

63.52 (2Pa-6x)

9/х

Б 93



Детские
ИГРЫ И СПОРТИВНЫЕ
СОСТЯЗАНИЯ НАРОДОВ

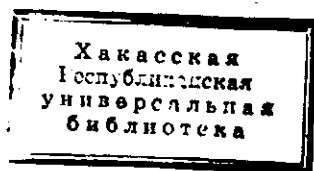
ХАКАСИИ

ТОО «ЧАХАЯХ»,
ПРОИЗВОДСТВЕННО-КОММЕРЧЕСКАЯ ФИРМА «ОЛЕВ»

ЛАБОРАТОРИЯ ЭТНОГРАФИИ ХАКАССКОГО
ГОС. УНИВЕРСИТЕТА ИМ. Н. Ф. КАТАНОВА

БУТНАЕВ В. Я.
ВЕРНИК А. А.

Детские игры и спортивные соревнования народов Хакасии



Данная книга подготовлена к изданию заведующим Лабораторией этнографии НИС Хакасского гос. университета имени П. Ф. Катанова доктором исторических наук В. Я. Бутанаевым.

Раздел об играх русских старожилов Хакасско-Минусинского края написан старшим научным сотрудником Лаборатории этнографии А. А. Верником.

Фото—Г. П. Бурнакова.

Художник — Бутанаева Аланго.

Ответ. редактор — зав. отделом этнографии Института археологии и этнографии РАН доктор исторических наук Гемуев Исмаил Нухович.

ХАКАССКИЕ ИГРЫ И СПОРТИВНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

Хакасский народ в течение своего исторического пути создал неповторимые черты национальной культуры, среди которых ярко выделяются оригинальные игры, спортивные состязания и развлечения, проводившиеся в дни праздников и часы досуга. Детство хакасского ребенка проходило под влиянием национальных устоев и традиций, выработанных еще со времен Кыргызского государства (VI—XIII вв.). Необходимо отметить, что до сих пор особенности указанного вида народной культуры слабо изучены. К сожалению в настоящее время многие народные игры забыты и навсегда ушли из нашей жизни.

В данной работе представлены различные игры хакасов, собранные автором в результате полевых исследований. Некоторые из них даются не в полном объеме, ибо большая часть информаторов (которым мы выражаем благодарность) уже не смогла восстановить все подробности правил. Автор в систематическом порядке приводит описание 50 хакасских игр и спортивных состязаний, большинство из которых представлены впервые. Некоторые развлечения, такие как «хол бтйзек» (ручеек), ап (молчанка), хахацах и другие, не соответствуют необходимому содержанию и поэтому не включены в настоящий сборник.

В последние два столетия под влиянием русской культуры у хакасов появились новые игры: городки (мирке), плитка (чалгаях), лапта (мерчик), чижник (чичик) и некоторые другие. Они описаны в статье «Детские игры русских старожилов Хакасско-Минусинского края».

Происхождение многих хакасских игр связано с религиозными ритуалами местных культов. В речи играющих встречаются магические заклинания — чуурана, ап, хурай и другие, которые уже не понятны нынешнему поколению. Большой популярностью пользовались игры в бараны-альчики (хазых) и коровьи бабки (саха), где выигреш связывался с магией плодородия в скотоводческом хозяйстве. Во многих названиях народных развлечений также отразился скотоводческий быт хакасов. Порядок состязания

ний основывался на обычном праве. Для национальных игр характерна слабая унификация и наличие локальных вариантов. На конных скачках хакасов, как и у всех тюркомонгольских народов, седоками всегда выступали подростки от 8 до 13 лет. Иногда среди них встречались и лихие наездницы—девочки, как например это происходило в детстве Кулагашевой Обдо и Арыпкаевой Поскон.

Хакасская стрельба из лука, в отличие от монгольских народов, не была широко распространена и ее нельзя отнести к массовому босвому искусству. К сожалению хакасы не знали шахмат, домино и лото, хорошо известные среди соседних народов Центральной Азии. Правда надо отметить наличие своих разновидностей шашек (тобит), и они не получили должного развития. Только хакасскую борьбу можно считать зачатками профессионального спорта в прошлом. Борцы выступали на общественных праздниках и в схватках отстаивали честь своих родов и фамилий.

Хакасские игры имеют общие истоки с такими же видами культуры других тюркомонгольских народов Центральной Азии и Южной Сибири. Особенно надо отметить этнографические материалы, свидетельствующие об единых исторических корнях хакасов с тяньшанскими кыргызами. Такие игры, как: ходыр инек, оранмай, пала туузах, хап плазах и многие другие, находят свои одинаковые параллели с развлечениями кыргызов. Вероятно они были созданы во времена Кыргызского каганата и унесены частью потомков с Енисея на Тяньшань.

Национальные игры и подвижные развлечения имеют большую роль в физическом развитии детей. Они воспитывают волю, мужество, стремление к победе. Автор надеется, что спортивные игры, предложенные в этой книге станут неотъемлемой частью национальных видов спорта народов Хакасии.

1. ДЕТСКИЕ ИГРЫ

ХООР-ХООР

Хакасская игра «хоор-хоор» напоминает русскую игру-забаву «сорока-белобока кашку варила», и совершенно идентична казахской «куыр-куыр». Обычно родители берут

левую ладонку младенца и перечисляют названия пальцев, начиная с большого: иргек салаа, устыг салаа, ортын салаа, толамыр, сымалчых. Затем также по очереди загибают пальчики, говоря: пас маймах, падаң чўрек, ортын оол, оран чібек, кічіг пōбийек. Иносказательные названия пальцев в разных диалектах хакасского языка произносятся по-разному. Например, в сагайском диалекте: матпайах, мадагор, ортымах, ор тибес (оран чўбес, удаймай и др.), мамыах. В кызыльском: пас маймах, паян гуйҕах, ортын оймах, оран чібек, пөбийек. Перечислив и согнув все пальчики, их заново разгибают, начиная с большого, и произносят: пас маймах — чылгы хадар парир, падаң чўрек — хой хадар парир, ортын оол—пызо хадар парир, оран чібек — атха парир, кічіг пōбийек — час пала полтыр, хазан хаҕын хыр парир. (Большой палец—табун будет пасти, крепкое сердце (указательный) — овец будет пасти, средний сын — телят будет пасти, «крученая шелковая нить» пойдет за конем, а маленькая колыбель — оказался младенцем, будет чистить казан). Затем правым указательным пальцем крутили по открытой ладонке ребенка, говоря: «карбацах хоор-хоор, чарбацах хоор-хоор, талҕанах хоор-хоор» (ячмень жарь-жарь, крушу жарь-жарь, талкан жарь-жарь). Дальше этим же пальцем стучат по ладонке малыша со словами: «көче нас-нас, теербен тарт-тарт, талҕан ит-ит, абыртха сал-сал! (Ячмень руши-руши, мельница мели-мели, талкан делай-делай, в квас клади-клади!). Затем берут за запястье, говоря: «пип-пйегес», после этого за локоток — «сып-сыганах», потом за подмышку «хырна холтыҕас» и со словами «хылчых-хылчых» (т. е. щекотка-щекотка) щекотали малыша, вызывая у него смех. Подобная игра с малышами с идентичными названиями пальцев бытовала у всех тюрков Саяно-Алтая и Средней Азии.

САРГЫЧАХ

Зимой дети катались с горок на круглых льдинках, называемых по-хакасски «саргыцах», а в языке местного русского населения «катушки». Делались они из замороженных коровьих «лепешек», слепленных в виде круглого корытца с прикрепленной веревкой. Согласно правилам, при спуске с горки надо было крутиться на катушке-саргычаке. Дети устраивали соревнование — кто проедет дальше. В связи с распространением христианства катание

на катушках «саргычах» заканчивалось весной в конце Масленицы, когда их торжественно разбивали.

ЧЫЛГАЯХ

Зимой дети устраивали катание на санках по льду. Для этого делали специальный каток «чылгаях». На льду реки вбивался столб на который насаживали колесо телеги. К крутящемуся колесу привязывали жердь, а на другом ее конца прикрепляли санки (чазаг соор). Дети крутили жердь с колесом и катались на санках вокруг столба на льду.

КУРЕНЧИК

Хакасская игра «күренчик» напоминает хоккей с шайбой. Обычно на замерзшей реке расчищалось ледяное поле (айгы). Дети разбивались на две команды. Играли с клюшками, которые и носили по-хакасски название «күренчик». Шайба (саарга, тогламас) делалась из куска дерева. На ноги играющие одевали коньки «тайбас» или «тайгах», сделанные из обрезка лыж со вставленной железной пластиной. Выигрывала та команда, которая забивала больше шайб в ворота противника.

ЧУУРАНА (ЧАЗЫНЧАХ)

Детская игра «чуурана» или «чазынчах» представляет хакасский вариант игры в прятки, распространенный среди ребят всего мира.

Собравшаяся детвора сначала выбирает водящего. Для этого находят палку длиной около метра, которую по очереди, начиная с нижнего конца, обхватывают руками, надставляя кулак над кулаком. Кому достанется обхватить верхний конец, тот становится водящим. В дальнейшем эта палка служит стукалкой (чибірек) и находится на выбранном месте, где голит водящий. Для того, чтобы участники игры спрятались, водящий, закрыв глаза, говорит считалку: «Пеет-пеет педегес, педегестен саадагас, саадагастаң кистігес, кистігестен саасхан, саасханни сарынды, санап сапсам — он алты». Применялся и другой вариант считалки: «Пееп-пееп пескечек, пес палазы хусхачах, арийсарый посхарый, посхарыйнын момагы, брлен сыххан бр-

тегес, хыстар тиккен нанчыгас, хызыл саптыг кистігес, ой сннің хайдаты!»

Когда водящий обнаружит спрятавшихся игроков, то он должен первым добежать до места (меет) голения и стукалкой застучать их. При этом обязательно надо воскликнуть «чуурана». Подобное магическое слово встречается в играх русских (чур меня), кыргызов (жууран) и других народов.

ЧАА-ЧУРУХ

Детская игра «чаа-чурух» напоминает игру «казаки-разбойники». Среди играющей детворы выбираются два хана. Затем каждый хан формирует свою армию. Игроки разбиваются на пары и каждый придумывает себе вымышленное имя. Клички давались следующие: Сарығ адай (Желтая собака), Хызыл адай (Красная собака), Порбай хан, Сарбай хан, Хызыл сагал (Красная борода) и т. д.

Ханы по очереди выбирают себе одного из пары, отгадывая их клички. После того, как команды сформированы, ханы должны вступить в единоборство. Победленный хан со своей командой должен прятаться, а победитель — найти их и взять в плен. Когда найдут спрятавшихся и их узнают, то надо воскликнуть «чаа-чурух» и перечислить имена. После этого боевого клича спрятавшиеся должны сдаваться в плен. Какой-нибудь столб служил метой (меет), куда приводили пойманных игроков. Когда все пойманы, то команды меняются ролями. В игру «чаа-чурух» играют и днем, и ночью, и в лесу, и в аале.

