

ВІОЛА
МАЛЬМИ

АРОДНЬІЕ
ІГРЫ
АРЕЛІІ





ВИАЛА
МАЛЬМИ

Народные игры Карелии



ПЕТРОЗАВОДСК
КАРЕЛИЯ
1987

СОДЕРЖАНИЕ

5

НА ЗЛАТОМ КРЫЛЬЦЕ СИДЕЛИ...

9

ВЫХОДИ, ДРУЖОК, НА ЛУЖОК!

75

ТИЛИ-ТИЛИ ТЕСТО

109

ШИРЕ КРУГ!



На златом крыльце сидели...

Не знаю, как вы, а я люблю вспоминать свое детство, ведь с ним связано у меня много светлого и дорогого сердцу! И я не боюсь в этом признаться, хотя иной раз от кого-нибудь и услышишь: «Не впадай в детство...» А мне почему-то кажется, что я из него никогда и «не выпадала». Оно, как старый и верный друг, всегда рядом, несет свою бескорыстную службу — не дает растерять редкое нынче умение удивляться, поддерживает веру в добро...

Но детство достойно не одного лишь воспоминания. Исследовать его — занятие на редкость увлекательное и благодарное. Это — как путешествие на дно бабушкиного сундука: чего здесь

только не отыщешь! Старую куклу с голубыми фарфоровыми глазами, билет в странствующий цирк-шапито, петушиное перо с капелькой ртути, заткнутое ячменным зерном, — верное средство от детских хворей и напастей, камень-голыш, принесенный домой с берега лесного озера, позабытую считалку, которая для взрослого — сущая абракадабра:

Ири пири,
Пята лята,
Шутти бутти,
Гуй козлята...

За всем этим сразу угадываешь неповторимый мир, где реальное тесно переплелось со сказочным, где жизнь незаметно становится игрой, а игра — самой жизнью...

Но так уж вышло, что при всей своей привлекательной доступности для нас, взрослых, страна детства во многом еще — «терра инкогнита». Можно сказать, что мы только начали всерьез задумываться над тем, чем живет и питается детское воображение, пристальней вглядываться во все, что произведено неудержимой детской фантазией. Дети — иждивенцы только в смысле материальном, и то относительно. В духовном смысле они — великие создатели. Их творчество не знает отпусков и застоев.

Игры — это, пожалуй, главные «произведения» детей. Их разнообразие и, если хотите, мудрость поражают. Они так же изобретательны, как сама жизнь. Недаром А. М. Горький называл детскую игру путем познания мира.

Корни игры затерялись далеко в истории. В них нашли свое отражение древние обряды и представления об окружающем мире. Многие игры, образно говоря, разворачивают перед пытливым исследователем страницы древней истории, покрытые пока еще в основном нерасшифрованными письменами.

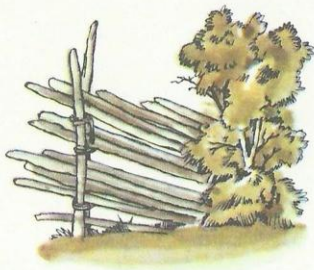
Меня давно интересуют старинные игры Карелии. Бывая в деревнях и селах, разговаривая со старожилами, я записывала все, что они рассказывали об играх, бытовавших много лет назад. И не только детских, ведь и взрослые юноши и девушки не прочь были поиграть. Раньше куклу дозволялось иметь даже «молодухе», пришедшей после свадьбы в дом жениха. Вот что поведала одна очевидица: «Моя бабушка Прасковья пошла замуж в четырнадцать лет и кукол всех с собой забрала. Целую корзину этого добра привезла в дом жениха. И рассказывала потом, что свекор строго всем домашним наказал не доглядывать и не смеяться над молодой, когда она тихонько пряталась на чердаке, чтобы поиграть в свои куклы. Потом их снова оттуда достали, но уже для ее детей».

Любила всевозможные игры и карельская молодежь. Где же ей еще было показать свою статью и удаль, а к тому же и поближе познакомиться, если не в играх?! Во время игры выявлялись те качества, которые особенно высоко ценили карелы, — сила, меткость, ловкость.

Часто играли и во время танца. Забава обычно превращалась в театрализованное действо, скрашивалась неповторимым карельским колоритом.

Понятно, что игра в своей основе интернациональна. Взять те же «жмурки» или «догонялки».

На каком континенте их только не встретишь! И все же есть в народных играх, бытовавших в Карелии, свое, неповторимое. Ведь они выросли из самобытной жизни. Говоря о карельских играх, не будем забывать об этом, о той атмосфере, в которой они родились...



Выходи,
дружок,
на лужок!





Рассказывать о детской игре нужно, наверное, едва ли не с того дня, когда маленький человек появился на свет. Ведь он сразу погружается в особый мир, который дарит и первую колыбельную, и сказку, и, конечно же, игру...

Раньше рождение ребенка в Карелии обязательно сопровождалось выполнением вереницы обрядов, которые должны были «охранить» новорожденного от всяческих бед.

Первым знаком, что в доме появился маленький новосел, было занавешенное окно. Люди проходили по деревенской улице мимо и приветливо улыбались — человек родился! Но в течение почти шести недель малыша чужим не показывали. Таков был обычай, и он строго соблюдался.

В карельской семье радовались рождению как мальчика, так и девочки. Новорожденного после родов завертывали в отцовскую рубаху. Считалось, что отец после этого крепче полюбит свое дитя. На

шею ребенка вешали разные амулеты. Считалось, что зашитая в холщовую тряпочку ртуть охранит малыша от сыпи, рождь сделает его привлекательным, добытый на охоте медвежий коготь придаст ему в будущем силу и смелость.

Отец мастерил для новорожденного люльку, по-карельски «кяткюд». Делалась она из податливой осины и сшивалась распаренными в кипятке ивовыми прутьями. Деревянным крюком прицепляли люльку к оцепу — длинному березовому колу, продетому в железное кольцо под самым потолком. Висела люлька на веревках и могла качаться вверх-вниз и из стороны в сторону.

Если ребенка брали из люльки, в нее тотчас клали материнские сапоги, чтобы «нечистая сила» не устроила какой-нибудь пакости. Нередко в старые времена можно было наблюдать и такую картину: собирается мать на улицу с ребенком и обязательно сделает сажей знак — пятнышко на лбу или за ухом малыша, чтобы его не «сглазили» недобрые люди.

Посмотреть на ребенка обязательно приходили родственники, приносили подарки — «на зубок». Правда, это были не игрушки, как принято сейчас. Одни одаривали вкусным рыбником, другие — калитками, третьи несли старые тряпки на пеленки. Все это принималось с великой благодарностью.

Первые дни мать не отходила от ребенка ни на шаг, но уже через некоторое время ее начинали звать к себе извечные крестьянские заботы. С малышом оставалась бабушка, а если ее не было, то и дедушка. Такое дело было им не в тягость и по силам. Качалась направляемая заботливой рукой люлька, тихо текла передаваемая из рода в род колыбельная.

Колыбельные были не только лирические, но и шутливые, как, например, вот эта:

Tuleppas ukko meitä vastaan,
Lyöppäs kurikalla kumpaistakin,
Likkaa sekä lasta.

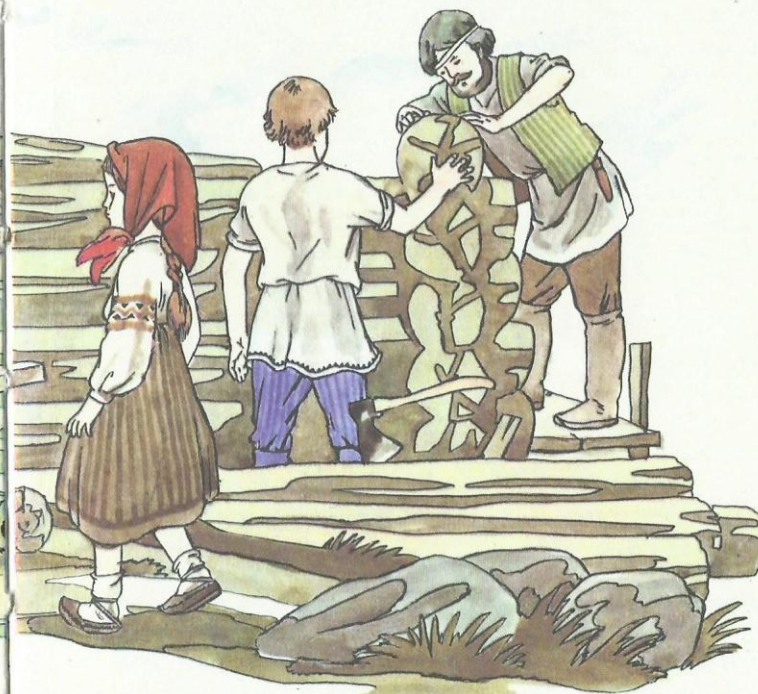
Иди, дед, навстречу,
Ударь палкой обоих —
Как няньку, так и ребенка.

Позже для малыша устраивались первые забавы. Возвращался с охоты отец и обязательно дарил ребенку пушистый заячий хвост. На суровой нитке его подвешивали над люлькой. Стоило только подуть на хвост — и он начинал раскачиваться. Попробуй поймай непослушными ручками! Сколько радости для малыша да и для бабки с дедом. Славная, веселая игра...

До года у ребенка не стригли волосы и ногти. Тот, кто первым замечал у младенца появление зуба, дарил ему шерстяной пояс — подарок, который становился и оберегом.

Ребенок рос, и все интересней, загадочней казалось ему окружающее. Долгими зимними вечерами что-то охало и вздыхало под жарко натопленной печкой, весной пугали первые раскаты грома, летом манил к себе таинственный лес, начинавшийся у деревенской околицы.

Воображение будоражили рассказываемые бабушкой сказки. Все вокруг народная фантазия населяла удивительными существами — злыми и добрыми. В избе царствовали домовые — «кодин эмянтя» и «кодин исянтя». В бане водилась своя «нечистая сила» — «кюлюн исянтя». Хлебом владел «лиевян исянтя». Была и своя баба-яга — «сюёятар».



Примерно с двух лет у крестьянского ребенка появлялись игрушки, которыми он уже распоряжался самостоятельно. Их было, правда, немного. Часто игрушки заменялись привычными предметами домашнего обихода — деревянными ложками, истоптанными лаптями, веретенцами. Детская фантазия превращала их в кукол, лошадок, рыбок. Но были, конечно, и специально сделанные для ребятшек игрушки. В их изготовлении в полной мере проявлялся педагогический талант простых людей. Детские мячи, луки, пращи тренировали меткость и ловкость. Дудки, свистульки, рожки, сработанные из рога и дерева, знакомили малышек с народной музыкой. Волчки, машущие крыльями мельницы открывали тайны механики.

У меня дома хранится детская деревянная головоломка. Мне ее подарили в одном карельском селе. Однажды я решила ее разобрать. И что же? Потом около месяца не могла собрать игрушку. Выходит — мудреней знаменитого кубика Рубика!

То, что игрушек было немного, приучало детей относиться к ним бережно. К слову сказать, еще Платон не одобрял обилия игрушек. Именно нехватка сделанных взрослыми игрушек пробуждала детскую выдумку, приучала к творчеству.

Лет с пяти-шести ребяташки начинали делать игрушки сами. При этом, подражая взрослым, они рано учились владеть и ножом, и рубанком, и швейной иглой. Необходимый материал был под рукой — в лесу всегда можно набрать чурочек, еловых шишек, возле реки — нарезать ивовых прутьев. В дело шли и камешки, найденные на берегу озера, и пестрые лоскутки тканей, и угольки из печи.

Особенно популярной была тряпичная кукла, для которой девочки сами шили наряды. Таких

кукол делалось множество, а когда подружки собирались вместе где-нибудь в укромном месте, разыгрывалось целое действо. Играли «кукольную свадьбу». Сцена за сценой разворачивались сватовство, посиделки, баня, девичник... При этом девочки пели, как поют на настоящей свадьбе.

Но особенно любили в лесной Карелии деревянную игрушку. Из мягкой осины резали коней, ладили к ним необходимую упряжь, делали санки и телеги. Вырезали различных зверей — медведей, лосей, лисиц, зайцев. Устраивали на них «охоту», вооружившись самодельными же ружьями. Партнеров для таких забав долго искать не приходилось. Карельские семьи были, как правило, большими, и детей в них росло немало. Недаром одно из названий большой семьи (реžoveh) переводится как «гнездо».

На каждое время года и на большие праздники приходились свои особые забавы. По весне строили запруды, пускали кораблики, с прибаутками ставили мельницы.

Мельница молова
Три года молола,
Пять лет толкла
И не евши спать легла.

В марте закликали «весну-красну». Для этого обряда, восходящего к далекой древности, специально готовили куликов и жаворонков — вестников весны. Птиц выпекали из теста, украшали сусальным золотом, обмазывали медом и дарили ребятам. Мастерили птиц также из тряпок и бумаги, лепили из глины и сажали на сорванные ветви деревьев или просто подбрасывали вверх, изображая птичий полет...

Любимые забавы были и зимой: игры в снежки, шумные катания на санках, колядование в святки, участие в рождественских обрядах.

Наступал черед и для летних, а потом и осенних развлечений. И каждый год снова и снова повторялся весь игровой цикл. В одну и ту же пору дети низали бусы из красной рябины, завивали кудри из горького стебля одуванчика, забрасывали «кто дальше» тугие зеленые шарики процветшего картофеля. И снова ждали радостей традиционных деревенских праздников, зимних святочных игр с ряжеными, веселых масленичных гуляний по весне, богатой обрядами пасхи, урожайных и свадебных осенних торжеств.

Так, в единстве с ритмом времен года, переплетаясь с трудовыми буднями деревни, ее обрядами и празднествами, существовал мир детских интересов. В нем были свои неписанные правила и законы, соблюдались игровые традиции. Эти традиции передавались от одного поколения детей к другому.

Хорошо помню свое детство и наши игры. В них я играла вместе с подругами в Кондопоге и Лижме, куда нас с сестрой отправляли на лето родители. В 30-е годы строилась Большая Кондопога. Мои родители переехали сюда из Ленинграда. Многие ребята, мои сверстники, тоже были приезжими. И каждый привез свои игры или варианты одной и той же игры. Целые дни мы пропадали на улице. Классики сменяли скакалку, прятки — игру с мячом. Здесь же мы учились новым играм у местных ребят.

Хранили традиции игры и наши бабушки. Столько лет прошло, а не забылась простая и милая игра, которую затевала с нами бабушка, когда мы были чем-то огорчены и нужно было поднять настроение.

— Missä kissa? Где кошка?
 (Нужно успеть ответить первым)
— Aitan alla Под забором.
 (Затем в быстром темпе следовали вопросы и ответы)

— Missä aitta? Где забор?
— Tuli poltti! Огонь сжег.
— Missä tuli? Где огонь?
— Vesi sammutti Вода потушила.
— Missä vesi? Где вода?
— Härkä joi Бык выпил.
— Missä härkä? Где бык?
— Kirves tappoi Топор убил.
— Missä kirves? Где топор?
— Aitan alla Под забором.

Но традиции игры никогда не мешали ребенку в полной мере проявить свою фантазию. Хорошо сказал об этом писатель Василий Белов в книге о народной эстетике «Лад»: «Вероятно, игре присуще прежде всего творчество, питаемое интересом, азартом, опытом, а также и точным правилом. Из игры выходят тотчас, как только она становится неинтересной, другими словами, нетворческой». Бывая в различных районах Карелии, я не раз встречалась со множеством вариантов одной и той же игры. Своим появлением они обязаны исключительно детскому творчеству...

Бывало, играли деревенские дети, как говорят, от зари до зари. Но все это не оставалось пустой забавой. Игры часто соединялись с каким-нибудь полезным делом. Исподволь, незаметно забава переходила в самый настоящий труд. Сегодня мальчишка просто катается на лошади, представляя себя героем «Калевалы».

Vaka vanha Väinämöinen
laski virkkua vitsalla
helähytti helmisvyöllä,
virkku juoksi, matka joutui...

