

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, противниціяся одна другой.

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

Наступило лѣто, самая веселая и удобная пора для игры. Послѣ обѣда собираются дѣти во дворъ къ кому нибудь изъ своихъ товарищей, особенно къ такому, про котораго знаютъ, что онъ не откажется поиграть и самъ, да и другихъ еще вызоветъ. Обыкновенно этотъ мальчикъ постарше другихъ или пользуется уваженіемъ за свое проворство, а что еще чаще бываетъ, отличается силою. Собрались дѣти въ кружокъ и, чтобы не терять времени, начинаютъ уговаривать маленькихъ товарищей идти въ гонки. Охотниковъ не нашлось. Коноводъ начинаетъ считать ¹⁾, легко ударяя въ грудь каждому: «яблочекъ катился верузь огорода, кто его поднялъ, тотъ воевода, воеводскій сынъ», «шишелъ, вышелъ, вонъ пошелъ». При словѣ «пошелъ» изъ круга отдѣляется одинъ изъ играющихъ и именно тотъ, на долю котораго 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 товарищей, начинаетъ вздорить, доказывая, что невѣрно считали. Игра замедляется: на спорящаго сыщется потокъ насмѣшекъ, порой остроумныхъ, а иногда такихъ, которыя показываютъ нравственную порчу дѣтей. Чтобы положить конецъ спору, коноводъ беретъ палку и крича: палка менѣ, людей болѣ; заставляетъ каждого захватывать ее рукою. Положившій руку на конецъ палки идетъ 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 разбѣжались. Отыскивающій подымаетъ палку и кладетъ ее на условленное мѣсто со словами: «палочка пришла, никого не нашла; кого первого найдетъ, тотъ за палочкой пойдетъ»; или «чуръ, моя палочка не украденая, не ворованая». Этими онъ даетъ знать, чтобы всѣ были осторожными, если не хотятъ замѣнить его. Посмотрѣвъ вокругъ, отыскивающій сторожить, не спрятался ли кто за угломъ или не услышитъ ли разговора. Повертѣвшись около одного мѣста, онъ отходить подальше отъ палки и, замѣтивъ товарища, кричитъ: «чуръ, Мишка, выходи!» самъ бѣжитъ къ палкѣ и колотитъ ею. Этотъ стукъ даетъ знать товарищамъ, что можно быть уже посмѣльже, когда одинъ очурканъ. Найденный выходитъ и съ нетерпѣніемъ

¹⁾ Считать—въ смыслѣ произносить. Кромѣ приведеннаго считанья есть и друія, напр., слѣдующія лишеныя смысла: «пери, нори, суга, дуга, пяти, сота, ива, сива, дубъ, крестъ, палъ въ лѣсъ, шишелъ вышелъ, вонъ пошелъ»; или: тани, бни, станъ подъ нами, водъ желѣзными столбами; трынца, брынца, самъ король». Иногда считаютъ: первой, другой, три и т. д. до десяти.

ждать, когда его выкупят. Онъ кричитъ, когда отыскивающий отойдетъ въ сторону, «летитъ, летитъ», чтобы онъ подумалъ, что тамъ кто нибудь спрятался. Индушій вѣрнитъ и бѣжитъ; найденный же, обманывая, кричитъ, «стой», или «дальше, дальше». Изъ-за уголка, между тѣмъ выскакиваетъ спрятавшійся, хватъ палку и кричатъ «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 собираютъ по извѣстному 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: беретъ ото всѣхъ камешки, также подбрасываетъ ихъ въ верхъ и, сколько можетъ, схватываетъ 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 переловитъ. Переловивши всѣ камешки, игрокъ 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 выпуститъ изъ руки, или даже поймаетъ, но съ земли другаго не успѣетъ взять; наконецъ, когда онъ всѣ эти условія и выполнитъ, но пошевелитъ другіе камешки, то игру начинаетъ сосѣдъ по очереди. Должно замѣтить, что играютъ сидя. Когда кто переловитъ и отложить въ сторону условленное число камешковъ, то чужіе уже ловить лѣвою 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, уцѣпляетъ товарищу руку и, поймавъ камешекъ, возвращаетъ товарищу, хлопая его при этомъ по рукѣ. Такъ игра продолжается, пока не возвратятъ всѣхъ камешковъ. Условій много: ловятъ 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, бьетъ рукою, что значить «далъ ляпокъ». Пойманный замѣняетъ его и т. д. Игра продолжается пока не наскучитъ. Въ этой игрѣ часто убѣгающій кричитъ на дому, особенно когда бѣжать далѣе невозможно; если овъ забѣжитъ въ сѣни, въ амбаръ. Преслѣдующій не бьетъ его, а бѣжитъ за другими.