КИИК-ПУУРІ

Хакасская игра «киик-пүүрі» (дикие козы и волк) напоминает русскую игру «Волк во рву». На ровной площадке чертятся две параллельные линии, между которыми находится волк. За внешней чертой сосредоточены дикие козы, которые должны пересечь волчью зону. Волка выбирают по считалке: «Пір—піт, ікі—іңе, үс—үчүргү, төрт—төзек, бес—бизік, алты—аргамчы, читі—чиле, сигіс—сигне, тогыс—тоңма, он—очых!» (Один—вша, два—иголка, три—потики, четыре—постель, пять—колыбель, шесть—аркан, семь—коновязь, восемь—марьян корень, девять—мороженое, десять—треножник). На кого падало слово «очых», тот становился волком. Он должен был ловить диких коз,

пробегающих по его территории между линиями. Пойманная коза оставалась в плену у волка. Нужно было поймать всех диких коз.

МЕТПЕЧЕК

Детская забава «метпечек» соответствует русской игре в жмурки. Эта была одна из самых распространенных игр среди хакасских детей и в разных районах Хакасии носила разные названия. Например, в долине Июсов кызыльцы знали ее как «хара тӱкпеш» (черный пень), а качинцы — «соргаях саас» (жевательная сера). В долине Абакана качинцы ее называли «сырацах» (жердочка) или «сыгырай» (слепой), сагайцы — «метпечек», бельтыры — «падаанах» или «натпорах», а представители шорского диалекта — «сӱс-кечек».

Сначала выбирают водящего (метпечек). Для этого применяют следующую считалку: «питта, сутта, пира, нара, ибе, сибе, туба, крес!» (счет не переводим с современного хакасского языка). На кого падало слово «крес» тот становился водящим. Ему завязывают глаза платком. Затем один из играющих поворачивал его вокруг три раза со словами: «Сагайзын ма, хаассын ма? Сагай ползац, саргалта тарт, сыгыр хараацнац, мині көр! Хаас ползац хасхайта тарт, хастах хараацнац мині көр!» — Ты сагаец или качинец? Если ты сагаец, то пожелтей! Найди меня слепым глазом! Если ты качинец, то выгнись! Найди меня зеленым глазом!»

Чтобы жмуривший шел на звук, звонили в колокольчик или топали ногами. Когда водящий поймает игрока, то они меняются ролями.

АХ ТОКПЕС

Детская игра «ах тӱкпес» в основном распространена в долине Июсов. При выборе водящего (ах тӱкпес) использовали следующую считалку: «пӱр теен пирік, ікі теен илік. ӱс теен бскі, тӱрт теен тӱзек, пис теен пизік, алты теен арғамчы, читі теен чирлік, сигіс теен ситкім, тоғыс теен тохпах, он теен озырых» — «один — это есть труднопроходимое место, два — это самка дикой козы, три — это домашняя коза, четыре — это постель, пять — это колыбель, шесть — это аркан, семь — это циновка, восемь — это блоха, девять — это колотушка, десять — это кишечные газы!» Водящему завяз-

звали руки за спиной. Согласно правилам, он должен ловить играющих руками, бегая назад. Все остальные участники игры, кроме водящего, бегают нормальным образом. Пойманный игрок меняется ролью с «ах төкпесом».

ИГРЕС

В этой детской игре водящему завязывают руки кушаком под коленями и он находится в согнутом положении (игрес). Водящий должен был скакать в присядку и ловить играющих зубами. Пойманный становился игресом.

ОКРАС

При игре «окрас» (петух) собирались только мальчишки. Все участники разделялись на две команды. Согласно правилам, надо было прыгая на одной ноге сбить противника с ног ударом плеча. Выигрывала команда, сбившая большое количество врагов.

ХОЗАН ОРЫХ (ХУЛАГАС)

Детская игра «хозан орых» (заячья тропа) была широко распространена среди хакасских пастухов.

Для игры на земле или зимой на снегу чертится большой круг (д—10 м.) или квадрат, который в центре пересекается двумя линиями. На пересечении линий с кругом (квадратом) находятся норы зайцев. В середине круга (квадрата) на перекрестии внутренних линий находится нора волка. Чтобы определить, кто будет волком, берут палку и по очереди захватывают ее в кулак, начиная с нижнего края. Чей кулак окажется последним, тот будет водящим. Зайцы скачут на одной ноге (тойрацнап); как по кругу, так и по внутренним линиям. Волк бегаёт только по своей дороге, т. е. перекресткам внутренних линий. Как только водящий произносит один, два, три! — игра начинается. Согласно правилам, волк должен занять пустующее гнездо зайца. Во время игры зайцы обмениваются местами, перебегая из норы в нору. Как только заяц достиг норы, волк уже не имеет права его трогать. Но если волк займет вперед пустую нору зайца, то он выигрывает, а неудачник становится волком.

ХОДЫР ІНЕК

Детская игра «ходыр інек» (паршивая корова) в долине р. Чулым называется «кѳк інек» (сивая корова), а в долине р. Абакана «хоор торбах» (светлый теленок). Она полностью идентична русской игре «котел» и кыргызской «уйчу» (пастух) или «кѳк бука» (сивый бык).

В игре участвует 5—6 мальчишек. На земле чертится круг диаметром 5—6 м. В центре выкапывается круглая лунка-загон для коровы (хазаа). Играют мячиком (тоғым), скатанным из коровьей шерсти. У каждого играющего в руках посох (таях) длиной около метра. На линии круга на одинаковом расстоянии каждый игрок выкапывает свою лунку (и).

Сначала определяют, кто будет пастух (сүрігчи). Для этого каждый игрок кладет посох на носок ноги и бросает его вдале. Кто ближе всех бросил его, тот будет пастухом шелудливой коровы. Он не имеет своей лунки. Задача пастуха — загнать шелудливую корову (мячик) в хлев. Остальные участники игры отбивают мячик палками и не дают ему пройти в центр круга. Если пастух загонит «паршивую корову» в хлев, то пастухом становится следующей по очереди игрок. Кроме того, правила требуют, чтобы все игроки охраняли свои лунки и не дали пастуху внезапно засунуть свой посох в свободную лунку зазевавшегося игрока. Поэтому отбив мячик, надо держать посох в своей лунке. Охранять ее ногами запрещается. Если пастух сумел засунуть клюшку в чужую лунку, то ее хозяин становится пастухом и игра продолжается.

ПАЛА ТУУЗАХ

Хакасская игра «пала туузах» (деторождение) известная в долине Июсов как «чулуспах» (драние волос), а в Бейском районе «орғайах» (лунки), полностью соответствует кыргызской игре «умай топ».

Обычно в ней участвуют 5—6 мальчишек. На ровной площадке выкапывают в ряд через 10—15 см. лунки с глубиной в полмячика. Каждая лунка имеет своего хозяина.

Для жеребьевки по очереди подбрасывают вверх два альчика. Если они оба упадут на одну сторону, то такое

положение называется «мѳііс» и бросавший должен начинать игру.

Водящий бьет мячик (тоглах) специальной битой (мирке) так, чтобы он катился по лункам. Если мячик не топал ни в одну из них, то катит следующий. Кому в лунку зайдет мячик, тот должен схватить его и бросить в кого-нибудь из играющих. В кого попадет мячик, тому в лунку клали камушек со словами «пала туупчазыц» (ты детей рожаетшь!). Игрок, в кого попали мячиком, отправлялся вместо водящего скатывать мячик.

Если игрок с мячом промахнется, то он в наказание должен был везти на спине водящего 3 раза вокруг лунок. Такое наказание называлось «чүктес». Ему тоже клали в лунку камушек. Игра продолжалась до 5 штрафных камушков. У кого набиралось 5 камушков, тому завязывали глаза. Затем в одну из лунок зарывали мячик. После этого с криком «чулуспах» хватали проигравшего за волосы и трепали его до тех пор, пока тот не найдет зарытый мячик.

АБА ТӨКПЕС (ЧЫЛГЫ ПУУР)

При игре «аба төкпес» (медвежий пень) все ребята выстраиваются по одному в ряд. Каждый держится за задний подол предыдущего. Первой стоит матка. Перед ней находится медведь (волк). Обычно изображающий медведя одевает навыворот шубу. Сначала медведь спрашивает у матки: «Отдашь ли своего плешивого ребенка?» «Нет, не отдам» — отвечает матка. Тогда медведь набрасывается на задних игроков и пытается их схватить. Передний игрок защищает ребят, стоящих в хвосте. Если медведь сумеет схватить заднего и оторвать от подола, то он его забирает. Медведь выигрывает в том случае, когда им «съедены» все дети.

II. МОЛОДЕЖНЫЕ ИГРЫ

ОРЫН ПЫЛАЗАХ

Хакасская игра «орын пылазах» (занятие места) требует, чтобы все играющие встали парами по кругу. Человек, сказавшийся без пары обходил круг по солнцу и внезапно ударял кого-нибудь по спине ладонью. После этого, со-

гласно правилам, надо обежать круг (водящий по солнцу, а получивший удар — в противоположную) и занять освободившееся место. Кто не успел вперед добежать, тот остается без места и продолжает водить.

ХУР ТАЛАЗАХ

Участники игры «хур талазах» (нахождение кушака) образуют круг. В центр выводят водящего. По команде он закрывал глаза. Затем его слегка ударили кушаком (хур), который прятался за спину и передавался друг другу. Водящий должен отгадать, во-первых, у кого за спиной кушак, во-вторых, по виду определить чей кушак и, в-третьих, кто ударил. Если он не сумел отгадать, то ему задавали следующий вопрос: «сілердің чиріңерде хайди полча? — адай полпы улупча, күйкерис полпы хыйғылапча?» — «У вас как себя ведут? Став собакой воют или став петухом кукарекують?» После этого проигравший должен выбрать себе наказание. Он или воет по-собачьи, или кукарекает.

ИС САЛЫЗАХ (ХААЛ ТАСТАЗАХ)

Популярная игра «ис салызах» (подбрасывание куска материи) напоминает русскую игру «жгут».

Обычно молодежь собиралась у кого-нибудь в юрте. Все играющие садились в круг. Выбирался водящий, которому вручался скрученный в виде жгута платок или прутик. Водящий ходит с песней по внешней стороне образованного круга и незаметно подбрасывает кому-нибудь за спину платок.

Все сидящие участники игры должны держать руки вперед, изредка ощупывая землю за собой. Не разрешается поворачивать голову назад и по сторонам, иначе за нарушение штраф 3 удара платком или прутиком.

Водящий, подбросив кому-нибудь платок, должен обежать по солнцу круг и, если нерасторопный игрок не заметил подвоха, ударить его поднятым жгутом. После этого прозевавший игрок начинает убежать от водящего. Надо суметь обежать 3 круга, стараясь избежать ударов, и опять занять свое место. Пересекать круг, спасаясь от преследования, запрещается. Если же водящий догонит его и осалит, то они меняются ролью.

Когда сидящий игрок догадался о подброшенном плат-

ке, то он должен догнать водящего и его осалить. Иначе водящий займет его свободное место.

МЕЛЕЙ ТАСТАЗАХ

По воскресеньям молодежь собиралась у кого-нибудь в доме. Пили чай, играли на музыкальных инструментах. Затем все садились в круг играть в «мелей тастазах» (подкидывание рукавицы). В центр круга сначала заходила молодая хозяйка и показывала свои вышитые рукавицы. Затем она быстро бросала рукавицу сидящим. Надо было ее поймать. Участники игры должны перебрасывать рукавицу друг другу. Водящий должен ее перехватить. От кого он поймает рукавицу (или вырвет из рук), то садится вместо него в круг, а последний выходит на середину и игра продолжается.

