждой рукѣ. Получившій щелчокъ также выставляетъ свои руки и если имъ зажаты аналогичные пальцы, а выпрямлены другіе, то опять получаетъ щелчки; если же оба играющіе выставятъ одни и тѣ же пальцы, то игра начинается снова.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Игры съ камешками.

Давность игръ этого рода.—Распространеніе ихъ въ Россіи.—Пятки и ихъ фигуры.—Въ матушку.—Царапки.—Овечки.—Въ килку.—Четъ и нечетъ—Игры съ камешками у Грузинъ.

Происхожденіе этой игры скрывается въ глубокой древности. О ней упоминается еще въ греческой миѳологіи. Такъ въ эту игру играли дѣти Ніобы, когда къ ней пришла Латона (рис. 101 [1]); въ нее играли дѣти Медеи, когда она уже заносила свой смертоносный ножъ



Рис. 101. Дѣти Ніобы, играющія камешками.

на одного изъ нихъ; въ Иліадѣ говорится о Патроклѣ, что онъ, будучи мальчикомъ, играя въ эту игру, приводилъ въ гнѣвъ товарищей [2]) и т. д. Замѣчательно число пять въ этой игрѣ, носившей названіе у древнихъ грековъ также пять камешковъ (πεντάλιθα). Рохгольцъ, можетъ быть, справедливо приводитъ это число въ соотношеніе съ 5 пальцами, говоря, что по числу пальцевъ есть много другихъ игръ [1]). Тотъ же Рохгольцъ говоритъ, что эта игра у древнихъ грековъ состояла въ томъ, что они бросали пять камешковъ съ ладони вверхъ и старались поймать ихъ на обратную сторону руки [2]), какъ между прочимъ показываетъ и только что приведенный рисунокъ. Въ Европѣ камешки въ настоящее время очень часто замѣняются маленькими шариками, пуговицами, оловянными кружечками и т. д., которыми дѣти играютъ на разные лады. Въ Россіи игры въ камешки (кремушки—Курск., Харьк. г., галанцы—Астрах. г.) до сихъ поръ въ большомъ ходу. Съ особенною любовію и увлеченіемъ дѣти занимаются ими тогда, когда жаръ, или непогода загонятъ ихъ подъ кровлю зданій и тѣнь деревъ, или же когда дѣти до того намучаются въ бѣганьи и другихъ движеніяхъ, что для нихъ является потребность отдохнуть и посидѣть, а между тѣмъ, пожалуй, и поиграть въ неутомительныя игры, напр. въ камешки. Эти же игры отчасти любятъ поощрять и въ школахъ, такъ какъ онѣ совершаются большею частію тихо и безъ шума и слѣдовательно не стоятъ въ противорѣчіи съ мирными, педагогическими воззрѣніями учителей. Въ нѣкоторыхъ мѣстахъ, напр. въ Тульской губерніи, говорятъ, прежде играми въ камешки болѣе занимались дѣвочки, чѣмъ мальчики. Причина, вѣроятно, та, чтобы занять дѣвочекъ отъ скуки тихой и неутомительной игрой.— Проворство, ловкость, глазомѣръ и развитыя кисти рукъ требуются въ этихъ играхъ больше всего и эти же свойства въ свою очередь дѣйствительно больше всего развиваются въ играхъ этого рода.—Для успѣха въ нихъ, повидимому, требуется не особенно хитрая и сложная комбинація движеній; однако же она иногда не скоро и не легко удается, а потому дѣти, съ настойчивостію добиваясь хорошихъ результатовъ, иногда очень подолгу проводятъ время за играми этого рода.—Наиболѣе употребительныя игры въ камешки въ Россіи слѣдующія:

Пятки, *Щелки* (Влад. г.), *Просфоры* (Тул. г.), *Чуръ-коны* (Астрах. г.). Этотъ видъ игры камешками въ Россіи самый распространенный. Въ ней берется большею частію 5 камешковъ,—рѣдко шесть. Величина камешка съ волоцкій орѣхъ, форма можетъ быть круглая, овальная и тому подобная, но съ непремѣннымъ условіемъ, чтобы поверхность камешка была гладкая. Для этого въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ камешки даже нарочно шлифуютъ, такъ какъ гладкими камешками удобнѣе играть, легче ихъ раскидывать и лучше брать руками. Кромѣ того въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ камешки для этой игры расписываютъ разными красками, а въ былыя времена, напр., въ Тулѣ,—по свидѣтельству Сахарова,—ими даже торговали на базарахъ на ряду съ другими товарами. Передъ игрой обыкновенно устанавливаютъ порядокъ: —кому за кѣмъ слѣдуетъ бросать камешки. Порядокъ этотъ устанавливается или по взаимному соглашенію, или кто прежде скажетъ „чуръ-коны“ (Астрах. г.), или же чаще всего съ помощію особаго жребія, состоящаго въ слѣдующемъ: каждый изъ играющихъ беретъ въ руку всѣ пять камешковъ, слегка подбрасываетъ ихъ вверхъ и ловитъ спинкою

---

[1]) Рисунокъ взятъ изъ Dr. Wollmer's Wörterbuch der Mythologie aller Völker. Neu bearbeitet von Dr. W. Binder. Dritte Auflage 1874. S. 310.
[2]) Grasberger l. c. S. 71—74.

[1]) Rochholz. l. c. S. 136.
[2]) Rochholz l. c. S. 447. № 70.

при чемъ часть камешковъ большею частью падаетъ на землю, а другая на спинку руки; оставшіеся на спинкѣ руки игрокъ опять подбрасываетъ вверхъ и ловитъ ихъ уже ладонью. Поймавшій наибольшее количество камешковъ, при этомъ способѣ бросанія ихъ, начинаетъ игру; поймавшій наименьшее количество, или вовсе не поймавшій занимаетъ послѣднюю очередь. Въ случаѣ равенства словленныхъ камешковъ игроки перебрасываютъ ихъ снова, добиваясь точной установки своей очереди.—По установленіо послѣдней игроки садятся въ кружокъ на какомъ либо плотно убитомъ мѣстѣ, напр. дорожкѣ, утоптанной прохожими, у подворотни, или же на полу въ сѣняхъ, на крыльцѣ и т. д., если полъ здѣсь ровенъ.— Передъ игрой договариваются: „уговорецъ родной братъ всѣмъ дѣламъ“ (Тул. губ.).— Площадь въ кружкѣ называется „долиной“ (Курск. губ.), или „кономъ“ (Астрах. г.). Очередь въ игрѣ ведется „по солнцу“, т. е. съ права на лѣво. Самая игра состоитъ въ исполненіи нѣсколькихъ фигуръ, заключающихся въ слѣдующемъ:

Грудка, или *указъ* (Владим. губ.). Пять камешковъ берется въ горсть правой; одинъ изъ нихъ бросается вверхъ, а остальные четыре кладутся на землю; затѣмъ кинутый кверху тотчасъ же ловится той же рукой. Теперь этотъ камешекъ снова бросается вверхъ, затѣмъ берутся съ земли въ горсть лежащіе на землѣ камешки и къ нимъ ловится изъ воздуха первый кинутый камешекъ.

Тройки (Владим., Тул. г.), *Тройняшки*. Здѣсь игрокъ бросаетъ одинъ камешекъ вверхъ, а другіе старается бросить на долинѣ такъ, чтобы три изъ нихъ легли близко одинъ къ другому, а четвертый отдѣльно. Въ тотъ моментъ, когда брошеный кверху камешекъ начинаетъ падать къ низу, игрокъ старается схватить съ земли разомъ три камешка и затѣмъ вмѣстѣ съ ними поймать падающій изъ воздуха; затѣмъ онъ снова бросаетъ одинъ камешекъ кверху, схватываетъ съ земли одиноко лежащій и ловитъ падающій изъ воздуха.

Двойки (Владим., Тул. г.), *Двойчатки*. Одинъ камешекъ бросается вверхъ, а четыре раскидываются попарно и схватываются съ земли по два въ разъ, какъ въ предъидущей фигурѣ.

Одиночка (Владим., Тул. г.). Одинъ камешекъ бросается вверхъ, а прочіе разбрасываются порознь и затѣмъ каждый по одиночкѣ схватывается, какъ въ предъидущихъ фигурахъ.

Крестикъ (Кубан. обл.). Одинъ камешекъ бросается вверхъ, а четыре, разложенные предварительно въ видѣ креста, схватываются и съ ними ловится брошенный вверхъ.

Мостикъ (Кубан. обл.). Четыре камешка кладутся въ рядъ, пятый бросается вверхъ, четыре схватываются съ земли и къ нимъ прилавливается пятый.

Нѣмые кремушки (Астрах. г.). Всѣ упомянутыя фигуры игрокъ повторяетъ молча, между тѣмъ какъ окружающіе его товарищи стараются завести съ нимъ разговоръ, или разсмѣшить его. Если это имъ удастся, то игра переходитъ къ слѣдующему.

Съ подхватомъ. Всѣ фигуры, только что описанныя, называются еще *съ подхватомъ*, такъ какъ всякій разъ послѣ бросанія вверхъ одного камешка приходится затѣмъ подхватывать лежащіе на землѣ камешки

въ одиночку, или двойками, или тройками, а оттуда и названія: тройки съ подхватомъ, двойки съ подхватомъ и т. д.

Съ прикладомъ. Въ фигурахъ этого рода дѣло ведется такимъ образомъ: игрокъ беретъ въ горсть всѣ пять камешковъ, одинъ изъ нихъ бросаетъ вверхъ, тотчасъ же затѣмъ старается положить изъ горсти на долину одинъ, два, или три камешка, согласно условіямъ игры и подобно тому, какъ это дѣлается въ фигурахъ съ подхватомъ, и затѣмъ спѣшитъ поймать летящій сверху камешекъ. Отсюда же слѣдуютъ названія фигуръ: тройки, двойки, одиночки съ прикладомъ.

Жары (Владим. г.). Пять камешковъ берется въ горсть, одинъ бросается кверху, а остальные раскидываются такъ же, какъ и въ выше описанныхъ фигурахъ, т. е. наблюдая за тѣмъ, чтобы они упали или каждый отдѣльно, или по два вмѣстѣ, или одинъ въ сторону, а три въ кучку. Затѣмъ брошенный камешекъ ловится рукой и снова бросается кверху, а въ это время игрокъ лишь прикасается своимъ пальцемъ или къ каждому камешку отдѣльно, или сразу къ двумъ, или къ тремъ и т. д. Отсюда же слѣдуютъ названія жары—тройки, жары—двойки, жары—одиночки.

Верты (Владим. губ.). Камешки берутся въ горсть; одинъ изъ нихъ бросается вверхъ, а другіе раскатываются то какъ въ тройкахъ, то какъ въ двойкахъ, то какъ въ одиночкахъ, и затѣмъ, когда игрокъ, раскинувши камешки, снова бросаетъ одинъ камешекъ кверху, то въ это же время онъ старается сразу одинъ, или два, или три камешка, смотря по исполняемой фигурѣ, перевернуть, или по крайней мѣрѣ пошевелить на мѣстѣ.

Изъ ручки въ ручку (Владим., Астрах. губ.). Продѣлываются все тѣ же главныя фигуры: тройки, двойки, одиночки; но съ тою разницею, что, сгативши съ земли требуемое количество камешковъ, игрокъ спѣшитъ переложить ихъ въ другую руку, прежде чѣмъ онъ словитъ летящій сверху, брошенный камешекъ. При этомъ иногда требуется, чтобы сначала ловленіе производилось правой рукой и камешки перекладывались бы въ лѣвую, а затѣмъ и обратно.

*На подолик*ъ (Астрах. г.). Кладутъ на землю четыре камешка, пятый (матку) бросаютъ вверхъ и въ это время одинъ съ кона прячутъ на подолъ и т. д.

*Подъ подолик*ъ (Астрах. г.). Дѣлается то же самое, что и въ предъидущей игрѣ, но лишь съ тою разницею, что камешекъ здѣсь прячутъ подъ подоликъ.

Черезъ ручку. Тѣ же самыя фигуры продѣлываются правою рукою тогда, когда лѣвая нѣсколько вытянута и отклонена вправо, при чемъ игрокъ бросаетъ камешки изъ подъ нея.— Затѣмъ иногда игрокъ продѣлываетъ тѣ же фигуры лѣвой рукой изъ подъ правой.

Мѣны (Влад. г.), *Перемѣны* (Астрах. г.), *Поворушки* (Кубан. обл.). Тройки, двойки и одиночки разыгрываются здѣсь такимъ образомъ; положимъ, напр., камешки раскинуты въ одиночку; игрокъ бросаетъ одинъ камешекъ кверху, затѣмъ старается схватить одинъ изъ лежащихъ съ земли и потомъ словить въ ту же руку летящій по воздуху камешекъ. Послѣ того игрокъ снова бросаетъ одинъ камешекъ кверху, а находящійся у него въ рукѣ кладетъ опять на землю и вмѣсто него старается взять слѣдующій и т. д., пока, то кладя одни,

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

забирая другіе камешки, онъ не передѣлаетъ такимъ образомъ всѣхъ упомянутыхъ выше фигуръ.