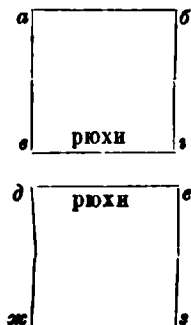
4) Котъ, котъ, продай дитя! Игроки представляютъ, что имѣютъ у себя каждый по ребенку а часто даже приглашаютъ маленькихъ дѣтей и садятъ ихъ передъ собою. Садятся обыкновенно кружкомъ. Тотъ, кому досталось идти въ гонки, подходитъ къ первой парѣ и говоритъ: «котъ, котъ, продай дитя!» Мальчикъ не соглашается отдать и потому отвѣчаетъ: «сходи за рѣку, купи табакъ». 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 будутъ играть рыбкой, отправляются собирать голыки. Когда соберутъ ихъ достаточное число, начинаютъ тягаться: берутъ по голыку и бросаютъ черезъ голову; чей

¹⁾ Такъ называется въ игрѣ камешекъ.

голки упадет ближе, тому идти въ гонки. Затѣмъ чертятъ круглый городъ, и голки сваливаютъ по срединѣ его. Голки эти называются рыбкою. Обязанность поставленнаго въ городъ состоитъ въ томъ, чтобы беречь голки; чтобы ихъ не утащили, онъ зорко присматриваетъ за товарищами. Подходятъ игроки по очереди и спрашиваютъ: «свѣжая ли рыбка»? на что получаютъ отвѣтъ: «свѣжая, покупайте!» Но вотъ одинъ изъ игроковъ пробѣжалъ кино города, и ему не удалось утащить ни одного голка, а напротивъ защищавшій ударилъ его голкомъ. Попытки завладѣть городомъ продолжаютъ долго, если стоящій въ немъ мальчикъ бойкій; но если онъ неповоротливъ, то голки скоро вытащать. Защищавшій ихъ бѣжитъ до извѣстнаго мѣста и обратно до города, а товарищи бьютъ его въ это время голками за то, что не сберегъ города. Затѣмъ выбираютъ новаго и продолжаютъ игру.

6) Р ю х и. Игра эта на столько же принадлежитъ къ дѣтскимъ, на сколько и къ играмъ взрослыхъ людей. У дѣтей она оканчивается наказаніемъ проигравшихъ: они должны собрать рюхи разогнанныя въ разныя стороны; у взрослыхъ же заканчивается или платою денегъ, или попойкой. Условія и составъ игры слѣдующіе: изъ жерди выпиливаютъ нѣсколько цилиндровъ (рюхъ) вершка въ два и раздѣляютъ ихъ на двѣ партіи. Затѣмъ палкою обозначаютъ на землѣ четырехугольникъ въ нѣсколько сажень въ длину и ширину. Мѣрою при этомъ служитъ палка, которою бьютъ рюхи. Палокъ всегда бываетъ столько, сколько играющихъ. Когда одинъ городъ обозначенъ, то въ разстояніи отъ него на нѣсколько шаговъ чертятъ другой, а затѣмъ ставятъ рюхи на ближнихъ чертахъ города. Рюхи размѣщаются группами: или ставятъ попарно одну надъ другою (попъ), или попарно на ребрахъ (катоки), или всѣ вмѣстѣ (колокольня). Колокольню составляютъ такъ: ставятъ въ рядъ рюхъ 5, на нихъ 4, затѣмъ сверху 3, 2 и 1; остальные же размѣщаютъ въ сторонѣ попарно 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 названіе. Подходятъ первая пара и говорятъ: «матки, матки, щепинки или травинки»? Одна изъ матокъ отвѣчаетъ: «щепинки». Назвавшійся щепинкой подходитъ къ нему, а другой ко второй маткѣ. Такъ продолжается и далѣе размѣщеніе игроковъ. Играющіе раздѣлились на двѣ партіи; остается знать, кому начинать игру. Одинъ изъ матокъ беретъ щепку, плюетъ на нее и говоритъ: «суши, али моря!» «Суши!» кричитъ другой. Щепка подбрасывается и если упадетъ ненаслоненною стороною въ верхъ, то прошившій «суши» начинаетъ со своей партіей игру.