Старый мудрый Вяйнямёйнен
Жеребца кнутом ударил,
Хлопнул он жгутом жемчужным,
Быстро мчится по дороге...

А завтра, глядишь, юный наездник уже тянет за собой волоком копейку сена, накошенного отцом на лесной поляне.

Трудовые игры всегда поощряли и направляли взрослые. Лучшей похвалой сыну или дочке были ласковые слова: «Хороший помощник растет!»

Вот о чем рассказали мне в деревне Авдеево Пудожского района. Когда мать заканчивала ткать холст, она часто давала его детям «колубать», чтобы ровнее вытянуть нитки. Холст вешали на балку или жердь, ребенок брался за два спущенных конца, повисал на них, раскачиваясь, как на качелях. И веселая забава, и помощь в домашней работе...

Дети в своих играх старались подражать взрослым, часто копировали их занятия. Карелия — край охотников и рыбаков. Стоит ли удивляться, что среди записанных мною игр есть «Заяц и волк».

Но прежде чем рассказать об этих и других играх, надо вспомнить, что подавляющее большинство их строилось на выборе водящего или разделении играющих на команды. Здесь тоже были свои правила. Водящего выбирали обычно считалкой. Их бытовало великое множество. Дети сами сочиняли и переиначивали считалки.

Тара-бара,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить.
Тебе водить!

А вот еще одна северная считалка:

Лиса по лесу ходила,
Громким голосом вопила,
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела —
Мужу двое, себе трое
И детишкам — по лаптишкам!

В Поморье дети перед игрой «шаландаются», или «мечутся».

Шаланды, баланды,
По кусту, по мосту,
По лебяжьей горы,
По чужой стороны,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок —
Пооди вон, королек!

Считалки, как правило, строились по методу абракадабры — поди разберись, что они значат! Но игра слов завораживала, а последнее слово непременно выделяло водящего.

Хентен, рентен,
Рейман десса,
Коппали винаан,
Колман десса,
Синя маа кулдакаа,
Тиллис типпи,
Полтина пойс.



Водящего выбирали и «конанием». Конались на веревке или палке. Палку подбрасывали вверх и кто-нибудь из играющих ловил ее в воздухе. Другой брался за палку рукой чуть выше, и так до тех пор, пока чья-то рука не захватывала верхний конец. Это и был водящий. Когда конались, приговаривали:

Чья копна
На моей копне?
Скинь долой,
Вези домой!

Когда делились на команды, устраивали «сговорки». Выбирали двух «маток» и, сговорившись, подходили к ним по двое. Спрашивали так, например: «Дома быть или по морю плыть?» Кто-то выбирал «дом» (одного из сговорившихся), другому доставалось «море». Вот еще примеры сговорок: «Сено косить или дрова рубить?», «Что возьмешь: медведя лохматого или козла рогатого?», «Вожак, что тебе мило: зима или лето?»

Теперь я расскажу, как играли в различные игры. Назову их по-карельски (игры из карельских районов) и тут же переведу на русский.



Веркко да калат (Сеть да рыба)

Участники игры делятся на две команды. Жребий определяет, кому быть «рыбой», а кому «сетью». Первым делом «сплетают сеть» — берутся за руки, поднимают их вверх и образуют круг. Ребятам известно, что настоящие сети рыбаки нередко тянут за собой. Двигается и рыба — «сеть» — круг колыхнется то вправо, то влево.

«Рыбы», как им и положено, заходят в «сеть» — внутрь круга. Побыв там немного, возвращаются обратно. В тот момент, когда «рыбы» в «сети» больше всего, кто-нибудь из команды «ловцов» громко кричит: «Веркко!» («Сеть!») Поднятые вверх руки сразу же опускаются, и «ловцы» стремительно сужают круг, стремясь удержать внутри него всех заплывших «рыб». Но те не хотят стать легкой добычей, изо всех сил пытаются вырваться, разъединить звенья «сети» и выскользнуть из нее. Кому-то это удается.

Пойманные «рыбы» из игры выбывают. «Сеть» снова приходит в движение.

Иногда кто-нибудь из команды «рыб», предчувствуя, что «сеть» вот-вот замкнется, кричит: «Калат!» («Рыбы!»). «Рыбы» стремглав бросаются из «сети».

Команды меняются местами, когда «сеть» переловит всех «рыб».

А вот еще один вариант этой игры.

Играющим роль «сети» завязывают глаза и выталкивают их на середину избы. Они широко расставляют ноги. Юркие «рыбки» пытаются

проскользнуть между ног. Если им это удастся, они переходят к другим «сетям». Застравшие выбывают из игры.

«Сетям» разрешается зажать «рыбу» ногами и удерживать руками, а вот сходить с места нельзя. Если «рыба», изловчившись, потащила «сеть» за собой, та должна отпустить жертву и стать в исходное положение.

Игра заканчивается, когда все «рыбы» пойманы.

Варианты подобной игры встречаются в каждом районе Карелии.

Яной да хукка (Заяц и волк)

Все играющие на время становятся «зайцами». И лишь один из них превращается в «волка». Каждый «заяц» делает себе домик, защиту от «серого» — чертит вокруг себя окружность. Если играют на улице зимой, то круг чертят палкой на снегу, а если в просторной избе — угольком из печи.

Один «заяц» обязательно остается без домика. И вот «волк-охотник» хлопает в ладоши. Перепуганный «зайчишка» старается удрать от него, но если «волк» его все же нагоняет, то быстро заскакивает в чей-нибудь домик. Вдвоем там оставаться никак нельзя. Хозяин обязан выскочить «на улицу». «Волк» продолжает погоню уже за ним. И так, пока кто-нибудь не попадет «волку» в лапы. Тогда «заяц» и «волк» меняются ролями — и веселая шумная игра продолжается.

Каграа сюёттямя (Кормить овсом)

Выбирают ведущего и водящего. Ведущий с шапкой в руках садится на стул. Водящий изображает лошадь. Прячет лицо в шапку и делает вид, что ест овес. Руки в это время он держит за спиной, ладонями вверх. Играющие становятся за водящим. Вдруг кто-нибудь из них ударяет водящего по ладоням. Тот сразу перестает «есть овес» и старается угадать, кто его потревожил. Сделать это непросто — играющих много. Но все-таки каждый бьет по-своему и какой-то шанс угадать, конечно, есть.

Если водящий угадывает, кто ударил, они меняются ролями. «Лошадь» снова принимается «есть овес»...

Варой пелдолла (Ворона на поле)

В этой и подобных играх дети как бы рассказывали о том, что они видели в поле, на скотном дворе, в конюшне.

Выбирают водящего. Это — «хозяин», а все остальные — «вороны». На игровом поле чертят большой квадрат. «Хозяин» садится в центре его на корточки. «Вороны», как это бывает на настоящем поле, слетаются, начинают каркать: «Кар-кар, пелдоа поллеммё, ювя сюёммё» — «Поле топчем, зерна клюем». Так повторяют несколько раз.

Наконец «хозяин» просыпается и начинает гонять «ворон». Хитрые и проворные птицы улетают за линию квадрата. Там их трогать нельзя! Но вот какая-то из «ворон» немного зазевалась — и «хозяин» успевает поймать ее.

Игра продолжается до тех пор, пока «хозяин» не отстоит «засеянное» поле — не переловит надоедливых «ворон».

**Чуурусту мюё кюльяммё,
кюльяммё...**
(А мы песок сеяли, сеяли...)

Участники игры располагаются в две линии с примерно равным числом играющих. Игра сопровождается пением. Шеренги играющих попеременно наступают одна на другую. Наступающая сторона поет свою строку песни, которая почти полностью совпадает с известной русской песней «А мы просо сеяли, сеяли...» Карел даже в игре не мог себе позволить «топтать просо», слишком дорого оно ему доставалось. Поэтому топчут «чуурусту» — песок.

Вот что пели карельские ребята — будущие земледельцы (каждая строка повторяется два раза):

Чуурусту мюё кюльяммё, кюльяммё.
Мюё ехки поллэммё, поллэммё.
Милбо поллэтте, поллэтте?
Омил ялгойл поллэммё, поллэммё.
Мюё нуотайссе ласкеммо, ласкеммо.
Мюё ехки лейкамме, лейкамме.

Милбо лейкатте, лейкатте?
Сгимноль вейтшелъ лейкамме, лейкамме.
Кушбо оштитто, оштитто?
Коопиративо лаукас остиммо, остиммо.
Саокай вайн ранду, ранду?
Киндахан вайн ранда, ранда.
Иванан мюё отаммё, отаммё и т. д.

А мы песок сеяли, сеяли.
А мы его вытопчем, вытопчем.
Чем вы его вытопчете, вытопчете?
Своими ногами вытопчем, вытопчем.
А мы невод выпустим, выпустим.
А мы его порежем, порежем.
Чем вы его порежете, порежете?
Складным ножом порежем, порежем.
А где вы его купите, купите?
В кооперативной лавке купим, купим.
Вы с какого берега, берега?
С Киндасовского берега, берега.
А Ивана мы возьмем, возьмем...

Поррас табайлуksил
(«Запятнать» на лестнице)

Домашняя игра. Поскольку дома в два этажа в Карелии — не редкость, игра проходила следующим образом: водящий становился под лестницей, играющие — на верхней площадке. Они с шумом сбегали по лестнице вниз, а водящий в это время через опоры перил пытался кого-нибудь «запятнать». До чьей ноги он дотронется, тому и водить.



Многие игры были общими для мальчиков и девочек. Но с возрастом ребята предпочитали играть в свои, а девочки — в свои игры. Мальчишеские забавы больше рассчитаны на силу, ловкость, если хотите, на мужество. Ведь игра всегда бескомпромиссна, без скидок на возраст и физическое развитие.

Правила устанавливались жесткие. При этом существовал особый кодекс чести. Позором, к примеру, считалось не отыгаться или раньше времени выйти из игры и тем самым показать свою слабость.

Девчоночьи игры носили лирическую окраску, нередко сопровождалась пением и танцами. Здесь больше ценились уступчивость, умение не обидеть партнера по игре.

Вот четыре игры. Первые две любили мальчишки, в другие играли только девочки.

Вейтчипели **(Игра с ножом)**

На земле чертят небольшой круг — поле, которым предстоит завладеть. Первый участник игры подходит к краю круга, держа перочинный или охотничий нож острием на указательном пальце левой руки, а правым указательным пальцем придерживает его сверху за рукоять. Правая рука рыв-

ком опускается вниз — и нож, перевернувшись в воздухе, вонзается в землю. Бывает, он падает плашмя, тогда бросок считается пустым. Там, где нож вошел в землю, от круга отрезают (проводят черту) попавшую под лезвие часть. Это — выигрыш.

Затем нож бросают в оставшуюся часть круга и снова при удачном броске отрезают кусок. Разрешается бросать нож три раза. Стараются попасть в центр круга, тогда отрезанная часть сразу равна половине.

Игра развивает ловкость, меткость и сноровку, так необходимые, в частности, мужчине-охотнику.

Дети вместо ножа часто бросали огромные гвозди. Шляпка гвоздя выполняла роль рукоятки.

Кукот **(Петухи)**

Петухи — известные драчуны. Двое мальчиков сходятся, прыгая на правой ноге. Сблизившись, пытаются оттолкнуть один другого. Проигравшим считается тот, кто не выдержал натиска соперника, потерял равновесие и встал на обе ноги.

Незамедлительно следует наказание: проигравший должен кукарекать во все горло.

К выигравшему подходит следующий «петух» — и игра продолжается.

Особенно азартным «петушиный бой» был в присутствии девочек.



Мамма се ляхти торилле... (Пошла мама на базар)

Играют только девочки. Они собираются в кружок, из них одна выходит в центр. Все поют:

Mamma se lähti torille, torille, torille,
Пошла мама на базар, на базар, на базар,
Mamma se lähti torille, torille,
Пошла мама на базар, на базар.

В это время девочка, стоящая внутри круга, движется по часовой стрелке, а круг вращается против.

Jääkää te lapset kiltisti, kiltisti, kiltisti,
Будьте, деточки, послушны,
послушны, послушны,
Jääkää te lapset kiltisti, kiltisti,
Будьте, деточки, послушны, послушны.

Круг останавливается. Девочка, стоящая в центре, грозит указательным пальцем правой руки:

Tämän otan mukaani, mukaani, mukaani,
Эту я с собой возьму, с собой возьму,
с собой возьму,
Tämän otan mukaani, mukaani,
Эту я с собой возьму, с собой возьму.

Девочка выбирает одну из стоящих в круге, ведущая прогуливается с ней внутри круга.

Siellä me sitten leikitään, leikitään, leikitään,
Там мы с нею поиграем, поиграем, поиграем,
Siellä me sitten leikitään, leikitään,
Там мы с нею поиграем, поиграем.

Девочки поворачиваются лицом друг к другу, кружатся, взявшись за руки, то в правую, то в левую сторону. Затем они снова становятся в круг, в центр выходит другая девочка — и игра продолжается.



Летели две птички

Играют только девочки. Начинается игра так: в центр круга выходят две девочки и изображают «летающих птичек». После того как «птички» немного «полетали», они садятся и прощаются. Остальные играющие при этом поют:

Летели две птички, ростом невелички.

Припев:

Тут и роза, тут и нет,
Тут и нежный алый цвет.
Тут и осень и зима
Заморозила меня.

Как они летели — люди все глядели.

(Припев)

Как они сиделись — люди все дивились.

(Припев)

Как они прощались — крепко обнимались.

(Припев)

Потом девочки выбирают других «птичек», и игра продолжается.



Каждое время года приносило свои забавы. На крещение приходили такие морозы, что в бедной, латаной-перелатаной крестьянской одежде на улицу и носа не покажешь. Тогда детвора свои игры устраивала в избе, у натопленной печки. Частенько у какой-нибудь гостеприимной бабушки собирался целый «детский сад». Когда она рассказывала сказки, все смирно сидели по лавкам, затаив дыхание слушая о похождениях сметливого и доброго Тухимуса, колдовстве лесной старухи Акки, о мудрости журавля и коварстве лисы. Но как только приходило время игры, начиналась веселая кутерьма. На улице мороз трещит, а в избе — дым коромыслом. Жарко ребятишкам, весело! За игрой и не заметишь, как пролетит короткий зимний день...

Когда морозы спадали, деревенская детвора устраивала веселые игры на улице. Строили снежные избушки, прыгали в глубокие сугробы, катались с ледяных горок. И не просто прыгали, катались, бегали. Каждый раз шло настоящее

состязание — кто смелее, быстрее, проворнее. Сильному — почет и уважение. Слабому — всеобщее презрение, обидное (порой на всю жизнь!) прозвище.

Вот несколько зимних игр.

Меньки

Популярная поморская игра.

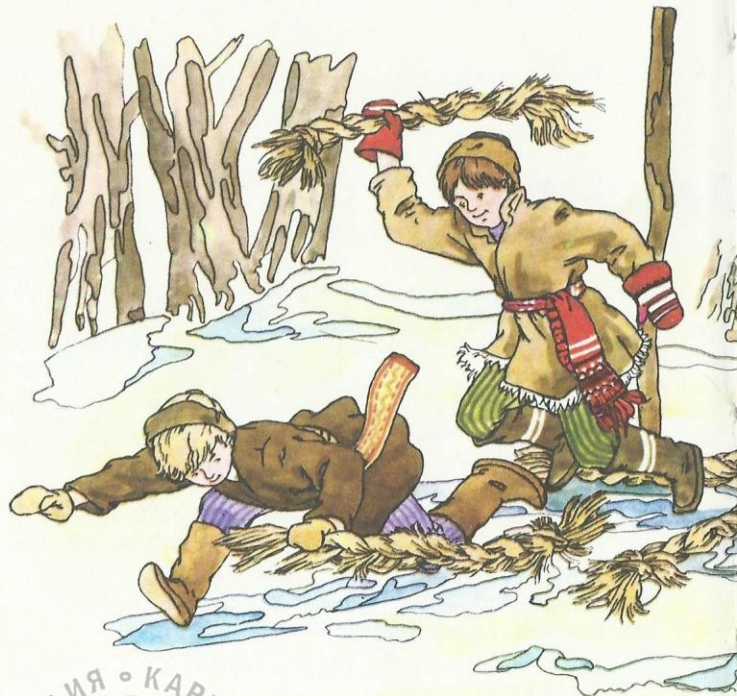
По снегу проводят палкой круг, в центр которого вбивают кол. Возле него кладут сплетенные в виде косы меньки из соломы, длиною чуть больше метра. Тут же назначается «стояльщик», которому поручается охранять меньки.