Мука (Владим. г.), *Семикъ*, *Сёмки* (Астрах. г.). Пять камешковъ берется въ руку, одинъ изъ нихъ бросается вверхъ, четыре кладутся на землю и брошенный снова ловится рукою. Этотъ послѣдній опять бросается кверху, въ это время съ земли берется одинъ камешекъ и тотчасъ откладывается въ лѣвую руку, а между тѣмъ брошенный кверху снова ловится. Послѣдній опять бросается вверхъ, съ земли подхватывается одинъ и къ нему присоединяется брошенный и теперь опять словленный. — Потомъ оба эти послѣдніе бросаются кверху, съ земли схватывается одинъ и къ нему присоединяются два брошенные. Теперь всѣ эти три бросаются кверху, съ земли берется остальной и къ нему принимаются три брошенные кверху. Наконецъ изъ лѣвой руки камешекъ кладется на землю, правою рукою бросаются вверхъ находящіеся въ ней четыре камешка, схватывается положенный на землю и къ нему принимаются четыре сверху.

Коза (Влад. г.), *Ухватъ* (Астрах. г.), Берутъ пять камешковъ въ руку; одинъ бросаютъ вверхъ, четыре кладутъ на землю и затѣмъ брошенный снова ловятъ. Потомъ указательнымъ и большимъ пальцемъ лѣвой руки опираются на землю, находящійся въ правой рукѣ камешекъ бросаютъ вверхъ, а за тѣмъ указательнымъ пальцемъ правой руки ударяютъ по одному изъ находящихся на землѣ камешковъ такъ, чтобы онъ пролетѣлъ въ промежутокъ между указательнымъ и большимъ пальцами лѣвой руки, не задѣвши ихъ, что означаетъ „козу прогонять“, и тотчасъ же ловятъ брошенный камешекъ правою рукою. Послѣ того снова одинъ камешекъ бросаютъ кверху, а другой прогоняютъ между разставленными пальцами лѣвой руки и такимъ образомъ продѣлываютъ со всѣми четырьмя, лежащими на землѣ, камешками до тѣхъ поръ, пока всѣ ихъ прогонятъ безъ погрѣшностей.

Городокъ (Астрах. г.), *Столбы* (Кубан. обл.). Концы раздвинутыхъ пальцевъ лѣвой руки упираютъ въ землю, между пальцами ея помѣщаютъ по одному камешку, которые вталкиваютъ однимъ пальцемъ правой руки подъ лѣвую ладонь и, наоборотъ, выталкиваютъ оттуда въ тотъ моментъ, когда камешекъ подбрасывается вверхъ. Когда всѣ эти фигуры, или часть ихъ, по взаимному уговору, продѣланы удачно начавшимъ игру, тогда онъ считается выигравшимъ и очередь бросать камешки передаютъ слѣдующему, сидящему съ лѣвой стороны „по солнцу“. — Но если тотъ или другой играющій не словилъ подброшеннаго камешка въ какой либо фигурѣ, или взялъ съ долины не то количество камешковъ, какое бы слѣдовало, или при схватываніи ихъ съ долины задѣлъ нѣкоторые изъ тѣхъ, которые бы не слѣдовало трогать и т. д., словомъ какимъ либо образомъ ошибся, или нарушилъ условіе игры, что въ Олонецкой губерніи выражается словомъ „прочикнулся“, а въ Кубан. обл. „погорѣлъ“, то очередь бросать камешки опять переходитъ къ сосѣду съ лѣвой стороны, а „прочикнувшійся“, или „погорѣлый“ дожидается своей очереди уже въ слѣдующій разъ, когда всѣ снова начинаютъ бросать камешки во второй разъ, при чемъ начинаетъ бросать ихъ уже съ той фигуры, на которой остановился прежде. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Тульской губерніи игра ведется еще съ тѣми условіями, что всякій, удачно кончившій свою игру, тѣмъ самымъ „нагоняетъ“ щелчки на своего лѣваго сосѣда и именно въ количествѣ пяти щелчковъ. Въ свою очередь сосѣду, получившему въ наслѣдство отъ своего товарища пять щелчковъ, дается право при бросаніи камешковъ прежде всего „сгонять“ нагнанные на него щелчки, а за тѣмъ нагонять таковыя же на своего слѣдующаго лѣваго сосѣда и т. д. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ той же Тульской губерніи послѣ удачнаго окончанія игры дается право нагонять упомянутые щелчки только въ томъ случаѣ, когда играющій сдѣлаетъ удачно еще такъ называемые „клюшки“, состоящія въ томъ, что онъ бросаетъ всѣ пять камешковъ вверхъ и старается всѣхъ ихъ поймать на спинку руки. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ Курской губерніи существуетъ также условіе нагонять щелчки на сосѣда, заканчивая фигуры клюшками, но съ тѣмъ различіемъ, что здѣсь дается право считать на сосѣда не пять щелчковъ, а столько, сколько камешковъ при дѣланіи клюшекъ упадетъ ему на спинку руки. Щелчки дѣлаются порознь уже тогда, когда игра всѣми закончена, при чемъ щелчки или просто отсчитываются, или же передъ каждымъ щелчкомъ сначала бросается вверхъ камешекъ, дается по рукѣ щелчекъ и брошенный камешекъ опять ловится. Въ случаѣ какого либо промаха право давать слѣдующіе щелчки отнимается. Въ нѣкоторыхъ мѣстахъ Тульской губерніи удачный выходъ изъ игры кого либо изъ ряда участвующихъ даетъ право повторять сдѣланныя фигуры еще нѣсколько разъ до промаха, и за каждую законченную игру насчитывать на своего лѣваго сосѣда условное количество щелчковъ. При удачной игрѣ завистливые товарищи иногда стараются на разные лады отвлечь вниманіе и подѣйствовать неблагопріятно на ловкость кидающаго, смѣша, подкрикавая и подпугивая его подъ руку. Играющій негодуетъ, руки у него трясутся, камни падаютъ и игра кончается иногда съ досадой и упреками, а иногда общимъ веселымъ хохотомъ.

Въ матушку (Курс. г.). Игра состоитъ въ подбрасываніи и ловленіи камешковъ съ тѣми же фигурами, какъ изложено выше при описаніи игры въ пять камешковъ. Разница состоитъ лишь въ томъ, что здѣсь играютъ двѣ партіи и не по одиночкѣ, а по двое. Въ каждой партіи одинъ членъ называется „матушка“,—другой—„дитя“. Матушка той или другой партіи, по взаимному уговору, или по жребію, начинаетъ дѣлать одна за другой описанныя выше фигуры, при чемъ, сдѣлавши извѣстную фигуру, передаетъ камешки послѣ каждой изъ нихъ дитяти,, которое обязывается повторить то же самое. Игра ведется партіей до тѣхъ поръ, пока кто нибудь изъ нея не исполнитъ извѣстнаго пріема игры. Послѣ того производство игры передается другой партіи въ томъ же порядкѣ, какъ она велась первой партіей и т. д. до конца игры.

Царапки (Вят. г.). Для игры берутъ не 5, а 40 камешковъ. — Кто нибудь по очереди, или уговору бросаетъ ихъ на полъ, беретъ одинъ изъ нихъ, подбрасываетъ кверху, а пока онъ летитъ, въ то же время старается схватить съ пола столько камешковъ, сколько можетъ. Потомъ онъ же бросаетъ такимъ образомъ второй, третій разъ и т. д. до промаха, послѣ котораго бросаніе передается слѣдущему. Схваченнымъ камешкамъ ведется счетъ и у кого окажется полное количество ихъ раньше, чѣмъ у другихъ, тотъ и въ выигрышѣ.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Овечки (Кубан. обл.). У каждаго играющаго по 11 камешковъ: 10 овецъ и 1 баранъ. Сначала подбрасываются однѣ овцы и ловятъ ихъ не парное число; поймавшій 2, 4 или 6 камешковъ отдаетъ ихъ другому. Кто поймаетъ столько камешковъ, сколько у него было, тотъ каждому изъ играющихъ даетъ по 20 щелчковъ: 10 за овецъ и 10 за барана, вычитая за каждый пойманный камешекъ по одному щелчку, т. е. поймавшему одинъ камешекъ дается 19 щелчковъ, поймавшему два—18 и т. д. За тѣмъ подбрасываютъ всѣ камешки вмѣстѣ, овецъ и барановъ; поймавшій барана съ овцею продолжаетъ игру, а поймавшій барана съ бараномъ отдаетъ другому.

Въ килку (Смол. г.). Два мальчика берутъ по камню возможно покруглѣе,—въ правую руку. Одинъ катитъ свой камень по землѣ, а другой катитъ ему свой на встрѣчу, стараясь попасть. Выигрышъ конечно остается за тѣмъ, кто дѣлалъ больше удачныхъ, встрѣчныхъ, ударовъ.

Четъ и нечетъ (Кубан. обл.). Одинъ изъ играющихъ беретъ въ горсть нѣсколько мелкихъ камешковъ, кидаетъ ихъ вверхъ и подставивъ верхнюю часть ладони, старается, чтобы попало на нее какъ можно больше камешковъ, за тѣмъ покрывъ ихъ лѣвою рукою, спрашиваетъ у другихъ: „четъ или нечетъ?“ Не угадавшій платитъ фантъ и оплачиваетъ его какимъ либо смѣшнымъ дѣйствіемъ, назначаемымъ угадавшими.

Игры съ камешками у Грузинъ: 1. *Декниноба*. Выбираютъ четыре камешка разной величины, большій изъ нихъ называютъ буйволомъ, слѣдующій за нимъ—воломъ, третій по величинѣ—коровою, самый малый называется „декнино“, т. е. теленокъ. Одинъ изъ играющихъ беретъ всѣ камешки и, подбросивъ ихъ вверхъ, схватываетъ ихъ спинкою руки. Если на спинкѣ руки удержится хоть одинъ изъ камешковъ, то играющій, стараясь не сбросить его, бережно пальцами той же руки подбираетъ остальные. Если это достигнуто, то камешекъ, лежащій на спинкѣ руки, подбрасывается и ловится ладонью. Если на спинкѣ руки удержались всѣ четыре камешка, то, подбросивъ ихъ, играющій ловитъ ихъ ладонью; если три, то онъ осторожно поднимаетъ четвертый. Если со спинки руки какой-либо камешекъ скатился, то играющій бросаетъ другой. Если бы ему удалось поймать его, то все-таки очко ему не просчитывается и онъ еще долженъ тайкомъ захватить одинъ изъ камешковъ въ горсть и спросить другаго играющаго: „быкъ, или теленокъ это? буйволъ, или корова?“ Если соперникъ не отгадаетъ, какой камень скрытъ у него въ рукѣ, то онъ выгадываетъ еще одно очко, и игра имъ же начинается сначала. Кто изъ играющихъ сдѣлаетъ 5 очковъ, тотъ считается выигравшимъ; проигравшіе же подвергаются предварительно условленнымъ наказаніямъ.

2. *Салаоба*. Играющіе запасаются каждый круглымъ и плоскимъ камешкомъ около $1^1/_2$ вершка въ діаметрѣ, подъ названіемъ „сала“. Затѣмъ на ровномъ мѣстѣ ставятъ камень кубической формы и отъ этого камня одинъ, на выгодномъ для себя разстояніи, бросаетъ свое сала, другой дѣлаетъ то же, т. е., соображаясь со своею выгодою и съ силами своего удара, кидаетъ свое сала выше или ниже перваго, то же дѣлаютъ и остальные. Тогда тотъ, чье сала лежитъ выше всѣхъ, бьетъ первый въ камешекъ; за нимъ бьетъ хозяинъ послѣдующаго

сала и такъ далѣе поочереди метанія сала. Кто сшибетъ камешекъ, тотъ измѣряетъ ступнею ноги разстояніе отбитаго сала и сколько выйдетъ ступней, столько и будетъ онъ имѣть очковъ. Когда камешекъ сшибутъ, тогда остальные уже не бьютъ и игра начинается сначала. Кто первый дѣлаетъ 100 очковъ (это зависитъ отъ условій и за очко считается одна нога мѣры), тотъ считается обыгравшимъ другихъ. Послѣ этого выигравшій ставитъ одному изъ проигравшихся между раздвинутыми ногами сала-камешекъ и его же шапку, затѣмъ ударяетъ ногою и самъ бѣжитъ лицомъ назадъ. Проигравшій же опять собираетъ все въ кучку и догоняетъ его, стараясь запятнать его шапкою; гдѣ запятнаетъ, оттуда и бѣжитъ до кучки, крича не переводя духу. Той же участи подвергаются и остальные поочередно.

