

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Бабки костяные

Бабки ставятся на полу или на дороге, если играют летом, попарно на небольшом расстоянии друг от друга в одном направлении. Отойдя от бабок шагов на 10, бросают в них какой-нибудь металлической штучкой около двух вершков, и если подшибут несколько бабок, то не выиграны. После того как все бросили с одного конца, тот, чья штучка упала ближе к бабкам, начинает первым бить с другого конца.

(Сосновский уезд)



Чиз

Дети, собравшись, мечут между собой жребий (*пус чёлтон*) следующим образом: один из группы берет в правую руку палку длиной с аршин и держит ее за нижний конец вертикально, взяв в кулак, а если толстая палка, то чтобы она не выпала из руки, сначала поддерживают левой рукой и за верхний конец. Когда один взял палку в руку, другой желающий играть берет палку в руку таким образом, как держит ее первый. За этим сверху берет следующий и т.д. Таким образом кулаки поднимаются все выше и выше. Кому пришлось взять палку за верхний конец, тому и начинать игру.

Начинающий игру берет *чиз* – деревянный, вершка в два брусок, имеющий с двух противоположных боков некоторое сходство с очертанием параллелограмма (косого четырехугольника). Концы бруска заострены. Игрок берет также веслообразную лопатку (*пальча*), длиной в 1 аршин. Если ударить лежащий брусок деревянной лопатой – *пальчей* – по заостренному концу, брусок подскочит вверх и, кружась в воздухе, отлетит в сторону.

Чертят на земле круг или четырехугольник около 2 аршин в поперечнике и в середине этого круга или четырехугольника кладут приготовленный брусок (*чиз*). Затем между играющими заключается предварительное условие, сколько раз лопатой бить по бруску; но обыкновенно бьют раз десять.

Играющий ударяет лопатой по острому концу бруска, и брусок, переметнувшись, летит в сторону. За бруском должен сбегать второй по жребию. Таких в подобной игре русские называют *водильщиками*, от слова “водить”, так как они, говорят, *водят брусок*. Как только брусок отлетел, *водильщик* бежит за ним и, бросает его с того места, куда он упал, стараясь попасть в середину черты. Бьющий же старается обмануть *водильщика*, чтобы тот не попал в середину, например, показывает лопаткой в боковые стороны, говоря, что черта “тут”. Но естественно, *водильщик* ему не верит.

Если брусок попал в середину, *водильщик* начинает игру. А товарищ его проигрывает, так как он не ударил по бруску 10 раз. Если же не попал *водильщик* в середину

черты, опять бить прежнему игроку. И бьет до тех пор, пока его товарищ не бросит *чиз* в черту. Десять ударов сряду означают выигрыш. Если же это число ударов не удалось выполнить до того, кто был *водильщиком*, т.е. бросал в черту брусок, а в *водильщики* назначается следующий по жребию. При этом каждый ведет счет ударом бьющего.

Когда число ударов по условию у всех будет полное, а один останется – то считается проигравшим. Он должен понести такое наказание: кто выполнит число ударов прежде всех, встает у черты, держа лопатку в правой руке, а *чиз* – в левой. Проигравший отходит в сторону, рассчитывая в уме, на какое расстояние выигравший отшибет брусок. Затем выигравший бросает левой рукой брусок кверху, но не выше себя, и при падении бьет его лопаткой в сторону проигравшего. Проигравший скачет на одной ноге к месту, куда упал *чиз*, чтобы успеть взять его раньше выигравшего, а последний, как только отшиб брусок, бежит за ним, чтобы успеть взять раньше проигравшего, скачущего на одной ноге. Если скачущий успел взять раньше отбившего, тот освобождается от своего наказания, и игра начинается снова. Если же не успел взять, то опять уже следующий выигравший брусок, а проигравший скачет к бруску на одной ноге.

Так игра продолжается до тех пор, пока проигравший не успеет взять брусок прежде выигравшего. Обычно освободиться от наказания не скоро удается, так как в быстроте между бегом и скаканием на одной ноге большая разница.

(*Саранульский уезд*)

9

Игра с палочкой

Заостренную с обоих концов коротенькую палочку кладут в небольшой, обозначенный на земле квадрат. Затем бьют палкой по концу палочки так, что она взлетает в воздух, и тогда стараются подбить ее в полете сильным ударом.

Другой игрок должен бросать палочку в квадрат с того места, где она находится. Если ему это удастся, он идет бить. Если же нет – то продолжает бить первый, но с места, где палочка осталась лежать после броска.