«Стояльщик» берет в руки один из меньков и готовится к сражению с «ворами». Каждый из играющих стремится утянуть менек. Если его при этом «стояльщик» «белит» (ударяет) меньком, они меняются местами. Позор «стояльщику», у которого «украли» все меньки.

Кури (Деревянный мячик)

Сначала палкой проводят на снегу верхнюю линию игрового поля. Играющие по очереди с палками в руках становятся на линию. Водящий — «акка-баба» — уходит в поле ставить кури.

Располагают его примерно в десяти метрах от линии игры. Каждый играющий бросает палку, пытаясь попасть в кури. Если палка пролетела



мимо, место бросавшего занимает другой игрок. Когда же бросок оказывается метким, водящий устремляется к кури, а бросавший — к палке. Пока он бежит к ней, водящий имеет возможность запятнать бегущего мячом. Если это удастся, водящий с бросавшим меняются местами. При неудаче водящий остается на своем месте.

Каждый не попавший в кури бежит к палке вместе с теми, у кого бросок был меткий. Если водящий никого из них не запятнал, кури водворяется на место. Каждый бросающий, если его не запятнали, останавливается у того места, где поднял свою палку.

Когда все играющие оказываются в поле, происходит следующее: каждый в любой момент игры может бросить палку в кури или просто в поле, чтобы оказаться ближе к кури. Мяч отлетает все дальше и дальше от линии игры. Водящий бежит к кури, но новые меткие броски отбивают мяч на все большее расстояние. Бывает, что игра уходит на несколько километров от первоначального поля.

Если «акка-баба» схватил кури, все играющие останавливаются на местах приземления своих палок. Ведущий пятнает того, кто оказывается к нему ближе.

Понятно, что в этой игре больше всех достается водящему. Он гоняется то за кури, то за чьей-то палкой, изо всех сил пытаясь избавиться от этой роли.

В прежние времена игра в кури была довольно популярна в карельских деревнях. Девчонки даже дразнили ребят: «Глупые — в кури, умные — в мяч».

Нябалиеджу (Карусель на льду)

Деревянный чурбан вмораживают в лед. На конце длинной доски делают отверстие, диаметр которого соответствует толщине чурбана. Доску надевают на чурбан и к одному концу крепко-накрепко привязывают санки.

Играющие делятся на две команды. Одна из них орудует доской, как коловоротом, другая играет роль пассажиров.

Наваливаются гурьбой на доску — и санки начинают скользить по кругу, наращивая скорость, так что снег столбом!

Через какое-то время меняются местами — всем покататься охота...

Имушка (Жмурки)

Одна из наиболее древних детских игр. В нее играли еще древние греки. Аналогичная этой игра называлась «Медная муха». Мальчик с завязанными глазами вертелся и приговаривал: «Я изловлю медную муху». Другие при этом дразнили: «Не поймать тебе ее!»

У немцев эта игра бытовала под названием «Слепая корова».

В Карелии в имушки играли так. Собирались ребята в избе, становились в круг и при помощи считалки выбирали водящего:

Первой дан,
Другой дан,
На колодце колодан.
Кречка, бречка,
Синигула, восьмигула,
Десятки, десятков...

Водящему завязывали глаза, и он под общий хохот пытался кого-нибудь поймать. Игра очень нравилась, в нее играли часами... Она существует и в наши дни.

Сиди, сиди, Яша!

Кто-нибудь добровольно становится «Яшей». Ему завязывают глаза, сажают в центр круга. Остальные берутся за руки и идут против часовой стрелки под песню:

Сиди, сиди, Яша,
Ты — забава наша.
Погрызи орешки
Для своей потешки.
Руки на темь положи
И словечко нам скажи:
Раз, два, три — ищи!

После этих слов «Яша» вскакивает — и все разбегаются. «Яша» старается кого-нибудь поймать. Пойманный становится «Яшей». Игра продолжается.



Колахуш (Стук)

Участники игры становятся в тесный кружок. До этого по более широкому кругу, на равном расстоянии друг от друга, располагают чурки, обязательно на одну меньше числа играющих. Ведущий стоит отдельно, спиной ко всем. В руках у него палка. Он ударяет ею о землю, и все бросаются врассыпную, стараясь занять свободную чурку. На нее надо не только быстро сесть, но и удержаться, «защитить» ее, потому что оставшийся без чурки будет пытаться столкнуть сидящего, завладеть его местом.

«Лишнего» ждет наказание — ведущий дает ему щелчок или заставляет выполнить какое-нибудь задание. Проигрывать никому не хочется. Игра проходит весело и азартно.

Куурувиру (Ничего не слышу)

Считалкой определяют водящего. Он поворачивается лицом в угол и кричит: «Куурувиру, куурувиру, камария ляммитян!» («Ничего не слышу, ничего не слышу, комнату топлю!»). За это время все прячутся. Водящий отправляется на розыски, не теряя из виду своего угла. Когда он кого-нибудь находит, все решает быстрота ног: кто раньше коснется рукой стенки, тот и выиграл. Прибежавший вторым становится водящим.

Как вы уже поняли, это разновидность очень распространенной по всему свету игры в прятки.

Шавишотку (Месить глину)

Участники игры рассаживаются по скамьям на равном расстоянии друг от друга. Кисти рук держат соединенными перед собой — «лодочкой». У ведущего в руках небольшой гладкий камешек, зажатый между ладонями. Водящий стоит рядом с ним. Ведущий произносит: «Келля кулла култа пуйкко?» — «Отгадай, у кого золотая спица?» Фраза эта делится как бы на две части. Подойдя к первому играющему, ведущий опускает свои ладони в его, соединенные «лодочкой», и несколько раз проводит ими вперед-назад, как бы «месит глину». В это время он произносит: «Отгадай, у кого...» Прodelав то же с другими играющими, ведущий заканчивает фразу: «...золотая спица?»

Ведущий и водящий обходят всех участников игры. Незаметно, в любом месте присказки, ведущий опускает камешек в чьи-нибудь ладони. Вся хитрость в том, чтобы водящий не сумел распознать, у кого спрятан камешек. Хранить «секрет» должен не только ведущий, но и тот, кому достался этот камешек, — можно ведь и рассмеяться, и покраснеть, выдать себя поведением.

Водящий внимательно следит за происходящим, пытаясь отгадать, в чьи ладони опущен камешек. Пока «месят глину», он должен успеть многое заметить, быть хорошим психологом. Если он угадал, они с играющим меняются местами, если нет — получай щелчок по лбу.

В одном из многочисленных вариантов игры ведущий, обходя играющих и пытаясь незаметно опустить в чьи-нибудь руки камешек, приговаривает:

Где купался Иванушка?
Возле белого камушка.
Белый камень у меня, у меня,
Говорите про меня, про меня...

Уголок

Популярная пудожская игра.

В игре участвуют пять человек. Определяют водящего, который тут же становится в центр избы. Остальные четверо располагаются по углам.

Водящий говорит:

Бабушка-старушка,
Продай уголок —
Там пиво варят,
Тебя напойт.

Как только произнесено последнее слово, играющие быстро меняются местами. Кто остается без угла, тому и водить.

Бегуча (Бег)

Популярная вепсская игра. Участники ее парами становятся друг за другом, обычно девочка с девочкой, мальчик с мальчиком. Впереди водящий. После его хлопка первая пара начинает бег, пробегает перед водящим, а затем устремляется в разные стороны до установленного в начале игры места. Водящий старается поймать кого-нибудь (мальчики, конечно, ловили девочек). Если поймает, они становятся последней парой, а оставшийся — водящим.

Пуйкосто сюдиэмя (Суд над спицей)

Участники игры рассаживаются по скамьям. Выбирают ведущего и водящего. Водящего отправляют за дверь. В это время ведущий у кого-нибудь прячет щепку или спицу. Вызывают водящего. Он должен угадать, у кого спица. Если не угадал, его вновь отправляют за дверь — игра повторяется.

Если обладатель спицы угадан, водящий уходит за дверь уже вместе с ним. Там один из них прячет спицу в своем рукаве. Затем оба выходят к сидящим. Ведущий спрашивает: «Нашли ли сына у царя?» Те отвечают: «Нашли!» Затем задают вопрос ведущему: «Из какого села?» Теперь уже ведущий пытается отгадать, у кого спрятана спица. Если отгадал, те двое возвращаются за дверь и перепрятывают спицу, если нет — ведущий сразу превращается в водящего и выходит из горницы.

Ко мне с кольцом

Все садятся на лавки. Ведущий с кольцом, зажатым между ладонями, ходит перед сидящими и проводит свои руки между сложенными ладонями играющих. Все внимательно следят за его действиями. Незаметно он опускает кому-нибудь в ладони кольцо. Затем выходит на середину избы и кричит: «Ко мне с кольцом!» Все одновременно вскакивают. Тот, у кого кольцо, бросается к ведущему. Если играющие угадали, у кого кольцо, они прилагают все силы к тому, чтобы помешать обладателю кольца передать его ведущему. Тот, кому удастся отобрать кольцо, становится ведущим.



Вот и зиме скоро конец. Заметно прибавился день. Взглянув в окошко, бабушка приговаривает: «Знать, по свету дело идет к лету!» Радуются ребятишки — ведь с наступлением тепла приходят новые забавы.

С ручьями звонкими, первой зеленью листвы вступает в свои права весна. Разливаются реки, вскрываются озера, с далекого юга летят птицы. До чего радостно!

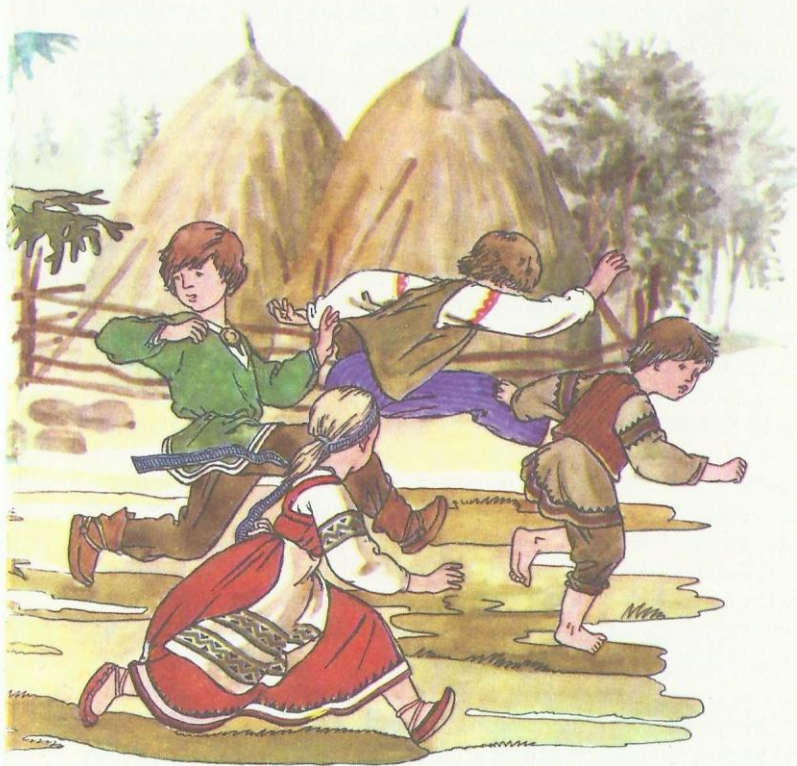
Когда солнце крепко прогревает землю, просыхают лужайки и покрытые ласковой травкой деревенские околицы. Они-то и становились центрами детских игр, как магнит притягивающими мальчишек и девчонок со всей округи. Раздолье! Бегай сколько хочешь наперегонки, играй в пятнашки, городки. Сколько летних дней — столько игр, даже больше. Выбирай любую!

Догонялка

Пожалуй, самая простая и поэтому самая пространенная игра. Выбирают водящего и окружают его кольцом. Водящий весело припевает:

Стерегу, стерегу овечку
По золотому колючку.
Не трожь моей овечки
Ни зверь, ни медведь,
Ни лихой человек.
Кыш, овечка, в поле!

Все разбегаются, а водящий бросается вдогонку. Тот, кого он поймает, становится водящим.



Хиппа (Пятнашки)

С девочками играют в простые пятнашки. Если в игре принимают участие только мальчики, в ход идет длинная толстая веревка. Концы ее крепко связывают. Все берутся за веревку с внешней стороны и растягивают, образуя круг. Водящий становится в центре. Его задача — дотронуться руками до кого-нибудь из игроков, «запятнать». Но сделать это не так просто. Как только он приблизится к кому-нибудь, тот отпускает веревку и отступает назад. Остальные натягивают веревку. Водящий бросается к другому игроку, в это время первый быстро хватается за веревку, давая возможность своему товарищу отпустить ее и не дать себя «запятнать».

Тот, кого водящий все-таки «запятнал», становится в центре. Игра продолжается.



Палка, чурбачок в лесной Карелии всегда под руками. Не удивительно, что в своих забавах дети часто используют их. Необходимые для игры предметы делают тут же, на месте, выстругивая ножом палочки или вырезая биты. Деревянные мячи, кубики обычно готовят загодя и хранят где-нибудь в укромном месте.

Вот несколько игр, в которых используются деревянные предметы. Этими играми увлекаются мальчики.

Аелус (Погоня)

У каждого мальчика в руках «поаликка» (палка) с рукояткой, у водящего — «криукка» (небольшой продолговатый чурбачок).

Чертят линию игрового поля. Выбирают водящего: с линии игрового поля все участники предстоящего состязания бросают палки так, чтобы во время полета они вращались. Чья палка падает рукояткой к играющим, тому и водить. Иногда палки приходится бросать по несколько раз, пока одна из них не займет нужное для выбора водящего положение.

Затем играющие выстраиваются в порядке очереди на линии игрового поля. Водящий ставит криукку в поле, и первый играющий бросает свою палку. Если он промахнулся и не попал в криукку, то должен уступить место следующему. Если же попал, в игру вступает водящий. С места, куда отлетела криукка, он бросает ее в лежащую на земле палку. Если не попал, криукка возвращается на свое место. Но если бросок оказался метким, ведущий бежит за своей криуккой, а играющий — за палкой. Оба они бегом возвращаются к линии игрового поля. Кто добежал первым, становится играющим (последним в очереди), кто не успел — водящим.

Если водящий не попал ни в одну из палок, начинается следующая часть игры. Все ее участники подходят к месту падения своих палок и в порядке очередности бросают их в криукку. После каждого броска играющего водящий, в свою очередь, пытается попасть криуккой в палку. Если ему долго не везет, игра с середины села переносится

на его окраину. Наконец-то водящий попадает в палку. Тогда все, схватив свои палки, а водящий криукку, бегут к линии игры. Тут только проворные ноги могут выручить — водить будет тот, кто прибежит последним.

Саваккокижа (Игра с палкой)

На ровном игровом поле чертят верхнюю и нижнюю линии. Очередность игры устанавливают броском палки в поле: кто бросит дальше всех, начинает игру. Остальные выстраиваются за ним в очередь.

Для игры берут две одинаковые палки. Начинаящий бросает одну, затем другую палку таким образом, чтобы, кружась, вторая палка ударила по первой и отлетела в сторону нижней линии. Если этого не произошло, он уступает очередь следующему. Если же удар пришелся по первой палке, играющий поднимает ее, становится в исходное положение и вновь посылает палку в направлении нижней линии, стараясь попасть в отлетевшую палку.

При удачных бросках первый игрок бросает палки до тех пор, пока одна из них не отлетит за нижнюю линию. Тогда он первым заканчивает игру. Если же какой-то из бросков неудачен, то есть палка не задела первой палки, играющий уступает место следующему, а сам становится последним в очереди. Доставший палкой нижнюю линию игрового поля выходит из игры.

