

ПРОВЕРЕНО
1947 г.

Игрушки Восточ. Азии
"Игрушки Вост. Азии"
Вост. музей. 1921 г.
Вост. музей. 1921 г. стр. 41-77.

ИГРЫ КИРГИЗ.

ПРЕДИСЛОВИЕ.

Изучая жизнь какого-либо народа, этнограф должен касаться всех ее сторон; только при соблюдении этого условия возможно подробно и полно нарисовать картину быта изучаемого народа. Наряду с изучением народного творчества, верований, искусства, необходимо останавливаться и на таких, с первого взгляда кажущихся маловажными, вопросах, как вопрос об играх детей и взрослых.

В настоящем предисловии, говоря о значении игр, я не буду рассматривать их с психологической, педагогической и других точек зрения, а только укажу на важность и необходимость их изучения для этнографа.

Изучая, игры, мы часто видим, что игра переживает действительность: какой-либо факт уже давно исчез из жизни, но продолжает существовать в игре. Например: „стрелы и лук уже давно не служат в Африке военным и охотничьим оружием, но, в качестве пережитка, они сохранились в излюбленной игре мальчиков“¹⁾. В прошлые времена те же лук и стрелы, в качестве оружия, были распространены у киргиз, но, уже А. Левшин²⁾, печатавший свой труд в 1832 году, отмечает, что луками и стрелами кирги-

¹⁾ Цитируется Вейле. См. В. Н. Харузина: „Игрушки у малокультурных народов“. Сборник: „Игрушка, ее история и значение“ стр. 99—100.

²⁾ А. Левшин: „Описание киргиз-казацких или киргиз-кайсацких орд и степей“. Ч. III. „Этнографические Известия“—С. П. В., 1832 стр. 34.

зы владеют искусно, но этот род оружия у них выходит из употребления. В данное время стрелы и лук совсем вывелись у них из употребления, но сохранились в играх.

На свадебном пиру „тое“ молодые люди—джигиты устраивают стрельбу, которая заключается в следующем: стрелок должен попасть из лука в висящую на шелковой нити на вехе монету; если он попадет и уронит монету на землю, то ему выдают приз¹⁾.

Следовательно, по игре мы можем иногда восстановить исчезнувший факт из жизни народа, что имеет большое значение для этнографа. Для изучения религиозной стороны жизни народа, игры дают большой материал: так, известная игра „Похороны Костромы“²⁾, сохранившаяся у великороссов до сих пор, заключает в себе древний религиозный обряд—похороны зимы; в прошлые времена некоторые религиозные обряды сопровождалась играми; случается так, что самый религиозный обряд уже исчез из жизни, а игра, сопровождавшая его, все продолжает существовать.

Характер, быт, занятия народа, к которому принадлежат играющие, все это ярко отражается в их играх: „Если мы с полным вниманием взглянем на игры детей и взрослых для этнологического изучения, которое мы можем извлечь из них, то прежде всего нас поражает то, что многие из них суть ничто иное, как играющие в подражание серьезным занятиям в жизни“³⁾. Дети эскимосов, например, забавляются тем,

1) Сведения веягы у М. Н. Бекшипова: „Свадебные обряды киргизов Уральской области“.—Известия Общества археологии, истории и этнографии. 1905 г. т. XXI вып. 4 стр. 390.

2) Подробно о Костроме см. 1) Каллаш: „Положение неспособных к труду стариков“ „Этн. об.“, 1889 г. в 2.

2) Нечаев Иван: „Описание Костромы“—„Живая Старина“. 1891 год вып. IV отд. V.

3) Мелков А. Некоторые детские игры в Курской губернии. „Этнографическое обозрение“ 1914 г. № 3—4.

3) Цит. Тейлор. См. А. Е. Покровский: „Детские игры, преимущественно русские“ стр. 18.

что строят маленькие хижинки из снега, дети негров делают луки, стрелы, разводят сады, огороды, ловят всевозможных птиц; наши дети, подражая взрослым, имея какую-либо деревянную рогатку, воображают, что это соха и т. д. и т. д. Примеров можно было бы привести без конца. Большинство сюжетов детских игр у различных народов одинаково; это можно легко наблюдать, изучая игры народов „Многие игры, песни и своеобразные отсчитывания иногда до поразительного сходства повторяются у различных народов. Главнейшие потребности „детей всех народов одни и те же¹⁾“. Можно предполагать, что „человечество в целом выработало определенное количество игр и игрушек“²⁾. Благодаря этому сходству сюжетов, изучая игры какого-либо народа, мы тем самым соприкасаемся с областью духовной культуры всего человечества. Но, прежде чем изучать игры какого-либо народа, их нужно иметь в достаточном количестве, то есть изучению игр должен предшествовать сбор игр. Поэтому, думая в будущем изучать киргизские игры, первой своей задачей я поставила исключительно сбор игр. Предварительно мной были просмотрены этнографические издания, к сожалению, не во всем их объеме, а только те, которые имелись в библиотеках г. Оренбурга. Несколько было возможно, я познакомилась с играми киргизов, но, опять таки, к большому моему сожалению, из 37 книг, указанных мною ниже, мне удалось прочесть только первые 11 книг и значущиеся в библиографии под №№ 24 и 25.