Игроки становятся на черту *аб*. Матка бросаетъ палку въ рюхи на *де* и если выгонитъ хотя одну за городъ *дежз*, то переходитъ съ партіей на черту *еж* и бьетъ въ остальные рюхи. Въ рукахъ первой партіи не осталось уже ни одной палки; тогда игроки второй партіи начинаютъ игру съ черты *жз* тѣми палками, которыя

были у нихъ при началѣ игры, и тѣми, которыя перебросали имъ съ перваго города. Обыкновенно всѣхъ рюхъ съ одного раза выгнать не удастся, а потому игроки первой партіи опять берутъ палки и продолжаютъ игру. Если одна партія выгнала рюхи за городъ ранѣе другой, то игроки, какъ говорятъ, сдѣлали їаду. Пронгравшіе 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 страдательнымъ лицомъ. Вотъ составилъ кружокъ человекъ изъ десяти. Кововодъ считаетъ: «яблочекъ катился вокругъ огорода; кто его поднялъ, тотъ воевода, воеводскій сынъ» и пр. или иногда: «первенчики, другеньчики, на калеги, на малеги, на Божій росы, на поповой полосы, были чашки, колодки, медокъ сладокъ, Родивоязъ, поди вонъ. Шышелъ, вышелъ, вонъ пошелъ». Оставшія послѣднимъ дѣлается коршуномъ, садится на землю и ростъ палочкой ямку. Толпа игроковъ ходитъ около коршуна и говоритъ на распѣвъ: «околъ коршуна хожу, стару бабушку ишу. «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?

Камешки класть.

— Что камешкамъ дѣлать?

Въ вашихъ дѣтей кидать.

— Что наши дѣти надѣли?

Горохъ да бобы съѣли.

Кововодъ обращается къ играющимъ и кричитъ: «кышъ, мои дѣти!» Толпа разбѣгается; коршунъ спѣшитъ за нею и, кого поймаетъ, тотъ дѣлается его плѣнникомъ. Затѣмъ начинается второй актъ игры. Мальчики говорятъ, что истопилась баня, и въ нее ведутъ коршуна. Послѣдній обращается къ вожатымъ и спрашиваетъ: «и ѣтъ ли у васъ лягушекъ да жижелюшекъ». Толпа молчитъ, но лишь только коршунъ вступить на то мѣсто, которое называется банею, всѣ кричатъ: «лягушки да жижелюшки». Снова толпа бѣжитъ въ сторону, а коршунъ за нею, и тотъ, кого перваго 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 сидитъ въ сторонѣ отъ гусей. Черезъ 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 овецъ стрижетъ».

— Гуси-лебеди, домой! кричитъ хозяинъ погромче.

Гуси бѣгутъ къ нему; но въ это время выбѣгаетъ 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 имѣетъ садъ, гдѣ растетъ трава. Овцы приходятъ къ нему и говорятъ: «позволь намъ, царь, погулять въ твоёмъ саду?»—Подите, погуляйте, отвѣчаетъ волкъ, да только не щипайте травы, а то мнѣ не на чемъ спать.—Овцы нарушаютъ данное слово, начинаютъ щипать траву, приговаривая на распѣвъ:

Щиплемъ, щиплемъ травку,
Зелену муравку,
Бабокъ на рукавчикъ,
Дѣдокъ на кафтанчикъ;
Сърому волку грязи на лопату.