ХАЗЫХ ТАБЫЗАХ (ПУРБА САЛЫЗАХ)

Все участники игры «хазых табызах» (нахождение альчика) садятся в тесный круг на колени. Выбирается водящий (табачы), которого выводят в середину круга. В руках играющих находится альчик или колечко, которые передаются под коленями друг другу. Руки участников игры все время двигаются. По команде передача прекращается. Водящий должен обнаружить у кого находится альчик (колечко). Если он отгадает, то меняется местами с неудачником. Если же нет, то в качестве штрафа приниравший, должен каждому игроку пропеть тахпах (песню), двигаясь по кругу.

ПАГ ТУДЫЗАХ (ПАГЛЫГ САХТАҒЧЫ)

Участники игры «паг тудызах» (держание веревки) становятся в круг, держа перед собой веревку. Бдящий находится внутри. Он пытается ударить по правой руке игроков, держащих веревку. Игрок должен быстро убрать правую руку. Левую руку нельзя отпускать. Водящий не имеет права выскочить за круг. Одно из главных условий игры — веревка должна держаться на уровне пояса. Если водящий заденет по правой руке игрока, или игрок, споткнувшись, отпустит левую руку с веревкой, то они меняются местами.

АЛА ХУЧА

Молодежная игра «ала хуча» (пестрый баран) в долине Июсов носит название «сахтагчы» (сторож), а в долине Абакана известна как «адай-түлгү» (собака-лисица). Она напоминает русские «горелки».

Все играющие по парам, взявшись за руки, выстраиваются в колонну. Впереди колонны находится «ала хуча» или сторож. Он смотрит вперед и держит за руки первую пару. В это время последняя пара разделяется и бежит вперед. «Ала хуча» должен успеть их схватить, пока они его не обогнали. Если он не поймает бегущих, то они становятся впереди его. Если же он кого-нибудь схватил, то оставшийся без пары занимает его место.

ЧИЛЕНМЕС

В старые времена на свадьбах молодежь устраивала качание на качелях — «чиленмес». В XIX в. под влиянием христианства качели стали делать ежегодно на Пасху. Для их установки требовалось шесть березовых жердей. Сначала с двух сторон строили две пирамиды (алачык) из связанных сверху трех жердей. Пирамиды соединялись поперечной слегой (арга). К последней привязывались арканы на концах которых устанавливалась доска. После постройки качели, ее окропляли вином. Качание было доступно всем. Качались по одному и по двое. Обычно молодой человек раскачивался с девушкой. Качание сопровождалось пением песен. Иногда проводили соревнования на проворность. Для этого качающимся бросали бараньи бабки (альчики).

ХУЧА ЧАРЫС

Молодежная игра «хуча чарыс» (разделение отары) устраивалась у кого-нибудь дома или в юрте. Выбирался башлык (пастык) — руководитель игры. Девушки остаются дома, а парней выводят на улицу. Девушки между собой договариваются и каждая выбирает себе пару. Затем придумывают себе игровые имена из названий ягод (клубника, смородина, рябина и т. д.). Башлык собирает у девушек предметы их туалета — платок, колечко, зеркальце и т. д. Затем парней заводят по одному в дом и баш-

лык показывая набор вещей, спрашивает у них: что принадлежит твоей девушке? Кавалер по очереди берет руки девушек и по поведению отгадывает свою пару. Если он правильно назовет вещь, то его спрашивали: какая тебе нужна ягода? При правильном ответе, башлык называл цену их албана (штрафа). Например, выигравшему началось 5 поцелуев с девушкой. При неправильных ответах, проигравшего били кушаком 5 или 10 раз. Если все нашли друг друга, то они парами садились петь песни.

ПЕЕЛБЕК

В праздничные дни вечером молодежь собиралась на поляне и до утра около костров водила хороводы. Парни и девушки взявшись под руки и образовав круг, медленно двигались по солнцу в такт песен. В центр круга выводилась девушка с парнем, которые становились запевалями. Сначала они, взявшись за руки, поворачивались вокруг своей оси, три раза. Такое круговое движение и называется «пеелбек». Все стоящие по кругу повторяют за ними эти танцевальные фигуры. Затем танцующая пара в круге поет песню (тахпах), а все остальные подхватывают припев. В заключение все опять кружатся. После этого танцующую пару в круге сменяет другая.

АХ ТАЙ — КӨК ТАЙ (ХОЛ САБЫЗАХ)

Молодежная игра «ах тай-көк тай» (белый стригунок, синий стригунок) или «хол сабызах» (разрывание рук) напоминает русскую игру «цепи разрывные». Подобные игры распространены у всех народов России и Средней Азии.

На открытой площадке играют две команды по 10—15 человек. Одна команда состоит обычно из девушек, а вторая — из парней. Команды выстраиваются друг против друга на расстоянии 20—30 м. Выбираются вожак (пасчы), которые получают шуточные имена — Аралдай и Хуралдай. От них соответственно получает название и вся команда. Каждая команда крепко держится за руки, составляя цепь, называемую по-хакасски «чиле». Игроки первой команды вызывают к себе кого-нибудь из второй следующей песней:

«Ооллар пар, хыстар
 пар —
 Ойнир полза, піске пар!
 Сыра пар, поза пар,
 Ічер полза, піске пар!
 Табыл-тубыл хамчылыг,
 Табылгат пазы нинціліг
 Ах тайахнац, көк тайах—
 Хуралдай саринац
 Ады сіліг... піске килзін».

У нас есть парни, есть
 девушки,
 Если хотите играть, идите
 к нам!
 У нас есть пиво, есть буза,
 Если пить хотите, идите
 к нам!
 Табыл-тубыл с бичом,
 Верхушка таволожняк с
 басером.
 Белый стригунок, сивый
 стригунок
 Со стороны Хуралдая
 С красивым именем...
 пусть к нам придет!

Член команды, которого вызвали должен побежать и разорвать своей грудью сплетенные руки противника. Если он сумел разомкнуть цепь, то забирает в свою команду пленника. Если не разорвет, то сам остается в плену. Теперь вторая команда вызывает к себе какого-нибудь игрока из команды Аралдая следующей песней:

«Ах тай-көк тай аралыг—
 Ах порам пазы нохталыг
 Агбан кичии тахталыг,
 Аралдай саринац
 Ады сіліг... піске килзін!»

Между белым и сивым
 стригунком,
 Голова моего белосивого
 коня!
 Через Абакан с мостом,
 Со стороны Аралдая
 С красивым именем...
 пусть к нам прилет!

Названный член команды должен выбежать и также разорвать руки. Побеждает та команда, которая больше захватит пленных.

ХЫС ХОСТАЗАХ

Во время летних праздников и на свадебных развлечениях устраивали молодежную игру «хыс хостазах» (преследование девушки). Она идентична кыргызской игре «кыз куумай».

Парни и девушки соревновались в лихой езде на лошадях. Дистанция (меет) пробега не превышала одной

версты. Девушка получала лучшую лошадь, а также преимущество во времени и расстоянии. На старте она находится впереди парня на 50 саженей, а лошадь последнего развернута в противоположную сторону. Задача парня догнать убегающую девушку и поцеловать ее или сорвать платок с головы, или снять колечко с руки. Если дистанция пройдена безрезультатно, то на финише они разворачиваются и скачут обратно. В данном случае девушка должна догнать парня и отхлестать его нагайкой.

III. СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

ХАЗЫХ АТЫЗАХ

Самыми популярными состязаниями у хакасов являлись различные игры в кости. Среди них наибольшее распространение получила «хазых атызах» (стрельба альчиками), известная у русских в Хакасии под названием «казычки». Она полностью идентична кыргызской игре «упай».

Обычно в «казычки» играют от двух до шести человек. Каждый участник выкладывает на кон (ээн) по пять альчиков (бараньих бабок). Сначала по жребию определяют кто начинает первым. Для этого бросается альчик, он имеет четыре стороны со следующими названиями: алчы—выемчатая сторона стоящего на боку альчика; таал—выпуклая сторона, противоположная предыдущей; пбис—выемчатая сторона лежащего альчика; сога—выпуклая сторона, противоположная предыдущей. Кому при жеребьевке выпала выигранный сторона «алчы», тот начинает игру.

Игра начинается с того, что все поставленные на кон альчики собирают в жменю и бросают их на ровную площадку (стол или пол). Необходимо выбить все кости лежащие в одинаковом положении, стреляя одним альчиком в другой. Удар производят щелчком указательного и большого пальцев. Альчик, которым бьют называется «ух» — стрела, а которого выбивают — «киик» — дикая коза. Бьют правой рукой, а берут выигранный альчик «киик» левой. Нельзя брать свою стрелу «ух». Два раза подряд бить ею нельзя, иначе дают штрафной щелчок в лоб. Если при ударе человек задел пальцами землю и не коснулся своей «стрелы», то такая осечка называется «мулчух». В таком случае можно продолжать игру.

При промахе игру уступают следующему. Также стреляющий теряет права игры, если при ударе «стрела» ляжет сверху альчика «киик». Такое положение называется «чүкес». Нельзя допускать и выстрела «тацырат» когда выбрасываемые альчики задевают третий. Если два альчика лежащие в одинаковом положении разделяются другими, то стреляют сверху с тыльной стороны руки. Такая стрельба называется «аспах» или «сыртах». Если в начале игры часть из брошенных альчиков оказалась друг на друге в положении «харны» (крест), то в таком случае или их перебрасывают, или разбивают «стрелой».

Когда все брошенные кости лягут в одинаковом положении, то это называется «ныласпах» или «мйңис». В таком случае все участники игры должны быстро схватить как можно больше альчиков.

Если у всех окажется одинаковое количество костей, то бросают жребий. Кому выпадет альчик стороной «алчы», тот и выиграл.

Когда при завершении игры на поле останутся четыре альчика лежащие в разном положении, то их перебрасывают. Также поступают, когда остаются два альчика.

Победителем становится выигравший большее количество костей. Проигравшие получают щелчки по лбу.

Согласно хакасским поверьям надо было выкупить свои проигранные альчики, иначе в хозяйстве не будут умножаться овцы. Когда накопится 1000 бараньих бабок, то их хоронили в кошаре. Считалось, что с ними связано счастье способствующее размножению поголовья скота.

МООЛ ОЙЫН

Игра в кости «моол ойын» (монгольская игра) идентична игре «хазых атызах». Разница состоит в том, что бьющий альчики не должен разговаривать и смеяться.

Перед началом игры участники ставят свои кулаки один над другим, а по команде «ап» убирают их и садятся играть. !

Стреляющий молча выбивает альчики. Сидящие рядом стараются его расмешить различными действиями. Если игрок произнесет хоть одно слово или засмеется, то его выигрыш забирается и разделяется между остальными. Проигравшего щелкают по лбу или крутят уши.

ПОГЕ-СОГА ТАБЫЗАХ

Игра в кости «поге-сога табызах» (нахождение сторон поге и сога) напоминает игру в казычки. Отличие заключалось в том, что играющих было двое и каждый из них выбивал альчики, лежащие только в положении «поге» или «сога». Сначала, бросая альчики, загадывают свою сторону. Кому выпало положение «поге», тот выбивает кости находящиеся только в этой позиции. Другой стреляет по альчикам, лежащие стороной «сога».