Мною собраны и обработаны к печатанию 33 киргизских игры. В большинстве случаев сюжеты их очень похожи на русские; это объясняется частью влиянием русских, т. е. игры собирались вблизи пунктов, населенных русскими, частью же сходством сюжетов игр

1) А. Е. Покровский „Детские игры, преимущественно русские“ стр. 21.

2) В. Н. Харузина „Игрушки у малокультурных народов“. Сборник. Игрушка ее история и значение.

у всех народов, о чем я говорила выше. Игры расположены в следующем порядке: сперва игры взрослых, потом игры детей. Игра „аксуэк“ записана А. Е. Покровским¹⁾; несмотря на это, я решила напечатать даже два варианта этой игры, т. к. они имеют свои особенности, не указанные А. Е. Покровским. У Р. Карутца²⁾ записана игра „Кол-ту-сак“ — (рука-петля), похожая на записанную мной „Дзак“ (силлок); я печатаю свою как описанную более подробно. Наказание, которое описано у меня в игре „Казан-Шулдык“ встречается и у Р. Карутца, но только не в связи с какою-либо определенной игрой. Игры собирались частью на русском, частью на киргизском языке, с мая по сентябрь месяц 1920 года. К сожалению, некоторые лица, сообщившие игры, не указали своего местожительства и фамилий; все эти записи относятся к Уральской и, главным образом, к Тургайской областям. В деле собирания игр большую услугу, как переводчик, оказал А. А. Абдрашитов.

Для собирания игр мною была составлена следующая анкета³⁾:

1. Имя и фамилия записавшего или сообщившего игру.
2. К какому племени, роду принадлежит записавший игру.
3. Название места, где записана игра [село, деревня, аул, какой волости, уезда].
4. Местное название игры и самое подробное ее описание.
5. Если игра имеет несколько названий, то запишите их все.
6. Время возникновения игры, если его можно восстановить.

1) Детские игры, преимущественно русские“ стр. 308 м. 1895 г.

2) „Среди киргизов и туркмен на Мангышлаке“ С. П. Б. 1910 г. перев. Петри, стр. 89—92.

3) Анкета имеет предисловие о значении собирания игр для этнографа, которое я здесь опускаю.

7. Район распространения игры (играют ли в данную игру только у вас, или и в соседних деревнях, аулах).

8. Все ли племена, роды описываемой вами народности имеют данную игру, или только то племя или род, к которому вы принадлежите.

9. Играют ли в данную игру только дети или же и взрослые.

10. Пол играющих (принимают-ли участие в описываемой игре мальчики и девочки, или же только мальчики, а девочки играют отдельно).

11. Возраст играющих.

12. Место игры (где играют: на выгоне, в лесу, около дома и т. д.).

13. В какое время года играют дети в данную игру: весной, летом, осенью, зимой.

14. Если игра сопровождается пением или разговором, то запишите, сохранив обязательно местное произношение.

15. Как выбирается начинающий или главарь игры [употребляется-ли счет, кананье, жеребьевка].

16. Если употребляется рифмованный счет, то запишите его, сохраняя местное произношение.

17. Наказываются ли побежденные в игре? Если да, то опишите наказания.

18. Употребляются ли в данной игре какие либо игрушки, или отдельные предметы; если употребляют-ся, то подробно опишите их.

19. Нет-ли у вас игр, связанных с религиозными праздниками; опишите их.

20. Нет-ли у вас игр, связанных со свадьбами, крестинами и другими обрядами; опишите их.

21. Какая у вас самая распространенная игра.

22. Есть-ли у ваших детей игрушки? опишите их форму, цвет, материал, из которого они сделаны.

23. Какого возраста, пола дети в них играют и в какое время года.

24. Откуда дети достают игрушки: делают их сами, или же их покупают им.

25. Какие игрушки делаются детьми и какие покупаются.

26. Если игрушки покупаются, то где.

27. Нет-ли в вашем или в соседнем селении (ауле) лиц, которые делают игрушки на продажу.

28. Соберите и пришлите игрушки, сделанные самими детьми или взрослыми для них.

29. Если игрушку почему-либо нельзя прислать, то нарисуйте ее и пришлите рисунок.

Анкета напечатана на русском и киргизском языках.

Библиография по киргизским играм¹⁾.

1. А. А. Горячкин: „Об играх киргизских детей во Внутренней Букеевской орде, Астраханской губ.“ Известия О-ва археологии, истории и этнографии, том XXVII, в 4, 1911 г. стр. 307—309.

2. И. Пастусов: „Киргизская игра“ „Тогус—Кумалак“. Известия О-ва археологии, истории и этнографии, т. XXV, в 4, 1906 г. стр. 249—252.

3. А. Диваев: „О древних играх киргизской молодежи“ напечатано „отдельной брошюрой, или же „Туркестанские ведомости“—1907 г. № 54.

