

ОТДѢЛЪ IV.

Смѣсь.

Дѣтскія игры.

Олонецкія дѣтскія игры можно подвести подъ двѣ категоріи: 1) когда всѣ играющіе забавляются на счетъ одного игрока, дѣлающагося въ игрѣ страдательнымъ лицомъ и 2) когда всѣ раздѣляются на двѣ партіи, противиющіяся одна другой.

1) Игра въ прятки, или, какъ еще называются, ухоронки, палочкой ворованой.

Наступило лѣто, самая веселая и удобная пора для игры. Послѣ обѣда собираются дѣти во дворъ къ кому нибудь изъ своихъ товарищѣй, особенно къ такому, про которого знаютъ, что онъ не откажется поиграть и самъ, да и другихъ еще вызоветъ. Обыкновенно этотъ мальчикъ постарше другихъ или пользуетсяуваженіемъ за свое проворство, а что еще чаще бываетъ, отличается силой. Собрались дѣти въ кружокъ и, чтобы не терять времени, начинаютъ уговаривать маленькихъ товарищѣй идти въ гонки. Охотниковъ не нашлось. Коноводъ начинаетъ считать ¹⁾, легко ударяя въ грудь каждого: «яблочекъ катился вокругъ огорода, кто его поднялъ, тотъ воевода, воеводскій сынъ», «шишель, вышелъ, вонъ пошелъ». При словѣ «пшелъ» изъ круга отдѣляется одинъ изъ играющихъ и именно тотъ, на долю кого-то пришлось это слово. Начинаютъ считать снова, повторяя тѣ же самыя слова до тѣхъ поръ, пока не останется одинъ изъ игроковъ, который и долженъ идти въ гонки. Часто случается, что тотъ, которому пришлось отыскивать товарищѣй, начинаетъ вздорить, доказывая, что невѣрно считали. Игра замедляется: на спорящаго сыщется потокъ насмѣшекъ, порой остроумныхъ, а иногда такихъ, которыхъ показываютъ нравственную порчу дѣтей. Чтобы положить конецъ спору, коноводъ береть палку и крича: палка менѣй, людей болѣй; заставляеть каждого захватывать ее рукою. Положившій руку на конецъ палки идеть въ гонки, въ противномъ случаѣ исключается изъ игры. Затѣмъ, одинъ изъ игроковъ бросаетъ палку сколь возможно дальше, чтобы товарищи имѣли время убѣжать и спрятаться. Палка брошена, игроки разбрѣзались. Отыскивающій подымааетъ палку и кладеть ее на условленное мѣсто со словами: «палочка пришла, никого не нашла; кого первого найдеть, тотъ за палочкой пойдетъ»; или «чурь, моя палочка не украдена, не ворованая». Этимъ онъ даетъ знать, чтобы всѣ были осторожными, если не хотятъ замѣнить его. Посмотрѣвъ вокругъ, отыскивающій сторожить, не спрятался ли кто за угломъ или не услышалъ ли разговора. Повертѣвшись около одного мѣста, онъ отходитъ подальше отъ палки и, замѣтивъ товарища, кричать: «чурь, Мишка, выходи!» самъ бѣжитъ къ палкѣ и колотить ею. Этотъ стукъ даетъ знать товарищамъ, что можно быть уже несмѣлье, когда одинъ очурканъ. Найденный выходить и съ нетерпѣніемъ

¹⁾ Считать—въ смыслѣ произносить. Кроме приведенного считанья есть и другие, напр., слѣдующія лическія смыслы: «пери,peri, суга, луга, пята, сота, изва, сива, дубъ, крестъ, паль въ лѣсъ, шишель вышелъ, вонъ пошелъ»; «или: тани, бини, стань подъ наими, подъ желѣзными столбами; триница, бриница, самъ король». Иногда считаются: первой, другой, три и т. д. до десяти.

ждеть, когда его въ купятъ. Онъ кричить, когда отыскивающій отойдетъ въ сторону, «лети, лети», чтобы онъ подумалъ, что тамъ кто нибудь спрятался. Ищущій вѣрить и бѣжитъ; найденный же, обманывая, кричить, «стой», или «дальше, дальше». Изъ-за угла, между тѣмъ выскакиваетъ спрятавшійся, хватъ палку и кричать «украдена». Палка бросается снова и тотъ же мальчикъ идетъ въ гонки; если же онъ отыскалъ всѣхъ, то его замѣняетъ прежде всѣхъ найденный. Надо замѣтить, что въ этой игрѣ принимаютъ участіе мальчики вмѣстѣ съ дѣвочками, равно какъ и въ слѣдующей.