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

10. **Голуби.** Тоненькими палочками огораживаютъ нѣсколько городковъ, а въ средину ихъ становятся мальчики, представляющіе голубей. Передъ каждымъ городкомъ стоитъ хозяинъ. Когда всѣ играющіе размѣстятся по городкамъ, хозяинъ выпускаетъ пару голубей. Они бѣгаютъ около другихъ городковъ, похлопывая въ ладоши: этимъ выражается полетъ голубей, прихлопывающихъ 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 успѣетъ закричать «тутъ», то голубь имѣетъ 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. **Круглымъ городомъ.** Играющіе раздѣляются на двѣ партіи и определяютъ, какъ при игрѣ въ рюхи, кому начинать игру. Чертаютъ городъ; одна партія становится въ него, а другая идетъ прятать мячикъ, который дается одному изъ играющихъ. Прятанніе мячикъ возвращаются, при чемъ 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 много огрѣю, ужъ я много ожгу». Тотъ, у кого мячикъ, выжидаетъ удобнаго случая у печъ товарища. Въ случаѣ промаха, всѣ кричатъ: «сгорѣлъ, сгорѣлъ!» и мальчикъ оставляетъ 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 упеченъ 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 каблуккомъ сапога, а по сторонамъ всѣхъ ямокъ кладутъ въ длину двѣ палки. Назначивъ, кому принадлежитъ какая ямка, одинъ изъ игроковъ беретъ мячикъ и катитъ его чрезъ лунки. Если мячикъ остановится въ чьей либо лункѣ, тотъ долженъ, проворно сиватить его и бросить въ товарищей, 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 промахнушагося кладутъ щепку (она называется яркой) или палкой проводятъ на землѣ черту. Потомъ опять катятъ чрезъ лунки мячикъ и снова попадаютъ имъ въ товарищей. 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 все стороны, а мальчишъ, котораго ярили, поспѣшно бросаетъ 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 дѣлится, такъ же какъ и при игрѣ въ рюхи, на двѣ партіи и опредѣляется, которой изъ нихъ начинать игру. Половина становится въ городъ, который представляетъ небольшой кругъ, огороженный колышками. Другіе разбѣгаются и прячутся, гдѣ кому поудобнѣе. Черезъ нѣсколько времени стоящіе въ городѣ кричатъ вмѣстѣ «осарасоли соли, былъ въ городу, никого не боюсь». Завидя одного изъ спрятавшихся кричатъ: «чуръ мой, чуръ!» и бѣгутъ въ городъ. Это дѣлается всякій разъ, какъ увидятъ одного изъ спрятавшихся. Найденный выходитъ и ждетъ окончанія игры. Но вотъ нѣкоторые изъ отыскивающихъ забѣжали далеко отъ города. Спрятавшіеся выскочили, ударили зазѣвавшихся шапками и сами побѣжали въ городъ. Гдѣ они ударили товарищей, съ того мѣста послѣдніе должны ихъ вести на спинѣ въ городъ. Незащитившіе городъ должны снова отыскивать товарищей.

14. Караванъ. Игра эта незамысловата 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 перваго ряда, полагая также руку на плечо сосѣда, а другою придерживаются, чтобы не упасть. Иногда на руки мальчиковъ втораго ряда садятся еще, и составляется третій рядъ. Затѣмъ, по данному знаку, толпа двигается 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 смѣется, что ему удалось упасть удачно.