Лежащую палку разрешается располагать параллельно игровым линиям, но на том же месте, куда она отлетела, — так в нее легче попасть.

Клинка (Палочка)

«Клинка» — маленькая, длиной примерно 10 сантиметров, палочка, заостренная с обоих концов.

Очередность игры устанавливается таким образом. Каждый участник игры берет палку длиной 1,5 метра. Все становятся у верхней линии игрового поля и с размаху бросают палки в поле. Кто бросил дальше, начинает игру. Он берет в руки клинку и палку, остальные выходят на игровое поле. Клинку устанавливают посередине края игрового поля.

Играющий резко бьет палкой по концу клинки, и та взлетает. Еще одним ударом по клинке, теперь уже в воздухе, играющий направляет ее в поле. Все пытаются поймать клинку. Если кому-нибудь это удастся, тот бросает клинку в палку, которую кладут на то место, где лежала раньше клинка. При удачном броске первый игрок и попавший в палку меняются местами.

Если бросок не достиг цели, первый игрок продолжает игру. Он бьет по клинке три раза подряд (но каждый раз с места, куда она упала), направляя ее все дальше и дальше в поле. Затем шагами измеряет расстояние до линии игры. Каждый шаг — это очко.

Играют до 30, 50 и даже до 100 очков. Если в какой-то из бросков находящийся в поле игрок поймает клинку, к нему переходят все очки бросающего. Он получает право выйти с поля и стать бьющим.

Если удар по клинке не получился, играющий уступает палку следующему, а сам отходит в поле и

становится последним в очереди бьющих. Когда бьют три раза подряд, промахи тоже считаются за удар.

В этой игре важны два момента: стать бьющим и набрать определенное количество очков. Выигравшим считается тот, кто скорее наберет нужное количество очков.

Чиркка (Палочка)

«Чиркка» — маленькая, заостренная с двух сторон палочка, похожая на клинку, но чуть короче. В игре участвуют двое мальчиков. Для начала рисуют на земле квадрат размером 1 метр на 1 метр. Водящий уходит в поле. Играющий в это время берет лопаткообразную палку, заходит с нею в квадрат, ставит чиркку по центру. Ударив лопаткой по концу палочки, он поднимает ее с земли и вторым ударом отбрасывает в поле. Водящий бросает чиркку с места ее падения в квадрат. Если бросок точен — играющие меняются местами. Если водящий не попал в квадрат, играющий при помощи лопатки отбрасывает чиркку еще дальше в поле. И снова водящий старается попасть палочкой в квадрат, только сделать это ему уже труднее.

Если за первые три-четыре броска водящий не достиг цели, его шансы стать победителем совсем малы. Ему остается уповать лишь на милость партнера. Но тот порой гоняет водящего с одного конца деревни в другой.

Играющему партнеру тоже не всегда везет. Чиркку непросто поднять с земли и отбросить дале-

ко в поле. Водящий порой идет на хитрость — бросает чиркку недалеко от себя, чтобы играющий не успел раньше него добежать до чиркки. Так постепенно расстояние от квадрата сокращается. С близкого расстояния легче забросить в квадрат чиркку. Чиркка летит в квадрат. Водящий с играющими меняются местами.

Чиркках (Чурбачок)

Еще одна игра с маленькой палочкой. Правила ее таковы. На краю игрового поля чертят круг. В центр его кладут чиркках, а на нее — небольшую узкую доску с обструганным концом. Чтобы поднять чиркках с земли, необходимо, держась за оструганный конец доски, чуть прокатить лежащую на земле чиркках, а затем резко подсунуть под нее доску и сделать сильное маховое движение вверх. Чиркках взлетит, затем можно подбрасывать ее доской либо ударами отбрасывать на игровое поле.

В начале играющие по очереди поднимают чиркках с земли, подбрасывают ее, пока она не упадет на землю. Подбросивший большее число раз получает право начать игру. Остальные выстраиваются за ним в порядке очереди, соответствующей количеству бросков. Тот, кому так и не удалось поднять с земли чиркках, становится водящим. Он выходит на игровое поле и располагается напротив круга.

Начинающий игру поднимает чиркках с земли, ударяет по ней доской. Она отлетает в поле. Если водящему удастся ее поймать, очки первого игрока

пропадают. Каждый подъем чиркках с земли дает одно очко, удачный удар — два очка. Тогда играющий с водящим меняются местами.

Если водящему поймать чиркках не удастся, он идет за ней и с места падения чиркках бросает ее в круг.

Достигнув цели, водящий становится последним в очереди играющих, а последний — водящим.

Если чиркках в круг не попала, водящий выходит в поле, а следующий из играющих берет доску, устанавливает чиркках в центре круга, и игра продолжается.

Играют до тех пор, пока каждый не наберет нужного количества очков, например 20—25. Набравший первым это количество очков получает право «погонять» последнего. Оставаясь в кругу, он доской отбрасывает чиркках в поле, водящий же пытается бросить чиркках в круг, каждый раз с того места, куда она упала, но ее вновь отбрасывают в поле. Только неудачный бросок играющего, когда чиркках падает близко от круга, освобождает водящего от его незавидной роли. На этом игра и заканчивается.

Кююкки (Рюха)

На игровом поле чертят две линии, на расстоянии примерно 10 метров одна от другой. Каждый участник игры берет в руки палку длиной 1,5 метра. Все становятся у верхней линии игрового поля и с размаху бросают палки в поле. Кто бросил дальше всех, начинает игру. Тот, чей бросок был самым коротким, становится водящим. Длина броска определяет очередность в игре.

«Кююкки» (рюху) устанавливают посередине нижней линии игрового поля. На нее кладут небольшую доску, один конец которой упирается в землю. На другой конец ставят конусообразную кююкки.

Водящий и начинающий игру становятся у верхней линии игрового поля. Начинающий бросает палку в кююкки. Если попадет, то бежит за палкой. В это же время водящий устремляется к кююкки. Кто возвратится раньше и успеет ударить по доске, тот становится в очередь бросающих палку. Другой принимает на себя роль водящего.

Если палка пролетит мимо, не задев кююкки, бросающий отходит к водящему, и после броска палки следующим игроком бегут уже трое: двое — за палками, один — за кююкки.

Иногда рядом с водящим оказывается больше мальчишек, чем на стороне играющих. Если никто не попал в кююкки, водящий берет ее в руки и бросает в лежащие палки. Тот, в чью палку он попал, становится водящим. Если же кююкки коснулась нескольких палок, разыгрывают, кому быть водящим.

Игра продолжается. Задача каждого в том, чтобы не попасть в водящие.

Городки

Одна из самых распространенных летних игр, которую хорошо знают во многих местах края.

От палки отпиливают 16 чурбачков длиной по 10 сантиметров. Играющие делятся на две равные по силе и ловкости команды по 8—10 человек. Вы-

бирают предводителей. Каждый играющий имеет две палки длиной по 80 сантиметров. На нижней стороне поля по центру чертят квадрат. Чурки складывают в него поочередно, в виде разных фигур:

1) все чурки ставят вертикально в один ряд у нижнего края квадрата;

2) 6 чурок кладут в один ряд у нижнего края квадрата, 5 чурок — сверху, на уже лежащие чурки, затем еще 3 и, наконец, последние 2 чурки (получается своеобразная пирамида);

3) чурки складывают в горизонтальном положении, так, чтобы одна находилась в центре, по 5 чурок располагают радиально по отношению к ней;

4) чурки ставят в вертикальном положении таким образом, чтобы первая находилась по центру квадрата, за ней располагают 5 рядов чурок, по 3 в каждом ряду;

5) чурки складывают змейкой в горизонтальном положении, первую и последнюю — ставят вертикально;

6) чурки ставят в вертикальном положении, по 4 штуки от каждого угла к центру, на равном расстоянии.

В 10 метрах от квадрата чертят линию. Предводители в центре квадрата ставят вертикально по чурке. Начинает игру та команда, предводитель которой выбил чурку из квадрата. Эта команда уходит за линию, а члены другой команды складывают фигуры в квадрате. Команды по очереди бросками палок пытаются выбить чурки за линию квадрата.

Когда все игроки команды бросят палки, очередь переходит к другой команде. Когда игроки другой команды кончат бросать свои палки, первая

команда продолжает игру с той фигуры, на которой она остановилась.

Выигрывает команда, которая первой выбьет чурки из всех шести фигур. Победенные катают победителей на спине.

Гуризех (Кубик)

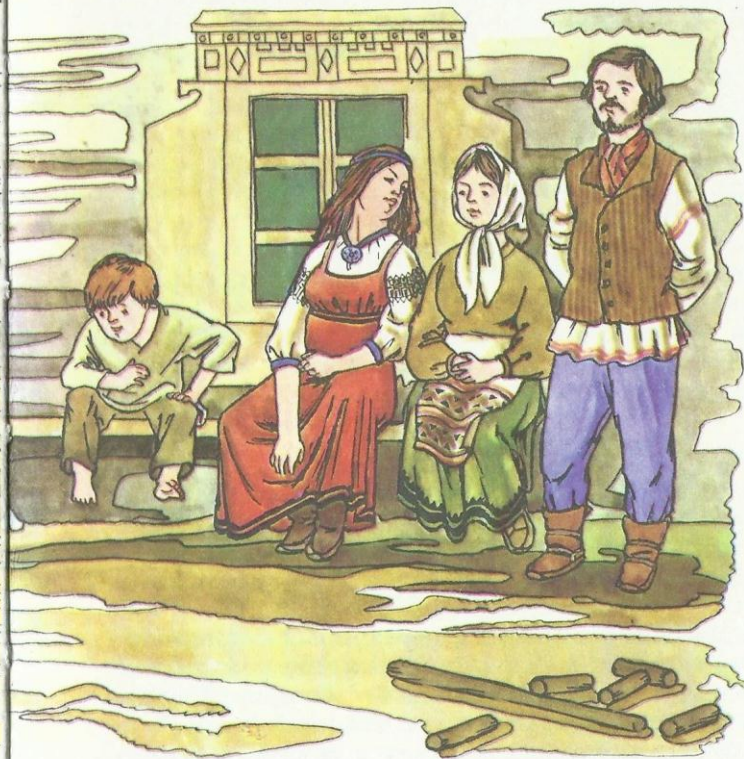
Считалка выявляет водящего. Затем на игровом поле по центру чертят кружок — лунку. От нее на равном расстоянии каждый играющий делает свою маленькую луночку и становится рядом с ней, упираясь в луночку своей палкой. Водящий с палкой в руках располагается в центральной лунке. В середине ее он ставит деревянный кубик — «гуризех».

Игра начинается. Водящий сильным ударом палки направляет гуризех в сторону лунки кого-нибудь из играющих. Тот защищает свою лунку, стараясь при этом отбить палкой гуризех к центру. В это время водящий бежит к его лунке, стремясь задеть ее палкой. Если это удастся, водящий с игроком меняются местами, а при неудаче игра продолжается в прежнем порядке.

Если играющий решил не рисковать — не отбивать гуризех, находящийся далеко от него, водящий имеет право с этого места послать гуризех в сторону лунки играющего.

Водящий пользуется всяческими уловками, чтобы увести играющего как можно дальше от лунки и самому занять ее.

Лучше всего, когда в игре принимают участие семь человек.



Селгих (На спине)

Играют только мальчики. Длинную пяти- или шестиметровую доску одним концом кладут на чурку. На этот конец ставят «криукку» — деревянный чурбачок. Определяют водящего.

Водящий отходит к другому концу доски и, сильно согнувшись, упирается палкой в ее край. Первый играющий взбирается к нему на спину и с этого, не очень-то удобного, положения бросает свою палку в криукку. Если не попал — становится водящим. Если же бросок оказался метким, на спину водящего взбирается следующий играющий.

В момент броска водящий может изменить позу, чтобы помешать играющему попасть в криукку и избавиться от своей незавидной роли. Но иногда договариваются «играть честно».

Риугу (Жердь)

Как и в другие игры с деревянными предметами, в «риугу» — жердь обычно играют только мальчики. Приготовления к ней несложны. С краю игрового поля кладут риугу. Водящий с деревянным кубиком в руках отходит к центру игрового поля и опускает кубик на землю. В порядке очереди играющие бросают в кубик палки. Если палка заденет кубик, водящий бежит к риугу, а хозяин палки с места падения кубика бросает ее в жердь. Стоящий у риугу старается отбить

кубик на лету. Если это удастся, водящим становится хозяин палки. Если же хозяин палки попадает в жердь, остается прежний водящий.

Когда случается, что палки многих участников игры не достигают цели, играющие отходят в поле и становятся рядом со своими палками. Наконец одна из палок все-таки попадает в цель. Это дает право ее хозяину бросить кубик в риугу. Если же стоящий у жерди отбил кубик, все, схватив палки, бегут к жерди. Хозяин палки при этом направляется к кубику и, схватив его, мчится вместе со всеми к жерди. Прибежавший последним берет кубик и идет устанавливать его в поле. Игра продолжается.

Чапчат (Круглые камешки)

Камешки для этой игры — «чапчат» — можно найти где угодно — на берегу озера, речки, рядом с домом. Подбирают пять небольших круглых камешков, часто разного цвета. Двое играющих садятся на скамейку друг против друга, оставляя между собой какое-то расстояние. Начинаящий (который определяется по жребию) берет в правую руку все чапчат. Подбросив их в воздух, ловит этой же рукой один из них. Остальные падают на скамью. Подбросив пойманный камешек, быстро берет со скамьи еще один и ловит тот, что подброшен. Теперь в руке оказываются два камешка. Один из них играющий кладет на скамейку, а другой подбрасывает, прихватывая со скамейки следующий чапчат. Снова один кладет на ска-

мейку. Так продолжается до тех пор, пока в воздухе дважды не побывают все чапчат.

После этого, подбросив в воздух камешек, играющий берет со скамьи уже по две штуки. Таким образом, в руке его оказываются три чапчат.

Четыре камешка складывают в кучу. Подбросив камень еще раз вверх, быстро берут со скамейки все четыре камешка и ловят пятый. В руке должны быть все пять чапчат.

Теперь, зажав четыре камешка в ладони, бросают один вверх, быстро опускают все четыре камня на скамейку, а в воздухе ловят пятый. Вновь один бросают вверх, а остальные быстро собирают со скамейки. Затем один подбрасывают, на скамейку кладут два камня, два остаются в руке, а пятый ловят. Таким образом, в руке оказываются три камешка. Снова один подбрасывают, на скамейку кладут еще два камня, один ловят. Опять один подбрасывают, все четыре собирают и ловят пятый. Затем все камешки бросают вверх, а один ловят.

На этом игра первого участника заканчивается, и очередь переходит к другому. Очередь передается ему и в том случае, если предыдущий игрок не смог поймать камня или взять со скамейки столько, сколько нужно по правилам игры. В следующий раз выбывший из игры вступает в нее с того места, где он сделал ошибку.

В некоторых селах игру в чапчат делили на 9 конов, состоявших из 18 фигур, каждая из которых имела свое название: ничто, двойки, тройки, сиврючки, куча, дристы, нищелк, щелк, выпуск, помяло, колено, коса, козловы одиночки, козел, из ручки, в ручку, листовки, кокотки.

Развлекаться с камешками можно и летом, и зимой. В эту игру обычно играют девочки.

Мияччу кижа (Игра с мячом)

На ровном игровом поле, на одинаковом расстоянии друг от друга, чертят верхнюю, среднюю и нижнюю линии. Участники игры делятся на две команды. Жребий решает, кому водить.

Водящая команда берет в руки палки, в рас포жении играющей команды — мяч. Играющая команда, разделившись на две равные части, расходится за линии. Водящая команда тоже делится надвое и становится перед первой и третьей линиями.

Игра идет на очки — от 10 и больше.

Играющие, перебрасываясь мячом, должны ловить «свечи». Задача водящих — отбивать летящий мяч палками. Если кто-то из играющих, стоящих за линией, поймал «свечу», все бросаются бежать.