2) Игра въ камешки. Игроки собираются по известному числу камешковъ и начинаютъ тягаться—кому начинать игру. Камешки полагаютъ въ ладонь и, подбросивъ ихъ въ верхъ, стараются поймать хотя нѣсколько на наружную сторону кисти а, затѣмъ, повернувъ ее, проворно схватываютъ камешки снова ладонью, или, какъ говорятъ, въ пясть. Кто подхватилъ болѣе другихъ, тотъ и начинаетъ игру: береть ото всѣхъ камешки, также подбрасываетъ ихъ въ верхъ и, сколько можетъ, схватывается на лету. Затѣмъ уже онъ долженъ взять одинъ изъ пойманныхъ, подбросить въ верхъ, схватить лежащій на землѣ и поспѣть взять брошенный, пока онъ не упалъ; такъ должно сдѣлать со 2, 3 и т. д., пока всѣхъ не переловить. Переловивши всѣ камешки, вгрокъ отлагаетъ одинъ изъ нихъ въ сторону и снова начинаетъ играть игру. Если случится, что при началѣ игры игрокъ не поймаетъ ни одного камешка или брошенный выпустить изъ руки, или даже пойнастъ, но съ земли другаго не успѣть взять; наконецъ, когда онъ всѣ эти условія и выполнить, но пошевелить другіе камешки, то игру начинаетъ сосѣдъ по очереди. Должно замѣтить, что играютъ сидя. Когда кто переловить и отложитъ въ сторону установленное число камешковъ, то чужіе уже ловить лѣвой рукой. Но вотъ уже всѣ камешки игроками переловлены—начинаютъ возвращать ихъ тѣмъ, которые не могли сами поймать. При этомъ проигравшій протягиваетъ руку, а тотъ, который обыгралъ, подбрасываетъ коровушку¹) въ верхъ, ушипнеть товарищу руку и, поймавъ камешекъ, возвращаетъ товарищу, хлопая его при этомъ по рукѣ. Такъ игра продолжается, пока не возвратить всѣхъ камешковъ. Условій много: ловить по одному, потомъ заразъ по два, по три, всѣ заразъ.

3) Игра въ ляпки. Собирается толпа и, опредѣливъ точно такъ же, какъ при игрѣ въ прятки, кому идти въ гонки, разбѣгается. Оставшійся бѣжитъ за товарищами, и котораго нагонять, бѣгть рукою, что значитъ «дачь ляпокъ». Пойманный замѣняетъ его и т. д. Игра продолжается пока не наскучить. Въ этой игрѣ частѣ убѣгавшій кричить на дому, особенно когда бѣжать даѣтъ невозможно; если овъ забѣжитъ въ сѣни, въ амбаръ. Преслѣдующій не бѣгть его, а бѣжать за другими.

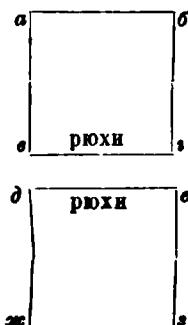
4) Котя, котя, продай дитя! Игроки представляютъ, что имѣютъ у себя каждый по ребенку а часто даже приглашаютъ маленькихъ дѣтей и садить ихъ передъ собою. Садятся обыкновенно кружкомъ. Тотъ, кому досталось идти въ гонки, подходитъ къ первой парѣ и говорить: «котя, котя, продай дитя!» Мальчикъ не соглашается отдать и потому отвѣчаетъ: «сходи за рѣку, купи табаку». Спрашивающій уходитъ, но вскорѣ обращается къ другому съ тѣми же словами. Мальчикъ отвѣчаетъ: «продамъ» и бѣжитъ по кругу въ одну сторону, а спрашивающій въ другую. Кто прежде прибѣжитъ къ проданному, тотъ садится; а опоздавшій занять мѣсто снова начинаетъ покупать.

5) Игра рыбкой. Нѣсколько человѣкъ собираются въ кучу и, рѣшивъ, что будуть играть рыбкой, отправляются сбирать голики. Когда соберутъ ихъ достаточное число, начинаютъ тягаться: беруть по голику и бросаютъ черезъ голову; чей

¹⁾ Такъ называется въ игрѣ камешекъ.

голикъ упадеть ближе, тому идти въ гонки. Затѣмъ чертятъ круглый городъ, и голики сваливаются по срединѣ его. Голики эти называются рыбкою. Обязанность поставленная въ городъ состоять въ томъ, чтобы беречь голиковъ; чтобы ихъ не утащили, онъ зорко присматривается за товарищами. Подходить игроки по очереди и спрашиваются: «свѣжая ли рыбка?» на что получаютъ отвѣтъ: «свѣжая, покупайте!» Но вотъ одинъ изъ игроковъ пробѣжалъ кимо города, и ему не удалось утащить ни одного голика, а напротивъ защищавшій ударилъ его голикомъ. Попытки завладѣть городомъ продолжаются долго, если стоящій въ немъ мальчикъ бойкій; но если онъ неповоротливъ, то голики скоро вытащатъ. Защищавшій идти бѣжать до извѣстнаго мѣста и обратно до города, а товарищи бывать его въ это время голиками за то, что не сберегъ города. Затѣмъ выбираютъ новаго и продолжаютъ игру.