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

Домашнія игры.

Происхожденіе игръ этого рода.—Молнягушка.—Трудовой рубль.—Трубочисты.—Не ври.—Иголку искать.—Сосѣди.—Монахи.—Море волнуется.—Панъ-зыкъ.—Бирюльки. — Фанты. — Почта. — Молчанъ.—Захарка.—Выборы.—Морра (древн. игра). — Угады. — Кучки. — Краски.—Куры.—Слѣпая курица.—Корчага.—Оракулъ.—Агангала-гангала (груз.).—Чихъ-чихъ (армян.).—Шóлдыръ (калмыц.).—Тактушакъ (киргиз.).—Щелчки (черемис.).

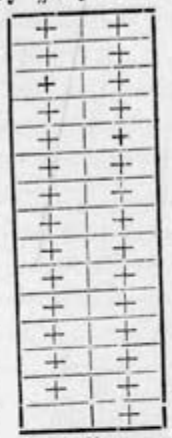
Самыя лучшія времена года для дѣтскихъ игръ въ Россіи—вторая половина весны и лѣто. Въ эти періоды времени вездѣ тепло и просторно, да кромѣ того и общія впечатлѣнія повсюдной, общественной, кипучей дѣятельности невольно вызываютъ также и дѣтей лишній разъ на уличныя игры, особенно сопровождаемыя подражаніями нѣкоторымъ, посильнымъ для нихъ, работамъ взрослыхъ. Не то бываетъ раннею весною и осенью: всюду грязь, частыя непогоды, на улицу зачастую нельзя и показаться; въ одеждѣ тяжело; ноги скоро промокаютъ; никакой свободы дѣйствій и движеній въ играхъ. Съ наступленіемъ зимы уже много больше удобствъ для игръ: тяжелая одежда отчасти облегчается легонькимъ морозцемъ; ноги могутъ немножко застыть, но все-таки онѣ не леденѣютъ отъ холодной, просочившейся въ сапоги воды. Къ сожалѣнію, зимой дни бываютъ очень коротки. И вотъ во всѣ эти ненастные и неудобные дни для уличныхъ игръ дѣти забираются въ избы и здѣсь, благодаря неудержимой силѣ творчества своей фантазіи, изобрѣтаютъ массы игръ, болѣе или менѣе осуществимыхъ при данной обстановкѣ. Приведемъ изъ нихъ здѣсь слѣдующія:

Молнягушки (Олонец. г.). Играющіе становятся въ кругъ. Кто нибудь изъ круга начинаетъ считать всѣхъ по очереди прибаутками. На комъ остановилось послѣднее слово, тотъ считается освободившимся отъ жребія. Когда такимъ образомъ выйдутъ всѣ и остается одинъ (мольнягушка), то этотъ послѣдній обязывается переносить всѣхъ по одиночкѣ на своихъ плечахъ отъ стола къ порогу.

Трудовой рубль (Кур. г.). Играющіе садятся въ кружокъ на стульяхъ, скамейкахъ, или просто на полу; передаютъ другъ другу изъ рукъ въ руки въ полнѣйшемъ секретѣ какую-нибудь монету (трудовой рубль) и при этомъ отъ времени до времени стукаютъ ею о скамейку, или полъ. Въ срединѣ круга ходитъ одинъ по выбору и отыскиваетъ эту монету. Услышавши стукъ, онъ бросается въ эту сторону, но монета уже далеко успѣла уйти отъ этого мѣста и, осматривая руки

играющихъ, вожакъ ничего въ нихъ не находитъ. Вожакъ слышитъ, что трудовой рубль стучитъ въ другомъ мѣстѣ, бросается туда, но и тамъ ничего не находитъ. При ловкихъ игрокахъ процедура отыскиванія рубля продолжается иногда очень подолгу и тутъ-то ищущему иногда приходится невольно вспомнить замѣчаніе и вслухъ выговорить: „тяжело достается трудовой рубль!“ Послѣ долгихъ исканій наконецъ вожакъ настигаетъ рубль у кого нибудь изъ неловкихъ игроковъ и уличенный тотчасъ же вмѣсто него начинаетъ отыскивать трудовой рубль.—Игра, очевидно, очень похожа на игру „жгутъ прятать“.

Крестики (Симб. г.), *трубочисты* (Тобол. г.). Играютъ двое. Они чертятъ мѣломъ на доскѣ, углемъ на полу, или карандашемъ на бумагѣ, гдѣ есть то и другое, четыреугольникъ, раздѣленный сначала вдоль пополамъ, а потомъ еще на нѣсколько мелкихъ четыреугольниковъ поперекъ, какъ показано на рисункѣ 102. Затѣмъ одинъ изъ играющихъ, зажавъ въ кулаки обѣ руки и зажавши въ одной изъ нихъ мѣлъ или уголь и тому подобное, предлагаетъ другому отгадать: въ какой рукѣ эта вещь спрятана. Если товарищъ отгадалъ, то онъ ставитъ въ первой клѣткѣ начерченнаго четыреугольника, на своей сторонѣ, крестъ. Если же не отгадаетъ, то такой же крестъ ставитъ въ первой клѣткѣ у себя спрашивавшій. Затѣмъ у кого ранѣе накопится полное количество крестовъ, выполнившихъ всѣ клѣтки, тотъ и выигралъ.



Р. 102. Крестики.

Не ври. Играющіе садятся за столъ. Каждый изъ нихъ выставляетъ на средину стола свой указательный палецъ. Одинъ изъ нихъ кромѣ того приговариваетъ напр. такъ: „сова летитъ!“ и всѣ играющіе должны при этомъ поднять отъ стола кверху свои пальцы, какъ бы утверждая тѣмъ достовѣрность сказаннаго. Затѣмъ онъ говоритъ: „воронъ летитъ!“, „соловей летитъ! и т. д. Играющіе также поднимаютъ пальцы въ подтвержденіе сказаннаго. Когда игроки достаточно наловчились поднимать кверху пальцы, приговаривающій вдругъ произноситъ: „щепка летитъ!“ Догадливые игроки, сообразивши невозможность сказаннаго, не отнимаютъ своихъ рукъ отъ стола, недогадливые же и разсѣянные по привычкѣ опять поднимаютъ пальцы; тогда приговаривающій хлопаетъ ихъ по рукамъ своей ладонью. Съ тѣми или другими варіяціями игра продолжается до тѣхъ поръ, пока смѣшитъ и не наскучитъ играющимъ.—Не смотря на свою простоту, игра однако очень недурна для пріученія дѣтей, особенно маленькихъ, ко вниманію и сообразительности.

Иголку искать (Тобол. г.). Кто нибудь, намазавши себѣ какой либо палецъ сажей и сжавши руку въ кулакъ, предлагаетъ другимъ разгибать ихъ. Кто разогнетъ намазанный палецъ, тому и искать иголку, которую, секретно отъ него, прячутъ гдѣ нибудь въ стѣнѣ. Но чтобы облегчить поискъ иголки, кому-либо изъ игроковъ дается въ руки бубенчикъ, или колокольчикъ, который звонитъ по приближеніи ищущаго къ иголкѣ и тѣмъ сильнѣе, чѣмъ ближе онъ къ ней находится, и наоборотъ тѣмъ слабѣе, чѣмъ далѣе онъ отъ нея ухо-

БИБЛИОТЕКА
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА
ASG

дитъ. Нашедшій иголку получаетъ право прятать ее для слѣдующей игры, а прятавшій ранѣе начинаетъ искать ее.—Игра, повидимому, имѣетъ цѣлію развить зрѣніе, слухъ и догадливость играющихъ.

Сосѣди. Игроки усаживаются въ кружокъ, или вдоль стѣнъ по лавкамъ парами. Одинъ, большею частію съ общаго согласія, обходитъ всѣхъ съ вопросомъ: „доволенъ, или довольна-ли своимъ сосѣдомъ или сосѣдкой“ или: „сосѣдъ милъ? сосѣдка мила?“ (Малороссія). Если получаетъ отвѣтъ утвердительный отъ одного, то спрашиваетъ сосѣдку. Если и сосѣдка даетъ отвѣтъ утвердительный, тогда обходящій иногда говоритъ: „ну, покажите же свое удовольствіе!“ Сосѣди цѣлуются (Тул., Тв. г.). Послѣ того вожакъ подходитъ ко второй, третьей парѣ и т. д. Если отъ кого-либо изъ играющихъ онъ получитъ отвѣтъ отрицательный, то спрашиваетъ: „кого же тебѣ хочется?“ Называется кто-либо изъ играющихъ. Тотъ приходитъ, садится по сосѣдству съ избравшимъ его, а изгнанный садится на свободное мѣсто. Если кто скажетъ: „желаю тебя!“, то спрашивающій садится сосѣдомъ спрашиваемаго, а вытѣсненный имъ идетъ спрашивать, начиная съ бывшаго своего сосѣда. Если же спрашиваемый отвѣтитъ: „всѣми недоволенъ!“, то всѣ вскакиваютъ и быстро перемѣняютъ свои мѣста. Если кто во время такого переполоха не успѣлъ занять мѣста, тотъ долженъ спрашивать. Игра эта въ томъ же видѣ и подъ тѣмъ же названіемъ ведется и въ Германіи.

Монахи (Тул. г.). Играютъ зимой, въ избѣ. На одной лавкѣ помѣщаются мальчики, на другой—дѣвочки. Одинъ, б. ч., съ взаимнаго согласія—„Монахъ“ обходитъ поочередно сидящихъ мальчиковъ и спрашиваетъ каждаго: „какая тебѣ люба?“ Если кто назоветъ уже выбранную, то Монахъ объявляетъ объ этомъ. Затѣмъ Монахъ по очереди подводитъ дѣвочекъ сначала къ одному изъ сидящихъ мальчиковъ, потомъ къ другому и т. д. Каждый разъ при этомъ Монахъ спрашиваетъ: „не эта-ли?“, т. е. люба тебѣ. Когда онъ подведетъ къ сидящему выбранную имъ дѣвочку, тотъ усаживаетъ ее рядомъ съ собою. Игра продолжается до тѣхъ поръ пока Монахъ размѣститъ всѣхъ дѣвочекъ.

Море волнуется (Астрах. г.). Игра происходитъ въ комнатѣ. По числу играющихъ становятся стулья въ два ряда такъ, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкою другого стула. Каждый играющій долженъ твердо помнить свой стулъ, гдѣ онъ сидитъ. Послѣ того, какъ всѣ усядутся, нарочно выбранный вожакъ кричитъ: „море волнуется!“ Всѣ играющіе вскакиваютъ и бѣгаютъ вокругъ стульевъ до тѣхъ поръ, пока вожакъ не улучитъ минутку, когда каждый отбѣжитъ далеко отъ своего стула, вдругъ закричитъ „море утихло!“ Послѣ того, каждый долженъ занять свое мѣсто, а такъ какъ вожакъ занялъ одинъ изъ стульевъ, то между играющими происходитъ суматоха и каждый старается захватить мѣсто, какое попалось. Играющій, оставшійся безъ мѣста, становится вожакомъ.

Панъ-зыкъ (Олон. г.). Одинъ изъ играющихъ захватываетъ большой палецъ руки остальными пальцами, чтобы его не было видно. Послѣ того, указывая на сжатые пальцы, говоритъ: „зыкъ, зыкъ, зыкъ!“, а указывая на большой палецъ, прибавляетъ: „панъ-зыкъ!“ Цѣль игры та, чтобы разсмѣять кого-либо изъ играющихъ. Для этого

слова „зыкъ, зыкъ, панъ-зыкъ“ говорятъ съ разной интонаціей въ голосѣ. Если кто улыбнется, или засмѣется, то его считаютъ провинившимся и затѣмъ спрашиваютъ: „на чьей крышѣ сорока сидитъ?“ Когда онъ назоветъ чей либо домъ, то считаютъ въ немъ окна и по числу послѣднихъ каждый изъ игроковъ даетъ ему щелчки.

Соломенки, бирюльки. Сообразуясь съ числомъ играющихъ, берутъ столько соломенокъ, величиной каждая въ пядень, чтобы на всякаго игрока приходилось по 10 или 15. Одинъ бросаетъ соломенки съ нѣкоторой высоты на столъ, или на полу, а затѣмъ остальные по очереди начинаютъ выбирать ихъ по одной крючкомъ, сдѣланнымъ изъ соломенки такой же величины, стараясь не шевелить другія. Если кто пошевелитъ, тотъ теряетъ право выбирать остальныя соломенки до новой очереди. Если кто не выберетъ своихъ соломенокъ въ теченіи игры, тотъ получаетъ щелчки отъ каждаго выигравшаго соотвѣтственно числу недобранныхъ соломенокъ.