ПОГЕ АЛЫЗАХ

Согласно правилам игры «поге алызах» (взятие стороны поге) каждый участник по очереди бросал собранные в жменью альчики и брал только те, которые упали на сторону «поге». Если среди них встречались кости, ставшие на сторону «таах», то такое же количество надо доложить на кон. Когда все брошенные кости падали на сторону «поге», то все игроки, включая и выбывших, бросались расхватывать их (пыласпах). Выигравший произносил в честь альчиков благословение:

«Хазаага толдыра хой	Пусть хлев наполнится
бесіп!	ойцами!
Ибге толдыра изім	Пусть дом наполнится
ползыні!»	добром!

АЙРА-ХАЗЫХ

Хакасская игра «айра-хазых» (биток-альчик) идентична кыргызской «топ-таш» (груда камушков). Здесь применялось своеобразное жонглирование с битком — «айра». Он выбирался из крупной бабки самца дикой козы. С двух сторон его сглаживали, а во внутрь для массивности заливали свинец. Каждый игрок имел свою «айру» помеченную фамильной тамгой. Биток никому не отдается, даже при полном проигрыше.

Для определения очередности сначала загадывали загадки. Например: «В огне не горит, в воде не тонет (имя человека). Бершина дырявая, нутро червивое (юрта). На черном шелке рассыпаны бусы (небо и звезды) и т. д. Отгадавший начинает первый тур.

Каждый играющий ставил на кон (ээн) по пять альчи-ков. Очередной собирал в жменю все кости, подбрасывал их вверх и затем ловил тыльной стороной ладони. Остав-шиеся на руке альчики опять подбрасываются вверх и ловятся в ладонь. Кто больше всех поймал альчиков, тот начинал следующий тур. Если все кости были пойманы тыльной стороной руки, а затем все подхвачены ладонями, то этот беспорядный выигранный носил название «мбѳис».

Во втором туре применяется биток — «айра». Перед тем как подбросить «айру» игрок просил послать ему удачи: «хазых пазы айра, хасхах тарт!» — «Глава альчиков айра притяни мне счастье!» Биток подбрасывают вверх правой рукой и затем ею же ловят. Его нельзя ронять на землю, иначе игру продолжит следующий. Если в первом туре тыльной стороной ладони поймано нечетное количество альчиков (1, 3, 5), то при жонглировании битком надо успеть схватить с земли по одной (чымчап) косточке. Еже-ли задержалось парное количество (2, 4, 6), тогда надо поднять их поларно (чалбап), не задевая других. После того, как собраны все альчики, игрок откладывает себе один из них словами: «я его съедаю». Затем игра услож-няется. При выбрасывании битка хватают с земли по 3 или 4 альчика. На заключительном этапе участники иг-рают стоя. На носки широко расставленных ног кладутся две бараньи бабки. Кроме того, еще один альчик берется в рот. За время движения битка вверх нужно успеть схватить расставленные фигуры. В конце игры, когда человек пол-ностью отыграл свою долю, «айру» специально ловили тыльной стороной ладони и подбросив в завершении, хватали ее рукой сверху вниз (чапчып).

Выигрывал тот, кто больше всех «съел» альчиков. Про-игравшие получали щелчки по лбу.

ХАН ПЫЛАЗАХ

Хакасская игра «хан пылазах» (захват хана) полностью идентична кыргызской «кан таламай».

Играющие (от 2 до 6 человек) садятся в круг за стол или на полу. Правила игры почти те же, что и в казачки. Но здесь имеется главная фигура — «хан», представленная крышечным крупным астрагалом дикой косули. Во время бросания альчиков все следят за ханом. Если он встанет в положение «таах», то все спешат его схватить и разгра-

бить. Игроки стараются забрать как можно больше альчи-ков. Если хан упадет другой стороной, то играют также как в казычки. Однако «ханом» никогда не бьют.

После игры при равном количестве альчи-ков выигры-вает тот, у кого находится «хан». При следующей игре право первого удара принадлежит игроку, у кого был «хан».

САХА

Хакасская игра «саха» (саах) соответствовала русским «бабчам». Для игры применялся биток называемый по-хакасски «саха» из коровьих или маральных бабок (над-копытных суставов). Биток специально слаживали, про-сверливали отверстие и заливали свинцом.

На земле чертится круг или квадрат, где в центре устанавливаются бабки. Каждый играющий ставит на кон по 5 бабок.

Сначала бросают жребий. Если подброшенная бабка упала на землю спинкой вверх — «саха», то этот игрок бьет первым. При положении выемкой вверх — «лэке», бьет вторым. Третьим будет тот, у кого бабка ляжет на пра-вый бок — «олбы». Последним бьет тот, у кого бабка ля-жет на левый бок — «солбы».

В центр очерченного круга (квадрата) в углубление ставится «чечук» — большая коровья бабка. Рядом по фронту каждый играющий ставил маленькие коровьи баб-ки называемые «матпаях» или короткие конские бабки— «чатпаях».

На расстоянии 5—6 шагов от круга чертилось место, откуда с ладони бросали биток по бабкам. Сначала надо было выбить «чечук» из центра круга (квадрата). Кто его выбивал, тот становился на шаг ближе к цели. Если игрок промазал по короткой бабке, то выставлял дополнитель-ную, если выбил ее из круга, то забирал себе. После того, как игроки выбивали короткие бабки стоявшие по фронту, то ставили следующие фигуры в колонну. Каждый ставил по 5 бабок. Победителем считался тот, кто больше всех выбьет бабок.

НООРТПАС (УХЧАА ОЯЫНЫ)

У хакасов практиковалась спортивная стрельба из лука «ноортпас» по бабкам.

Согласно правилам на земле чертится круг диаметром около 5 м. В центре круга выстраивают цепочкой ряд коровьих бабок с промежутком между ними 4 пальца (төртіліг). Каждый играющий ставит на коп по 5 бабок. Расстояние от мишени до стрелка определялось от 10 до 25 саженей.

Лук делался из ели, длиной в одну сажень и четверть. Стрела «ноортпас» изготовлялась из черемухи с деревянным утолщением. Длина ее была 5 четвертей.

Перед началом соревнований устанавливали кто будет первым. По очереди стреляли на дальность. У кого стрела пролетит дальше всех, тот начинал первым. У кого ближе всех — последним.

Согласно правилам каждый стрелок имел столько стрел, сколько поставлено в круг бабок. Кто промахнулся, ставил дополнительные кости. Выигрывает тот, кто больше всех выбьет из круга бабок.

МЕЧЕЕКЕЙ

Хакасская игра «мечеекей» напоминает современную западную игру «дартс».

Для этого из дерева изготавливался дротик «мечеекей» длиной с 0,5 м., одна сторона которого заострена, а с другой вставлены гусиные перья.

На земле чертится круг. На расстоянии от 10 до 20 м. бросается дротик. Нужно попасть в центр круга.

Другим видом мишени служила затесанная сторона дерева. Бросали в него дротик с расстояния 50 м. Победитель в этих соревнованиях получал звание «чөме» (дальнобойная стрела).

ТЫРЛОС

Хакасская игра «тырлос» (волчок) заключается в том, что все участники по очереди вращают девятигранный волчок. В статье Я. И. Сунчугашева он называется «сохыр пырлас».

На каждой грани волчка нанесены зарубки с цифровыми

знаками I—1, II—2, III—3, IIII—4, /—5, /I—6, /II—7, /III—8. ≠. На кон ставится по 5 альчиков. Игрок мог с кона взять столько косточек, сколько выпало очков. Однако, если волчок упадет на сторону со знаком ≠, то надо выложить два альчика. Победителем становился тот, кто выиграл большое количество костей.

ТОБИТ

Хакасская игра «тобит» соответствует русской игре в шашки.

Обычно два чабана во время досуга чертили на земле или на бумаге клетки из пяти поперечно пересекающихся линий — дорог. На крайних точках линий и на последних пересечениях дорог со стороны игроков в два ряда ставились по 10 альчиков, служивших пешками (хул). Один из игроков, ставил альчики на сторону «поге», а другой в положении «сога».

Согласно правилам пешки ходили по дорогам вперед, вправо и влево. Назад ходить нельзя. Пешку противника съедали перескакивая через его кочевку (кбс), т. е. по правилам русских шашек. Если пешка пройдет до конца линии, то она становилась дамкой — «тобит». Выигрывает тот, кто съест все пешки противника.

ЧАХЫМ

При игре «чахым» участвуют 4—6 человек. Здесь пользуются двумя фишками, вырезанными из кости или дерева. На шестигранной прямоугольной фишке нанесены точки (харах). На одной плоской стороне имелась 1 точка, на противоположной—2 точки. На двух длинных краях вырезалось 3 и 4 глазка, на двух коротких — 5 и 6 точек.

Каждый игрок ставил в банк (ээн) за каждое очко фишки по 5 альчиков (или рублей, или даже голов скота). Таким образом, за 12 очков двух фишек (по 6 на каждой) ставилось 60 альчиков. При выигрыше за каждое очко фишки получают по 1 альчику.

Каждый игрок по очереди бросает по две фишки. Если кому выпадает 12 очков, то он забирает весь банк (ээн). В том случае, когда у двух игроков выпадает одинаковое количество очков, то это значит «хайым» (ничья) или «кинк» (дикая коза) и назначается повторное бросание.

САЛБЫ

Для игры в «салбы» (праща) весной и в начале лета заготовливали тальниковое лыко. На его конце привязывала три разноцветные ленты, где укреплялся камень. Получалось подобие пращи, называемое по-хакасски «салбы» или «силбі».

Среди юношей устраивались соревнования на дальность броска «салбы». Согласно хакасским поверьям, победитель бросивший пращу дальше всех будет жить дольше всех (чбрімі узах полар).

УРУХ

В спортивном состязании «урух» (лассо) отразился скотоводческий быт хакасов.

Табушники во время стреножения коней устраивали соревнования на меткость броска арканов. Сначала кидали лассо (урух) стоя с земли и набрасывали его или на шею или, пуская кольцо аркана по земле, накатывали на две передние ноги скачущего коня. Потом бросали лассо сидя верхом на лошади на скаку. Кто больше заарканит лошадей, тот выигрывал.

ХОЛ ТАРТЫЗАХ

В силовой игре «хол тартызах» (перетягивание рук) участвует два человека. Они садятся друг против друга, упершись ступнями ног. Из руки соревнующимся вручается метровая палка, которую они захватывают поперек. По команде судьи оба начинают тянуть друг друга. Победителем становится тот, кто перетянет противника.

ХАЙЫС ТАРТЫЗАХ

В силовой игре «хайыс тартызах» (перетягивание ремня) участвуют двое юношей. Они становятся на четвереньки головами в разные стороны. Их связывали длинным ремнем, который пропускался подмышками и за шеей. По команде они начинали ползти на четвереньках в свою сторону. Выигрывал тот, кто перетянул противника.

ХОЗАН АЗАХ

Силовая игра «хозан азах» (заячья нога) напоминает цыганскую борьбу. Двое юношей ложатся спиной на ковер головами в разные стороны. Они зацеплялись согнутыми в колене правыми ногами. По команде соревнующиеся перетягивали друг друга ногами. Если кто сдвинется с места или перевернется, тот проиграл.

ОРАЦМАЙ

Хакасская игра «орацмай» идентична кыргызской «оромпой».