6) Рюхи. Игра эта на столѣ же принадлежитъ къ дѣтскимъ, на сколько и съ играмъ взрослыхъ людей. У дѣтей она оканчивается наказаніемъ пронгравшихъ: они должны собрать рюхи разогнанные въ разныя стороны; у взрослыхъ же заканчивается или платою денегъ, или попойкой. Условія и составъ игры слѣдующіе: изъ жерди выпиливаютъ нѣсколько цилиндрѣвъ (рюхъ) вершка въ два и раздѣляютъ ихъ на двѣ партіи. Затѣмъ палкою обозначаютъ на землѣ четыреугольникъ въ нѣсколько сажень въ длину и ширину. Мѣрою при этомъ служить палка, которую бываютъ рюхи. Палка всегда бываетъ столько, сколько играющихъ. Когда одинъ городъ обозначенъ, то въ разстояніи отъ него на нѣсколько шаговъ чертятъ другой, а затѣмъ ставить рюхи на ближнихъ чертахъ города. Рюхи размѣщаются группами: или ставить попарно одну надъ другою (попъ), или попарно на ребрахъ (катокъ), или всѣ вмѣстѣ (колокольня). Колокольню составляютъ такъ: ставить въ рядъ рюхъ 5, на нихъ 4, затѣмъ сверху 3, 2 и 1; остальные же размѣщаются въ сторонѣ попами или катками для худыхъ игроковъ. Но вотъ рюхи разставлены въ обоихъ городахъ; игроки должны раздѣлиться пополамъ и опредѣлить, кому начинать игру. Выбираютъ двухъ опытныхъ игроковъ и называютъ ихъ матками; остальные удаляются въ сторону и условливаются, какое бы имъ принять название. Подходить первая пара и говорить: «матки, матки, щепинки или травинки?» Одна изъ матокъ отвѣчаетъ: «щепинки». Назававшійся щепинкой подходитъ къ нему, а другой ко второй маткѣ. Такъ продолжается и далѣе размѣщеніе вгроковъ. Играющіе раздѣлились на двѣ партіи; остается знать, кому начинать игру. Одинъ изъ матокъ беретъ щенку, плюетъ на нее и говоритъ: «сушки, али моря!» «Сушки!» кричитъ другой. Щенка подбрасывается и если упадетъ на несчастную сторону въ верхъ, то просившій «сушки» начинаетъ со своей партіей игру.



Игроки становятся на черту *ab*. Матка бросаетъ палку въ рюхи на *de* и если выгонить хотя одну за городъ *de*, то переходить съ партіей на черту *ec* и бѣсть въ остальные рюхи. Въ рукахъ первой партіи не осталось уже ни одной палки; тогда игроки второй партіи начинаютъ игру съ черты *ec* тѣми палками, которыхъ

были у нихъ при началѣ игры, и тѣмъ, которыхъ перебросали имъ съ первого города. Обыкновенно всѣхъ рюхъ съ одного раза выгнать не удается, а потому игроки первой партии опять берутъ палки и продолжаютъ игру. Если одна партия выгнала рюхи за городъ раньше другой, то игроки, какъ говорятъ, сдѣлали ъзду. Проигравшіе должны платить условленное, собрать рюхи и поставить на городъ. Затѣмъ выигравшіе садятся на спины проигравшихъ и бьютъ рюхи и потомъ снова заставляютъ поставить рюхи въ порядокъ. Игра начинается выигравшими.

7. Коршунъ. Подобно многимъ игра эта начинается опредѣленіемъ, кому быть страдальцемъ лицомъ. Вѣтъ составился кружокъ человѣкъ изъ десяти. Коноводъ считаетъ: «яблочекъ катился вѣтромъ изъ города; кто его поднялъ, тотъ воевода, воеводскій сынъ» и пр. или иногда: «первенчики, другенчики, на калѣги, на малѣги, на Божій росы, на поповой полосы, были чашки, колодки, медокъ сластокъ, Родивоянъ, поди вонъ. Шышелъ, вышелъ, вонъ пошелъ». Оставшійся послѣдній дѣлается коршуномъ, садится на землю и ростъ палочкой ямку. Толпа игроковъ ходитъ около коршуна и говорить на распѣвѣ: «околъ коршуна хожу, стару бабушку ищу. «Гдѣ бы ю найти? На огнѣ бы ю сожгать?» Толпа останавливается и спрашиваетъ у коршуна:

— Коршунъ, коршунъ, что ты дѣлаешь?

Ямку копаю.

— Что тамъ ищешь?

Денежку.

— Что ей дѣлать?

Иголочку купить.

— Что иголочкой дѣлать?

Мѣшочекъ сшить.

— Что имъ дѣлать?

Бамешки вѣстъ.

— Что камешкамъ дѣлать?

Въ вашихъ дѣтей кидать.

— Что наши дѣти надѣли?

Горохъ да бобы сѣли.