Фанты. Игры этого рода рѣдко практикуются въ средѣ чернаго народа, и наоборотъ очень часто употребляются въ средѣ, такъ сказать, сельской аристократіи, напр. духовенства, торговцевъ, промышленниковъ и т. п. Существуетъ нѣсколько видоизмѣненій этихъ игръ, изъ коихъ наиболѣе употребительны слѣдующія:

а) Кто либо изъ играющихъ беретъ на себя роль распорядителя. Подходя къ каждому изъ играющихъ онъ предлагаетъ рядъ вопросовъ, или замѣчаній, на которые обязательно отвѣчать, но съ условіемъ не употреблять въ своихъ отвѣтахъ словъ: „да“ и „нѣтъ“.—Произнесшій какое либо изъ этихъ словъ, платитъ распорядителю „фантъ“, т. е. даетъ ему какую нибудь изъ своихъ вещей: кольцо, платокъ и т. п. Набравъ извѣстное количество такихъ фантовъ, распорядитель садится и, взявъ одинъ изъ нихъ, спрашиваетъ: „чей фантъ“.—Мой! отвѣчаетъ хозяинъ вещи. „Что съ нимъ сдѣлать?“—Что прикажете. Распорядитель приказываетъ, напр., перецѣловать всѣхъ дѣвочекъ, или каждой изъ нихъ поклониться въ поясъ, если фантъ принадлежитъ мальчику, или наоборотъ. Послѣ исполненія приказанія фантъ возвращается по принадлежности; то же самое повторяется и съ прочими фантами съ разнообразіемъ приказаній.

б) Одинъ изъ играющихъ, большею частію, по взаимному соглашенію, обходитъ всѣхъ присутствующихъ, сидящихъ на скамьяхъ или стульяхъ и, останавливаясь передъ каждымъ, говоритъ:

„Баринъ прислалъ — Черной, бѣлой
Сто рублей: — Не берите;
Что хотите, — Да и нѣтъ
То купите; — Не говорите!“

Затѣмъ начинаетъ съ каждымъ изъ играющихъ вести довольно длинные разговоры, дѣлаетъ ему различные предложенія и вопросы, стараясь о томъ, чтобы онъ въ разговорѣ и словахъ своихъ сказалъ именно то, что запрещено, а именно произнесъ бы которое либо слово изъ запрещенныхъ: „черный, бѣлый, да, нѣтъ!“ Какъ только спрашивающему удается сбить спрашиваемаго и онъ употребитъ которое либо изъ помянутыхъ словъ, то онъ платитъ фантъ, т. е. отдаетъ что нибудь отъ себя: платокъ, кольцо и т. д., за которые въ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

концѣ игры слѣдуютъ выкупы, или наказанія, о которыхъ рѣчь будетъ ниже.

в) Назначаютъ каждому играющему какое нибудь смѣшное имя, напр. кочерга, ухватъ, помело и т. д. Затѣмъ кто нибудь изъ играющихъ, съ общаго согласія, обходитъ всѣхъ поочереди, даетъ имъ различные вопросы, на которые тѣ должны отвѣчать только тѣмъ именемъ, какое кому дано. „Кто ты?“ спрашиваетъ сборщикъ фанта, напр. кочергу.—Кочерга!—отвѣчаетъ послѣдній.—„Что это?“—спрашиваетъ сборщикъ фантовъ, указывая на носъ.—Спрашиваемый долженъ отвѣчать: кочерга.—Если же онъ скажетъ не такъ, или скажетъ не серьезно и смѣясь, то платитъ фантъ и т. д.

Когда собраны будутъ всѣ фанты, тогда сборщикъ ихъ усаживается на скамью среди избы, его накрываютъ платкомъ и всѣ играющіе обступаютъ его кружкомъ. Послѣ того сборщикъ фантовъ вынимаетъ ихъ по одному и назначаетъ, что дѣлать владѣльцу вынутой вещи. Вынимая, сборщикъ говоритъ: чей фантъ вынется, тому быть, напр. зеркаломъ, или оракуломъ, или смѣшнымъ, или торговать орѣхами, ситцемъ и т. д. Когда всѣ факты будутъ вынуты, тогда провинившіеся по одиночкѣ обходятъ всѣхъ играющихъ и каждый предлагаетъ то, чѣмъ ему приказано быть. Назначенный быть зеркаломъ обходитъ всѣхъ и предлагаетъ въ него посмотрѣться; оракулъ предлагаетъ предсказать судьбу; смѣшной старается посмѣшить каждаго; торговецъ предлагаетъ купить товаръ. При куплѣ послѣдній отпускается или при помощи хлопанья по рукамъ столько разъ, сколько мѣръ, аршинъ и т. п. желаетъ купить покупатель; или разсчетъ дѣлается на поцѣлуи. Послѣдній способъ особенно часто практикуется между подростками.

Почта. Распорядитель игры кричитъ: „Динь, динь, динь“.. Кто нибудь спрашиваетъ: „Кто тамъ?“ — „Почта!“ отвѣчаетъ первый. „Откуда?“—„Изъ города N“.—„А что тамъ дѣлаютъ?“ спрашиваютъ перваго. Онъ можетъ сказать, что ему заблагоразсудится, напримѣръ: танцуютъ, поютъ, смѣются и пр. Когда первый скажетъ, что дѣлаютъ въ городѣ N, то всѣ играющіе должны дѣлать то же самое, что сказано, а кто не станетъ дѣлать, что дѣлаютъ другіе, то съ него берется фантъ. Фантомъ вообще берется какая нибудь вещь, напр.: кольца, платки, ленты и проч. Фанты исполняются слѣдующимъ образомъ: напр., фантъ Гриши—кольцо. Этому фанту назначаютъ быть зеркаломъ. Гриша становится посреди комнаты, всѣ играющіе подходятъ къ нему и становятся лицомъ къ лицу и начинаютъ, что имъ угодно дѣлать, напр. причесываться, поправлять что нибудь на себѣ. Гриша долженъ дѣлать то же самое, что дѣлаютъ играющіе. Послѣ того отдается фантъ Гришѣ. Игра въ почту можетъ окончиться по желанію играющихъ.

Молчанъ (Кубан. Обл.). Одинъ изъ играющихъ становится впереди, смотря на всѣхъ серьезно. Каждый изъ играющихъ старается разсмѣшить его, для чего подходятъ къ нему и говорятъ что нибудь смѣшное; если удалось его разсмѣшить, то, не выдержавши роли, онъ удаляется изъ игры.

Молчанка (Калмыцкая игра). Дѣти садятся въ рядъ, и одинъ выборный разговорами, вопросами, шутками и гримасами старается

возбудить другихъ къ разговору, или смѣху и тотъ, кто заговоритъ, или засмѣется, получаетъ отъ всѣхъ сидящихъ поочередно по одному удару по спинѣ жгутомъ, что въ свою очередь сопровождается шутками и смѣхомъ, а затѣмъ всѣ вновь садятся и молчатъ, новый же выборный тѣмъ же порядкомъ ведетъ игру. Игра происходитъ обыкновенно по вечерамъ въ кибиткахъ.

Захарка. Игра ведется почти исключительно въ лѣсныхъ губерніяхъ, между маленькими дѣтьми въ длинные осенніе, или зимніе вечера. Для этого они забираются въ какую нибудь пустую избу, въ отсутствіе старшихъ изъ дома, берутъ пукъ лучины, зажигаютъ его отъ свѣтца, т. е. той подставки, въ которой укрѣпляютъ лучину для горѣнія, даютъ каждому по лучинкѣ и каждый махая по воздуху, сначала горящей, а потомъ превратившейся въ красный уголь лучинкой, приговариваетъ на распѣвъ:

„Гори, гори ярко!
Пріѣдетъ Захарко!
Самъ на телѣжкѣ,
Сама на кобылѣ,
Дѣтки на санкахъ,
Въ черныхъ шапкахъ!“

Или: „Гори, гори ярко!
Пріѣдетъ Захарко!
Самъ на кобылѣ,
Сама на коровѣ,
Дѣти на телятахъ,
Слуги на собакахъ“.

Это повторяется до тѣхъ поръ, пока лучника не превратится въ черный уголь. Затѣмъ ее снова зажигаютъ и повторяютъ тотъ же припѣвъ до тѣхъ поръ, пока вся лучина сгоритъ.



Рис. 103. Морра.

Игра въ пальцы, или Морра. Это одна изъ древнѣйшихъ игръ, послужившая впослѣдствіи прототипомъ многихъ разнообразнѣйшихъ игръ. Она была въ большомъ употребленіи у очень многихъ народовъ жаркихъ поясовъ, особенно такихъ, которые имѣли пристрастіе играть въ деньги. При ней не нужны ни разсчетъ, ни сообразительность, а наоборотъ все здѣсь зависитъ отъ случая. Она состоитъ, какъ видно изъ приложеннаго 103 рисунка, въ отгадываніи пальцевъ и въ этомъ видѣ она была сначала въ большомъ ходу у древнихъ египтянъ, а потомъ съ разными измѣненіями распространилась по Франціи, Италіи до Китая и острововъ Тихаго океана. У китайцевъ она называется Tsui-mai, у древнихъ римлянъ называлась micare digitis. Итальянцы со страстью играютъ въ Морра, или Мурра. Противники становятся другъ противъ друга съ сжатыми кулаками, которые держатъ въ уровень съ лицомъ. Потомъ оба сразу разгибаютъ извѣстное число пальцевъ и при этомъ называютъ какое нибудь число. Напримѣръ, одинъ разогнетъ 3 пальца, а скажетъ 5; другой же въ это время разогнетъ 4 пальца, а скажетъ 8. Въ такомъ случаѣ никто не выигрываетъ. Надо сказать то число, которое получится отъ разогнутыхъ пальцевъ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

обоихъ игроковъ. Въ вышесказанномъ случаѣ оба должны были бы сказать 7. Если случайно оба скажутъ вѣрно, то игра считается ни во что. Тотъ выигрываетъ, кто скажетъ вѣрно, тогда какъ противникъ ошибется. Стало быть, если первый покажетъ 4 пальца и скажетъ 6, а второй подыметъ 2 пальца и скажетъ 5 или другое какое число, только не 6, то первый выигрываетъ игру, а второй ее проигрываетъ. Иногда поднимаютъ всѣ пальцы руки и называютъ какое либо число. Случается и такъ, что довольствуются угадывать прямо, или не прямо вытянутые пальцы. Островитяне южнаго океана называютъ эту игру Lupe. Два человѣка садятся другъ противъ друга: одинъ изъ нихъ держитъ кулакъ передъ другимъ и быстро разогнувъ любое число пальцевъ, тотчасъ же ударяетъ тыломъ руки о циновку, на которой оба сидятъ. Другой въ это время долженъ показать такое же число пальцевъ, въ противномъ случаѣ теряетъ взятку. Въ игрѣ полагается 10 взятокъ.

Выборы. (Средн. Рос.), *Рекрутскій наборъ* (Тверск. Обл.). Играющіе дѣлятся на двѣ партіи: дѣвочекъ и мальчиковъ. Партіи бросаютъ жребій: которой играть и которой водить? Если, напр., дѣвочки берутъ верхъ, то всѣ онѣ садятся въ рядъ на стулья, или скамьи, оставляя каждая около себя свободное мѣсто, или же партія дѣвочекъ усаживается плотно въ одинъ рядъ, а впереди себя ставитъ еще рядъ стульевъ, или скамеекъ, соотвѣтственно количеству дѣвочекъ.—Мальчики уходятъ въ другую комнату, плотно затворяя за собою дверь, а дѣвочки въ это время тихо сговариваются: которая изъ нихъ выбираетъ себѣ какого мальчика. Когда имена всѣхъ мальчиковъ назначены, тогда послѣднимъ даютъ знать, чтобы они выходили по одному къ дѣвочкамъ и отгадывали, которая изъ нихъ его выбрала, усаживаясь въ такомъ случаѣ рядомъ съ нею, или противъ нея на стулъ. Если мальчикъ угадалъ, то остается на занятомъ мѣстѣ, или отходитъ въ сторону, оставаясь въ той же комнатѣ и ожидая, пока всѣ остальные его товарищи также угадаютъ свои выборы. Если же ошибся въ расчетѣ, то дѣвочки подымаютъ цѣлый грохотъ рукоплесканій и онъ снова возвращается въ другую комнату. Такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока каждый мальчикъ отыщетъ наконецъ свою избирательницу.—Послѣ того на мѣстѣ дѣвочекъ садятся мальчики и такимъ же порядкомъ назначаютъ и выбираютъ каждый для себя дѣвочекъ.