У хакасов существовало несколько разновидностей этой игры. Согласно первой, на земле чертили большой круг, по которому по очереди каждый участник должен был на одной ноге проскакать. Победителем становился тот, кто дальше всех проскочет и больше сделает кругов.

Следующим видом состязаний «орацмай» были догонялки на одной ноге. Один из участников по кругу убегал прижкэмн на одной ноге, а другой также должен доскочить до него и задеть поднятой ногой. Если кто-нибудь вставал на обе ноги, то проигрывал.

ХАПЧАЦ ТАС

С испокон веков вдоль оживленных дорог Хакасии лежали каменные валуны, называемые по-хакасски «хапчац тас» или «маргы тас» (камень соревнований), которые поднимались силачами. Особенно пытались показать свои физические достоинства молодые люди, едущие на свадьбу или на общественные моления.

По хакасским правилам валун «хапчац тас» надо суметь поднять и перебросить через плечо. Победителем считался силач перебросивший его через себя большее количество раз.

КУРЕС

Ведущим видом спорта у хакасов, как и у многих других тюркских народов, была поясная борьба «күрес».

Во время общественных праздников, религиозных молений и на свадьбах обязательно проходили соревнования по борьбе. Необходимым условием хакасской борьбы явля-

лось наличие на поясе борца матерчатого кушака. Спортивный костюм их состоял из хакасской рубахи, шаровар и мягкой обуви без каблуков.

Согласно правилам борцы во время схватки держатся за кушак. Разрешался захват пояса сзади и спереди. Руки ступать нельзя. Сначала борцы становились в стойку, взявшись с двух боков за кушаки. Ноги должны быть расставлены на ширину плеч. Чтобы добиться победы необходимо было бросить противника на землю или силою рук или приемами ног. Правила разрешают следующие приемы (сӱме). 1. При помощи рук: «пас азыра» — бросок противника через голову; «нанга силп» — бросок через бедро; «инлиӆ ныга пазып» — сваливание противника через сгиб поясницы (при большой силе рук); «айлахтаидыра тастан» — раскручивание противника в воздухе (при большой силе рук). 2. При помощи ног: «азах саап» — подсечка; «ыргах пазып» — зацеп ног снаружи; «ыргах суғып» — обхват ног снутри «тиске кӆдӆрӆп» — поднять противника на колено (при очень большой силе борца).

Во время борьбы запрещалось: наносить удары ногами, делать подсечку выше колена, ставить подножку.

По хакасским правилам противник считался побежденным, если он прикоснулся к земле любой частью своего тела или устал на четвереньки. Если после броска противник приземлился на ноги, то борьба продолжается. Когда оба борца упадут, то ничья. Общая победа присуждалась после трех схваток. В хакасской борьбе мы не находим большого разнообразия приемов. Главное достоинство борца заключалось в физической силе и выносливости.

ЧАРЫС

Самыми увлекательными спортивными состязаниями на любых праздниках являлись конные скачки — «чарыс». В старые времена у каждого уважающего себя бая имелись свои беговые лошади. Обычно хозяева скакунов бились об заклад и договаривались о дне и месте проведения соревнований. В заклад ставили скот или деньги. Выбирался судья (порака), кому накануне скачек сдавали на поруки половину закладных денег. От каждого хозяина выбиралось свидетели (киречӆ) по два человека. Если один из закладчиков в дальнейшем отказывался от скачек, то аванс (залог) шел в пользу второго.

При подготовке скакуна к соревнованиям его сначала

откармливают, чтобы тело стало сильным. После этого лошадь специально выдерживают на привязи. Хозяева для этой цели нанимали яровщика — «палгагчы». За неделю до начала соревнований бегунца седлали и гоняли до изнеможения. Ночью его не кормят, а утром гоняют до пота. Затем он обсыхает на привязи. Вечером делали разминку. За трое суток до начала скачек беговую лошадь привязывали к коновязи. Ей не давали ни есть, ни пить. Когда лошадь выстояна и готова к бегу, то ее живот подымают.

Скачки проводились на расстояние от 5 до 25 верст. (т. е. на одну кочевку). За один заезд могли пустить до 20 лошадей. Седоками на скакунах, как и у всех тюрков Сяно-Алтая и Средней Азии, являлись мальчики подростки от 8 до 13 лет. Сидят они без седла. Конни выступали без нарядов, только с одними уздечками. Хвост был завязан. Седоки одевали рубашки, а вместо обуви — вязанные носки. Головы подвязывали платками разных цветов, чтобы различать их. В руках седок держит нагайку (содан хамчы).

Во время скачек на большое расстояние (20—30 км.) разрящалось специальным погонщиком «подтягивать» отстающих и сильно уставших лошадей ударами плети по крупу. Таких погонщиков называли «сагырчы». Обычно они ждали скакунов на второй половине дистанции. На одного бегунца выезжало по 2—5 погонщиков. Они ударами плети по крупу лошади и боевыми кличками «хуух! хыйт!» воодушевляли соревнующихся.

На финише, если скакуны бегут близко друг от друга, судьи определяли порядок первенства следующим образом: «тін суны» — вторая лошадь отстала от первой на длину повода; «хузурух сүре» — голова второго скакуна идет у основания хвоста первого; «нан сүре» — голова второй лошади идет около крупа первой; «чүген харазы» — лошади идут почти вместе, но вторая отстала на голову; «сундук плаза» — лошади пришли почти в раз, но первая опередила вторую, на длину удил. Если же скакуны пришли морда к морде, то значит ничья («хайым»). В таком случае скачки устраивались заново.

Если скакун приходил первым, то его хозяин получал выигрыш — «мбрий». Седок, который пришел первым, получал у хозяина 10 проц. заклада (10 руб. от 100 руб. или 10 овец от 100 овец). Такую же сумму получал яров-

щик. Победитель ставил угощение для судьи (порака) и своих свидетелей.

КИЛИН-ЧАРЫС

Весной, когда у какого-нибудь хозяина овца принесет трех ягнят или корова отелится двумя телятами, то в аале проводили шуточные соревнования между невестками — «килин-чарыс». Участвовали от 2 до 10 молодых женщин, одетых в национальные платья. На конях, а иногда и бегом, они должны пробежать назначенную хозяином скога дистанцию. Победительница в награду получала одного из двух телят или ягнят.

ЧЫДА САЗЫС

До присоединения Хакасии к России местное население проводило турниры «чыда-сазыс» (поединки на конях с копьями). В настоящее время память о них сохранилась только в фольклорных произведениях,

Турниры проводились летом во время общественных праздников. Участники поединка одевались в войлочные и кожаные доспехи (хуях), голова закрывалась шлемом (тулага). Турнирная пика (чыда) на ударном конце имела тупое деревянное утолщение. Всадники становились по разные стороны турнирной площадки, а затем, по команде, разгоняли лошадей и съезжались, держа на перзеве пикку. Согласно правилам, надо было на полном скаку сбить всадника с лошади. Наносили удар пиккой только в закрытую броней грудь. Опытные бойцы упирали задний конец древка пикки в переднюю луку седла. Среди многих тюркских народов подобные поединки были известны только у тьянь-шаньских кыргызов (эр. сайыш). Причем у них также был разрешен правилами прием, держания пикки, при котором один ее конец упирался в луку седла.

Вероятно после присоединения Хакасии к России эти турниры были запрещены. Ныне они совсем забыты.











СПИСОК ИНФОРМАТОРОВ

1. Абжилаев Токалис, 1895 г. рождения, сагаец, аал Чарков.
2. Арчимасев Егор, 1893 г. рождения, сагаец, аал Киндырла.
3. Арыпкаева Поскон, 1905 г. рождения, качинка, аал Арыпкаев.
4. Арыштаев Алексей, 1894 г. рождения, качинец, аал Б. Арыштаев.
5. Баинов Федот, 1910 г. рождения, качинец, аал Баинов.
5. Балганова Шаях, 1887 г. рождения, качинка, аал Балганов.
7. Бурнаков Опац, 1894 г. рождения, сагаец, аал Мангыгас.
8. Епишкин Оолах, 1913 г. рождения, кызылец, аал Кызылгап.
9. Ербягина Таира, 1895 г. рождения, качинка, аал Конгаров.
10. Казачинова Када, 1901 г. рождения, сагайка, аал Лев.
11. Калтынаев Пече, 1908 г. рождения, качинец, аал Горюнов.
12. Карачаков Терентий, 1936 г. рождения, сагасц, аал Кызлас.
13. Кинзенова Хаврон, 1897 г. рождения, сагайка, аал Сагай.
14. Кожаклова Анна, 1910 г. рождения, кызылка, аал Ошколь.
15. Кокова Прасковья, 1894 г. рождения, качинка аал М. Спирин.
16. Котожеков Арап, 1886 г. рождения, качинец, аал Аршанов.
17. Кулагашева Обдо, 1895 г. рождения, качинка, аал Окунев.
18. Куртияков Сергей, 1913 г. рождения, качинец, аал Трошкин.
19. Нербышев Каркей, 1934 г. рождения, сагаец, аал Ч. Монок.
20. Сагалаков Таной, 1907 г. рождения, сагаец, аал У-Киндырла.
21. Сазанаклова Кочита, 1912 г. рождения, сагайка, аал Б. Арбаты.

22. Саламачев Илья, 1895 г. рождения, кызылец, аал Кызылгаш.
23. Сафьянов Сырах, 1890 г. рождения, качинец, аал Сафьянов.
24. Султреков Макай, 1893 г. рождения. бсльтыр, аал Чиланы.
25. Тазминя Паян, 1897 г. рождения, качинка, аал Тазминн.
26. Тартыгашева Арина, 1910 г. рождения, сагайка, аал Б. Бор.
27. Толмашева Манит, 1901 г. рождения, сагайка, аал Колпаков.
28. Толстухин Харатай, 1895 г. рождения, качинец, аал Кавдалов.
29. Тохтобин Маадак, 1904 г. рождения, сагаец, аал У-С. с.
30. Тугужекова Майра, 1898 г. рождения, качинка, аал Котжеков.
31. Тюмерсков Виктор, 1913 г. рождения, сагасц, аал Б. Бор.
32. Уксекова Варвара, 1910 г. рождения, сагайка, аал Кызылсук.
33. Чебодаев Казонай, 1896 г. рождения, бсльтыр, аал Маткечик.
34. Чебодаева Чечок, 1900 г. рождения, бсльтырка, аал У-Киндырла.
35. Челтыгмашева Анфиса, 1913 г. рождения, сагайка, аал Куенов.

ДЕТСКИЕ ИГРЫ РУССКИХ СТАРОЖИЛОВ ХАКАССКО-МИНУСИНСКОГО КРАЯ

Детские игры являются важной и неотъемлемой частью культуры любого народа, в том числе — и русских старожилов Хакасско-Минусинского края. Его освоение русскими переселенцами началось в середине XVIII века, после присоединения края к Российской империи в 1727 г. К началу XIX столетия русские широко расселились на правобережной части р. Енисей.

На основе земледельческой культуры Европейской России (преимущественно севернорусской ее полосы) создавалась и развивалась своеобразная материальная и духовная культура русских старожилов края, поселившихся здесь в середине XVIII—первой половине XIX вв. и называющих себя «чалдонами». Ее своеобразие было обусловлено и климато-географическими особенностями региона, и этническим составом населения, где происходили разнообразные контакты чалдонов с хакасами.