Коноводъ обращается къ играющимъ и кричитъ: «выпѣ, мои дѣти!» Толпа разбѣгается; коршунъ спѣшитъ за нею и, кого поймаетъ, тотъ дѣлается его пѣнникомъ. Затѣмъ начинается второй актъ игры. Мальчики говорятъ, что истопила баня, и въ нее ведутъ коршуна. Послѣдній обращается къ вожатымъ и спрашиваетъ: «нѣту ли у васъ лягушекъ да жижелюшекъ». Толпа молчитъ, но лишь только коршунъ вступить на то мѣсто, которое называется баню, всѣ кричатъ: «лягушки да жижелюшки». Снова толпа бѣжитъ въ сторону, а коршунъ за нею, и тотъ, кого первого онъ поймаетъ, дѣлается вмѣсто него коршуномъ.

8. Гуси-лебеди. Одинъ изъ мальчиковъ представляетъ изъ себя волка, другой—хозяина гусей. Толпа дѣтей (гуси) идетъ, погоняемая хозяиномъ, и расходится въ стороны, однако не далеко другъ отъ друга. Волкъ сидѣть въ сторонѣ отъ гусей. Чрезъ нѣсколько времени хозяинъ кричитъ:

— Гуси,—лебеди, домой!

Гуси отвѣчаютъ: «намъ нельзя идти домой».

— Что же?

«Сѣрый волкъ подъ горой».

— Что онъ дѣлаетъ?

«Сѣрыхъ да бѣлыхъ овечекъ стрижетъ».

— Гуси-лебеди, домой! кричитъ хозяинъ погромче.

Гуси бѣгутъ къ нему; но въ это время выбѣгааетъ волкъ и схватываетъ одного изъ играющихъ. Пойманный дѣлается волкомъ, а волкъ заступаетъ мѣсто хозяина.

9. Волкъ. Выбираютъ волка, быть которымъ никто не отказывается; остальные игроки представляютъ овецъ. Волкъ имѣеть садъ, гдѣ растеть трава. Овцы приходятъ къ нему и говорятъ: «позволь намъ, царь, погулять въ твоемъ саду?»— Подите, погуляйте, отвѣтываетъ волкъ, да только не щините травы, а то мнѣ не на темъ спать.—Овцы нарушаютъ данное слово, начинаютъ щипать траву, приговаривая на распѣвъ:

Щиплемъ, щиплемъ травку,
Зелену муравку,
Бабкъ на рукавчикъ,
Дѣдкъ на кафтанчикъ;
Сѣрому волку грязи на лопату.

Волкъ бросается на нихъ, и, кого поймаетъ, тотъ заступаетъ его мѣсто.

10. Голуби. Тоненькими палочками огораживаютъ нѣсколько городковъ, а въ средину ихъ становятся мальчики, представляющіе голубей. Передъ каждымъ городкомъ стоятъ хозяинъ. Когда всѣ играющіе размѣстятся по городкамъ, хозяинъ выпускаетъ пару голубей. Они бѣгаютъ около другихъ городковъ, похлопывая въ задоши: этимъ выражается полетъ голубей, прихлопывающіе крыльями, когда они собираются летать или садятся куда нибудь. Если голубь забѣжитъ не въ свой кругъ, то хозяинъ этого круга кричитъ: «тутъ». Голубь остается у того хозяина, въ городъ котораго онъ забѣжалъ. Если же хозяинъ не успѣеть закричать «тутъ», то голубь имѣеть право улетѣть. Если у кого изъ города улетѣли всѣ голуби, тотъ идетъ покупать ихъ у сосѣдей, и, когда купить, опять начинаетъ играть по прежнему. Эта игра, какъ и двѣ предыдущихъ, принадлежитъ къ играмъ малолѣтнихъ, и участвуютъ въ ней дѣвочки и мальчики.

11. Круглый городомъ. Играющіе раздѣляются на двѣ партіи и опредѣляютъ, какъ при игрѣ въ рюхи, кому начинать игру. Чертить городъ; одна партія становится въ него, а другая идетъ прятать мячикъ, который дается одному изъ играющихъ. Прятавшіе мячикъ возвращаются, при чѣмъ каждый держитъ руку въ карманѣ или за пазухой, для того чтобы находящіеся въ городу не могли догадаться у кого мячикъ. Мальчики бѣгаютъ вокругъ города, приговаривая: «ужъ я иного ог҃юю, ужъ я иного ожгу». Тотъ, у кого мячикъ, выжидаетъ удобнаго случая упечь товарища. Въ случаѣ промаха, всѣ кричатъ: «сгорѣлъ, сгорѣлъ!» и мальчики оставляютъ игру. Если же играющему удастся попасть, то тотъ, въ кого онъ попалъ, долженъ отвѣтить тѣмъ же; иначе также оставляетъ игру. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока не будетъ упечено послѣдній изъ бывшихъ въ городу.