Угады. a) Въ лѣтнее время, когда поспѣваетъ горохъ, дѣти набираютъ стручья его за пазуху, усаживаются гдѣ нибудь на лугу, или завалинкѣ и начинаютъ играть въ угады. Такъ одинъ беретъ изъ за пазухи стручекъ, показываетъ другому вскользь и предлагаетъ угадать: „сколько въ стручкѣ горошинъ!“ или: „четъ или нечетъ?“ Если угадаетъ, то спрашивающій отдаетъ ему стручекъ; если не угадаетъ, то онъ платитъ спрашивающему стручекъ. b) Въ зимнее время дѣти, собравшись гдѣ нибудь въ избѣ, назначаютъ кому нибудь закрыть глаза, или выйти въ сѣни и т. п., а затѣмъ, спрятавши какую нибудь вещь у кого нибудь въ рукахъ, предлагаютъ слѣпой раскрыть глаза или отсутствующей войти въ избу и искать спрятанную вещь. Вожакъ подходитъ къ каждому, старается по лицу узнать держащаго вещь, а въ Екатеринославской губерніи кромѣ того иногда приговариваютъ: „гадъ,— гадъ,— гадило по полю ходило, дай, Боже, угадать, у Ивана, или Василья взять.“—Если вещь дѣйствительно у кого нибудь найдется, то этотъ идетъ отгадывать, а угадавшій садится на его мѣсто.

Въ кучки (Астрах. г.), *подъ кучки* (Тверск. Обл.). Въ Астраханской губерніи въ этой игрѣ участвуютъ трое; одинъ беретъ по вещи у играющихъ, напр., кольцо, орѣхъ, перо, альчикъ и пр., прячетъ ихъ подъ три кучки песка, такъ, чтобы въ одной изъ нихъ была пара вещей, въ другой одна, подъ третей ничего. Спрятавъ, онъ заставляетъ остальныхъ искать. Кому достанется пара, тотъ выигрываетъ а кому пустая, очевидно, проигрываетъ. Выигравшій прячетъ вещи въ слѣдующій разъ.

Въ Терской области эта игра ведется такъ: на ровной площадкѣ устраиваютъ нѣсколько кучъ изъ мелкой соломы. Кучи располагаютъ кругообразно, при чемъ число ихъ должно быть больше числа играющихъ вдвое. Каждый играющій выбираетъ себѣ товарища и вмѣстѣ съ нимъ вноситъ въ общую шапку пару яицъ. По общему назначенію пара играющихъ входитъ въ средину круга и прячетъ парами собранныя яица въ соломенныя кучи. Когда всѣ яйца спрятаны, играющіе парами поочередно выходятъ на средину круга и вскрываютъ по своему выбору четыре кучи. При вскрытіе иногда находятъ въ каждой кучѣ по парѣ яицъ; значитъ, они возвратили свою пару и, кромѣ того, выиграли еще три пары. Часто бываетъ и наоборотъ: открываютъ только пустыя кучи, слѣдовательно, проигрываютъ и свою пару. Далѣе, снова собираютъ яйца, подобнымъ же образомъ прячутъ ихъ (очередная пара) въ соломенныя кучи и потомъ вскрываютъ. Иногда яйца замѣняются орѣхами, плодами, камешками и т. д.

Краски (Тул., Олон., Вятск., Перм., Черниг., Астрах., Екатеринославск. губерніи, Кубанск. и Терск. Обл.). Изъ среды играющихъ выбираются двое: хозяинъ красокъ (Тул. г.), или старушка (Вят. г.) и угадчикъ, который въ Тульской губ. носитъ названіе „Ивашка Поповъ“, въ Астраханской г. „Ивашка Капитанъ“, въ Вятской „Старикъ“, или „Ангелъ“, въ Олонецкой „Сенька-Полоротъ“.—Остальные играющіе изображаютъ собою краски, названіе которымъ даетъ или хозяинъ (Вят. г.), или они сами себѣ. Названія даются самыя обыкновенныя: черная, бѣлая, красная, желтая, зеленая, голубая и т. д. Когда даются названія, угадчикъ долженъ быть въ сторонѣ и не долженъ подслушивать. Когда названія даны, хозяинъ съ красками ложатся на землю и засыпаютъ какъ бы крѣпкимъ сномъ во время ночи. Въ это время угадчикъ приходитъ къ хозяину и говоритъ: „тукъ-тукъ!“ Хозяинъ спрашиваетъ — кто тутъ? — „Старикъ“, „Ангелъ“. (Вят. г.), „Иванъ-Капитанъ“ (Астрах. г.), „Сенька-Полоротъ“ (Олонец. г.), „Ивашка-Поповъ!“ (Тульск. г.).—За чѣмъ пришелъ?—„За краской!“—За какой?—Угадчикъ называетъ какой либо цвѣтъ. Если такого среди красокъ нѣтъ, то хозяинъ говоритъ: такой нѣтъ?—или поди по синенькой дорожкѣ, найдешь синіе сапожки; поноси и намъ приноси! (Вят г.), или что нибудь въ подобномъ родѣ.—Угадчикъ отходитъ въ сторону, потомъ опять возвращается и ведетъ съ хозяиномъ прежній разговоръ: „тукъ-тукъ!“—Кто тутъ? „Ангелъ“ или „Ивашка-Поповъ“.—За чѣмъ пришелъ?—„За краской“.—За какой!—„За бѣлой“, напр. Если въ группѣ играющихъ бѣлая краска есть, то она встаетъ и уходитъ съ угадчикомъ. Такимъ образомъ послѣдній перебираетъ на свою сторону

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

всѣхъ остальныхъ красокъ и игра тѣмъ кончается. Въ Черниговской, Екатеринославской, Пермской губерніяхъ, въ Кубан. и Терск. Обл. играющіе выбираютъ изъ среды себя троихъ, а именно: „продавца“ (Перм. г.) или „матку“ (Черн. Екатериносл.) и двухъ „угадчиковъ“, изъ коихъ одинъ называется „ангелъ“, а другой „чертъ“ (Черниг. г. Кубан. Терск. Обл.), или одинъ „ангелъ“, другой „богъ“ (Екат. г.), или одинъ „ангелъ“, другой „дьяволъ“ (Перм. г.); угадчики идутъ въ сторону, а продавецъ, или матка становитъ остальныхъ играющихъ въ рядъ, давая имъ названіе красокъ секретно отъ угадчиковъ. Когда все готово, одинъ изъ угадчиковъ (сначала ангелъ) подходитъ къ продавцу, или маткѣ и, какъ бы подражая звону колокола (Малороссія), говоритъ: „дзень, дзень!“ Матка спрашиваетъ: „кто идетъ?“—Угадчикъ отвѣчаетъ: „ангелъ со свѣчею!“ Матка опять спрашиваетъ. За чѣмъ?—„За краскою!“—За какою?—Угадчикъ называетъ краску и если таковая окажется, то матка отдаетъ ее угадчику, который ставитъ ее на опредѣленное мѣсто; а если не окажется, то угадчикъ при общихъ насмѣшкахъ играющихъ, съ пустыми руками уходитъ на то же мѣсто. Вслѣдъ за ангеломъ къ маткѣ является другой угадчикъ и говоритъ: „бомъ, бомъ, бомъ!“—Матка спрашиваетъ: кто идетъ?—Угадчикъ отвѣчаетъ „богъ съ калитою!“—или: „чортъ съ горбомъ!“—Матка опять спрашиваетъ:—за чѣмъ?—За краской?—За какой?—Угадчикъ называетъ краску и если таковая окажется, то отдаетъ ему; если же нѣтъ, то угадчикъ уходитъ на свое мѣсто одинъ. Послѣ того подходитъ къ маткѣ опять первый угадчикъ и въ такомъ видѣ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ краски будутъ разобраны угадчиками.—Послѣ того въ Черниг. губ. угадчики, каждый съ своею партіею, начинаютъ перетягиваться на палкѣ, при чемъ перетягиваніе нерѣдко сопровождается криками: „въ рай“—„въ пекло!“ и т. п. Которая партія перетянетъ въ данномъ случаѣ, та и считается выигравшею.—Въ Екатеринославской губерніи, по разборѣ красокъ, матка производитъ выкрещиваніе дѣтей отъ чорта, состоящее въ томъ, что она предлагаетъ имъ нѣкоторые вопросы, отвѣчая на которые они не должны смѣяться. Такъ напр., указывая на небо, она спрашиваетъ: „что это?“—Отвѣчаютъ: небо.—Указывая на землю, спрашиваетъ: „что это?“—Отвѣчаютъ: земля.—„А на землѣ что растетъ?“—Дубъ.—„А въ дубѣ кто живетъ?“—Царь, да царица.—„Что они дѣлаютъ?“ Пьютъ, да гуляютъ.—„Хорошо дѣтей одѣваютъ?“—Хорошо.—„Шелъ чернецъ?“—Шелъ.—„По тропинкѣ?“—По тропинкѣ.—„По камышиночкѣ?“—По камышиночкѣ.—„Что онъ несъ?“—Мѣхъ.—„А въ мѣху?“—Смѣхъ.—„А ну-ка засмѣйся!“—Мать не велѣла—грѣхъ.—Выдержавшій остается при чортѣ.

Куры (Харьк. г.). Изъ среды играющихъ сначала избираются „богъ“ и „чортъ“. Богъ остается при играющихъ, а чортъ отходитъ въ сторону. Играющіе садятся въ кружокъ, а богъ, зажавши палочку между ладонями, подходитъ къ каждому изъ играющихъ, дѣлаетъ видъ, какъ будто передаетъ ему эту палочку, а послѣдній принимаетъ видъ, будто беретъ эту палочку. Когда богъ обойдетъ всѣхъ играющихъ, послѣдніе сидятъ всѣ, сложивши ладони. Послѣ этого проходитъ чортъ и, подражая колокольчику, говоритъ: „дзи-линь, дзи-линь, бомъ!“—Кто тамъ?—спрашиваетъ богъ. „Чортъ съ горбомъ.“—Откуда?—„Изъ бандуры“.—За чѣмъ?—„По куры!“—Затѣмъ чортъ подходитъ къ каждому со словами: „рай, рай!“—а къ тому, въ рукахъ котораго подозрѣваетъ присутствіе палочки, обращается со словами: „а ты дай!“ Если чортъ угадаетъ, у кого палочка, то державшій ее уже принадлежитъ ему, а не богу, и вслѣдствіе того отходитъ въ мѣсто, назначенное для чорта. Если же не угадаетъ, то богъ со словами: „а я выдамъ, да не дамъ!“—беретъ держащаго палочку на свою сторону. Послѣ этого чортъ опять уходитъ на свое мѣсто, а богъ въ отсутствіи его опять прячетъ палочку описаннымъ образомъ. Въ такомъ видѣ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока изъ круга не выйдутъ всѣ и такъ или иначе раздѣлятся между богомъ и чортомъ. Послѣ того богъ и чортъ, совмѣстно съ своими партіями, перетягиваются на палкѣ, при чемъ каждый изъ партіи держится одинъ за другаго въ поясѣ. Та сторона, которая выиграетъ, назначаетъ богомъ своего главу и игра снова начинается. Въ Германіи имѣетъ нѣкоторое сходство съ этой игрой „продажа птицъ, или птица вылетай!“

Слѣпая курица, Чулокъ (Тул. г.). Изъ среды играющихъ выбираются двое—„Слѣпая курица“ и „Чулокъ“. Остальные играющіе изображаютъ собою краски (малиновую, синюю зеленую и т. п.) и шопотомъ сообщаютъ эти названія Чулку. Краски становится въ рядъ, а „Чулокъ“ съ „Слѣпой курицей“ передъ ними. Затѣмъ Чулокъ закрываетъ руками глаза Слѣпой курицы и вызываетъ какую-нибудь краску, напр., пунцевую. Пунцевая краска тихо подкрадывается къ Слѣпой курицѣ и, давъ ей въ лобъ щелчокъ, становится также тихо опять на свое мѣсто. Послѣ того чулокъ, перевернувъ вокругъ себя слѣпую курицу, открываетъ ей глаза и спрашиваетъ, кто ее щелкнулъ? Если курица узнаетъ, то щелкнувшій замѣщаетъ ее, причемъ краски перемѣняютъ свои названія и снова сообщаютъ свои названія Чулку. Если же слѣпая курица ошибется, то продолжаетъ водить.