Водящие добегают до средней линии, ударяются палками и возвращаются на прежнюю позицию, а играющие меняются местами. Если при этом первыми на место приходят водящие, они получают одно очко, если играющие — два очка. Лишнее очко дается им за пойманную «свечу».

Если водящим удастся отбить мяч, они бросают палки и бегут на противоположные по отношению к положению играющих места, за линии. Играющие бросаются за мячом, хватают его и пытаются «запятнать» бегущих. Если им это удастся, они получают очко, а водящие вновь берут палки и встают перед линией. Если не удастся, водящие получают очко, становятся играющими, а играющие — водящими. Игра продолжается.

Яра мячой (Яма с мячом)

Еще одна игра с мячом. Участвовать в ней может любое число желающих.

Чертят две линии. На одной из них все выстраиваются в порядке очередности, определенной считалкой. По центру поля, перпендикулярно игровым линиям, тоже в линию, делают лунки по количеству играющих. Каждый запоминает свою лунку.

Первый играющий посылает мяч с игрового поля прямо по лункам, с таким расчетом, чтобы в какой-то из них он остановился. В чьей лунке останавливается мяч, тот бежит к нему. Остальные в это время перебегают от одной линии к другой и обратно. Играющий старается «запятнать» бегущих. Если ему это удастся, «пятнает» уже тот, кого задела мячом, и так далее. Это продолжается до тех пор, пока все не придут на первоначальные места.

Игра на этом не кончается. Она повторяется, но с условием: если кто-то из играющих «промажет» и никого не «запятнает», то он выходит в водящие и начинает свою роль с игровой линии. Теперь уже, в чью бы лунку мяч ни попал, водящий бежит за мячом и вновь делает попытку в кого-нибудь попасть.

От роли водящего может избавить только меткий бросок, а затем и быстрые ноги, потому что он должен добежать до одной игровой линии и вернуться к другой «незапятнанным».

Увертывались от мяча еще и потому, что в прежние времена он был берестяной, плелся вокруг камня. Когда таким мячом попадали, было больно...

Пезяпалло (Мяч в гнезде)

Каждый играющий берет в руки палку, водящий — мяч. Водящий с мячом становится в центре игрового поля. Играющие чертят вокруг себя, приблизительно на равном расстоянии от водящего, кружки — гнезда. Задача водящего — попасть мячом в гнездо. Играющие при этом должны постараться отбить мяч.

Играющий имеет право выйти из круга, на одной ноге доскакать до мяча, если тот в опасной близости от его гнезда, и отбить палкой его подальше.

Водящий меняется местами с играющими в трех случаях: если мяч коснется гнезда, если водящий «запятнает» мячом играющего, вышедшего из гнезда, или если добежит до гнезда раньше играющего.

Понятно, что хозяин зорко следит за гнездом, старается далеко от него не отходить.

Водящий каждый раз бросает мяч с того места, куда его отбросили играющие.

Ляпки с мячом

Всем известные «пятнашки» у нас называли «ляпками». После обязательной считалки:

Раз, два, три, четыре —
Мы живем в одной квартире.
Раз, два, три, четыре, пять —
Ты иди искать! —

выясняли, кому водить. Потом становились в круг. Кто-нибудь из играющих сильно ударял мячом о землю. Мяч подскакивал вверх. Пока водящий ловил его, все разбегались. Поймав наконец мяч, водящий кричал: «Стой!» Все останавливались в позах, в каких их заставляла эта команда. Водящий с места пытался «запятнать» кого-нибудь из играющих.

Если мяч задевал игроков, водящий вновь бежал за ним, а все остальные устремлялись в противоположную сторону. Схватив мяч, водящий снова кричал: «Стой!» Все застывали как вкопанные, а водящий старался в кого-нибудь попасть. Если это удавалось, тот, в кого попадали мячом, бежал за ним, а все остальные, в том числе и водящий, разбегались врассыпную, пока их не настигала команда «Стой!»

Никто не имел права двигаться, менять позу с того момента, как мяч оказывался в руках у водящего.

В этой игре водящие быстро менялись ролями с играющими.

«Кислый» круг

Играющие делятся на две группы. В каждой из них выделяют капитана. Капитаны подходят к арбитру, у которого в руках зажаты две спички — одна короткая, другая подлиннее. Если капитану достается короткая спичка, его команде водить.

В центре поля рисуют большой круг. Играющие заходят внутрь, а водящие остаются снаружи. Задача водящих — «запятнать» мячом стоящих

в круге. Кого коснется мяч, тот выходит из игры. Играющие, конечно, стараются поймать мяч, тогда на их счету прибавится «свеча», которая дает право следующий меткий удар по играющим не засчитывать. Поэтому водящие стараются попасть мячом по ногам или по спине играющих — так поймать мяч сложнее.

Как только начинается игра, все приходит в непрерывное движение. Мяч перелетает высоко над кругом от одного игрока к другому. Водящие бегают по внешнему кругу то вправо, то влево, стремясь выбрать выгодную позицию и «запятнать» играющих. И все-таки случается, что на счету играющих скапливается столько «свечей», что отыграть их уже невозможно. Тогда оставляют круг «киснуть» (ассоциация с молоком, которое киснет, если долго стоит). Игра прекращается.

Потом заводят новую игру, оставляя тех же водящих.

Круговая с мячом

Водящие тайно сговариваются между собой, кто возьмет мяч. Затем все подходят к кругу, держа руки за спиной. У одного в руках за спиной мяч. Он неожиданно «пятнает» им стоящего внутри круга. Если это удастся, «запятнанный» выходит из игры. Затем водящие снова собираются для сговора. Играющие внутри круга внимательно следят за ними, готовые в любой момент увернуться от мяча, а если возможно, поймать «свечу». Каждая «свеча» возвращает в игру выбывших до этого. Когда все играющие выбывают из круга, игра либо прекращается, либо команды меняются местами.

Пуаскат (Кости)

У русских эта игра известна под названием «бабки». Играют в нее только мальчишки.

У хозяек выпрашивают мелкие суставные кости рогатого скота, овец или свиней. Их сушат, а иногда и раскрашивают в разные цвета.

Где-нибудь у забора или большого дерева расчищают площадку. Кости — «пуаски» по очереди бросают таким образом, чтобы они, отскочив от забора или дерева, упали на землю — как можно ближе к пуаскам соперников.

После броска играющий старается дотянуться кистью руки от своей пуаски до любой лежащей на земле. Если это ему удастся, он выигрывает пуаску соперника. Играющий бросает кость до тех пор, пока удастся дотянуться до пуасков, лежащих на земле. Понятно, что бросать надо очень расчетливо.

Если играющий терпит неудачу, он оставляет свою пуаску на том месте, куда она упала, и уступает место следующему.

Победителем считается собравший наибольшее количество пуасков.

Полттозил мяччун кера (Пятнашки с мячом)

Летняя уличная игра. Начинают ее так: чертят верхнюю и нижнюю границы игрового поля. Участники игры располагаются вдоль верхней линии, лицом к полю, на равном расстоянии друг от друга. Водящий с мячом и палкой становится последним справа, лицом к играющим, ставит мяч на линию

и легко бьет по нему палкой, направляя его вдоль стоящих. Если мяч останавливается между играющими, водящий делает другую попытку, если напротив кого-нибудь из участников игры — оба (водящий и играющий) тотчас начинают бег. При этом играющий бежит к нижней границе игрового поля, а водящий — за мячом, хватая мяч и, догнав убегающего, «пятнает» его.

Если мяч достиг цели, убегающий становится водящим, если нет — водящий бежит за мячом, хватая его и снова пытается «запятнать» бегущего. Но это можно делать, пока убегающий не успел встать на свое место у верхней линии.

Только удача освобождает водящего от его роли. В случае промаха игра начинается сначала.

Чери (Черта)

Так называли карельские ребятишки всем известные «классики». Игра эта довольно древняя. Играли в чери в основном девочки.

— Кто-нибудь из играющих произносит считалку:

На златом крыльце сидели:

Царь; царевич, король, королевич,

Сапожник, портной.

Кто ты такой?

Говори поскорей —

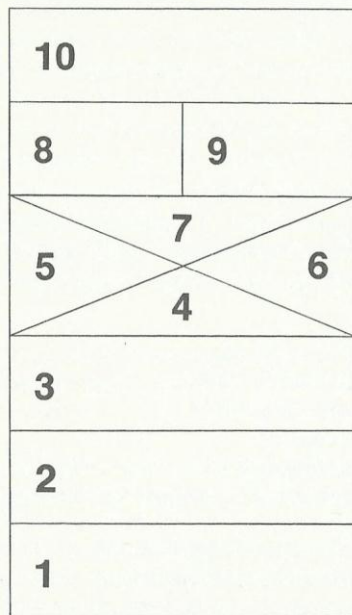
Не задерживай добрых и честных людей!

Девочки выстраиваются в порядке очереди с плоскими камешками-битками в руках. Начинает первая. Бросает свою битку в 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10-ю фи-

гуры. При этом скачет на одной ноге в 1, 2, 3, 4-ю фигуры. Затем становится на две ноги одновременно в 5-ю и 6-ю фигуры, вновь одной ногой прыгает в 7, 8 и 9-ю фигуры, а в 10-ю фигуру — на двух ногах.

Когда битка оказывается в 4-й, 7-й фигурах, ее надо поднять, стоя на одной ноге. Каждый раз, подняв битку, следует доскакать до 10-й фигуры, затем развернуться в прыжке на 180 градусов и с биткой в руках проскакать все в обратном направлении.

Когда битка побывает в 10-й фигуре, из исходного положения, повернувшись к чери спиной, битку бросают через голову так, чтобы она попала в од-



ну из фигур — 4, 5, 6 или 7-ю. Если это удалось, то фигура, куда упала битка, считается своим «домом». В ней чертят какой-нибудь рисунок. Игра продолжается. Попад в свой «дом», можно перевести дух, отдохнуть, встав на две ноги.

Очередь уступают следующему игроку, если нога или битка попали на черту. Тогда все разом кричат: «Чери!» Продолжать игру нельзя и тому, у кого битка попала не в ту фигуру.

Игра продолжается с того места, где произошла ошибка. Было еще одно правило: в «доме» отдыхал только его владелец, остальные перепрыгивали через него и битку в него не бросали.

Квадратики

Игра типа «классиков». Начертив большой квадрат, его делят вдоль и поперек линиями на девять равных квадратов.

После считалки первый игрок становится в исходное положение у «огня» и бросает камешек в квадрат № 1. Затем в этот же квадрат он прыгает на правую ногу. Стоя на одной ноге, берет камень и прыгает двумя ногами в квадраты № 2. После этого следует, развернувшись через правое плечо на 180 градусов, прыгнуть в те же квадраты на обе ноги, потом на правую — в квадрат № 1, перепрыгнуть через «огонь» и, повернувшись на 180 градусов, возвратиться в исходное положение.

Играющий бросает камешек в квадрат № 3, прыгает на правую ногу в квадрат № 1, затем на обе ноги — в квадрат № 2, на правую ногу в квадрат № 3, берет камень, прыгает на обе ноги

в квадраты № 4, разворачивается прыжком на 180 градусов.

Затем все эти движения совершаются в обратном направлении.

Теперь камешек летит в квадрат № 5. До него надо проскакать на одной ноге и, взяв его в руки, вернуться в исходное положение. После этого следует бросить камень в «котел», доскакать до него, прыгнуть в «котел» на две ноги, взять камень и проделать все движения в обратном направлении.

Каждый новый цикл игры начинается с исходного положения. Изменение состоит в том, что, возвращаясь, камень кладут то на вытянутую ладонь, то на голову, то возвращаются с закрытыми глазами.



ТИЛИ—
ТИЛИ
ТЕСТО...





Проходило время — и кончалась золотая пора детства. Наступало отрочество. Теперь многое менялось в жизни подростка. Она уже не походила на непрерывную игру, появлялись новые, совсем взрослые обязанности.

В карельской семье детей рано приучали к труду. И если на пятилетнего еще смотрели как на ребенка, то десятилетний паренек считался работником. Он пас скотину, помогал убирать урожай, заготавливать дрова, мог обращаться с плотницким инструментом, ловко запрягал лошадей. Девочке доверяли домашнюю работу. В иных домах она была и стряпухой, и швеей, и с малышами заботливой сиделкой.

В четырнадцать лет круг обязанностей еще больше расширялся. Парней отцы уже свободно брали на нелегкий рыболовный или охотничий промысел, в отход. Девушку готовили в невесты,

она начинала всерьез думать о суженом, готовить приданое.

Жизнь подростка менялась, но игра из нее не уходила. Парни не спешили расстаться с битой, «чиркками», берестяными мячами, девушки-подростки — с тряпичными куклами. Правда, игры менялись, становились «более взрослыми». Но, как справедливо подчеркивает писатель Василий Белов, «молодежные гуляния, хоровод, все забавы взрослой молодежи соответственно не утрачивали главнейших свойств детской игры». А свойства эти известны — непосредственность, азарт, желание первенствовать. Но если раньше мальчишке хотелось утвердиться лишь в глазах своих сверстников, то теперь парень частенько посматривает на девочек — как они оценят его силу и ловкость.

В краю охотников, рыбаков и лесорубов всегда высоко ценились сильные руки, меткий глаз, неутомимость и выдержка. Во взрослых играх этим качествам уделялось особое внимание. Нередко игра превращалась в настоящее испытание воли, характера. Честь и уважение тому, кто его выдержал! Позор, всеобщее презрение проигравшему, слабому, проявившему малодушие.

В Карелии бытовало немало молодежных игр, в которых проявлялись выносливость, упорство, характер, стремление к победе. Среди русского населения была популярна, к примеру, замечательная игра в мяч на масленицу, восходящая, видимо, к далеким временам и по азарту равная, пожалуй, кулачным боям или современному футболу. В те времена резиновый мяч заменялся либо отесанным в виде арбуза деревянным чурбаком, либо шаром, сделанным из крепко смотанной в клубок дерюги, начиненной песком, засмоленной и обтянутой кожей.

Вот как описывает старинную игру в мяч известный писатель-этнограф С. В. Максимов. Парни и семейные мужчины из нескольких околных деревень собирались где-нибудь на ровном месте, чаще всего на льду реки. Там они делились на две группы — человек по тридцать каждая. Намечались места, до которых следовало гнать мяч. Обычно сражавшиеся становились против середины деревни, причем одна партия должна была гнать мяч вниз по реке, другая — вверх. Когда мяч был брошен, все кидались к нему и начинали пинать его ногами, стараясь загнать в свою сторону. Пока страсти разгорались, игра шла довольно спокойно: тяжелый мяч летал взад-вперед по реке и играющие ограничивались толчками.

Но вот мяч неожиданно отскочил в сторону. Его тотчас подхватил какой-нибудь удалец и что есть духу летел с ним к намеченной цели. Еще двадцать-тридцать сажень — и ловкий парень был бы победителем, героем дня, соседние села прославляли бы его, им бы гордились все девушки родного села. Но не тут-то было... Противники отлично видели опасность положения: с криком вырывались они вперед и со всех ног устремлялись за дерзким смельчаком. Через минуту удалец лежал на снегу, а мяч снова прыгал по льду под тяжкими ударами крестьянских сапог.

Случалось, однако, что счастливец, подхвативший мяч, отличался особой быстротой ног и успевал перебросить мяч на свою половину. Соперники делали отчаянные усилия вырвать мяч, в увлечении, бывало, пускали в ход локти и кулаки. Около мяча создавался клубок из человеческих тел. Увлеченные игрой бойцы в крайнем азарте, казалось, не видели и не слышали ничего, поглощенные одной мыслью — о мяче.



Проиграть партию считалось большим унижением: побежденных долго высмеивали и дразнили, называя их «киловниками», неповоротливыми. В этом слове было столько презрения! Наоборот, победители пользовались всеобщим почетом, а паренек, которому удавалось унести мяч, приобретал особую популярность, и любая девушка считала за честь посидеть с ним на беседах.

В разных местах я записала несколько аналогичных молодежных игр.



Голиккайни (Старый, потертый веник)

Играют только юноши. Голик бросают на дорогу, выровненную и прикатанную санями. Задача каждого играющего — как можно дольше удержать голик у своих ног, не дать отобрать его. Честная игра требует того, чтобы голиком соперник мог завладеть только ногами, не прибегая к помощи рук.