12. Ярки. По числу играющихъ вырываютъ въ землѣ, въ разстояніи одна отъ другой вершка на два, небольшія ямочки, округляютъ ихъ каблукомъ сапога, а по сторонамъ всѣхъ ямокъ кладутъ въ длину двѣ палки. Назначивъ, кому принадлежитъ какая ямка, одинъ изъ игроковъ беретъ мячикъ и катить его чрезъ лунки. Если мячикъ остановится въ чьей либо лункѣ, тотъ долженъ, проворно скватить его и бросить въ товарищѣ, которые при этомъ обыкновенно стараются убѣжать. Если мальчику удастся попасть въ кого нибудь, то тотъ, въ котораго онъ попалъ, беретъ мячикъ и тоже старается ударить другаго. Въ случаѣ промаха, всѣ кричатъ: «не попалъ». Въ лунку промахнувшагося кладутъ щенку (она называется яркой) или палкой проводятъ на землѣ черту. Потомъ опять катятъ чрезъ лунки мячикъ и снова попадаютъ имъ въ товарищѣ. Когда въ чьей либо лункѣ окажется условленное число ярковъ (ихъ обыкновенно 3 или 5), то начинается розыгрышъ или яренье. Проигравшій становится на свою лунку, положивши подъ ногу мячъ. Товарищи наклоняютъ его и начинаютъ бить въ спину кулаками, подъ ладъ пѣсенки:

Ярка, не ярка,
Баранъ, не баранъ;
Старая овечка,
Не ярочка.
Три годы баранъ
На палатахъ спалъ,
Молоко слакалъ. *)

Окончивъ пѣсню, игроки разбѣгаются во вѣтры стороны, а мальчикъ, котораго ярили, поспѣшио бросаеть въ нихъ мячикомъ. Въ случаѣ промаха, его снова ярятъ; если же удастся попасть въ кого нибудь, то игру начинаютъ, какъ и прежде.

13. Чуръ мой. Толпа играющихъ дѣлается, такъ же какъ и при игрѣ въ рюхи, на двѣ партии и опредѣляеть, которой изъ нихъ начинать игру. Половина становится въ городъ, который представляеть небольшой кругъ, огороженный колышками. Другіе разбѣгаются и прячутся, гдѣ кому поудобнѣе. Черезъ нѣсколько времени стоящіе въ городѣ кричатъ вмѣстѣ «осарасоли соли, быль въ городу, ни-кого не боюсь». Завида одного изъ спрятавшихъ кричатъ: «чуръ моей, чуръ» и бѣгутъ въ городъ. Это дѣлается всякий разъ, какъ увидятъ одного изъ спрятавшихъ. Найденный выходитъ и ждеть окончанія игры. Но вотъ нѣкоторые изъ отыскивающихъ забѣжали далеко отъ города. Спрятавшіеся выскочили, ударили газѣвавшихъ шапками и сами побѣжали въ городъ. Гдѣ они ударили товарищей, съ того мѣста послѣдніе должны ихъ вести на спинѣ въ городъ. Незащищавшіе городъ должны снова отыскивать товарищей.

14. Караванъ. Игра эта не замысловата и даже желательно, чтобы ее оставили, по тому вреду, который можетъ произойти. Собирается толпа въ нѣсколько человѣкъ и становится въ рядъ. Играющіе кладутъ на плеча другъ другу руки; а тѣ, которые половче и полегче другихъ, садятся на руки товарищей первого ряда, пологая также руку на плечо сосѣда, а другую придерживаются, чтобы не упасть. Иногда на руки мальчиковъ второго ряда садится еще, и составляется третій рядъ. Затѣмъ, по данному знаку, толпа движется впередъ до опредѣленнаго мѣста. Всегда случается или умышленно, или безъ умысла, нижніе игроки не могутъ поддержать верхній рядъ, опускаютъ руки и тѣ падаютъ: кто со слезами на глазахъ отъ ушиба, а кто смеется, что ему удалось удачно.

15. Игра мячикомъ въ стѣни. Игрови собираются около домовой стѣны и условливаются, кому первымъ начинать ловить мячикъ и кому послѣ него. Первый подбрасываетъ мячикъ въ верхъ такъ, чтобы онъ ударился объ стѣну, отскочилъ отъ нее и упалъ бы въ руки. Мальчикъ такъ подбрасываетъ мячикъ и ловить его обѣими руками пять разъ. Мячикъ пойманъ и въ пятый разъ; играющій бросаетъ его такъ же, какъ и прежде, и пять разъ ловить однимъ правымъ рукой затѣмъ пять разъ лѣвой. Послѣ этого ладонью лѣвой руки упирается въ стѣну, подбрасываетъ мячикъ подъ руку такъ, чтобы онъ, описавъ около руки полукругъ, упалъ бы въ подставленную правую руку. Потомъ играющій упирается въ стѣну лѣвою ногою и подбрасывая мячикъ, также какъ и чрезъ руку, ловить его до пяти разъ правой рукой. Когда все это удалось исполнить, игрокъ бросаетъ мячикъ изъ рукъ внизъ и ловить, не дозволяя мячику упасть на землю. При этомъ приговариваются обыкновенно: «хамъ-семъ, сѣмъ всѣхъ, съ лучкомъ, съ перцемъ, съ собачимъ сердцемъ». Затѣмъ, подбрасываетъ мячикъ въ верхъ, такъ чтобы онъ отскочивъ отъ стѣны, упалъ на подставленную голову. Исполнивъ все это, игрокъ отходить, а мячикъ ловить слѣдующій. Если играющій въ это время,

*) Иногда быкъ камышъ на палатахъ спалъ.
Весь кисель сожралъ.