15. Игра мячикомъ въ стѣнки. Игроки собираются около домовою 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 одною правою рукою затѣмъ пять разъ лѣвою. 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 правою рукою. Когда все это удалось исполнить, игрокъ бросаетъ мячикъ изъ рукъ внизъ и ловить, не дозволяя мячику упасть на землю. При этомъ приговариваютъ обыкновенно: «хамъ-семъ, съѣмъ всѣхъ, съ лучкомъ, съ перцемъ, съ собачьимъ сердцемъ». Затѣмъ, подбрасываетъ мячикъ въ верхъ, такъ чтобы онъ отсочивъ отъ стѣны, упалъ на подставленную голову. Исполнивъ все это, игрокъ отходитъ, а мячикъ ловить слѣдующій. Если играющій въ это время,

*) Иногда бьютъ камнями на полатяхъ спать.
Весь кисель сожралъ.

какъ ловилъ, выпустить мячикъ изъ рукъ, то онъ отходитъ, ожидая очереди, а игру начинаютъ слѣдующій за нимъ. Когда же дойдетъ снова очередь, то начинается съ того приема, на которомъ остановился, т. е. ловить правою рукою или чрезъ ногу. Когда уже всѣ поймали мячикъ по условленному числу разъ, и остался одинъ изъ игроковъ, его начинаютъ гонять: ставятъ не вдалекѣ отъ себя и мячикомъ по порядку бросаютъ въ него. Затѣмъ всѣ 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 товарищей. Если ему удастся попасть въ кого нибудь, то тотъ оставляетъ игру (сгорѣлъ, какъ говорятъ); остальные же играютъ, пока не будетъ у п е ч е н ѣ послѣдній изъ играющихъ.

16. Бабки. Игра эта извѣстна кажется вездѣ и предпочитается другимъ, потому что въ ней, кромѣ удовольствія, представляется еще интересъ получить копейку или двѣ. Въ бабки играютъ даже взрослые. Видовъ игры въ бабки много; изъ нихъ болѣе употребительны: слѣдующіе: одинъ изъ мальчиковъ ставитъ пару бабокъ (гнѣздо); на разстояніи вершка ставитъ гнѣздо другой, третій и т. д. Затѣмъ, одинъ изъ мальчиковъ бросаетъ битку вдалѣ, за нимъ тоже дѣлаютъ и товарищи; чья битка упала далѣе всѣхъ, тотъ прежде и начинаетъ бить въ конъ. Надо замѣтить, что въ Петрозаводскѣ начинаютъ бить не съ того мѣста, гдѣ упала битка, а одѣлавъ три шага ближе къ кону. — Случается, что битки упадаютъ на равномъ разстояніи; тогда играющіе перебрасываютъ ихъ снова. Кто бросалъ битку прежде всѣхъ, тотъ въ слѣдующій разъ бросаетъ ее послѣднимъ, или даже и вовсе не бросаетъ. Въ послѣднемъ случаѣ, онъ вправѣ взять всѣ бабки, если бы игроки промахнулись. Пронгравшій бабки покупаетъ ихъ у товарищей; на $\frac{1}{4}$ копейки онъ получаетъ три пары бабокъ, или, какъ говорятъ, шестерь. Въ этой же игрѣ немѣющій бабокъ можетъ отставить въ сторону гнѣздо. Если кто попадетъ въ это гнѣздо, то беретъ его, съ оставшаго 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 кона, а бьютъ съ опредѣленнаго мѣста. Но чтобы узнать, кому когда бить, битки бросаютъ на землю: чья бабка упала въ верхъ выпуклою стороною (жогъ), бьетъ ранѣе того, у кого она упадетъ бокомъ, въ верхъ той стороною, которая длиннѣе противоположной ей (это плочка); затѣмъ слѣдуетъ тотъ, у котораго бабка упала въ верхъ стороною противоположной плочкѣ (тиря), и, наконецъ, тотъ, у котораго бабка упала стороною противоположною жоху (ничка); когда же у многихъ бабокъ упадутъ одинаково, то перебрасываютъ ихъ снова, или бьютъ по условленной очереди.

в) Изъ кону въ конъ. Ставятъ рядъ бабокъ, отходятъ на условленное мѣсто и съ него, по очереди, бросаютъ битки, такъ чтобы онѣ пролетѣли за конъ. Кто при этомъ выбьетъ нѣсколько бабокъ, тотъ беретъ ихъ; но это случается рѣдко, потому что битки бросаютъ издалека. Перебросивши битки, бьютъ съ противоположной стороны кона по очереди, чья битка лежитъ дальше.