Корчага (Симб. г.). Одинъ изъ играющихъ изображаетъ собою „корчагу“. Его покрываютъ платкомъ и сажаютъ по срединѣ круга, образуемаго остальными. Кромѣ того выбирается старшій, который, секретно отъ корчаги, всѣмъ, стоящимъ въ кругу, даетъ названія, напр. одному—цвѣтокъ, другому—птичка и т. д. Потомъ онъ становится возлѣ корчаги и вызываетъ поочереди каждаго изъ играющихъ, произнося его новое названіе. Этотъ тихо подходитъ къ сидящему и слегка ударяетъ его своей рукой, затѣмъ быстро, возвратившись на свое мѣсто, хлопаетъ въ ладоши. Послѣ этого старшій снимаетъ платокъ съ сидящаго и спрашиваетъ: „кто его удержалъ?“—Если отгадаетъ, то угаданный садится на мѣсто корчаги; если нѣтъ, то игра продолжается по прежнему.

Оракулъ. Кто нибудь, по взаимному соглашенію, садится на стулъ, или скамью и накрывается платкомъ, чтобы не видѣть другихъ. Остальные играющіе подходятъ къ нему и поодиночкѣ кладутъ ему на голову свой палецъ. Сидящій подъ покрышкой долженъ угадать, кто подошелъ къ нему, и вмѣстѣ съ этимъ долженъ предсказать ему судьбу. Если оракулъ находчивъ и юмористиченъ, то игра нерѣдко бываетъ очень оживлена и ведется съ удовольствіемъ подолгу; наоборотъ, если оракулъ не изобрѣтателенъ на забавныя предсказанія, то игра скоро наскучиваетъ и скоро кончается. Въ предсказаніяхъ своихъ оракулъ обыкновенно старается отличиться какою нибудь невозможною несо

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

образностію и въ то же время совсѣмъ безобидною. Напр., замѣчая прикосновеніе пальца мальчика, говоритъ: „въ нынѣшнемъ году тебя выдадутъ замужъ“, а дѣвочкѣ старается сказать: „въ нынѣшнемъ году тебя женятъ“ и т. п.—раздается, конечно, смѣхъ и является вновь желаніе погадать.

Ангангала-гангала. (Грузинская игра). Лучшій игрокъ дѣлается маткою; остальные, образуя кружокъ, обступаютъ его даютъ ему въ руки кожанный поясъ. Матка, свернувъ поясъ, говоритъ: —„такая голова“.— „ангангала-гангала!“ отвѣчаютъ всѣ. Указывая на извѣстную мѣру поясомъ, матка продолжаетъ: „такой-то длины туловище“,—„ангангала-гангала!“ кричатъ другіе, соображая вмѣстѣ съ тѣмъ, какое животное, или птица задуманы маткою. Матка постепенно на поясѣ указываетъ мѣры разныхъ частей, или признаковъ задуманнаго животнаго, какъ-то: мѣры хвоста, ногъ, когтей, глазъ и т. д. На всѣ указанные признаки кружокъ отвѣчаетъ: „ангангала-гангала!“ Когда описаніе признаковъ задуманнаго животнаго или птицы кончено, матка поочередно ударяетъ по рукѣ каждаго играющаго; играющій называетъ задуманное маткою существо; если одинъ не назоветъ, матка ударяетъ другаго и т. д. Кто первый отгадаетъ, тому матка передаетъ поясъ и приказываетъ гнать ихъ. Размахивая поясомъ отгадавшій гонитъ играющихъ, и когда матка закричитъ: „порине!“—то отгадавшій бѣжитъ къ маткѣ, преслѣдуемый остальными. Если его догонятъ, то, отнявъ поясъ и шапку, завязываютъ ему глаза и приводятъ къ маткѣ. Матка приказываетъ развязать ему глаза и спрашиваетъ: —Зачѣмъ я тебя послалъ?—За звѣремъ!—За какимъ!—Тотъ называетъ задуманное и отгаданное животное.—Я поймалъ, но твои псы поймали меня и отняли какъ звѣря, такъ и лахти (поясъ) съ шапкою.—Отгадай, у кого они, и ты получишь ихъ. Онъ старается отгадать и, если укажетъ на кого нибудь невѣрно, то по приказанію матки собираютъ петрушку на его волосахъ. Онъ указываетъ на другаго, третьяго, пока не отгадаетъ. Отгадавъ, онъ получаетъ все обратно и игру начинаютъ сначала.

Чыхъ-чыхъ. (Армянская игра) Сколько извѣстно, игра эта перешла изъ Эрзерума въ Ахалцихъ вскорѣ послѣ присоединенія послѣдняго къ Россіи. Ея названіе „чыхъ-чыхъ“ звукоподражательное и произошло отъ звуковъ удара камня о камень, производимыхъ однимъ изъ играющихъ. Въ эту игру особенно играютъ въ юношескомъ возрастѣ, хотя иногда принимаютъ участіе въ ней и дѣти. Прежде всего участвующіе, числомъ приблизительно отъ десяти до шестнадцати, выбираютъ ровное, гладкое мѣсто и въ срединѣ выбраннаго мѣста кладутъ два камня: одинъ побольше, а другой маленькій, которымъ бьютъ о первый камень. Потому участвующіе дѣлятся на двѣ партіи, равныя по числу и въ особенности по силѣ, и каждая для себя особо выбираетъ изъ своей среды одного предводителя. Одна партія должна сѣсть на спины другой; вопросъ этотъ рѣшаютъ предводители партій между собою; затѣмъ предводитель той партіи, которая должна сѣсть на другую, секретно выбираетъ со своими членами особыя названія для нихъ, преимущественно изъ міра животныхъ, или вообще изъ природы; одинъ, напр., называется кошкою, другой мартышкою и т. п. Участвующіе же во второй партіи въ это время образуютъ кругъ,

становясь другъ отъ друга въ разстояніи около одной сажени. Въ серединѣ этого круга и должны находиться указанные выше камни. Послѣ такихъ приготовленій начинается самая игра. Во время игры требуется молчаніе. Затѣмъ, по распоряженію обоихъ предводителей, каждое лицо второй партіи беретъ на свою спину соотвѣтствующаго члена первой партіи, предводитель господствующей партіи по условію садится верхомъ на предводителя второй и, предварительно закрывъ ему глаза рукою, вызываетъ по условному имъ имени какого-нибудь своего товарища, который долженъ тайкомъ пробраться къ вышеупомянутымъ камнямъ и стучать ими. Для такого вызова предводитель произноситъ обыкновенно цѣлыя фразы, въ родѣ „чыхъ-чыхъ-чыхъ, сатани чыхъ-чыхъ, ай-гиди кату!“ (тукъ тукъ-тукъ, чертовскій тукъ-тукъ, ай-да кошка!), или „ай, кошка, тутъ много мышей собралось, приготовься ловить“. Тотъ, кому дано было названіе—„кошка“, слѣзаетъ медленно со спины своего противника, тихонько подходитъ къ камнямъ такъ, чтобы не былъ слышенъ топотъ его ногъ, и ударяетъ эти камни другъ о друга (чыхъ чыхъ!) Предводитель второй партіи, стоящій съ закрытыми глазами, долженъ узнать, кто стучитъ, а потому еще прежде, когда глаза его еще не были закрыты, онъ внимательно осмотрѣлъ, гдѣ и кто находится; теперь, когда у него глаза закрыты, ему остается положиться на слухъ и онъ внимательно прислушивается, съ какой стороны произойдетъ шумъ отъ движенія играющаго, направляющагося въ кругъ по вызову для ударовъ по камню. Руководствуясь разными такими соображеніями, этотъ предводитель отгадываетъ, кто стучитъ по камнямъ. Если онъ узнаетъ, то дѣло второй партіи выиграно; ея члены садятся верхомъ на членовъ первой партіи, предводители также мѣняются своими мѣстами и игра продолжается въ прежнемъ порядкѣ; причемъ садящіеся верхами, бывшіе прежде внизу, получаютъ теперь разныя названія, подобныя тѣмъ, которыя имѣли прежде верхи. Но если предводитель второй партіи ошибся и назвалъ не того, кто дѣйствительно стучалъ, а другаго, то первая партія остается господствовать на спинахъ противниковъ, а предводитель ея отзываетъ въ сторону ударявшаго камни и даетъ ему новое названіе, такъ какъ прежнее его названіе стало уже извѣстно всѣмъ. Затѣмъ, онъ возвращается на свое мѣсто и игра продолжается прежнимъ порядкомъ. Члены же второй партіи стоятъ скромно на своихъ мѣстахъ, съ нетерпѣніемъ ожидая, какое названіе на этотъ разъ произнесетъ предводитель первой партіи и скоро ль ихъ предводитель будетъ имѣть успѣхъ и разгадаетъ, кто именно стучитъ, чтобы имъ самимъ стать господствующими,—словомъ, они будутъ на своихъ плечахъ носить своихъ противниковъ до тѣхъ поръ, пока предводитель ихъ не узнаетъ, кто стучитъ; а когда узнаетъ, то роли партіи перемѣняются указаннымъ образомъ. Такъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ утомятся, или почему-либо не захотятъ болѣе продолжать играть. Во время игры въ чыхъ-чыхъ многіе прибѣгаютъ къ разнымъ хитростямъ, чтобы обмануть предводителя и такимъ образомъ продлить свое сидѣнье на товарищеской спинѣ; напримѣръ, хитрецъ, вызванный своимъ предводителемъ къ камнямъ, идетъ туда не прямо съ своего мѣста, а сначала тихонько пробирается въ другую сторону, что очень легко сдѣлать, такъ какъ глаза

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

водителя противной партіи закрыты, и такимъ образомъ къ камнямъ смѣло подходитъ другимъ путемъ и производитъ тамъ даже топотъ. Такимъ образомъ отгадывающій вводится въ сбманъ. Иногда ему помогаютъ его товарищи, производя топотъ съ той стороны, съ которой вызванъ играющій къ камнямъ. Въ игрѣ въ „чыхъ-чыхъ“ члены господствующей партіи, въ случаѣ успѣха, продолжаютъ сидѣть на однихъ и тѣхъ же соотвѣтствующихъ товарищахъ второй партіи, а предводитель сидитъ на предводителѣ, причемъ глаза закрываютъ только предводителю, который и долженъ бываетъ разгадывать производящихъ стукъ камнями; но случается, что предводитель господствующей партіи разнообразитъ игру тѣмъ, что садится по очереди на всѣхъ членовъ второй партіи, причемъ пересаживаются на слѣдующихъ противниковъ и его товарищи. Въ такомъ случаѣ предводитель господствующей партіи закрываетъ глаза тому, на кого онъ сѣлъ и, слѣдовательно, каждому изъ членовъ второй партіи приходится разгадывать, кто стучитъ камнями.

Шолдыръ. (Непереводимое, собственное имя Калмыцкое). Игра эта встрѣчается у Калмыковъ Астрах. губ. и большею частію происходитъ весною во время лунныхъ ночей. Два мальчика изображаютъ двухъ калмыковъ: богатаго и бѣднаго. Послѣдній называется „шолдыръ“. Остальные играющіе берутъ на себя роль „барановъ“, принадлежащихъ богатому калмыку, и садятся около послѣдняго. „Шолдыръ“ подходитъ къ „богачу“ и говоритъ: „моя мать безъ пріюта на снѣгу, на льду родила семь безволосыхъ ребятъ. Нечего ей ѣсть, нечѣмъ ребятъ кормить. Дай, сдѣлай милость, барана“. Богатый даетъ одного барана. „Шолдыръ“ приходитъ опять и подъ разными предлогами выпрашиваетъ другаго барана. „Богатый“ при этомъ спрашиваетъ его: куда онъ дѣлъ перваго, данаго ему барана?—на что шолдыръ отвѣчаетъ: „волкъ съѣлъ“. Получивъ стараго барана, шолдыръ приходитъ опять. Опять разсказываетъ про свое семейное горе, вретъ, что данныхъ ему барановъ съѣла мышь, собака, волкъ и т. д., и, въ концѣ концовъ, проситъ еще барана. Богатый, которому попрошайка порядкомъ надоѣлъ, старается отводить его отъ непріятныхъ посѣщеній разными запугиваніями: то укажетъ ему подъ ноги съ крикомъ „земля!“, то закричитъ „огонь!“ и т. д. Но шолдыръ только отпрыгнетъ въ сторону и продолжаетъ выпрашивать барана Въ концѣ концовъ шолдыръполучаетъ всѣхъ барановъ отъ богатаго, который впадаетъ въ бѣдность и самъ идетъ къ шолдыру просить барана для своей семьи. Шолдыръ относится къ своему благодѣтелю не такъ гуманно: онъ даетъ ему сначала двухъ барановъ, а потомъ предлагаетъ ему начать слѣдующую игру, какъ бы совѣтясь отказать окончательно человѣку, благодаря добротѣ котораго сталъ самъ богатымъ; проситель даетъ секретно своимъ двумъ баранамъ названія, напр. одного называетъ солнцемъ, другаго чашкой, затѣмъ закрываетъ полой голову одного изъ барановъ шолдыра, по указанію послѣдняго, и вызываетъ секретнымъ именемъ одного изъ своихъ барановъ, который тихо подкрадывается къ закрытому барану шолдыра, трогаетъ его голову пальцемъ и также тихо возвращается на свое мѣсто. Тогда пола отдергивается и тронутому барану предлагается узнать, кто его трогалъ. Если тронувшій узналъ, то переходитъ въ стадо шолдыра, если нѣтъ,

то тронутый поступаетъ во владѣніе просителя. Въ первомъ случаѣ, играетъ такимъ же образомъ шолдыръ, а проситель назначаетъ одного изъ своихъ барановъ, котораго шолдыръ закрываетъ полою, во второмъ продолжаетъ по прежнему игру проситель. Игра оканчивается, когда на одной изъ сторонъ не остается ни одного барана.