какъ ловить, выпустить мячикъ изъ руки, то онъ отходитъ, ожидая очереди, а игру начинаетъ следующий за нимъ. Когда же дойдетъ снова очередь, то начинаетъ съ того пріема, на которомъ остановился, т. е. ловить правую рукою или чрезъ ногу. Когда уже все поймали мячикъ по установленному числу разъ, и остался одинъ изъ игроковъ, его начинаютъ гонять: ставить не вдалекъ отъ себя и мячикомъ по порядку бросаютъ въ него. Затѣмъ все собираются въ толпу, подходятъ къ стѣнѣ; одинъ изъ игроковъ бросаетъ мячикъ въ стѣну; толпа бѣжитъ. Находящійся же въ гонкахъ ловить мячикъ и бросаетъ въ разбѣжавшихся товарищѣ. Если ему удастся попасть въ кого нибудь, то тотъ оставляетъ игру (сгорѣть, какъ говорить); остальные же играютъ, пока не будетъ упеченъ послѣдній изъ играющихъ.

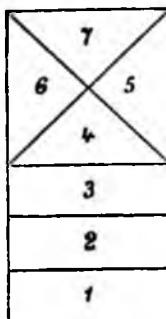
16. Бабки. Игра эта извѣстна кажется вездѣ и предпочитается другимъ, потому что въ ней, кромѣ удовольствія, представляется еще интересъ получить кошечку или двѣ. Въ бабки играютъ даже взрослые. Виды игры въ бабки много; изъ нихъ болѣе употребительны: слѣдующіе: одинъ изъ мальчиковъ ставить пару бабокъ (гнѣздо); на разстояніи вершка ставить гнѣздо другой, третій и т. д. Затѣмъ, одинъ изъ мальчиковъ бросаетъ битку вдали, за нимъ тоже дѣлаютъ и товарищи; чья битка упала дальше всѣхъ, тотъ прежде и начинаетъ бить въ конь. Надо замѣтить, что въ Петрозаводскѣ начинаютъ бить не съ того мѣста, гдѣ упала битка, а едѣлавъ три шага ближе къ коню.—Случается, что битки упадаютъ на равномъ разстояніи; тогда играющіе перебрасываютъ ихъ снова. Кто бросалъ битку прежде вѣхъ, тотъ въ слѣдующій разъ бросаетъ ее послѣднімъ, или даже и вовсе не бросаетъ. Въ послѣдніемъ случаѣ, онъ вправѣ взять всѣ бабки, если бы игроки промахнулись. Проигравшій бабки покупаетъ ихъ у товарищѣ; на $\frac{1}{4}$ копѣйки онъ получаетъ три пары бабокъ, или, какъ говорятъ, шестеръ. Въ этой же игрѣ ненѣмѣющій бабокъ можетъ отставать въ сторону гнѣзда. Если кто попадетъ въ это гнѣзда, то береть его, съ отставившаго получаетъ $\frac{1}{4}$ коп., ему отдастъ только два гнѣзда.

б) Къ этой игрѣ близка другая и отличается только тѣмъ, что битки бросаютъ не отъ коня, а бить съ опредѣленнаго мѣста. Но чтобы узнать, кому когда бить, битки бросаютъ на землю: чья бабка упала въ верхъ выпуклую сторону (жогъ), бить ранѣе того, у кого она упадетъ бокомъ, въ верхъ тою стороной, которая длиннѣе противоположной ей (это плоцка); затѣмъ слѣдуетъ тотъ, у кого бабка упала въ верхъ стороной противоположной плоцкѣ (тира), и, наконецъ, тотъ, у кого бабка упадутъ одинаково, то перебрасываютъ ихъ снова, или бить по установленной очереди.

в) Изъ кону въ конь. Ставить рядъ бабокъ, отходить на установленное мѣсто и съ него, по очереди, бросаютъ битки, такъ чтобы онѣ пролетѣли за конь. Это при этомъ выбѣгать нѣсколькѣ бабокъ, тотъ береть ихъ; но это случается рѣдко, потому что битки бросаютъ издалека. Перебросивши битки, бить съ противоположной стороны коня по очереди, чья битка лежитъ дальше.

г) Иногда играютъ двое такъ: ставить по гнѣзду бабокъ, и одинъ изъ игроковъ бросаетъ неподалеку отъ коня битку, другой его загоняетъ. Бросавшій битку раньше, относить ее дальше, второй опять загоняетъ его, и это продолжается до тѣхъ поръ, пока кто либо не уступитъ. Начинаютъ бить и, въ случаѣ промаха обонихъ, снова бросаютъ битки, если же будетъ выбито гнѣздо, то прибавляютъ еще по одному и продолжаютъ играть. Маленькия дѣти вѣсто бабокъ употребляютъ иногда камешки и играютъ такъ же, но чтобы составить гнѣздо, камешки кладутъ одинъ на другой. Битками бывають обыкновенные бабки или налитыя свинцомъ, иногда бабки выпитыя изъ чугуна, но чаще всего камни и металлическія плитки.