г) Иногда играютъ двое такъ: ставятъ по гнѣзду бабокъ, и одинъ изъ игроковъ бросаетъ неподалеку отъ кона битку, другой его загоняетъ. Бросавшій битку раньше, относитъ ее далѣе, второй опять загоняетъ его, и это продолжается до тѣхъ поръ, пока кто либо не уступитъ. Начинаютъ бить и, въ случаѣ промаха обонхъ, снова бросаютъ битки, если же будетъ выбито гнѣздо, то прибавляютъ еще по одному и продолжаютъ играть. Маленькія дѣтя вмѣсто бабокъ употребляютъ иногда камешки и играютъ такъ же, но чтобы составить гнѣздо, камешки кладутъ одинъ на другой. Битками бываютъ обыкновенныя бабки или налитыя свинцомъ, иногда бабки вылитыя изъ чугуна, но чаще всего камни и металлическія палиты.

17. К л а с с ы. На землѣ чертится прямоугольникъ произвольной величины и поперечными чертами дѣлится на нѣсколько частей, «классовъ». Городъ этотъ чаще всего имѣетъ такую фигуру.



Цифры означаютъ классы. Толпа уговаривается въ очереди, кому играть первымъ, вторымъ и т. д. Затѣмъ одинъ изъ играющихъ беретъ камешекъ и бросаетъ въ 1-й классъ; скачетъ на одной ногѣ и старается носкомъ сапога выкинуть камень за черту аб. Когда это удалось, игрокъ изъ города же бросаетъ камень во 2-ой классъ и опять скачетъ на одной ногѣ и старается такъ же, какъ и въ первый разъ, выкинуть, дѣлается взаменъ. Мальчикъ кладетъ камень на носокъ сапога и идетъ на каблукъ (другая нога свободна) черезъ весь городъ, наблюдая, чтобы не уронить камень, или не наступить на черту. Послѣ этого игрокъ обязанъ, положивъ камень на носокъ сапога, перебросить его черезъ городъ; если онъ исполнитъ это, то составляетъ игру, въ противномъ же случаѣ донгрывается, когда придетъ очередь, или же, какъ бываетъ иногда условіе, начинать игру снова. Игра развязки никакой не имѣетъ, и потому видно, что она составила только для упражненія въ ловкости скакать на одной ногѣ, дѣйствовать ею и пріучаться къ глазомѣру.

18. З и м н и м ъ б у е м ъ. Игра эта начинается осенью и продолжается до наступленія зимы. Игроки берутъ палки длиною аршина въ два; а, чтобы узнать, кому идти въ гонки, ставятъ палки на носокъ сапога и бросаютъ: чья палка упадетъ ближе, того и начинаютъ гонять. Прежде же всего дѣлаютъ лунки, одною меньше противъ числа игроковъ и становятся къ нимъ. Находящійся въ гонкахъ беретъ буй (рюху, а иногда деревянный шарикъ) и палкою подгоняетъ къ игрокамъ. Тотъ, къ которому буй ближе, старается палкою же отогнать отъ себя далѣе, чтобы товарищъ не попалъ имъ въ ногу; но когда видятъ, что, стоя у лунки, бить неудобно, скачетъ на одной ногѣ и отгоняетъ буй въ сторону. Тоже дѣлаютъ и другіе и даже часто, особенно бойкіе, прискакивая на одной ногѣ, стараются помочь товарищу отбиться отъ того, который находится въ гонкахъ. Когда столпится нѣсколько человекъ, то попасть бую въ ногу которагонибудь очень легко, и въ такомъ случаѣ находящійся въ гонкахъ заступаетъ лунку, а тотъ, въ ногу котораго попали, идетъ въ гонки. Если кто либо оступится или пойдетъ на обѣихъ ногахъ, то находящійся въ гонкахъ бѣжитъ къ его лункѣ и если успѣетъ, то заступаетъ ее, а игроки въ это время гонятъ буй какъ можно далѣе. Гонимый, если буй далеко отъ лунокъ, подбѣгаетъ къ нему, схватываетъ рукою и кричитъ: «на масло!» Игроки поднимаютъ палки вверхъ. Буй летитъ. Вотъ онъ ударился объ палку одного изъ играющихъ. Мальчики идутъ къ лункамъ, при чемъ стараются, стоя на каблукѣ сапога, упираясь носкомъ въ поставленную впереди палку. Находящійся въ гонкахъ бѣжитъ 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 ударяется ни въ чью палку, то его гонятъ далѣе отъ лунокъ, но только игроки не скачутъ уже на одной ногѣ. Гонятъ буй до тѣхъ поръ, пока мальчикъ не схватитъ его. Игра зимнимъ буюмъ осенью и въ началѣ зимы (пока снѣгъ не глубокъ) очень употребительна и составляетъ забаву мальчиковъ лѣтъ 12—15. Часто приходится видѣть при этой игрѣ и слезы и споръ находящагося въ гонкахъ, если онъ моложе другихъ и не можетъ освободиться изъ страдательнаго по-