Токтушакъ. (Киргизская игра въ барашки). Собираются много мальчиковъ, примѣрно человѣкъ 20. Прежде чѣмъ начать игру, они выбираютъ двухъ матокъ и дѣлятся на двѣ партіи. Матка каждой партіи даетъ разныя имена своимъ товарищамъ такъ, чтобы эти имена никто не зналъ изъ другой партіи. Послѣ этого матки разсаживаютъ играющихъ противоположно (одна партія противъ другой) и начинаютъ игру слѣдующимъ образомъ. Одна изъ матокъ, назовемъ „Абушь“, идетъ къ другой маткѣ „Дюсенбай“ и проситъ у нея на выборъ барашка, одного изъ разсаженныхъ мальчиковъ. Дюсенбай позволяетъ. Абушь, выбравъ одного мальчика, закрываетъ руками глаза и зоветъ одного изъ своихъ товарищей особымъ именемъ, даннымъ въ началѣ игры. Тотъ идетъ, щелкаетъ въ лобъ мальчика, у котораго закрыты глаза, и садится на свое мѣсто. Тогда Абушь открываетъ глаза и велитъ отгадывать, кто его щелкнулъ. Если мальчикъ отгадываетъ, то тотъ мальчикъ, который щелкнулъ, поступаетъ въ партію Дюсенбая, но если мальчикъ не отгадаетъ, то самъ поступаетъ въ партію Абуша. Слѣдовательно, каждая матка старается выиграть. При этомъ какая матка кого выиграетъ, тому и даетъ особое имя, а также измѣняетъ имена тѣхъ, которыхъ она вызывала щелкнуть въ лобъ. Послѣ такъ же поступаетъ матка, Дюсенбай, т. е. точь въ точь дѣлаетъ то же, что и первая матка. Такъ эти матки будутъ играть до тѣхъ поръ, пока одна изъ нихъ совсѣмъ не проиграется. Когда одна матка проиграется, то она припустится бѣжать, и всѣ остальные мальчики съ своей маткою бѣгутъ за ней и ловятъ. Когда поймаютъ, то поцарапаютъ голову и отпускаютъ. Тѣмъ игра и кончается.

Щелчки (Черемисская игра Вятской губерніи). Берется липовая, или другой породы, палочка, въ палецъ толщины, распиливается на отдѣльные кружечки, въ родѣ костяшекъ на канцелярскихъ счетахъ; потомъ кружечекъ раскалывается на половинки. Половинки называются „сука“; суки же, кромѣ общаго названія, имѣютъ особо три прозвища: дырка, довѣрька и попъ. Прозвища эти означаютъ: *дырка*—ту суку, которая при метаніи ляжетъ вверхъ брюшкомъ; *довѣрька*—ту суку, которая при метаніи ляжетъ на брюшко, вверхъ кружкомъ; *попъ*—ту суку, которая при метаніи опрокинется стоймя. Игра составляется изъ четырехъ мальчиковъ; каждому дается по восьми сукъ. Всѣ мальчики, одинъ за другимъ, метаютъ свои суки въ видѣ жеребьевки на попа: у кого больше встанетъ сукъ на попа, тотъ и начинаетъ первый игру. Онъ обираетъ у мальчиковъ всѣ суки въ одну, или въ обѣ руки, метаетъ ихъ впокатъ на столъ съ двухвершковой вышины и разсматриваетъ:—сперва поповъ и выбираетъ ихъ; потомъ пальцемъ щелкаетъ одну дырку или довѣрьку, такъ чтобы она ударилась съ другою сукою одного прозвища, т. е. съ родною сукою; иначе, право игры переходитъ другому мальчику, а первый остается при томъ числѣ сукъ, сколько до этого выщелкалъ и взялъ поповъ. Изъ ударившихся сукъ одна берется на руки, а если одна изъ нихъ встанетъ на попа,

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

ерутся обѣ суки. Другой же мальчикъ также мечетъ оставшіяся въ наличности суки и выбираетъ сперва попы, а потомъ, указаннымъ выше порядкомъ, другія суки. Такъ продолжается поочередно всѣми мальчиками до тѣхъ поръ, пока не будутъ разобраны по рукамъ всѣ суки. Когда при игрѣ остается двѣ суки, то онѣ должны принять отъ метанія родство и удариться щелчкомъ, а если одна изъ нихъ встанетъ на попа, то игрокъ не дѣлаетъ щелчка, а беретъ обѣ суки, по преимуществу, по старшинству поповой суки; не щелкаются двѣ суки и тогда, когда лягутъ не родственно, не парно, напримѣръ — одна брюшкомъ, а другая кружкомъ, а переходятъ для метанія къ другому. Оставшаяся въ игрѣ одна сука, не выигрывается никѣмъ, пока не встанетъ на попа. При метаніи случается, что одна сука ложится краемъ на другую суку, отчего бываетъ невозможно щелкать ими другую, а вмѣстѣ обѣихъ щелкать не допускается; тогда изъ партіи поднимается одна сука безразлично и ею ударяются вразбивку уложившіяся суки до принятія правильнаго лежанія. Послѣ розыгрыша всѣ суки въ отдѣльности у игроковъ пересчитываются; у каждаго должно быть свое число: восемь сукъ. Кто имѣетъ большее число противъ восьми, значитъ—имѣетъ выигрышъ; а выигранныя суки раздаются тѣмъ дѣтямъ, у которыхъ не досчитывается свое число. Съ передачею сукъ, выплачиваются мальчику по лбу, или по кисти руки, щелчки по одному за проигранную суку. Затѣмъ игра возобновляется такъ же, какъ и въ первый разъ, и право первометанія дается большинствомъ поповыхъ сукъ.

ЗИМНІЯ ИГРЫ.

Особенность игръ этого рода. Снѣжки.—Крѣпость.—Башни.—Великанъ.—Баба яга.—Льдинки.—Юла.—Колеса.—Катанье съ горъ.—Катанье по шестамъ.

Игры этого рода большею частію имѣютъ свои прототипы въ нѣкоторыхъ лѣтнихъ играхъ, описанныхъ нами выше; но вмѣстѣ съ тѣмъ нѣкоторыя изъ нихъ разыгрываются преимущественно на снѣгу и по льду, имѣютъ въ своемъ характерѣ такъ много особеннаго и оригинальнаго, что мы по неволѣ должны описать ихъ здѣсь подъ отдѣльной рубрикой.

Снѣжки, комочки (Вят. губ.). Какъ только выпадаетъ первый снѣгъ, или среди глубокой зимы сдѣлается оттепель, а снѣгъ при этомъ сдѣлается мокроватымъ и мягкимъ, то дѣти тотчасъ же дѣлаютъ изъ такого снѣга комочки и начинаютъ играть ими, какъ лѣтомъ мячемъ, въ пятнашки и другія подобныя игры.

Крѣпость (Вят. губ.). Какъ только гдѣ нибудь скопится порядочная груда снѣга, изображающая собою подобіе горы, дѣти на этой грудѣ тотчасъ же устроиваютъ игру въ крѣпость, состоящую въ слѣдующемъ: участвующіе въ игрѣ раздѣляются на два лагеря, при чемъ каждая старается занять вершину груды. Послѣ этого начинается перестрѣлка снѣжками, при чемъ стоящіе внизу иногда одолѣваютъ стоящихъ на верху, вслѣдствіе чего занимающіе крѣпость волей-неволей должны бываютъ уступить ее своимъ непріятелямъ.

Башни (Вят. губ.). Какъ только выпадаетъ сыроватый снѣгъ, дѣти тотчасъ же начинаютъ валять изъ него шары большей или меньшей величины и изъ нихъ дѣлать башни. Но предварительно игры дѣти раздѣляются на двѣ равныя партіи и затѣмъ каждая на небольшомъ разстояніи одна отъ другой устраиваетъ по отдѣльной башнѣ. Къ устройству этому приступаютъ такъ: участвующіе въ партіи дѣлятся, въ свою очередь, на нѣсколько группъ, изъ концъ каждая беретъ сначала небольшой кусочекъ снѣга и начинаетъ обертывать его по рыхлому, вновь выпадающему снѣгу, вслѣдствіе чего небольшой кусочекъ скоро обращается въ громадный шаръ. Шары эти кладутся рядомъ въ линію, на нихъ кладутся другіе, на эти третьи и т. д., пока наконецъ воздвигнется довольно высокая и достаточно устойчивая стѣна, за которую кромѣ того можно еще прятаться игрокамъ. Игро-

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

…ой партіи устроиваютъ для себя подобнымъ же образомъ другую башню. Устроивши стѣны, каждая партія начинаетъ заготовлять для себя массы снѣговыхъ шариковъ для бросанья въ непріятелей и шарики эти складываются позади стѣнъ. Послѣ такихъ взаимныхъ приготовленій партіи начинаютъ разбивать стѣны своихъ противниковъ, при чемъ, смотря по надобности и обстоятельствамъ, то прячутся за эти стѣны, то выходятъ изъ за нихъ въ открытое поле и т. д. Если кто, изъ противной партіи зашелъ близко къ стѣнѣ своихъ непріятелей, то послѣдніе могутъ ловить его, а словивши, взять въ плѣнъ. Если кто, спасаясь отъ непріятеля, упадетъ между стѣнами, тотъ считается раненнымъ и исключается изъ игры. Игра считается оконченною или когда всѣ противники какой либо стороны частію взяты въ плѣнъ, частію ранены, или же когда стѣна противниковъ разрушена вся до основанія.

Великанъ, баба яга. Какъ только на улицѣ окажется достаточно мокроватаго снѣга, дѣти дружно начинаютъ дѣлать снѣжнаго человѣка, которому даютъ названіе то великана, то бабы-яги и т. д. Приступаютъ къ дѣланію снѣжнаго человѣка съ того, что сначала валяютъ большей или меньшей величины снѣжные шары, какъ при дѣланіи башней. Самый большой изъ нихъ составляетъ туловище снѣжнаго человѣка, изъ меньшихъ дѣлаютъ голову, приставляютъ руки, ноги, носъ и т. д., а вмѣсто глазъ вставляютъ два угля соразмѣрной съ сдѣланнымъ человѣкомъ величины. Сооруженнаго такимъ образомъ человѣка дѣти иногда оставляютъ на нѣсколько дней, или недѣль, а затѣмъ, надѣлавши шарики изъ снѣга поменьше, дружно бросаютъ ихъ въ свое созданіе и бросаютъ до тѣхъ поръ, пока совсѣмъ разрушатъ его.—Устройство снѣжныхъ великановъ между прочимъ существуетъ въ ряду игръ дѣтей Германіи, Франціи, Англіи и другихъ государствъ Европы.

Бабы (Владим. губ.). При сырой, снѣжной погодѣ, дѣти скатываютъ изъ мягкаго, липкаго снѣга большіе комки и становятъ ихъ не подалеку одинъ отъ другаго. На другой, или третій день, когда эти комки достаточно окрѣпнутъ, мальчики взбираются по одному на комокъ, а остальные, оставшіеся безъ комковъ, въ количествѣ одного, двухъ, трехъ и т. д. изображаютъ изъ себя вожаковъ. Стоящіе на комкахъ кричатъ имъ: „баба-баба!“, а вожаки стараются столкнуть и занять ихъ мѣста. Столкнутый становится вожакомъ и въ свою очередь старается столкнуть кого нибудь другого. Въ этомъ видѣ игра продолжается безъ конца.