Особое внимание в духовной культуре русских старожилов региона уделялось миру детства. На протяжении всего русского крестьянство эмпирически создавало свою, довольно эффективную систему народной педагогики. Главной целью воспитания детей была подготовка их на основе накопленного многими поколениями социально-исторического опыта к жизни, к труду. Этот процесс начинался с раннего детства и осуществлялся поэтапно. Такое раннее приучение детей к труду было продиктовано не только потребностью крестьянского хозяйства в дополнительных рабочих руках, но и соображениями чисто воспитательного характера: опыт подсказывал, что если ребенок с малых лет не приучен к тяжелой крестьянской работе, то и в дальнейшем он уже не будет иметь к ней усердия.

При этом осуществлялась задача передачи не только знаний, умений и навыков, но и определенных нравственных качеств, эстетических и этических воззрений, и, что немаловажно, физических свойств личности. В этом плане одним из главных приемов воспитания была игра. Время активных игр — это период с 5—6 до 14—15 лет. При всей

занятости детей хозяйственными работами, они успевали играть. Мир игры с его специфическим временем и пространством, нормами и правилами открывал огромные возможности самореализации и развития личности. Детские игры русских старожилов Хакаско-Минусинского края отражают исконную любовь и стремление ребенка к движению, веселью, удалству, национальные устои, желание обладать силой, ловкостью, проявлять смекалку и творческую выдумку.

В настоящей работе основное внимание мы уделяем народным спортивным играм. Большинство их не дифференцировано по половому признаку и носит массовый характер. От играющих не требуется какой-либо специальной подготовки, по содержанию, эти игры лаконичны и выразительны. Таковы, к примеру, лапта, чикбек, чижик, мерка, городки и др. Все они способствуют развитию не только физических, но и умственных способностей играющих. Особенно ярко это проявляется в таких играх, как пешки и прятанье золота.

Наряду с подобными массовыми играми в культуре русских старожилов региона существовали игры только для мальчиков и только для девочек, связанные, как правило, с трудовыми традициями и социальными ролями мужчины и женщины. С ранних лет крестьянские дети включались в трудовую деятельность. Мальчиков с 9-летнего возраста приучали к работе в поле, уходу за лошадьми, что требовало специальной физической подготовки, формирования умений и навыков ведения традиционного крестьянского хозяйства. Этим целям отвечали два вида игр для мальчиков: спортивные (бабки, плитки, шаровка, клюшки, зоска) и ролевые, сюжетные, как например, игра в коней. Последняя подразумевала подделку деревянных фигурок коней из щепок, из прутьев — оглобель, дуги, саней, запрягания «коня» и т. д. Как видим, здесь жизненные представления ребенка, его впечатления отражаются в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ.

Основными функциями женщины-крестьянки было рождение здорового, крепкого потомства и воспитание детей, а также работа в доме и по хозяйству. Поэтому игры для девочек либо способствовали их физическому развитию (например, перескокушки), либо преследовали цель ознакомления с воспитательными и трудовыми функциями

и приучения к их исполнению. Например, в игре в клетки импровизировался дом и хозяйство. Для этого материей закрыли часть участка пространства, из обрывков деревянных обручей делались «коровы», из глины стряпалось «печенье», мелкая известь была «творогом», из тряпок шили кукол, делая им волосы из льна и расписывая лица угольком.

В играх чалдонов можно проследить многочисленные проявления дружественного межнационального общения между русскими и хакасами. Данный факт свидетельствует о интернациональности воспитания у старожилов, наличии в педагогической традиции элементов воспитания межнациональной терпимости, тесного общения между двумя народами. Это тем более интересно, что приводимые в настоящей работе описания народных игр записаны нами в юго-восточных с Хакасией южных районах Красноярского края, где еще к середине XIX века сложился преимущественно русский состав населения. Несмотря на это, динамичный вариант лапты, популярный в старожиловских селениях, называется «чикбек» (от хакасского «чикпек» — быстрый, веселый, теплый ветерок), во многих считалках присутствует образ татарина (так на протяжении XVIII—начала XX вв. называли русских хакасов), либо производные от хакасских слов («синчик-минчик» — от хакасского «син, мин», т. е. я, ты), хакасскими либо тюркскими терминами обозначаются многие атрибуты игр (чол, мерьга, мерка, чуски), да и некоторые игры сами имеют не только русское, но и хакасское, а порой и общетюркское распространение (например, игра «12 палочек»), либо чрезвычайно похожи по своим правилам.

Поэтому, несмотря на то, что большинство игр русских старожилов имеют аналоги с играми русских Европейской России, наблюдается большое разнообразие и региональная специфика в их названиях, правилах и атрибутах. Кроме того, необходимо помнить, что возрождение традиций народной культуры означает не только изучение и реставрацию русских старожиловских детских игр. Оно предполагает также изобретение и составление на их основе новых игр, способствующих развитию у детей творческих способностей и умений. Использование народных традиций лишь тогда будет успешным, когда будут учитываться особенности и влияние окружающей социальной среды. Воссоздавая мир народной игры, было бы неправильным переносить на современную почву то, что в прошлом

было ценным, а сегодня потеряло свою актуальность и значимость. Сложная и многоцветная культура прошлого требует тщательного изучения, выделения и использования подлинных родников народной мудрости, народной культуры.

ЛАПТА (МЯЧИК)

Для игры в лапту требуются упругий мячик и «лапта» (лаптушка, бита) — палка, которой бьют по мячу. Мячик изготавливали из вылинявшей весной коровьей шерсти. Для этого брали куски мокрой шерсти и руками катали ее до тех пор, пока не получится упругий круглый мячик около 7 см. в диаметре. Название игры происходит от палки, которой бьют по мячу. Она делалась с одного края немного расширенной и плоской, похожей на лопатку (отсюда и название). Лапта изготавливалась из березы. 70—90 см длиной, 3—4 см толщиной. У самых заядлых игроков подросткового, 13—14-летнего возраста, у каждого имелась своя, привычная лапта. Но можно было играть и одной лаптой, на всех.

Игра происходит на ровной площадке. Поэтому, когда трава была не очень высокой, уходили играть на просторный луг, за огороды. А чаще всего играли прямо на широкой улице, между рядами домов. Общий размер площадки для игры в лапту — около 50 м. в длину и 25 м в ширину. У одного ее края на земле глубоко прочерчивается линия «сала», у другого — линия «кона».

В лапту играли разновозрастные дети обоего пола. Правда, у мальчиков 13—14 лет игра шла уже «всерьез» и девочек они, как правило, не брали. Игра не требует определенного числа игроков, но играющим нужно разделиться на две команды — «партии». Такая разбивка осуществлялась двумя самыми сильными и опытными игроками — «матками». Все играющие уходили сговариваться, а затем попарно подходили к маткам, которые угадывали себе игроков из каждой пары.

Как правило, «сговорки» — вопросы к маткам — были очень разнообразны и редко повторялись. Например: «Матки-матки, кого возьмете — того, кто на печке заблудился или того, кто в ложке утонул?», «Бочку с салом или казака с кинжалом?», «Пчелку или стрекозу?», «Груню или Марфуню?». После разбивки, по партиям матки «конаются» на лапте.—хватают ее поочередно снизу и тот, кому досталось схватить ее верхний конец, вместе со своей партией отправля-

ется на сало играть (чекать, жигать): бить по мячику и бегать на кон и обратно. Игроки второй, «голящей» партии, становятся в поле, чтобы подбирать или ловить мячик и ударять им перебегающих поле игроков сала.

Матка голящей партии остается на сале для того, чтобы подкидывать под удары мяч. Матка играющей партии берет лапту и бьет по мячику, стараясь отбить его как можно дальше в поле. После удара часть этой партии (обычно 3 человека) бежит от сала на кон и обратно. А игроки голящей партии стараются поймать мяч на лету либо, если это не удалось, быстрее поднять его с земли и попасть мячом в кого-нибудь из перебегающих игроков сала. Когда они сумеют сделать то или другое, партии меняются местами.

Цель игры — борьба за сало. Играющая партия старается как можно дольше продержаться на сале, а голящая — как можно быстрее его захватить. Побеждают те, кто большее время играли на сале.

ЧИКБЕК

Чикбек является разновидностью лапты, близкой к ее классическому русскому варианту. Правила и атрибуты игры практически те же самые, что и в игре лапта. Но если в лапте мяч подает только матка, а ее игроки после удара группами перебегают с сала на кон и обратно, то в чикбеке игроки сала по очереди берут лапту и бьют по мячу. Сразу же после удара игрок обязательно должен убежать ка кон, либо сбегать на кон и вернуться обратно.

БАБКИ

В эту зимнюю игру играли только мальчики. В ней могло участвовать неограниченное число игроков, обычно 5—10 человек. Для игры использовали кости надкопытных суставов домашних животных — телят, овец, свиней. Они назывались «бабки» (бабочки, шлюшки). Их попарно расставляли «на кону» — пара за парой на расстоянии 7—10 см друг от друга, ровным рядом, начиная от линии кона, в противоположную от места расположения играющих сторону.

С расстояния 2—3 шагов (1,5—2 м) играющими по очереди бросалась боевая, более крупная бабка—панок (бита, биток). Это, как правило, более крупный сустав коровы или

Лошади. В подтаежных и таежных селениях особо ценился более увесистый панок из сустава лося. Для утяжеления и более лучших ударных качеств иногда в панке с нижней его части проделывали отверстие и заливали во внутреннюю полость расплавленный свинец. Такая боевая бабка называется налиток.

Перед началом игры конаются — устанавливают очередность боя, подкидывая боевые бабки вверх или скатывая их от себя с раскрытой ладони. Различают несколько позиций упавших бабок: 1) «поп» — бабка встала на нижнюю, утолщенную часть. Игрок, бросивший бабку таким образом (это бывает достаточно редко), забирает себе все имеющиеся на кону бабки; 2) «сака» — бабка упала вогнутой частью вверх; 3) «тыра» — бабка упала вогнутой частью вниз; 4) «лоца» — бабка упала на левый бок. В зависимости от позиций устанавливается очередность удара: лоца-сака-тыра.

После подобной жеребьевки каждый игрок ставил на кон по одной бабке и по очереди бросал панок, пытаясь сбить как можно большее число бабок. При этом соблюдаются следующие условия:

— Строго следят, чтобы при ударе игроки не пересекали черту на земле, откуда производится метание панка («сало»).

— Конкретный прием метания панка не оговаривался (бьют, «как кто прихитрится»).

— Бабка считается сбитой только в том случае, если она упадет набок.

— Бабки на кону устанавливаются только в положении «на попа».

— Если игрок выбивал хотя бы одну бабку, ему предоставлялось право продолжать удары до тех пор, пока он не промажет. В этом случае право удара переходит к другому играющему согласно очередности.

После того, как все игроки по очереди сделали удары, они ставят снова по одной бабке на кон вне зависимости от того, каким по результату был удар у каждого играющего. Затем играющие снова конаются, в том числе и тогда, когда все бабки на кону остались невыбитыми.

ПЛИТКИ. (БИТОК)

Эта игра является разновидностью игры в бабки, с той

разницей, что вместо боевой бабки — панка — используется «плитка» округлой формы из коровьего навоза, которую перед игрой, предварительно расшлепав и окунув в воду, замораживают, либо «биток» — плоская округлая речная галька продолговатой формы. Правила игры такие же, как и в игре в бабки. Изменяется лишь расстояние, с которого наносятся удары. Оно увеличивается до 10—15 шагов (8—11 м).