Количество сделанных по палочке ударов считают. И кто первым наберет условленное количество очков, тот выигрывает.

(*Ижевский уезд*)

10

Бросание через крюк (курикети поттэмен)

Прежде всего мечут жребий, кому начать игру. Для игры требуется какое-нибудь здание во дворе, шалаш, чтобы желоб поддерживали крюки и само здание стояло бы совершенно отдельно от прочих зданий, а это требуется для того, чтобы играющим можно было бегать вокруг здания свободно.

Кому досталось по жребию первенство, берет скатанный из коровьей шерсти мяч и бросает им до трех раз в пустое пространство между крюком и крышей здания, чтобы перебросить мяч через крюк. Если мяч до трех раз не попал в пустое пространство и не переброшен, бросает его следующий по жребию. Если же переброшен – бросавший ловко хватает мяч и старается запятнать кого-нибудь из убегающих вокруг строения,

которые, увидев, что мяч переброшен, бросаются в бегство, чтобы не быть запятыми (по правилам игры запятать можно только сзади, а навстречу бегущих нельзя).

Если убежавшие вокруг здания успели на свое место под крюк, тогда их уже нельзя запятать и игру начинает следующий по жребию; а если игрок, державший мяч, кого-нибудь успел запятать, игру начинать ему. Так один продолжает игру до тех пор, пока не промахнется (при бросках через крюк) на условленном счете.

(Сарапульский уезд)

11

Баня (мунчо)

У удмуртов много игр в мяч. Играют как в хорошо известную игру с попаданием мячом в перебегающих игроков другой партии, в которую играют и немецкие дети, так и в другую, которую местные дети называют “баня” (мунчо).

Играют мячом, который обычно делается из кожи и набивается лоскутками, либо может быть сплетен из лыка и тогда бывает полым. Он называется *туп*.

Жребием определяют, кто идет в круг, обозначенный на земле. Этот игрок всегда имеет немало возможностей попотеть, откуда и название игры. Остальные дети окружают этого игрока на определенном расстоянии и по очереди бросают в него мяч, в то время как он, ловко отпрыгивая, пытается избежать попадания мяча, который отнюдь не так легок, как резиновый.

Тот, кто не попадет в игрока, стоящего в кругу, сам идет на его место – в “баню”.

12

В мяч

Еще одна игра в мяч заключается в следующем. Дети разбиваются на две партии. Игроки одной партии подбивают мяч палкой в воздух. Если промахнулся трижды при ударах по мячу, то идет бить другая партия. Так же и в том случае, если мяч будет перехвачен в воздухе.

Когда мяч заброшен, палка кладется на землю, и другая партия должна с места, где остановился мяч, попасть в палку. При этом необходимо, чтобы мяч накатился на лежащую поперек поля палку. Если мяч коснется палки, то партии меняются местами и ролями. Обычно, однако, он перепрыгивает палку, не коснувшись.

(Ижевский уезд)

13

В кобылу

Все участники игры разбиваются на две партии и группы и расходятся примерно на 15 сажень. Каждая группа бросает свой мяч. Если он будет пойман кем-либо из противоположной партии, поймавший передает его своей группе, а сам переходит в середину партии противника.

Его группа бросает мяч в толпу игроков противника так, чтобы его поймал свой игрок. Если ему это удастся, то вся партия противников целиком кидается в бегство, в то время как игрок, поймавший мяч, бросает его в участников этой партии. Одновременно участники победившей партии переходят на место побежденных.

Если же мяч поймает не прибывший в чужую группу, а кто-либо из игроков данной группы, то прибывший тотчас же бросается в бегство по направлению к своим, а за ним вдогонку летит брошенный в него мяч.

(без указания места)

14

В мяч

Игра в мяч бывает разная. В одном случае группа парней у стены бросает разными приемами мячик и ловит его на лету, исполняя таким образом ряд положенных номеров.

Не сумевший выполнить данного номера получает или ряд шлепков по спине, или удар от мяча, брошенного тем, кто проделал удачно номера игры.

Другой вид игры – катание в ямки. Ряд таких ямок условно называется по именам, и то лицо, в ямку которого попадет мячик, бросает им в остальных.

(без указания места)

Источник:

Долганова Л.Н., Морозов И.А. / Л.Н. Долганова, И.А. Морозов // Долганова Л.Н., Морозов И.А. Игры и развлечения удмуртов. – Ижевск, 2002. – С. 62-66