ложеиія. Когда такой игрокъ надѣстъ товарищамъ, то его удаляютъ изъ игры или въ наказаніе катаютъ на палкахъ. Это дѣлается такъ: приносятъ нѣсколько круглыхъ полѣнъ, кладутъ на нихъ спиною спорящаго и, держа за руки и за ноги, прова-тываютъ по круглякамъ. Игрокъ удаляется, а оставшіеся, чтобы узнать, кому идти въ гонки, перебрасываютъ, какъ и въ началѣ 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 коро-вій 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 (солъ), къ которой ставятъ рюху. Одинъ изъ играющихъ по жребію долженъ ставить рюху, а остальные сбить ее съ мѣста, стоя у своей лунки. Когда собьютъ рюху, то стоящіе безъ палокъ должны сбѣ-гать за ними и стать на свои мѣста, пока ставящій рюху не поставитъ ее вновь. Если это онъ успѣетъ сдѣлать, то также бѣжитъ къ лункамъ и, когда перегонитъ втораго нибудь изъ товарищей, то становится къ лункамъ, а опоздавшій замѣняетъ мѣсто его у солъ.

20. Шаромъ (куркомъ). На ровномъ мѣстѣ кладутъ жердь (коска); про-тивъ середины ея, въ разстояніи 3—4 сажень дѣлаютъ лунку (солъ). Играющіе бросаютъ палки въ верхъ такъ, чтобы онѣ въ воздухѣ перевернулись нѣсколько разъ. Чья палка упадетъ 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 понасть имъ въ одну изъ палокъ. Если попадаетъ въ чью либо палку, то бѣжитъ къ жерди, а тотъ, въ чью палку ударился шаръ, долженъ съ того мѣста, гдѣ взял шаръ, попасть имъ въ жердь. Стоящіе у жерди стараются отбить шаръ на лету. Если шаромъ удастся попасть въ жердь, то опять начинаютъ бросать палки, а гоняемый долженъ попасть въ одну изъ палокъ. Если не попадетъ, то остается у солъ, а остальные бѣгутъ къ жерди.

21. Хлоптой. Одинъ изъ играющихъ подбрасываетъ мячикъ къ верху, а другой при паденіи его внизъ долженъ ударить палкой. Шаръ летитъ, играющіе стараются поймать его. Кто поймаетъ, тотъ начинаетъ бить, а бывшій подбрасывать.

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

23. На уносъ. 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 унесшимъ гонится противная партія, старается отнять мячикъ и унести въ свою сторону, Партія, у которой унесли мячикъ, считается проигравшей.

24) Чиркой (въ иныхъ мѣстахъ щилъцомъ). Дѣлается четырехгранный брусокъ, вершковъ 5 длины, и срѣзывается съ концовъ подъ угломъ въ 45° . Отбиваютъ площадь въ квадратный аршинъ (городъ). Одинъ изъ играющихъ кла-