КАМЕШКИ (КРЕМЕШКИ)

В эту игру играли дети обоего пола. Количество участников не ограничивалось, но обычно играло 5—6 человек. Для игры брали 5 маленьких камешков. Их клали на «горбушку» — тыльную сторону ладони, затем подбрасывали вверх. При броске ладонь переворачивали и старались поймать в нее все пять камней. Игрок бросал камни до тех пор, пока все камешки не упадут на землю. После этого очередь переходила к следующему играющему.

ЧИЖИК

Для игры выбиралась ровная площадка. Играли мальчики и девочки любого возраста, в весеннее и летнее время. Игра не требует какого-то определенного числа игроков, играть можно даже вдвоем. Существует несколько вариантов этой игры.

Вариант I.

Для игры изготавливался «чижик» — небольшая березовая палочка длиной 13—17 см и толщиной 2—3 см. С обеих сторон она заострялась на 2—3 см., а самые концы закруглялись. Другая палка, используемая при игре, называется «бита». Ее длина — около 70 см, толщина — 2,5—3 см. Для игры обозначается «кон» — квадратная площадка со сторонами около 70 см. После жеребьевки один из игроков становился около кона, а все остальные играющие — в поле на расстоянии 4—6 м. от кона. Бьющий укладывал чижика посреди кона, одним из концов к играющим, а затем ударял битой по этому концу, добиваясь, чтобы чижик подскочил вверх. Затем вторым ударом игрок старался отбить чижика как можно дальше в поле. Голящие игроки старались поймать чижика, и если это удавалось, то поймавший становился к кону, а бывший уходил на поле к другим игрокам.

Вариант II.

На кону выкапывали небольшую продолговатую лунку 10 см. длиной и 5 см. шириной. Бьющий игрок имел право совершить серию последовательных бросков:

1. Чижик укладывали поперек лунки, битую просовывали под него и таким образом совершали бросок.

2. Чижик брали рукой за один конец и, удерживая его в вытянутой руке на уровне груди, били по чижика битой.

3. Чижик укладывали вдоль лунки, поднимали его в воздух, ударяя битой по одному из концов, а вторым ударом посылали чижик в поле.

Вариант III.

Для игры брали битую и мячик из коровьей шерсти (см. игру «лапта»). На ровной площадке выкапывалась лунка глубиной 3—4 см и диаметром, совпадающим с размерами мяча. Играющие отступали от лунки на 7—10 шагов и с этого расстояния по очереди старались выбить ударом биты мяч из лунки. В случае успеха игрок получал право на внеочередной удар.

Вариант IV.

Этот вариант иногда называют «мерка», поскольку в нем таким словом называется палка, которой бьют по чижика (от хакасского мирке). Для игры использовали чижик с одним заостренным концом. Тупым концом его ставили либо на небольшой камень, либо на деревянную чурочку. На расстоянии 6—6,5 м от нее укладывали палку или прочерчивали на земле линию. С этого места играющие по очереди бросали мерку, стараясь сбить чижик на землю. Если игрок промахивался, то он голил — ставил чижик на место. Если попадал — ему предоставлялось право снова бросать мерку.

ГОРОДКИ

В эту игру играло неограниченное количество участников обоего пола, в весеннее и летнее время. Существует несколько вариантов городков.

Вариант I.

Для игры выбирали ровную площадку и линиями прочерчивали на земле «поле» — четырехугольник 1,5х1 м. У участников были биты — березовые палки около 1 м. длиной и 2,5—3 см. толщиной. Городки — березовые палочки 10—12 см. длиной и 1,5—2 см. толщиной — изготавливали в ко-

личестве 10—12 штук. На поле их выстраивали в фигуры, которые после каждого точного удара изменялись. Как правило, были такие фигуры как «пушка», «конверт», «колодец», «Ванка смотрит в колодец», «Ванька в колодце» (соответственно—рис. 1, 2, 3, 4, 5).

Игроки, по очереди бросая биты, старались выбить все имеющиеся городки за пределы поля. Промахнувшиеся участники голят — составляют очередные фигуры. Игрокам, метко попавшим в цель, предоставляется право внеочередного удара.

Вариант II.

Играют 5 человек, преимущественно мальчики. Для игры вырезали из березы 5 палочек — «чушек», 9—13 см длиной и 1,4—2,5 см толщиной. Каждый из играющих имел свою палку, которой осуществлялись удары — «мерьгу», 50—60 см, длиной и 2,5—3 см толщиной.

Из чушек выкладывали фигуру, идентичную фигуре варианта I «Ванька в колодце» (рис. 5), отступали от нее на 7—10 шагов и проводили линию. Первоначально голящего выбирали, бросая мерьги. Тот, чья мерьга оказывалась ближе всех от линии боя, голил. Он становился около фигурки из чушек. Когда после удачного попадания фигурка разбивалась, он должен был быстро построить ее вновь и поставить свою мерьгу вертикально около фигурки. В это же самое время все играющие бежали наперегонки и старались поставить свои мерьги в том месте, где стояли чушки. К игроку, который не успевал этого сделать, переходила очередь голить.

В случае, если все участники своими бросками не разбивали фигурки, голящий подходил к мерьге, лежащей ближе всех от чушек. Он делал от нее 3 шага в сторону фигурки, плевал, а затем с места, куда он плюнул, бросал свою мерьгу, стараясь сбить чушки. Если ему это не удавалось, он оставался там, где упала его мерьга, а очередь голить переходила к игроку, от мерьги которого бывший голящий делал шаги.

ШАРОВКА

В эту игру играли мальчики, разбившись на 2 команды по 2 человека в каждой. Для игры требуется 10 березовых палочек («чурочек») 10 см длиной и 2,5—3 см толщиной.

Чурочки расставляются в ряд на расстоянии 50 см. друг от друга, ровной линией. Участники отходят от них на 8 метров и прочерчивают на земле линию. Перед началом игры команды определяют, которая из них бьет первой, с помощью считалки: Раз, два, три, четыре, меня по миру учили не считать, не писать, только по полу скакать. Одна девочка скакала, себе ногу поломала.

Палка для боя — «шаровка» — изготавливалась из березы, 70—90 см длиной и 3 см шириной. Команды по очереди бросали шаровку, стараясь выбить чурочки. Игра продолжалась, пока какая-либо из команд не выбивала все чурочки.

СВИНКА

В эту игру играло от 3 до 15 человек обоего пола. Свинка — деревянная чурочка 10—12 см длиной и 3—5 см толщиной. Поставив ее вертикально, отсчитывали 6 метров и проводили линию, с которой первоначально осуществлялись броски. Игровое поле от свинки до этой линии делили на 3 равные части и также проводили соответствующие линии. У каждого из играющих имелась шаровка (см. игру «Шаровка»).

В начале игры выбирали голящего, для чего ставили шаровку вертикально на ногу и метали. Тот, кто метнул на самое меньшее расстояние, голил. Голящий становился у свинки, а играющие поочередно бросали каждый свою шаровку, стараясь сбить свинку. При сбивании все, кто бил до того, бегут за своими шаровками, а голящий для передачи очереди должен, поставив свинку на место, задеть кого-либо из играющих рукой, а затем сбить свинку снова. Те игроки, которые совершили удачные броски и избежали прикосновения голящего, последовательно занимают более ближние секторы боя.

КЛЮШКИ (ЛУНОЧКИ)

В эту игру играли зимой мальчики до 10—12 лет, в количестве 5—10 человек. У каждого из них была «клюшка» — палка около 1 м длиной и 2—3 см толщиной. Игроки делали неглубокие лунки (5—6 см.) располагавшиеся по кругу на расстоянии 1—1,5 м. друг от друга. Для игры исполь-

зовали либо облитый водой замерзший коровий блин, либо шерстяной мячик. В круге находился голящий, который должен был с помощью своей клюшки загнать (закатить) блин или мяч в какую-либо лунку, охранявшуюся каждым из игроков. При успехе голящий становился на место неудачливого игрока, а последний голил.

ДОГОНЯЛКИ

Играют дети обоего пола, количество участников не ограничено. Для игры выкапывалась небольшая лунка, диаметром 8—10 см и глубиной 5—6 см. Играющие с расстояния в 6—7 шагов по очереди катают мяч, пытаясь попасть им в лунку. В случае попадания игрок голит—бежит к мячу, хватая его и пытается ударить по кому-либо из остальных, убегающих от него, игроков. Если это произошло, то очередь голить переходит к игроку, в которого попал мяч.

ПРЯТКИ (ЗАСТУКАЛКА)

Играло неограниченное число детей обоего пола. Сначала договаривались, дальше каких мест нельзя прятаться. Затем одной из считалок выбирали голящего: 1. Спичик-минчик (т. е. ты был, я был), мой мизинчик, тарин-барин, мой татарин. 2. Тень-тень, потетень, выше городу плетень, на плетне звезда, калачи пекла. Чанки, орешки, медок, сахарок, выйди вон, королек! 3. Шел татарин из больницы, нашел новы рукавицы, думал, думал, куды деть? Решил на руки надеть.

Голящий становился лицом к стене или в какой-либо угол и закрывал лицо руками. Играющие прятались, а через некоторое время голящий говорил: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать!» и шел на поиски. Если голящий обнаруживал игрока, то бежал к тому месту, где стоял ранее и «застукивал» найденного (стучал по этому месту). Если найденный не успевал опередить голящего в застукивании, то к нему переходила очередь голить.

12 ПАЛОЧЕК (12 ПРУТИКОВ, ЧИКАЛЕНКА)

В игру играли мальчики и девочки 7—12 лет. Для игры брали палку или дощечку 1—1,5 м длиной — «чол» — и укладывали ее на полено. На нижний конец чола, упирившийся

в землю, клали 12 палочек 10—12 см. длиной и 1 см. толщиной. Затем участники рассчитывались счетом, и тот, на кого падало число 12, голил. Голящий ударял ногой по верхнему концу чола и, пока он собирал и заново укладывал на чол разлетевшиеся палочки, играющие прятались. Голящий шел искать. Как только он находил игрока, то кричал: «Чур, нашел!» и бежал к чолу. Если ему удавалось добежать быстрее найденного, ударить по чолу ногой, и палочки разлетались, то голил вновь найденный игрок и все опять прятались. Надо заметить, что голящему приходилось все время охранять чол, так как любой из игроков имел право выскочить из укрытия и, ударив ногой по чолу, рассыпать палочки. Голящий же мог приступить к поискам спрятавшихся только тогда, когда положит все палочки на чол.

ЖМУРКИ (ЗАЖМУРКИ)

В эту игру играли дети и молодые люди обоего пола, на свежем воздухе и в закрытом помещении, число участников не оговаривалось. Перед игрой с помощью считалки выбирали голящего: Тары-бары, шли татары, тары-бары, на базар. Тары-бары, что купили? Тары-бары, самовар.

Голящему завязывают глаза платком. Его складывают по диагонали, нижний угол 2 раза заворачивают. Повязка не должна закрывать кончик носа, чтобы не было щелей. Все участники становятся в круг. Голящего ставят посередине, несколько раз поворачивают и потихоньку отходят. К играющему, попавшемуся в руки голящего, переходит очередь голить.