17. Классы. На земль чертится прямоугольникъ произвольной величины и поперечными чертами дѣлится на нѣсколько частей, «классовъ». Городъ этотъ чаще всего имѣеть такую фигуру. Цифры означаютъ классы. Толпа уговаривается въ очереди, кому играть первымъ, вторымъ и т. д. Затѣмъ одинъ изъ играющихъ береть камешекъ и бросаетъ въ 1-й классъ; скакать на одной ногѣ и старается носкомъ сапога выкинуть камень за черту аѣ. Когда это удалось, игрокъ изъ города же бросаетъ камень во 2-ой классъ и опять скакать на одной ногѣ и старается такъ же, какъ и въ первый разъ, выкинуть, дѣлается экзаменъ. Мальчикъ кладеть камень на носокъ сапога и едеть на каблукъ (другая нога свободна) черезъ весь городъ, наблюдая, чтобы не уронить камень, или не наступить на черту. Послѣ этого игрокъ обязанъ, поможивъ камень на носокъ сапога, перебросить его черезъ городъ; если онъ исполнить это, то составляеть игру, въ противномъ же случаѣ донгрываетъ, когда придетъ очередь, или же, какъ бываетъ иногда условіе, начинаеть игру снова. Игра развязки никакой не имѣеть, и потому видно, что она составилась только для упражненія въ ловкости скакать на одной ногѣ, дѣйствовать ею и пріучаться къ глазомъ.



Въ случаѣ же, когда игрокъ оступится или наступить на черту, или бросая камень изъ — за города, попадеть не въ тотъ классъ, въ который склоновало попасть, или даже, когда камень упадеть на черту классовъ, — играть уже слѣдующій. Первый же мальчикъ ждеть очереди, начиная попадать въ тотъ классъ, на который остановился. Когда игроку удастся попасть во всѣ классы, то ему, какъ говорятъ, дѣлается экзаменъ. Мальчикъ кладеть камень на носокъ сапога и едеть на каблукъ (другая нога свободна) черезъ весь городъ, наблюдая, чтобы не уронить камень, или не наступить на черту. Послѣ этого игрокъ обязанъ, поможивъ камень на носокъ сапога, перебросить его черезъ городъ; если онъ исполнить это, то составляеть игру, въ противномъ же случаѣ донгрываетъ, когда придетъ очередь, или же, какъ бываетъ иногда условіе, начинаеть игру снова. Игра развязки никакой не имѣеть, и потому видно, что она составилась только для упражненія въ ловкости скакать на одной ногѣ, дѣйствовать ею и пріучаться къ глазомъ.

18. Зимнимъ буемъ. Игра эта начинается осенью и продолжается до наступленія зимы. Игрови беруть палки длиною аршина въ два; а, чтобы узнать, кому идти въ гонки, ставить палки на носокъ сапога и бросаютъ: чья палка упадеть ближе, того и начинаютъ гонять. Прежде же всего дѣлаютъ лунки, одной менѣе противъ числа игроковъ и становятся къ нимъ. Находящійся въ гонкахъ береть буй (рюху, а иногда деревянный шарикъ) и палкою подгоняеть къ игрокамъ. Тотъ, къ которому буй ближе, старается палкою же отогнать отъ себя дальше, чтобы товарищъ не попасть имъ въ ногу; но когда видѣть, что, стоя у лунки, быть неудобно, скакать на одной ногѣ и отгонять буй въ сторону. Тоже дѣлаютъ и другіе и даже часто, особенно бойкіе, прискальвая на одной ногѣ, стараются помочь товарищу отбиться отъ того, который находится въ гонкахъ. Когда стопится нѣсколько человѣкъ, то попасть буемъ въ ногу котораго нибудь очень легко, и въ такомъ случаѣ находящійся въ гонкахъ заступаетъ лунку, а тотъ, въ ногу котораго попали, идеть въ гонки. Если кто либо оступится или пойдетъ на обѣихъ ногахъ, то находящійся въ гонкахъ бѣжитъ къ его лункѣ и если успѣть, то заступаетъ ее, а игроки въ это время гонять буй какъ можно дальше. Гоняемый, если буй далеко отъ лунокъ, подбѣгаеть къ нему, схватываетъ рукою и кричить: «на масло!» Игрови поднимаютъ палки вверхъ. Буй летить. Вотъ онъ ударился объ палку одного изъ играющихъ. Мальчики идуть къ лункамъ, при чмъ стараются, стоять на каблукѣ сапога, упираясь носкомъ въ поставленную впереди палку. Находящійся въ гонкахъ бѣть въ буй, стараясь попасть имъ въ чью либо ногу и, въ случаѣ удачи, становится къ лункѣ; если же промахнется, то игра продолжается по прежнему. Когда буй бросается на масло и не удается ни въ чью палку, то его гонять дальше отъ лунокъ, но только игроки не скакутъ уже на одной ногѣ. Гонять буй до тѣхъ поръ, пока мальчикъ не схватить его. Игра зимнимъ буемъ осенью и въ началѣ зимы (пока снѣгъ не глубокъ) очень употребительна и составляеть забаву мальчиковъ лѣтъ 12—15. Часто приходится видѣть при этой игрѣ и слезы и споръ находящагося въ гонкахъ, если овъ можетъ другихъ и не можетъ освободиться изъ страдательного по-