Льдинки (Симб. губ.). Чертятъ кругъ на льду аршина три въ діаметрѣ, а чтобы линія обозначалась яснѣе и не уничтожалась, большею частію кромѣ того вырубаютъ ее топоромъ. Въ центрѣ круга вырубаютъ ямку съ отлогими стѣнками, въ которую накладываютъ льдинокъ въ кулакъ величиною. Водящій ходитъ внутри круга и старается ударять рукавицей всякаго, кто вздумаетъ войти въ кругъ. Остальные игроки хлопочутъ о томъ, чтобы войти въ кругъ и выбить льдинки сначала изъ ямки, а потомъ изъ круга. Для этого кто нибудь изъ нихъ выбираетъ удобное время, подбѣгаетъ къ ямкѣ и съ силой наступаетъ ногой на крайнія льдинки, которыя отъ этого выталкиваются изъ ямки. Вожакъ конечно бросается за смѣльчакомъ,

чтобы ударить его рукавицей, а въ это время другіе выбиваютъ ногами остальныя льдинки, кто изъ ямки, кто изъ круга. Тотъ, кого вожакъ ударитъ рукавицей въ кругу, водитъ. Если же по окончаніи игры ни въ ямкѣ, ни въ кругу не останется ни одной льдинки, а водящему не удалось никого ударить во все теченіе игры, то слѣдующую игру онъ начинаетъ снова.

Юла, Купи бычка (Астрах. губ.), *Коровка* (Симб. Москов. губ.), *Ласы* (Тульск. губ.).—Игра производится большею частію на льду, во время первыхъ заморозковъ, когда еще ледъ бываетъ чистъ, какъ стекло. При этомъ дѣти обыкновенно становятся въ кружокъ, а одинъ изъ нихъ, по жребію или уговору, становится въ срединѣ круга и держитъ подъ ногой кусочекъ льдинки, называемой „юла“, „бычекъ“, „ласа“. Вожакъ, или хозяинъ, прыгая на одной ногѣ, а другой придерживая льдинку, старается толкнуть послѣднюю такъ, чтобы она ударилась о чью нибудь ногу, приговаривая: „купи коровку“, или „купи бычка“! Понятно, что при этомъ каждый изъ игроковъ, желая избѣжать удара льдиной, подскакиваетъ и вообще не зѣваетъ. Если же наоборотъ кто либо оплошалъ и далъ себя ударить, то первое, что онъ долженъ теперь дѣлать,—это на одной ногѣ скакать до льдинки, которая межъ тѣмъ иногда уже далеко отлетѣла, а остальные игроки въ это время съ шумомъ, хохотомъ и тумаками провожаютъ его до льдинки. Послѣ того опять всѣ становятся въ кружокъ и опять начинается пуганье льдинкой. Не всякому однако удается легко и скоро отдѣлаться отъ роли вожака; наоборотъ при недостаточной ловкости иногда ему приходится водить цѣлыми часами и кромѣ того не разъ испытывать тумаки отъ своихъ товарищей за сдѣланный когда либо, особенно неудачный промахъ. Чаще всего вожакамъ приходится уставать прыгать на одной ногѣ: тогда ему изрѣдка дозволяется перемѣнять одну ногу на другую.

Колесо (Симб. губ.), *Катушка* (Вят. губ.), *Шибеница* (Черн. г.). На замерзшемъ прудѣ, или рѣчкѣ расчищаютъ мѣсто, пространствомъ саженей восемь въ поперечникѣ. Въ срединѣ этого круга прорубаютъ топоромъ небольшое отверстіе, въ которое опускаютъ слежку, или колъ, толщиной 2—3 вершка и вышиною около аршина. Колъ этотъ снизу обкладываютъ кусочками льда и снѣгомъ, чтобы дать ему устойчивое положеніе, и въ такомъ видѣ оставляютъ на сутки или двое, чтобы онъ лучше вмерзъ. Когда колъ прочно вмерзнетъ, тогда на него надѣваютъ обыкновенное, старое, тѣлежное колесо, къ ступицѣ котораго привязываютъ по срединѣ жердь, аршинъ 12—15 и т. д., словомъ—чѣмъ длиннѣе, тѣмъ лучше. Иногда соединяютъ около ступицы двѣ небольшія жерди, если не найдется одной большой; а если найдется только одна небольшая, то около ступицы оставляютъ прикрѣпленною только небольшую часть этой жерди, а длинный конецъ ея пускаютъ наружу къ окружности круга. Привязанная такимъ образомъ жердь служитъ, такъ сказать, какъ бы продолженіемъ спицъ колеса въ ту и другую сторону. Къ одному изъ концевъ этой жерди, если концы равны, а если не равны, то къ наиболѣе длинному, привязываютъ санки, салазки, или даже просто льдинку,—въ которыя садится большею частію одинъ, а иногда двое, или трое, смотря по тому ,сколько усядется въ импровизированный экипажъ.—За другой конецъ жерди, а если концы не

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

равны, то непремѣнно за короткій берутся нѣсколько человѣкъ и начинаютъ двигать жердь въ одну сторону.—Колесо отъ этого вращается, а вмѣстѣ съ тѣмъ вращается и жердь, къ концу которой прикрѣплены санки. Это катанье при быстромъ бѣгѣ санокъ и особенно льдинокъ и при безпрестанномъ раскатываніи ихъ изъ стороны въ сторону, при чемъ они дѣлаютъ иногда весьма немалые круги, нерѣдко до такой степени закруживаетъ сидящихъ, что у нихъ, по народному выраженію, замираетъ духъ, рябитъ въ глазахъ, дѣлается дурнота въ головѣ, вслѣдствіе чего они теряютъ устойчивость въ сидѣньѣ, падаютъ и нерѣдко сильно ушибаются, откуда въ Черниговской губерніи и названіе самой игры „шибенцы“.

Катанье съ горъ. Для этой цѣли дѣти выбираютъ или естественныя горы, или дѣлаютъ ихъ искусственно. Всякій пригорокъ, высокая покатость у моста, или другой какой либо спускъ, а не рѣдко и прямо снѣжный наносъ у какого нибудь забора составляютъ для дѣтей уже естественную гору, которую они, нѣсколько выравнявши и поливши водой, приспособляютъ для своихъ безконечныхъ катаній. Иногда же устраиваютъ ледяныя горы на подмосткахъ, укрѣпляемыхъ въ свою очередь на козлахъ. На подмостки наносятъ снѣгъ, выравниваютъ его и поливаютъ водой для того, чтобы образовалась ровная ледяная кора. Подножіе горы далеко расчищается, утаптывается, выравнивается, а также поливается. По бокамъ горы сколько нибудь высокой, дѣлаются болѣе или менѣе высокіе борты изъ досокъ, или снѣга.—Катаются съ горъ на самыхъ разнообразныхъ, нарочно приспособленныхъ для этой цѣли, инструментахъ: салазкахъ, санкахъ, ледянкахъ, лоткахъ, лодкахъ, конькахъ, кобылахъ, скамейкахъ и т. д. Наибольшее вниманіе изъ этихъ инструментовъ заслуживаютъ слѣдующіе: а) *ледянки*, устроиваемыя такъ: берутъ глыбу льдины такой величины, чтобы на нее можно было усѣсться одному, придаютъ ей кругловатую форму, обтачивая немного снизу кругомъ, и ледянка готова. Иногда же ледянки устраиваются такъ: берутъ какую нибудь негодную въ хозяйствѣ лубяную утварь, старое рѣшето, лукошко и т. д., залѣпляютъ ихъ снизу снѣгомъ, или,—что считается еще лучше,—свѣжимъ коровьимъ навозомъ, все это замораживается, нѣсколько разъ обливается водою и ледянка готова.

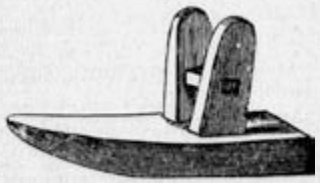


Рис. 104. Конекъ.

b) *Лотки* устраиваются такъ: берется толстая доска, длиною аршина полтора; передній конецъ ея дѣлается такой формы, чтобы она загибалась нѣсколько кверху, какъ полозья у санокъ, а съ боковъ и краевъ ее нѣсколько закругляютъ, на подобіе плоскодонной лодки. Нижнюю сторону такой доски обливаютъ водой и тѣмъ обледеняютъ, отъ чего лотокъ прекрасно и легко скользитъ, а потому при катаньи съ горъ его обыкновенно предпочитаютъ всякимъ другимъ подобнаго рода инструментамъ. с) *Лодки* особенно въ ходу во Владимірской губерніи. Онѣ выдалбливаются изъ бревенъ, на подобіе челнока швейной машины. Въ лодку садятся отъ 2 до 12 человѣкъ, смотря по величинѣ лодки; сзади сидящій беретъ длинный шестъ, одинъ конецъ котораго находится въ лодкѣ, а другой

волочится по снѣгу. Этотъ шестъ играетъ роль руля рѣчной лодки: если шестомъ управляетъ знатокъ своего дѣла, то катанье происходитъ удачно: если же за это дѣло возьмется неопытный, то лодка можетъ быстро уклониться въ сторону, или упасть на бокъ; тогда катающимся волей-неволей придется попасть въ сугробъ снѣга.—d) Въ Вятской губерніи спеціально для той же цѣли существуетъ еще одинъ оригинальный инструментъ, называемый „*конекъ*“ (рис. 104), устроиваемый почти такъ же, какъ и лотокъ, но съ тою разницею, что здѣсь и нѣсколько ближе по задней его части вдѣлываются еще двѣ крѣпкія палки (ручки), съ аршинъ вышины, на небольшомъ разстояніи одна отъ другой, при томъ такъ, что чѣмъ дальше кверху, тѣмъ они больше расходятся; въ срединѣ эти палки соединяются третьей, такой же толщины, на которую и садится при катаніи одинъ, или двое; на концы же выступающихъ кверху палокъ опирается управляющій конькомъ. Если во время движенія конекъ пріобрѣтаетъ слишкомъ большую скорость, или получаетъ нѣсколько уклоняющееся направленіе, то управляющій, опуская одну ногу съ конька на гору, то отчасти тормозитъ черезъ чуръ быстрое движеніе, то отчасти даетъ коньку наиболѣе правильное направленіе. е) *Кобылка* (Рис. 105), употребляемая при катаньѣ съ горъ, имѣетъ видъ обыкновенной, маленькой скамейки, на которой можно сѣсть одному, или двумъ дѣтямъ, внизу она ставится на лотокъ, называемый въ нѣкоторыхъ мѣстахъ Тульской губерніи еще горбылемъ. Горбыль этотъ улаживается такъ же, какъ лотокъ, или ледянка, т. е. частію намазывается снизу свѣжимъ коровьимъ пометомъ, частію поливается водой и замораживается. Кромѣ всего этого на масляницѣ, самомъ излюбленномъ времени для катанья съ горъ, катающіеся иногда берутъ въ руки еще шесты, на концы которыхъ привязываютъ красные платки, и съ пѣснями и веселымъ хохотомъ катаются съ горъ.

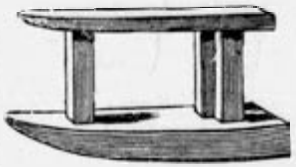


Рис. 105. Кобылка.

Катанье по шестамъ. Этотъ видъ катанья главнѣйшимъ образомъ существуетъ въ Вятской губерніи. Наиболѣе упрощенный способъ его состоитъ въ томъ, что на покатомъ мѣстѣ, на снѣгу, укрѣпляютъ въ лежачемъ положеніи два длинныхъ, отъ 5 до 8 саженъ длины и 4—5 вершковъ толщины въ комлѣ,—ровныхъ, гладкихъ, очищенныхъ отъ коры, положенныхъ параллельно другъ къ другу шеста, примѣрно въ полуторааршинномъ разстояніи одинъ отъ другаго.—По шестамъ катаются парами, при чемъ одинъ становится на одинъ шестъ, обращаясь лицемъ своимъ къ другому человѣку, а этотъ послѣдній, стоя на другомъ шестѣ, обращается лицемъ къ первому. Оба они подаютъ другъ другу руки и, соблюдая равновѣсіе, катятся. Если въ деревнѣ не отыщется удобной покатости, тогда гдѣ нибудь ставится деревянная клѣтка, въ размѣрѣ кубической сажени: внутри клѣтки набивается снѣгъ, чтобы на верху ея можно было образовать площадку, удобную для стоянія, а съ этой клѣтки спускаютъ въ наклонномъ направленіи два, параллельно положенныхъ, на разстояніи $1—1^1/_2$ аршина, гладкихъ, ровныхъ шеста, толстые концы которыхъ крѣпко пришиваются, т. е. прибиваются гвоздями къ клѣткѣ. Катаются по этимъ шестамъ также

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ АНТИКВАРИАТА

по двое заразъ, приблизительно люди одинаковаго роста и силы, чтобы они хорошо могли поддерживать другъ друга, и почти всегда въ сапогахъ, такъ какъ подборы кожанныхъ сапоговъ при катаньи этого рода представляютъ больше устойчивости. Въ концѣ такихъ горъ иногда нарочно накидывается побольше снѣга на тотъ случай, что если катающіеся очень сильно раскатятся, то чтобы при возможномъ паденіи по окончаніи катанья, они могли упасть не на жесткую и грубую подстановку, а возможно легкую—снѣговую.