КОСОЙ ДОЖДЬ

Правила игры достаточно просты. В нее играли дети всех возрастов обоего пола. Один человек — ведущий, становится впереди. Все участники (их количество не ограничено) становятся друг за другом, и каждый одну руку дает переднему, а другую — заднему игроку. В результате получается цепочка, которую водит ведущий. Он может бегать из стороны в сторону, выделять какие-либо замысловатые фигуры. Все остальные должны повторять его движения, стараться не падать и не разорвать змейку играющих.

УГОЛКИ (ЧЕРТ-АНГЕЛ)

В данную игру играло 5 человек обоего пола, в возрасте 7—9 лет. Название игры произошло от того, что играли в нее, как правило, в строящихся домах, так как она требует свободного места при ограниченном пространстве. Один голящий игрок (его определяли считалкой) вставал в центре, четверо играющих располагались по четырем углам сруба. Голящий произносил: Чик-чик, уголок, кто там — черт с горбом или ангел с толокном?

После этого играющие и голящий бегали, стараясь захватить чей-нибудь уголок, Оставшийся без уголка занимал место голящего.

РЕМЕШКИ

В эту игру играли подростки обоего пола, начиная с 14 лет. Игроков в ней должно быть четное количество, самое меньшее — 10 человек. Сначала выбирают бегающего игрока и голящего игрока. Остальные образуют круг из игроков, стоящих по парам, друг за другом на расстоянии вытянутой руки. Голящий становится внутри круга, в его руке ремень. Бегающий игрок остается снаружи, голящий в ходе игры преследует его и бьет ремнем. Бегающий игрок может укрыться, если встанет впереди стоящей пары, тогда крайний этой пары (тот, кто стоит в ней сзади) становится бегающим и теперь уже он должен убежать от голящего. Если же голящий все-таки догонит и хлестнет ремнем бегающего игрока, их роли меняются.

ПЕРЕСКОЧКИ (ПЕРЕСКОКУШКИ, СКАКАЛКА)

В игру играли преимущественно девочки 5—10 лет. Принимались в нее и мальчики 6—7 лет, более старшие же, как правило, не играли. В перескочках принимало участие от 6 до 10 человек. Дети делились на две партии поровну. Если было нечетное число играющих, то самого младшего игрока отдавали более сильной команде.

При игре одна партия усаживалась на землю шеренгой и вытягивала ноги (рис. 1). Игроки другой партии по очереди перепрыгивали через ноги сидящих в области стоп. После того, как все пропрыгали, сидящая партия ставила ступню одной ноги на ступню другой (рис. 2). Затем к ногам добав-

лялась рука (рис. 3), потом вторая рука (рис. 4). Если хоть один игрок задевал стопы или кисти сидящего, то вся партия прыгающего игрока считалась проигравшей и партии менялись местами.

ЗОСКА (ЖОСКА)

В игру играли мальчики, количество участвующих не ограничивалось. Из свинца делали круглую пластинку диаметром 2,5—3 см, в которой, как в пуговице, высверливались 4 отверстия. К пластинке привязывалась шерсть, возможно более длинная (например, собачья) и получалась «zoska». Договорившись о максимальном количестве ударов, участники тыльной стороной ступни «набивали» зоску, стараясь достичь условленного числа и не допустить при этом падения зоски на землю.

ПЕШКИ

В эту домашнюю игру играли как дети, так и взрослые, в количестве от 2 до 5 человек. Сначала изготавливали от 50 до 100 штук «пешек». Для этого брали черемуховую палку толщиной в 1 см, распиливали ее на кружки толщиной 0,5—0,7 см, а затем раскалывали их пополам, чтобы получилась половинка кружка — пешка. Играли дома, на ровном столе, днем. Один из играющих (как правило, «по обычаю», самый молодой или самый старший) брал все пешки в руки и резко бросал их на стол. Цель игры — забрать себе как можно большее число пешек. Сначала бросающий игрок забирал себе те из них, которые встали при броске «на попа» — ребром вверх на, ровную сторону. Все оставшиеся выбивались щелчками играющих так, чтобы пешка, которой бьют, не слетела со стола и не задела другую пешку. О победителе судили по количеству выбитых таким образом пешек. Пешки по своим правилам напоминают хакасскую игру в «казычки» (см. хакасские игры).

ПРЯТАНЬЕ ЗОЛОТА

В игру играли дети обоего пола, количество участников не ограничивалось. Сначала считалкой избирали голящего: Заяц белый, куды бегал? В лес дубовый. Что там делал? Лыко драл. Куды клал? Под березу, под пенек, под осиновый

кусток. Кто украл? Родион. Выйди вон.

После этого играющие рассаживались в круг, брали какой-либо предмет и кто-нибудь из игроков прятал его в руке. При этом говорили: 1. Прячу, прячу золото, чистое серебро. У кого в руке перепелка моя? 2. Хороню я золото, чистое серебро. Гадуи, гадуи, девица, отгадай, красавица. Кто не будет гадать, того прутом стегать!

Приглашали голяшего, и он пытался отгадать, у кого из игроков находится загаданный предмет. Если он не сумел этого сделать, то голил снова, а если отгадывал — очередь голить переходила к игроку, прятавшему предмет.

Информаторы:

1. Андреева Домна Лазаревна, 1908 г. р., русская, образование неполное среднее, пенсионерка, родилась и выросла в с. Шалоболдино Курагинского р-на Красноярского края.

2. Антипова Аиша Семеновна, 1919 г. р., русская, неграмотная, пенсионерка, родилась и выросла в с. Идра Идринского р-на Красноярского края

3. Выломова Прасковья Устиновна, 1932 г. р., русская, образование начальное, пенсионерка, родилась и выросла в д. Екатериновка Идринского р-на Красноярского края.

4. Ермолаева Настасья Мироновна, 1910 г. р., русская, образование начальное, пенсионерка, родилась и выросла в с. Шушенское Шушенского р-на Красноярского края.

5. Калининна Ульяна Венедиктовна, 1903—1993, русская, малограмотная, пенсионерка, родилась и проживала в д. Малый Хабук Идринского р-на Красноярского края.

6. Коновалова Мария Семеновна, 1911 г. р., неграмотная, пенсионерка, родилась и выросла в д. Байкалово Краснотуранского р-на Красноярского края.

7. Ланцова Евгения Николаевна, 1912 г. р., русская, образование начальное, пенсионерка, родилась в д. Тигрицкое Минусинского р-на Красноярского края.

8. Масляницына Александра Феофановна, 1925 г. р., русская, малограмотная, пенсионерка, родилась и выросла в д. Арбаты Таштыпского р-на Республики Хакасия.

9. Машукова Елена Семеновна, 1922 г. р., русская, пенсионерка, образование начальное, родилась и выросла в с. Идра Идринского р-на Красноярского края.

10. Моринев Иван Иванович, 1923 г. р., русский, образование неполное среднее, пенсионер, родился и вырос в с. Ширыштык Каратузского р-на Красноярского края.

11. Плишкин Алексей Сергеевич, 1925 г. р., русский пенсионер, образование среднее техническое, родился и вырос в с. Шушенское Шушенского района Красноярского края.

12. Потылцына Анастасия Егоровна, 1925 г. р., русская, образование неполное среднее, родилась и выросла в д. Копены Боградского р-на Республики Хакасия.

13. Соколова Евдокия Емельяновна, 1910 г. р., русская, образование начальное, родилась и выросла в д. Адриха Идринского р-на Красноярского края.

14. Черкашина Мария Петровна, 1910 г. р., русская, образование начальное, родилась и выросла в с. Шушенское Шушенского р-на Красноярского края.

15. Щедрухина Мария Петровна, 1910 г. р., русская, образование начальное, родилась и выросла в д. Нижне-Усинская Ермаковского р-на Красноярского края.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Ах сандык, кок сандык. Алматы, 1988.
2. Володченко В., Юмашев В. Выходи играть во двор. М., 1989.
3. Макаренко А. А. Сибирский народный календарь. Новосибирск, 1993.
4. Омурзаков Д., Мусин Ю. Киргизские народные игры. Фрунзе, 1973.
5. Сагалаков Л. Н. Курес (хакасская национальная борьба). Абакан, 1969.
6. Самбу И. Тувинские народные игры. Кызыл, 1978.
7. Симаков Г. Н. Общественные функции киргизских народных развлечений в конце XIX—начале XX в., Л., 1984.
8. Сунчугашев Я. И. Материалы по народным играм хакасов. /Уч. зап. ХакиИИЯЛИ. Абакан, 1963. В. 9., с. 145—155.
9. Хоор-хоор. Сборник хакасских считалок и скороговорок. Абакан, 1992.

СОДЕРЖАНИЕ

ХАКАССКИЕ ИГРЫ И СПОРТИВНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ	3
I. ДЕТСКИЕ ИГРЫ	4
Хоор-хоор	4
Саргычак	5
Чылгаях	6
Кренчик	6
Чуурана (Чазынчак)	6
Чаа-чурух	7
Киик-пүүгі	7
Метпечек	8
Ах токпес	8
Игрес	9
Окрас	9
Хозан орых (хулагас)	9
Ходыр инек	10
Пала туузах	10
Аба төкпес (чылгы пүүр)	11
II. МОЛОДЕЖНЫЕ ИГРЫ	11
Орын пылазах	11
Хур талчзах	12
Ис салызах (хаал тастазах)	12
Мелей тастазах	13
Хазых табызах (пурба салызах)	13
Паг тудызах (паглыг сахтагчы)	13
Ала хуча	14
Чилеңмес	14
Хуча чарыс	14
Иеелбек	15
Ах-тай — кбк тай (хол сабызах)	15
Хыс хостазах	16
III. СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ	17
Хазых атызах	17
Моол ойын	18
Пөге—сога табызах	19
Пөге алызах	19
Айра-хазых	19
Хан пылазах	20
Саха	21
Ноортпас (ухчаа ойны)	22
Мечеекей	22
Тырлос	22

Тобит	23
Чахым	23
Салбы	24
Урух	24
Хол тартызах	24
Хайыс тартызах	24
Хозан азах	25
Ораңмай	25
Хапчаң тас	25
Курес	25
Чарыс	26
Килди чарыс	27
Чыда сазыс	27

ДЕТСКИЕ ИГРЫ РУССКИХ СТАРОЖИЛЫХ ХАКАССКО-МИНУСИНСКОГО КРАЯ 31

Лапта (мячик)	34
Чикбек	35
Вабки	35
Плитки	36
Камушки (кремешки)	37
Чижики	37
Городки	38
Шаровка	39
Свинка	40
Клюшки (луночки)	40
Догонялки	41
Прятки (застукалка)	41
12 палочек (12 прутиков, чикаленка)	41
Жмурки (важмурки)	42
Косой дождь	42
Уголки (черт-ангел)	43
Ремешки	43
Перескочки (перескокушки, скакалка)	43
Зоска (жоска)	44
Пешки	44
Прятанье золота	44

**Виктор Яковлевич Бутапасв
Александр Александрович Верник**

**ДЕТСКИЕ ИГРЫ И СПОРТИВНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ
НАРОДОВ ХАКАСИИ**

**Художник Бутадаева Алайго.
Фотограф Буриаков Г. П.
Ответственный редактор Гемуев И. И.**

Отпечатано в УПП «Хакасия», Зак. 551 Тираж 5000
г. Абакан, ул. Щетинкина, 32.