ложењія. Когда такой игрокъ надѣйтъ товарищамъ, то его удаляютъ изъ игры или въ наказаніе катаютъ на палкахъ. Это дѣлается такъ: приносить нѣсколько круглыхъ польинъ, кладутъ на нихъ спиною спорящаго и, держа за руки и за ноги, прокатываютъ по круглякамъ. Игрокъ удаляется, а оставшіеся, чтобы узнать, кому идти въ гонки, перебрасываютъ, какъ и въ начаљѣ игры, палки. Палки, употребляемыя при этой игрѣ, для удобства подгонять буй къ лункамъ имѣютъ загнутый конецъ. Для этого вырубаютъ дерево съ корнемъ, или насаживаютъ на конецъ палки короткій рогъ.

Записалъ К. М. Петровъ въ Петрозаводскѣ.

19. Стойкой. По числу играющихъ дѣлаютъ лунки въ разстояніи $1\frac{1}{2}$ — 2 арш. одна отъ другой. На срединѣ противъ лунокъ въ разстояніи отъ 3 до 5 саж. дѣлаютъ еще одну лунку (солы), къ которой ставить рюху. Одинъ изъ играющихъ по жребію долженъ ставить рюху, а остальные сбить ее съ мѣста, стоя у своей лунки. Когда сбьютъ рюху, то стоящіе безъ палокъ должны собирать за ними и стать на свои мѣста, пока ставящій рюху не поставитъ ее вновь. Если это онъ успѣть сдѣлать, то также бѣжать къ лункамъ въ, когда перегонитъ котораго имѣдь изъ товарищѣй, то становится къ лункамъ, а опоздавшій замѣняеть мѣсто его у соли.

20. Шаромъ (куркомъ). На ровномъ мѣстѣ кладутъ жердь (коска); противъ середины ея, въ разстояніи 3—4 сажень дѣлаютъ лунку (соль). Играющіе бросаютъ палки въ верхъ такъ, чтобы онѣ въ воздухѣ перевернулись нѣсколько разъ. Чья палка упадеть рукояткой къ жерди, тотъ долженъ быть у шара. Если падеть палка рукояткой къ жерди у многихъ, то перебрасываютъ, пока не останется одинъ. Затѣмъ, играющіе бросаютъ палки къ лункѣ такъ, чтобы перевертываясь съ конца на конецъ и ударяя въ землю, онѣ оказались за лункой. Стоящій у шара долженъ попасть имъ въ одну изъ палокъ. Если попадаетъ въ чью либо палку, то бѣжать къ жерди, а тотъ, въ чью палку ударился шаръ, долженъ съ того мѣста, гдѣ взялъ шаръ, попасть имъ въ жердь. Стоящіе у жерди стараются отбить шаръ въ лету. Если шаромъ удастся попасть въ жердь, то опять вачинаютъ бросать палки, а гоняемый долженъ попасть въ одну изъ палокъ. Если не попадетъ, то остается у соли, а остальные бѣгутъ къ жерди.

21. Хлоптой. Одинъ изъ играющихъ подбрасываетъ мячикъ хъ верху, а другой при паденіи его внизъ долженъ ударить палкой. Шаръ летить, играющіе стараются поймать его. Кто поймасть, тотъ начинаеть бить, а бившій подбрасывать.

22. Хлоптой съ клиномъ. Вбиваютъ въ землю клинъ; отъ клина вертикаль въ $\frac{1}{2}$, кладутъ палку; на палку, оперши однимъ концомъ на клинъ, кладутъ дощечку, а на нее мячикъ. Одинъ изъ играющихъ ударяетъ по дощечкѣ палкой; мячикъ летить въ верхъ, и играющіе стараются поймать его. Поймавшій снова начинать игру.

23. На уность. Играющіе раздѣляются на двѣ равныя партіи. Одинъ изъ игроковъ бросаетъ мячикъ въ верхъ, а остальные стараются поймать его и унести. Одна партія уносить въ сторону; другая въ противоположную ей. За унесшими гонится противная партія, старается отнять мячикъ и унести въ свою сторону, Партія, у которой унесли мячикъ, считается проигравшей.

24) Чиркай (въ иныхъ мѣстахъ щильцомъ). Дѣлается четырехгранный брускъ, верховъ 5 длины, и срѣзывается съ концовъ подъ угломъ въ 45° . Отбѣриваются площадь въ квадратный аршинъ (городъ). Одинъ изъ играющихъ кладетъ