Завладев голиком, играющий пинает его подалеже от остальных участников игры, бежит за ним следом и вновь отбрасывает в противоположную от нападающих сторону. Тут нужны ловкость и умелая тактика.

В течение игры голик не раз переходит от одного хозяина к другому. Все играют с азартом, зачастую не замечая сильного мороза.

Чиеппи (Цепи)

Довольно простая, но тоже достаточно азартная игра. Парни делятся на две группы. Одни переплетают руки в «железную цепь», другие ложатся на нее, пытаясь эту «цепь» прорвать. Если «цепь» оказалась крепкой (руки не расцепились), группы меняются ролями.

Чья цепь разорвется, над теми смеются, давая им обидные прозвища. Ну а выигравшие, естественно, в почете.

Киннас (Рукавица)

Играют в киннас зимой на улице. Участники игры, юноши и девушки, выстраиваются парами и, взявшись за руки, образуют круг. Одна из пар начинает игру. Девушка заходит в круг, юноша остается с внешней стороны круга с рукавицей в руках. Круг движется то по часовой стрелке, то против нее. Юноша бежит по внешнему кругу, выбирая удобный момент, чтобы, бросив рукавицу, «запятнать» девушку.

Если бросок не достигает цели, девушка бросает рукавицу обратно, и так до тех пор, пока юноше не удастся сделать меткий бросок. После этого он заходит в круг, а напарница выходит из круга, «пятнает» какую-нибудь из девушек. Та, в свою очередь, хватая рукавицу и пытается попасть в юношу, стоящего в центре. Если это удастся, она заходит в круг, а он выходит. Игра повторяется.

В центре круга не стоят на месте. Правилами игры разрешено увертываться от летящей рукавицы.

Капануора (Закрученная веревка)

Играющие приносят толстую и достаточно длинную веревку, соединяют ее концы. Девушки заранее сговариваются, какой из пар начинать. На этом заканчиваются нехитрые приготовления к игре.

Затем парами, юноша рядом с девушкой, берутся за веревку с внешней стороны. Девушка, легонько ударив юношу сзади по спине, быстро убегает от него. Ее пропускают внутрь круга. Юноша догоняет ее по внешней стороне. Он может в любом месте схватиться за веревку и, протаскив всех за собой, «запятнать» стоящую внутри круга девушку, либо, растолкав стоящих, ворваться внутрь круга, догнать девушку и «запятнать» ее.

Девушка имеет право выйти из круга только в том месте, где вошел юноша. Но сделать это непросто, так как юноша, бегая за девушкой, зорко следит за ней, предупреждая каждое ее движение, и не дает ей воспользоваться единственной лазейкой.

Если юноше удалось «запятнать» девушку, они оба становятся в круг. Теперь уже другая девушка толкает юношу в спину, убегает от него — и игра продолжается.

Во время игры посторонних наблюдателей нет. Играющие стараются не дать юноше возможность войти внутрь круга. Для этого веревку натягивают на себя, тогда как юноша стремится оттянуть ее внутрь круга.

Но и это не все — веревку низко опускают, не позволяя юноше «нырнуть» под нее, или высоко поднимают, когда водящий пытается через нее перепрыгнуть.

Играющие целиком на стороне девушки. Они всячески помогают ей вырваться из круга, раскрывая перед ней единственные «ворота»: круг движется таким образом, чтобы эта лазейка оказалась как раз напротив девушки.

Во время игры приговаривают: «Коликкуа, коликкуа, эчи капануора!», что означает: «Голик, голик, ищи веревку!»



Мюввитюс (Сговорка)

Иногда, бывало, во время зимних посиделок начнут ребята торговаться, кто сколько лбом половиц проедет. Хоть таким странным способом, а все же каждому хотелось показать свою удаль. Один кричит: «Три!», другой: «А я четыре!», третий: «Смогу и пять!» Доходило в этой азартной «торговле» до десяти.

В старину в домах половые доски были широкими. Тесались, они, как правило, топором и не красились. Так что испытание предстояло парням непростое. Становился горе-крикун на корточки, прикасался лбом к полу и начинал пятиться назад. Иной уже после двух половиц вставал — больно! А другой до крови сдерет кожу со лба, но от своего слова не откажется. Приятно было, несмотря на боль, чувствовать себя «героем», видя восторженные глаза девчонок...

Шмётка (Всмятку)

Играли так. Кто-нибудь из участников игры брался руками за дверную ручку или за дерево, если играли на улице. Держаться надо было крепко, потому что другой тянул сзади за талию, изо всех сил пытаясь оторвать стоящего впереди от двери. За ним пристраивался следующий. Он тоже тянул к себе. За ним еще, и так до тех пор, пока у кого-нибудь не расцеплялись руки. Это бывал не обяза-

тельно тот, кто стоял первым и держался за дверную ручку или дерево. Как только цепь разрывалась, все летели на пол, «разбиваясь всмятку».

Разжавший руки должен был в наказание что-нибудь сделать: принести воды, наколоть дров, подбросить поленьев в печь...

Поаликка колахус (Удар палкой)

В эту игру играли весной и летом на улице. Парни и девушки вставали в круг, а в центре ставили чурбачок. Одному из юношей завязывали глаза и давали в руки толстую палку. Несколько раз его поворачивали вокруг оси, затем отпускали. Он старался определить, в каком месте находится чурбачок, замахивался и бил по нему. Если промахнется, повязку передают другому. Ну а если удар точен, к водящему выталкивали из круга девушку (выбор делали сами девушки), и счастливчик мог прогуляться с ней до условленного места и обратно.

Юноши прикладывали немало сил и умения, чтобы получить право на прогулку с девушкой.





Среди молодежных игр бытовали и такие, в которых можно было не только показать свою ловкость и проворство, заработать славу удальца, «сорви-головы», но и выбрать себе «симпатию», будущую суженую. Такие игры устраивали во время молодежных вечеринок, это так называемые «бесёдные игры». Они давали возможность парням и девушкам пригласиться друг к другу, сделать свой выбор, оказать знаки внимания. И если в детстве игра, бывало, незаметно переходила в какое-нибудь полезное занятие, то здесь она нередко превращалась в первую любовь.

Много таких игр я записала, путешествуя по Карелии. Как правило, их хорошо помнили женщины — добрые хранительницы песен, танцев и сказок. Они удерживали в своей памяти немало подробностей бесёдных игр, в которые играли еще их дедушки и бабушки.

Когда я бываю в Пряжинском районе, обязательно стараюсь завернуть в поселок Киндасово. Лет десять назад там был организован первый фольклорный ансамбль, с ним мы много ездили по республике, бывали в Ленинграде. Останавливаюсь я обычно у Натальи Ильиничны Мининой. Мне в этой женщине нравится все: и то, как она хлопочет у большой печи, и как ведет неторопливый разговор за горячим самоваром, как улыбается. Слушаешь ее и думаешь: вот кладезь народной мудрости, хранилище традиций. Наталья Ильинична много знает о старине, с удовольствием поет старинные песни, особенно кадильные, охотно пляшет. От нее я записала немало бесёдных игр.

Еще одна поразившая меня встреча произошла в Луусалми. Здесь я познакомилась с Еленой Ивановной Савиновой. Она росла сиротой, батрачила «в людях», поздно вышла замуж, родила шестнадцать детей. Многие из них живы и сейчас. Она рассказала мне, как вдвоем с мужем они перетаскивали лодку из озера Куйто в реку Кемь. Купив товары, возвращались тем же нелегким путем. На это уходили две долгие недели. Я никогда не видела таких широких, натруженных ладоней, как у этой женщины. В доме у нее был образцовый порядок. Много в избе хозяйки казалось мне загадочным, даже сказочным. Помню, как висевшие в сарае рыбацкие сети разных расцветок вдруг вызвали у меня ассоциацию с русалками, в волосах которых белели закрутки из бересты. С Еленой Ивановной мы провели немало задумчивых вечеров...

Не могу не вспомнить свои встречи в Вокнаволоке с Евдокией Петровной Дорофеевой, Анастасией Григорьевной и Александрой Андреевной Ремшувыми. Добрые, отзывчивые женщины. Многим обязана я их прекрасной памяти, наблюдательности, глубокому знанию карельского фольклора.

Нелегкая жизнь была у тех, с кем я встречалась. Но стоило завести разговор о делах давно минувших дней, особенно о молодых годах, как теплели глаза моих рассказчиц. Светла память о первых девичьих гуляниях, о бесёдах, о встречах с сужеными.

Парни и девушки начинали ходить на вечеринки-бесёды уже лет с четырнадцати-пятнадцати. О парне, который отправлялся на молодежные игры, говорили так — «холостяжит», о девушке — «девичничает». Молодежные игры в карельских деревнях начинались обычно с осени и кончались в масленицу.



У наших дедушек и бабушек не было клубов, но они умели устраивать для себя настоящие праздники. «Идем кисамаан», — говорили жители северной Карелии, отправляясь на веселье. Слово «киса» объединяет в себе много понятий. Это и танец, и игра, и место, где они происходят. Избу для молодежных игр специально нанимали. Она, как правило, принадлежала какой-нибудь одинокой вдове. Соберут парни деньги в складчину, заплатят хозяйке, и та на неделю-другую уйдет к родственникам. А молодежи — раздолье.

Иногда вместо общей платы за избу вносили плату за место. Каждое место имело свою таксу: чем ближе к красному углу, тем место дороже. Плата за сидение парой под иконостасом была самой дорогой — рубль, места до середины лавок стоили по 50 копеек, а дальше были дешевле.

На игры приходили по-праздничному одетые. В более давние времена девушка надевала «рятиню» — кофту особого покроя, косоклинный сарафан, непременно платок или несколько платков, что являлось украшением и говорило о достатке. Юноши были в костюмах, до блеска начищенных сапогах либо в ботинках.

Бывало, приходили на вечеринку и ребятишки — посмотреть на взрослое веселье. Заходили на огонек и те, кто постарше, — полюбоваться на молодежь, вспомнить былое...

Давайте представим себе такую картину. Зимний вечер. Жарко натопленная печь в просторной избе. По лавкам расселась нарядная молодежь, прямо у двери на полу устроились зрители-ребятишки. Бесёдные игры начинаются...



Туле кижамех (Иди со мной играть)

Все становятся в круг. Под музыку выходит юноша либо девушка и приглашает кого-нибудь в круг. Они кружатся под руки, затем расходятся и приглашают других. Теперь уже кружатся две пары. Те, в свою очередь, расходятся и приглашают следующих. Кружатся четыре пары.

Игра продолжается до тех пор, пока все не выйдут в танцевальный круг. Особенно интересна она, когда много народу. Развлекаются до тех пор, пока гармонисту не надоест играть.



Перепелка

Девушки рассаживаются вдоль одной стены, юноши — напротив. Один из парней подходит к какой-нибудь девушке, чаще всего, конечно, к той, чьей симпатии добивается, легонько ударяет ее рукой по плечу. Та встает, а юноша садится на ее место. Девушка подходит к юношам, кланяется кому-нибудь из них, тот встает и уступает место, а сам идет к девушкам.

Так и «перелетают» юноши и девушки с места на место. Поется какая-нибудь любимая песня.

Пуара (Пара)

Гармонист заводит кадрилиную мелодию. Один из юношей приглашает девушку. Они пляшут друг перед другом. Затем этот юноша вытаскивает на середину горницы всех девушек подряд, а девушки приглашают юношей. Все стоят на месте и пританцовывают, поглядывая друг на друга и на гармониста. Неожиданно веселая музыка обрывается. Юноши и девушки бросаются друг к другу. При этом каждый стремится найти свою пару. Тот, кто остается один, без пары, получает «наказание» — исполнить импровизированный сольный пляс.



Соседочки

Выбирают ведущего, назначают его судьей и дают ему в руки ремень. Все рассаживаются парами, с кем придется. Оставшийся лишним садится один. Он (она) просит судью привести такую-то девушку (либо юношу). Судья подходит к паре и предлагает приглашенному перейти к приглашившему. Если кто-нибудь из пары не хочет, чтобы его покинул сосед, он протягивает руку ладонью

вверх. «Лишний» назначает удары — от одного до трех. Судья бьет ремнем по ладони. Пара приобретает права остаться вместе.

«Лишний» вызывает другого. Девушки обычно сразу отпускают от себя юношей. Парни же порой геройствуют. Руки иного кавалера, который упорно не хочет расставаться с девушкой (а ее иногда вызывает каждый «лишний»), краснеют от ударов. Девушки, конечно, восхищаются, а парни завидуют. Судья при этом не проявляет милости — сильно бьет по рукам. Выручают обычно девушки, прекращая игру.

Игру «соседочки» заводят, чтобы выявить симпатии играющих друг к другу.

Паппи (Поп)

Все садятся парами, кто с кем придется. Водящий — «поп» — подходит к первой паре и спрашивает: «Хорошо ли вам?» — Получив ответ: «Да», идет дальше, к следующей паре, и задает такой же вопрос. Если какая-нибудь пара вдруг ответит: «Нет!», «поп» спрашивает у девушки, с кем ей хорошо. Та называет имя юноши. Если рядом сидят двое юношей, один из них называет имя девушки. Эта девушка выходит и садится рядом с тем, кто о ней вспомнил, а другой идет на освободившееся место.

Обойдя все пары по первому кругу, «поп» начинает второй заход. Во время игры пары постоянно меняются. И все же выбор партнеров определяет взаимные симпатии.

Неня (Нос)

Начинают игру трое парней. Двое садятся на стулья посредине горницы, а третий становится ведущим. Юноши на ухо ведущему, чтобы никто не слышал, называют имена девушек. Тот громко вызывает их. Девушки выходят в центр и стараются угадать, какой юноша кого назвал. Они протягивают руки тем парням, которые, по их предположению, назвали их имена. Если девушки отгадали, юноши протягивают им руки и меняются с ними местами. Игра продолжается, только теперь уже девушки шепчут на ухо ведущему имена парней.

Если девушка не отгадала, кто из юношей ее назвал, тот слегка ударяет ее по рукам и показывает ей с помощью пальцев «длинный нос». Девушкиходят, а юноши вновь шепчут ведущим имена.

Гули, гули — раз...

В середине горницы ставят скамейку. Юноши и девушки садятся спинами друг к другу. Ведущий становится сбоку и произносит: «Гули, гули — раз!» Одновременно на счет «раз» он щелкает пальцами. Сидящие поворачивают головы направо и налево. Если лица их не встретились, ведущий говорит: «Гули, гули — два!» Если лица встретились, юноша и девушка целуются, если нет — уступают место другой паре.

От ведущего зависит, какому юноше с какой девушкой садиться на скамью.

Найтантакижа (Свадебная игра)

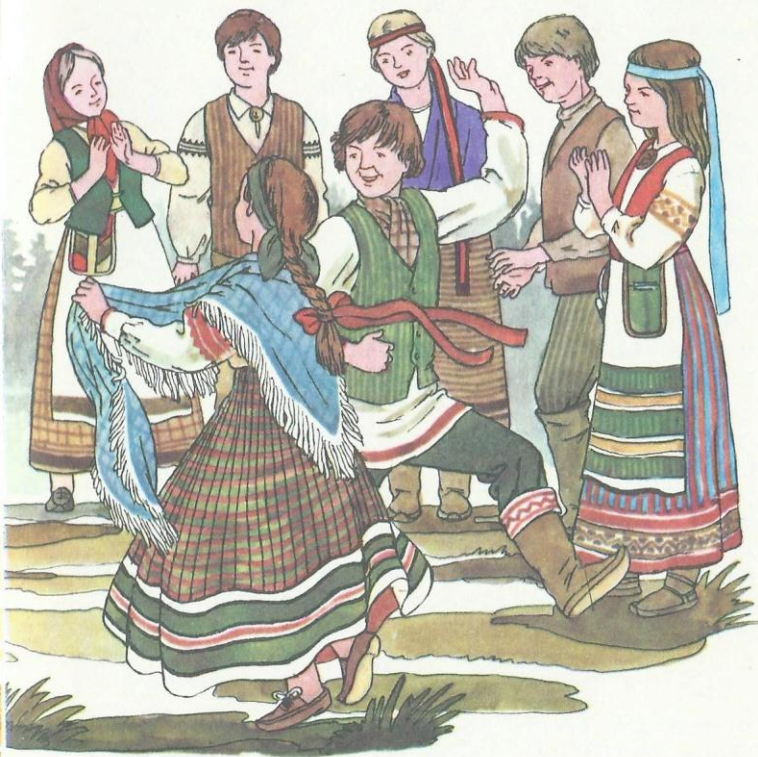
Бесёдные игры, как правило, чередовались танцами. Пример этому — «свадебная игра».

Все парами становятся в круг, запевают какую-нибудь песню. Выходит первая пара. Держась за платок, девушка и юноша прогуливаются внутри круга. Девушка кланяется каждой паре, мимо которой идет, в конце хода — своему кавалеру, и они передают платок другой паре. Эта часть игры напоминает приглашение на свадьбу.

Когда все пары пройдут по кругу, начинается вторая часть игры — «раздача подарков». Юноша надевает платок на плечи девушке. Она отбрасывает его в сторону, юноша вновь берет платок и отдает девушке. Так повторяется несколько раз. Затем они меняются ролями. После поклона платок переходит к другой паре и т. д.

Когда выходит первая пара, как бы начинается сама свадьба. Девушка и юноша кружатся в центре, держась под правые согнутые в локтях руки. Затем юноша кружит другую девушку, держась под левые согнутые в локтях руки, потом снова кружится с избранницей и т. д. Покружившись последний раз со своей девушкой, юноша уводит ее, уступая место другой паре.





Король

Старинная бесёдная игра. Считалка: «Шишня, вишня, краля, король» — помогает выбрать ведущего. На каждое слово участники игры берутся по очереди за палку, причем кисть руки располагается рядом с кистью, уже держащей палку. Так доходят до конца ее. Последний, произнесший слово «король», становится ведущим. Он отворачивается лицом в угол.

Один из играющих указывает пальцем на какого-нибудь участника игры и спрашивает «короля», что он желает, чтобы тот сделал. Задания бывают разные: принести дров, воды, вымыть пол, спеть, сплясать, проводить девушку домой.

Таким образом, все участники игры получают свои задания. Потом начинается «торг». Каждому хочется, чтобы задание пришлось по душе. «Король» имеет право «выкупить» задание у одного играющего и «продать» его другому. Юноши стремятся вместо «дров» и «воды» получить право проводить или поцеловать девушку. Потом под общий хохот, шутки, смех каждый исполняет свое задание.

Парная жмурка

Юноше и девушке завязывают глаза, отводят их в разные углы и, покружив, отпускают. Они должны встретиться в центре. Если это происходит, то они становятся парой в кадрили, если нет — отдают повязку, и игру продолжают другие. Влюбленные, конечно, изо всех сил стараются найти друг друга.

Двух мало, трех много

Участники игры выстраиваются друг за другом парами и начинают идти по кругу. Чаще идут девушки с девушками, юноши — с юношами. Водящий — третий лишний — находится в центре круга. Он подходит к какой-нибудь паре и выбирает себе партнера. Третий лишний становится водящим.

Соль игры в том, что идущие в парах умоляют водящего выбрать кого-нибудь из них, а тот кривляется, показывая, что все они «не достойны» его. Влюбленные, оказавшись рядом, стараются уже не расставаться.

Номера

Юноши и девушки расходятся в разные стороны. Ведущий всем юношам, тайно от девушек, присваивает нечетные номера, девушкам — четные. Затем он называет какой-нибудь нечетный номер. Выходит юноша. Он просит вызвать девушку под номером таким-то. Выходит девушка. Они с юношей садятся на скамью и целуются.

Юноша отходит. Девушка просит вызвать юношу, называя номер, какой ей пришел на ум. Выходит юноша, садится на скамью, и они целуются.

Девушка отходит, юноша называет другую девушку, и так — до конца игры. Тут уж как кому повезет — случай может свести влюбленную парочку, а может и нет, но каждая стремится отгадать номер своего возлюбленного.



Совьюнь

Выходит юноша, по имени и отчеству вызывает девушку. Затем выходит второй юноша и так дальше. Юноши берут девушек за руки и двигаются в одну сторону, потом меняют руки и идут в другую сторону, после этого все повторяется. Сделав несколько оборотов по кругу, пары останавливаются. Юноши и девушки, стоя друг перед другом, раскачивают поочередно руками вверх — вниз. При этом поют песню «Вьюнчик».

Вьюнчик, ты мой, ты вьюночек,
Ты удалая моя головка,
Ты, родимая моя сторонка.
Мне куда вьюнка положить?
Положу вьюнка на головку,
Что ль на милую, на девичью,
На удалую молодецку.



Пукки (Козел)

Все садятся на лавки. Гармонист начинает веселую польку. Выходит девушка либо юноша и, пританцовывая, приближается к кому-нибудь из сидящих. Кисти рук при этом сжаты в кулаки,

указательные пальцы выставлены, руки подняты к вискам, образуя «рожки». Перед одним из сидящих начинающий игру прыгает на две ноги, одновременно наставляет на него «рога» и выкрикивает: «Пу!» Тот поднимается, тоже прыгает на обе ноги, направляет на пригласившего рога и в свою очередь выкрикивает: «Пу!»

Пригласивший прыжком разворачивается. Теперь они вдвоем, опустив руки, импровизированным шагом совершают круг. Вновь первый играющий подскакивает к кому-нибудь — приглашение повторяется. После разворота пригласивший показывает «рога» стоящему за ним, то есть тому, кто был приглашен первым. При этом говорит: «Пу!» Тот прыжком становится во главе цепочки. Круг (каждый своим шагом) совершают уже трое. Ведущий останавливается перед кем-нибудь — приглашение повторяется. Так по-одному в веселую игру вовлекаются все.

Закотомки

Игру заводили тогда, когда знакомства уже состоялись и пары определились. Объявляли закотомки. Юноши прикрывали свет керосиновой лампы шапками и приглашали девушек посидеть рядом. Юноши посмелее брали девушек за руки и садились у стены. Почетные места у окон доставались самым богатым на селе.

Кто сам не осмеливался подойти к девушке, просил друга привести к нему понравившуюся девушку. Затем наступала тишина. Юноши с девушками сидели рядом, любовались друг другом, перешептывались, а некоторые и целовались.



В игры играли допоздна. Бывало, девушки еще сидят в избе, поют песни, а парни выйдут на улицу, соберут в кучу сани подружек — поди найди свои! Все перемешают, а потом зовут девчат. Те свои сани стремятся побыстрее отыскать. Та, что быстрее всех найдет их, считалась внимательной, хозяйственной, а значит, и доброй невестой...

Еще об одной примете... Сразу после пасхи матери старались посылать своих дочерей, которые на выданье, по воду. Идет девушка с ведрами, полными воды, парни грянут, воду разольют, снова приходится идти за водой... Нередко с пустыми ведрами возвращалась девушка. Хороший признак — такая в девках не засидится...

Шире круг!





Бывали в народной жизни дни, когда и веселые детские игры, и неторопливые беседы, расцвеченные песнями и танцами, сплетались в один яркий венок — праздник. Все, о чем мечталось в суровой тишине будней, выплескивалось в эти редкие дни наружу. Игра становилась полноправной хозяйкой праздника и была уже не частью жизни, как обычно, а самой жизнью.

Вот как описывает народные праздники верхотурский воевода Раф Всеволжский (1649 год): «Многие люди, забыв бога и православную христианскую веру... сходятся по вечерам на позорище и на улицах и на полях... чинят безчинное скакание и плясание и поют бесовские песни... жонки и девки на досках скачут... играют во всякие бесовские игры...» Но ни поповские запреты, ни тяжесть крестьянской жизни не смогли уничтожить светлую стихию народного праздника. И как только приходило заветное время, люди спешили

в большой праздничный круг, чтобы и наплясаться вдоволь, и напеться, и, конечно, наиграться...

Природный крестьянский календарь — извечное чередование сева, косьбы и уборки урожая — диктовало свои сроки проведения гуляний. Ведь, как известно, делу — время, а потехе-то всего лишь час. Можно сказать, весь год ходили народные праздники вслед за солнцем, ведь у каждого времени — свои забавы. «Вешние игрёшечка, летние гульбишечка и зимние тихомерные бесёдушки» — так сам народ охарактеризовал свои празднества.

Карельские праздники также составляли как бы несколько постоянных циклов. Самый продолжительный из них и заметный приходился на время святок. Другой приурочивался к летнему Иванову дню. Часто устраивались и общественные, в складчину, пиры на Ильин день, Петров день, в усенье... Один из исследователей очень удачно сказал: «Праздники в Заонежье — словно сады рассажены!»

Карельские праздники были схожи с русскими, хотя и прослеживалось в них свое, древнее, самобытное. К примеру, очень часто карельские праздники-игрища проходили на островах. Помните, об этом говорится в «Калевале»:

Onko Saarella sijoa
Maata Saaren manterella,
Minun leikki lyöäkseni,
Tanner tanhuellakseni...

Хватит ли на саари места,
Здесь на острове простора,
Чтобы мог игру начать я,
В пляс пуститься на поляне...

У северных карел осталось воспоминание об игрищах на Лиетосаари. Древние праздничные обряды часто отправлялись на островах Махосаари (Селецкое озеро), Каличьих в Сегозерье. Были популярны «Праздник быка», проходивший на Мантсинсаари, «Праздник барана» — на острове Лункулансаари.

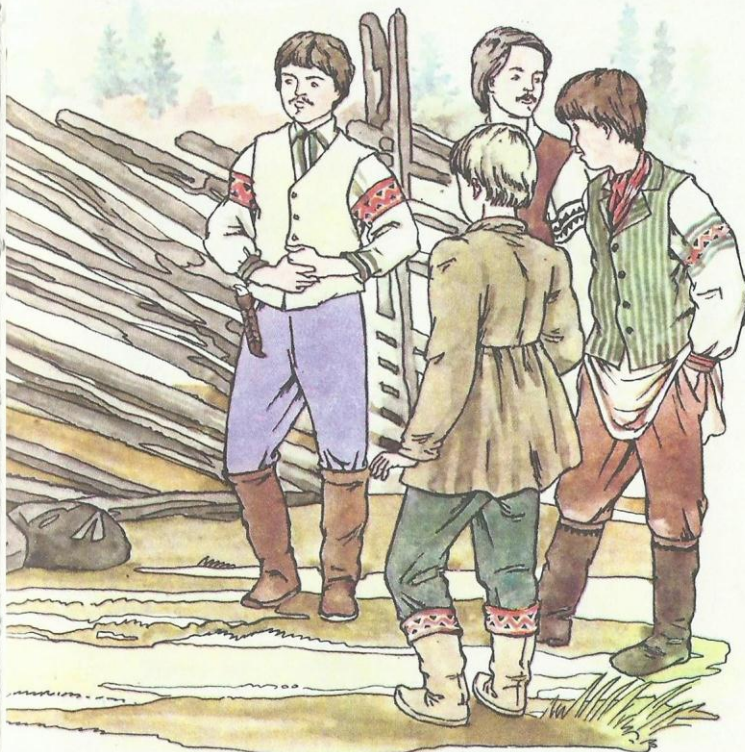
Знаменитый остров Кижы уже одним своим названием увековечил память о прошлых временах, ведь «кижат» по-карельски значит «игрища». С этим словом у карел связаны все праздничные события. Дом, где собирались на вечеринки или бесёды, — «кижапертти». Ходили «кижоамаа» — играть, танцевать, веселиться.

На праздники часто шли в какую-то одну деревню, и тогда небольшое население ее увеличивалось раз в двадцать.

Длились игрища обычно дня два. В больших деревнях к ним приурочивались шумные ярмарки. В первый день до полудня в гости не ходили, а уже после обеда начинались праздничные гуляния, игры, танцы. Игры продолжались до самого ужина. Вечером молодежь отправлялась на бесёды. На второй день, как правило, игры начинались сразу после завтрака. Летом их часто устраивали на мостках или перекрестках дорог.

В каждом селе был свой любимый и особо почитаемый праздник. По воспоминаниям двух неразлучных подруг, старейших участниц фольклорного ансамбля села Ругозеро Анастасии Васильевны Агафоновой и Ирины Семеновны Проняевой, особенно любимым в их крае был веселый праздник березки. На него приезжали гости из Ребол, Ондозера и даже из Беломорска.

Высыхали последние лужицы, в лесах появлялась первая радостная зелень — начиналось лето.



С утра улицу, дома украшали ветками березы. Белоствольная, зеленокудрая березка становилась символом свежести, молодости, непобедимой силы жизни. В дни праздника широко текли народные гулянья. Свободно, легко дышится в погожие денечки начала лета, а какой простор для всевозможных игр! Представьте себе на минуту такую картину: ярко светит солнце, в центре села на лужку сбились в кучу мальчишки — то и дело взлетает над их головами маленькая, заостренная с обоих концов палочка. Это идет веселая игра в «чиркках». Девчонки затеяли пятнашки — «хиппу». Тут же рядом парни демонстрируют свою силу — играют в «чиеппи». Смех, веселье, шутки. Гордо ходят победители, опустили глаза побежденные. Но общее настроение все равно праздничное. Появился гармонист — начались танцы.

Игры, о которых я расскажу сейчас, так или иначе связаны с круугами, гуляньями. Нередко в них играли в перерывах между танцами. Иногда трудно было понять, когда закончилась пляска и когда началась игра...



Питкякижа (Длинная игра)

Главное в этой любимой игре молодежи — прогулка. Каждый юноша по очереди прогуливается с каждой девушкой. Порой договариваются, до какого места гулять, порой просто ходят туда-сюда. Но с одной девушкой парень расстается уже после пяти-шести шагов, с другой же готов гулять хоть целый вечер. Отсюда и название игры — длинная...

Инициаторы игры обычно юноши. Какой-нибудь симпатичной девушке подчас не удастся потанцевать на празднике: только что с ней гулял один парень, глядишь — приглашает на прогулку другой... Отказывать не принято. Так и прогуливается она весь вечер, пока подружки лихо отплясывают кадрили...

Питкяпуара (Длинная пара)

Игру объявляют в разгар танцев. Выходит юноша, подзывает одну из девушек. Та шепчет на ухо имя юноши. Его вызывают. Так каждая девушка становится рядом с парнем.

Потом девушки запевают песню. Пары начинают двигаться — вперед-назад: несколько шагов в одну сторону, несколько шагов, поменяв руки, — в другую. Какая-нибудь из пар вскоре останавливается, а за ней — и все остальные. Так до конца

песни и стоят. При этом иные тихо перешептываются.

После песни некоторые пары распадаются, но только не влюбленные — те отходят в сторону и подолгу стоят рядом. Так вот и получается «длинная пара»...

Игра с поцелуем

Все становятся в круг... Кого-нибудь из юношей или девушек оставляют в центре. Девушки запевают:

В хороводе были мы, ой люли.
Кого там видели? Ой люли, ой люли.
Мы видали девицу (сокола), ой люли.

Все при этом кланяются стоящему в центре. Тот, в свою очередь, отвечает поклоном:

Встань, девица (соколик), прибодрись,
Ой люли, ой люли.
Хоть немного потанцуй,
Ой люли, ой люли.

Стоящий в центре пританцовывает:

Кого любишь, кого любишь,
Ой люли, ой люли.
Кого любишь, поцелуй,
Ой люли, ой люли.

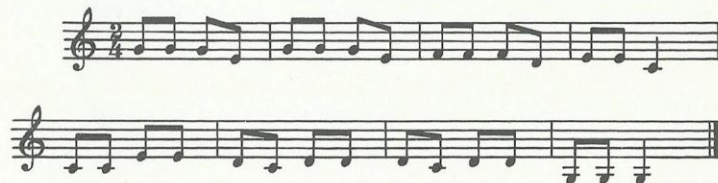
Стоящий в центре подходит к девушке (юноше), кланяется, и они целуются. Тот, кого поцеловали, выходит в круг, и игра продолжается.



Ринки (Круг)

Все желающие играть становятся в круг. Гармонист заводит кадильную мелодию либо девушка запевает любимую песню. Выходит юноша. Поплясав, подходит к девушке и приглашает ее в круг. Они кружатся, держась под правые руки. Затем расходятся и, пританцовывая, идут приглашать других партнеров: он, конечно, девушку, она — юношу. Обе пары кружатся, затем первая пара отходит, а те, кого они пригласили, образуют новую пару. Теперь те кружатся и приглашают следующих.

Внутри круга все время кружатся то одна, то две пары. Стоящие в круге хлопками, притопами подначивают танцующих кружиться в центре веселей.



Кумаруста (Кланяться)

Гармонист играет кадильную мелодию. Юноша, кланяясь, приглашает девушку, и они кружатся, а затем расходятся. Парень приглашает другую девушку, а его партнерша — другого юношу. Обе

пары кружатся, затем партнеры первой пары возвращаются друг к другу, а другой юноша подходит к другой девушке. Они кружатся. Вновь образовавшаяся пара отходит, а первая пара опять расходится и приглашает юношу и девушку, и так далее.

Когда первая пара покружится со всеми парами, она уступает очередь другой паре. И все начинается сначала. Всегда в центре кружатся две пары.



Болванчик

Очень популярная на селе игра. На нее выходили и стар, и млад, в течение вечера играли неоднократно.

Как только объявят игру, все запева́ли песню на мотив «Барыни»:

Клубок катится, нитка тянется.
Клубок доли-доли-доли.
Нитка дали-дали-дали.
Клубок катится, нитка тянется.

За клубочком погналась,
И ниточка порвалась.
Клубок катится, нитка тянется...

Сколько жить на свете будем,
Этой песни не забудем.
Клубок катится, нитка тянется...

Во время игры без конца повторяли эти куплеты.

В центр выходил юноша. Он проходил круг, выделявая разные «коленца», приближался к девушке, приглашал ее на танец, поворачивался к ней спиной, и вдвоем они проделывали круг, после чего юноша приглашал другую девушку. Затем девушки аналогичным образом приглашали юношей. Ведущий выбирал танцевальный рисунок, движения, проявляя много фантазии. Тут были и «змейки», и подскоки, и полукруги. Девушки оказывались не менее изобретательными.

Когда в роли ведущего побывали все желающие, участники игры брались за руки и образовывали круг.

Затем ведущий разрывал круг и начинал всех «завивать» — проходя под руками у каждого играющего таким образом, что все оказывались «завитыми» в венок — руки на плечах у стоящего рядом. После этого все одновременно поднимали вверх соединенные руки и, образовав большой круг, шли в направлении против часовой стрелки. Как ведущий выкрикнет: «Болван!», каждый стремился найти себе пару. Оставшийся без пары — «болванчик» — в наказание под песню плясал импровизированный танец.



Роза-фиалка

Играющие становились в круг. Одна из девушек проходила внутрь, все начинали петь:

Роза-фиалка, аленький цвет,
Скажи, скажи, милая,
Любишь или нет?



Девушка прогуливалась внутри круга. Потом подходила к юноше и поклоном приглашала на игру. Все участники игры запевали при этом вторую песню:

Ах, подушка моя,
Подушка пуховая.
Молодушка молода,
Ах ты молодая...



На первые две строки песни круг двигался по ходу часовой стрелки, на вторые — против.

Пара гуляла внутри круга, держась за руки.

Затем все запевали третью песню. Юношу с девушкой выпускали во внешний круг. Теперь круг двигался только по ходу часовой стрелки. Юноша с девушкой прогуливались по внешнему кругу против хода часовой стрелки:

Поглядите-ка, миряне, миряне,
Какова у меня молодая, молодая.
Она ростика невысока, невысока,
Она на лицо румяна, румяна,
Она девушка таланна, таланна.



Поклонившись друг другу, эта пара становилась в круг, а внутрь круга выходила другая девушка — и игра продолжалась.

Розочка алая

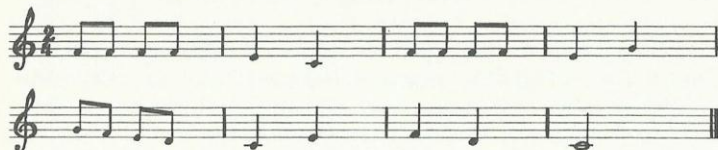
Играющие брались за руки. В центр выходил один из юношей. Круг двигался то по часовой стрелке, то против. Все пели, повторяя после каждой строки слова: «розочка алая».

Хожу я, гуляю вдоль по хороводу,
Ищу я, ищу дорогу невесту,
Я нашел, я сыскал дорогу невесту,
Ищу я, ищу дорогого тестя,
Я нашел, я сыскал дорогого тестя,
Ищу я, ищу дорогую тещу,
Я нашел, я сыскал дорогую тещу,
Ищу я, ищу шурина веселого,
Я нашел, я сыскал шурина веселого,
Ищу я, ищу милую сестрицу,
Я нашел, я сыскал милую сестрицу,
Ищу я, ищу братца дорогого,
Я нашел, я сыскал братца дорогого,
Оседлаю я коня — выйди, шурин, со двора,

Милый братец, не сердись, поскорее уберись.
 Милая сестрица — дорогá желица,
 Посмотрите, люди, посмотрите, добры,
 Как я гуляю с милою невестой!
 Милая, милая, радость дорогая,
 Сядем мы в карету,
 Которой у нас нету.

Во время пения юноша выбирал то «невесту», то «тестя», то «тещу», то «шурина», то «братца», то «сестрицу». По очереди они выходили в центр, брались за руки и шли за «женихом», образуя круг.

Жених с невестой в конце кланялись друг другу, в центр выходил другой юноша. Игра продолжалась.



На праздниках во время круговых игр молодежь стремилась показать себя с самой выгодной стороны — ведь нельзя забывать, что праздники становились и своеобразными «брачными ярмарками», смотрами женихов и невест. Были здесь и свои, освященные обычаем игровые ритуалы.

Так, в Толвуе, в Медвежьегорском районе, в начале лета праздники начинали с крууги, которую заводил обязательно старейшина села. Он вызывал по имени и отчеству двух девушек, а те, в свою очередь, по имени и отчеству двух юношей. Юноши снова вызывали девушек, и так — пока не соберется большой круг. Постоят молодые люди рядом, поговорят, дадут всем возможность как следует поглядеть друг на друга, и распадается крууга, пока кто-нибудь из старших снова не начнет собирать ее.

Девушки прикладывали немало усилий, чтобы попасть именно в первую круугу. К каким только уловкам ни прибегали, даже договаривались с братом, чтобы вызвал в круугу, если не выберут. Заневестившаяся девушка старалась вести себя скромно, с достоинством, чтобы вызвать к себе уважение, чтобы ее заметили старшие. А в самой крууге она была скорее равнодушной, всеми силами стараясь скрыть рвущуюся наружу радость. Скажет несколько слов кавалеру слева, выслушает, что ей скажут справа, и стоит молча под любопытными взглядами окружающих.

Крууга из Ругозера

Как только все желающие вышли в круг, один из юношей разрывал его и начинал вести всех за собой. Он шел вдоль стоящих, лицом к ним, против часовой стрелки до конца цепи. Пройдя чуть дальше, не расцепляя руки, он разворачивался к центру лицом, останавливался, правой свободной рукой ставил свою девушку рядом с собой. Та ставила рядом с собой юношу, он — девушку, и так далее,



КАРЕЛИЯ • КАРЕЛИЯ • КАРЕЛИЯ •
"КАРЕЛЬСКАЯ
ЛИТЕРАТУРА В ЦИТАТАХ"
КАРЕЛИЯ • КАРЕЛИЯ • КАРЕЛИЯ •
ГРУППА В КОНТАКТЕ



пока все не оказывались в полукруге лицом к центру.

Первый юноша опять начинал ход вдоль стоявших. Каждый раз бывало так: половина стоявших в круге сначала двигалась, потом стояла, вторая — сначала стояла, потом двигалась. Поскольку юноша останавливался в разных местах, то «змеяка» двигавшихся за ним создавала удивительно красивый рисунок.



Крууга из Падан

Как правило, юноши и девушки стояли группами. Девушки запедали песню. Кто-нибудь из юношей заводил круугу. Он подходил к девушкам и с поклоном приглашал одну из них. Она выходила, поклонившись ему. Держась за руки, они проходили круг, после чего девушка отходила к юношам, поклоном приглашала одного из них на круугу и направлялась к первому юноше.

Второй юноша подходил к девушкам, приглашал одну из них. Держась за руки, они двигались по кругу. Потом юноша отходил, а девушка приглашала третьего юношу и возвращалась к первой паре. Втроем они продолжали идти по кругу.

Третий юноша подходил к девушкам, приглашал одну из них, делал с ней круг и отходил. Девушка, поклонившись четвертому юноше, направлялась к идущим, и уже вчетвером они продолжали двигаться по кругу.

Так постепенно все девушки вовлекались в танец. Первый юноша отходил от них, а девушки продолжали движение по кругу. С окончанием песни заканчивалась и крууга. Девушки кланялись друг другу и подходили к тем юношам, которые их приглашали на круугу.





Вот и закончилось наше небольшое путешествие в мир народной игры. Мы познакомились лишь с малой толикой игр, бытовавших в разные времена в Карелии. Что-то ускользнуло от меня, что-то просто забылось, безвозвратно кануло в лету, но и то, что осталось и попало на страницы этой книжки, рисует нам пестрый и яркий мир, в котором есть место и ребенку, и взрослому — всем, у кого богата фантазия, открыта душа, приветливо и незлобливо сердце.

Я надеюсь, что старые игры еще долго послужат нам, как служили когда-то верой и правдой нашим предкам.

Не забывайте об этих маленьких родничках, учите играм своих детей и внуков, ведь игры эти — пусть малая, но живая частица мудрой народной жизни...

Прежде чем вы перевернете последнюю страницу, хочется назвать тех, кто помог автору собрать эти игры.

Многое записано во время фольклорных праздников. Огромное спасибо Татьяне Федоровне Федоровой из Акканлакси, Наталье Ивановне Коняевой из Погранкондушей, Клавдии Ивановне Лыжиной из Пряжи, Василию Артемьевичу Семёнову из Лоухи, Николаю Петровичу Жаруеву из Больших Гор, Ивану Андреевичу Николаеву из Залесья и многим, многим другим, с кем автора свела счастливая судьба.

В приложении названы районы, где записывались игры. Это позволит читателю увидеть отличительные черты калевальских и заонежских, пудожских и олонечских игр.

И еще моя благодарность Владимиру Александровичу Панкову, который помог мне рассказами о карельских, русских, вепсских и финских играх.



УКАЗАТЕЛЬ ИГР (ПО РАЙОНАМ)

Беломорский район

Меньки — 37

Калевальский район

Киннас — 84
(Рукавица)
Колахуш — 43
(Стук)
Куурувиуру — 43
(Ничего не слышу)
Найтантакижа — 99
(Свадебная игра)
Поаликка колахус — 89
(Удар палкой)
Шавишотку — 44
(Месить глину)
Шмётка — 88
(Всмятку)

Кондопожский район

Вейтчипели — 30
(Игра с ножом)
Кислый круг — 68
Круговая с мячом — 69
Кукот — 31
(Петухи)
Ляпки с мячом — 67
Мамма се ляhti торил-
ле... — 34
(Пошла мама на базар)
Пезяпалло — 67
(Мяч в гнезде)
Саваккокижа — 52
(игра с палкой)
Сиди, сиди, Яша! — 42
Туле кижаммах — 95
(Иди со мной играть)

Лоухский район

Голиккайни — 83
(Старый, потертый веник)
Городки — 57
Капануора — 84
(Закрученная веревка)
Клинка — 53
(Палочка)
Король — 102
Кююкки — 56
(Рюха)
Пуаскат — 70
(Кости)
Риугу — 62
(Жердь)
Чиркка — 54
(Палочка)

Медвежьегорский район

Болванчик — 120
Закотомки — 107
Квадратики — 73
Крууга из Падан — 130
Кури — 37
(Деревянный мяч)
Перепёлка — 95
Питкякижа — 117
(Длинная игра)
Роза-фиалка — 124
Совьюнь — 106

Муезерский район

Крууга из Ругозера — 127
Кумаруста — 119
(Кланяться)
Пукки — 106
(Козел)
Ринки — 119
(Круг)

Олонецкий район

Аелус — 51
(Погоня)
Гуризех — 59
(Кубик)
Мюввитюс — 88
(Сговорка)
Питкяпуара — 117
(Длинная пара)
Пуара — 96
(Пара)
Селгих — 62
(На спину)
Чиешпи — 83
(Цепи)
Чиркках — 55
(Чурбачок)

Питкярантский район

Гули, гули — раз... — 98
Каграа сюёттямя — 27
(Кормить овсом)
Неня — 98
(Нос)
Паппи — 97
(Поп)
Пуйкосто сюдиэмя — 46
(Суд над спицей)
Соседочки — 96
Хиппа — 50
(Пятнашки)
Чапчат — 63
(Круглые камешки)

Прионежский район

Бегуча — 45
(Бер)

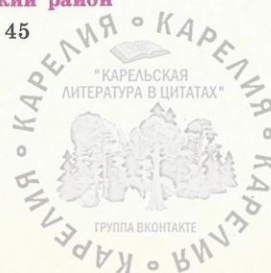
Двух мало, трех много — 103
Игра с поцелуем — 119
Парная жмурка — 102
Чери — 71
(Черта)

Пряжинский район

Варой пелдолла — 27
(Ворона на поле)
Веркко да калат — 25
(Сеть да рыба)
Летели две птички — 35
Мияччу кижж — 65
(Игра с мячом)
Нябалиеджу — 41
(Карусель на льду)
Полттозил мияччун кера — 70
(пятнашки с мячом)
Поррас табайлуксил — 29
(«Запятнать» на лестнице)
Чуурусту мюё кюльяммё,
кюльяммё — 28
(А мы песок сеяли, сеяли)
Яной да хукка — 26
(Заяц и волк)
Яра мячой — 66
(Яма с мячом)

Пудожский район

Догонялка — 47
Имушка — 41
(Жмурки)
Ко мне с кольцом — 46
Номера — 103
Розочка алая — 125
Уголок — 45



Виолетта Валентиновна Мальми
НАРОДНЫЕ ИГРЫ КАРЕЛИИ

Рецензент
А. П. Конкка
Литературная запись
В. А. Панкова

Редактор
Д. И. Шехтер
Художник
В. Х. Лукконен
Художественный редактор
И. Г. Карт
Технический редактор
С. М. Паль
Корректор
В. А. Партима

ИБ № 1699

Сдано в набор 30.01.87. Подписано в печать 02.12.87. Е-03366.
Формат 70 × 100^{1/32}. Бумага офсетная № 1. Гарнитура школьная.
Офсетная печать. Усл. печ. л. 5,53. Усл. кр.-отт. 22,45. Уч.-изд. л. 4,68.

Тираж 10 000 экз. Заказ 484. Изд. № 15. Цена 75 к.

Издательство «Карелия». 185610. Петрозаводск, пл. Ленина, 1.
Республиканская ордена «Знак Почета» типография им. П. Ф. Анохина
Государственного комитета Карельской АССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 185630. Петрозаводск,
ул. «Правды», 4.

Мальми В. В.

М21 Народные игры Карелии / Лит. запись
В. А. Панкова.— Петрозаводск: «Карелия»,
1987.— 135 с.: ил.

Автор книги, Виолетта Валентиновна Мальми, известна как неутомимый собиратель карельского фольклора. Многие годы руководит она фольклорным ансамблем «Карьяла».

В 1978 году вышла книга В. Мальми «Народные танцы Карелии». Новая работа автора рассказывает о малоизученной стороне духовного мира жителей Карелии — народных играх. В ней впервые представлены старинные и дошедшие до наших дней народные игры, бытовавшие в разных районах Карелии.

М 4402000000—106 89—87
М127(03)—87

75.5(2Р—6К)

75 к.