4. А. Е. Покровский: „Детские игры, преимущественно русские“. М. 1895 г. стр. 361, 308.

5. Р. Карутц: „Среди киргизов и туркмен на Мангышлаке“. С. П. Б. 1910 пер. Петри стр. 86—92.

6. А. Диваев: „Как киргизы развлекают детей“. Этнографическое обозрение. Вып. I. II 1908 г. стр. 150—151.

7. А. Диваев: „Игры киргизских детей“. Туркестанские ведомости, 1905 г. № 152.

8. М. Н. Бекимов. Свадебные обряды киргизов Уральской области. Известия Об-ва Археологии, исто-

¹⁾ Собирая труды по киргизским играм, я включила в последние также сначки и борьбу.

рии и этнографии т. XXI вып. 4 1905 г.

9. Гродеков. Киргизы и кара-киргизы Сыр-Дарьинской области. Том I. Юридический быт. Ташкент 1889.

10. Ал. Левшин. „Описание киргиз-казацких или киргиз-кайсацких орд и степей“. С. П. Б. 1832 г. III часть.

11. Алибий. „Киргизские игрища“ Тургайская газета 1904 год № 28.

12. А. Е. Алекторов: „Праздничные игры и забавы киргизов“. Оренбургский Листок—1888 г. № 42.

13. „Коз-бары“—Игра у киргизов—„Всемирная Иллюстрация“—1875 год № 354. „Живописное Обозрение“—1876 год № 50. „Сибирский вестник“ 1877 г. № 77.

14. Ш. Ходырев: „Игры киргиз“. Оренбургская газета. 1912 год № 232.

15. А. Евреинов: „Внутренняя или Букеевская киргиз-кайсацкая орда“. „Современник“ 1851 г. № 9.

16. Г. Загряжский: Быт кочевого населения долины Чу и Сыр-Дарьи. „Туркестанские Ведомости“ 1874 года. №№ 25, 27—32.

17. А. Загряжский: Юридические обычаи киргизов. „Материалы для статистики Туркестанского края“. Вып. IV С. П. Б. 1876.

18. И. Ибрагимов: Очерки быта киргизов „Древняя и новая Россия“. 1876 г. т. III № 9.

19. М. Иванин: „Поездка на полуостров Мангышлак в 1846 году. „Записки русского Географического Общества“ 1847 г. кн. II.

20. А. Ивановский: Поездка к киргизам на озеро Нар-Зайсан. „Русские Ведомости“ № 1887 г. № 328.

21. А. Ивановский: Киргизская тайга. „Русские Ведомости“ 1888 г. № 187.

22. В. Кальвинг, Начало киргизских поминков и несколько слов о киргизском коноводстве. „Журнал коннозаводства“ 1873 г. № 5.

23. Н. Катанов: О погребальных обрядах у тюркских племен с древнейших времен до наших дней.

„Известия Об-ва Археологии, истории и этнографии при Моск. Унив. 1894 г. т. XII вып. 2.

24. Х. Кустанаев: Этнографические очерки киргизов Перовского и Казалинского уездов. Ташкент. 1894 г.

25. М. А. Леваневский: Очерки киргизских степей. „Землеведение“ 1894, № 4, 1895 г. №№ 2—3.

26. М. А. Леваневский: Очерки киргизских степей Эмбенского уезда. „Тургайская газета“ 1896 год №№ 18, 19, 24, 28, 33, 34, 36—42, 44, 51.

27. Игры киргизских детей. Этнографическая заметка. „Оренбургский листок“ 1893 г. № 2.

28. П. Небольсин: Борьба у бухарцев, киргизов, башкир и у калмыков. „С. Петербургские Ведомости“ 1892 г. № 40.

29. „Особое прибавление к Акмолинским Областным Ведомостям“ 1889 г. № 39, 40, 41. О скачках в степи.

30. М. Ермолаев. „Рыцарские забавы киргиз-кайсаков“. (Сын Отечества 1843 кн. 5).

31. Р. И. А. Киргизский праздник байга в Кокчетаве. [Московские Ведомости] 1858 № 99.

32. Вл. Плотников: Поминки (Ас.) Этнографический очерк из быта Зауральских казаков. „Записки Оренбургского отдела. Русск. Географического Об-ва“ вып. I. Казань 1870 г.

33. „Сибирь“ 1878 г. № 25. Корреспонденция о киргизской скачке—байге.

34. Синьковский (миссионер) Киргизская байга. „Сибирская газета“—1886 г. № 21.

35. Н. Скорняков: Киргизская степь. Стихотворение.—„Тургайская газета“ 1895 г. № 28. [описывается борьба].

36. Ив. Хонгинский: Народные киргизские скачки при озере Шунтакуле, в Дамбирской волости, Тургайской области. „Журнал коннозаводства“ 1893 год № 12.

37. С. О. Чарманов: О скачках в степях. „Особое прибавление к Акмолинским Областным Ведомостям“ 1889 г. № 39, 40, 41.

Н. Мелкова.

Февраль 1921 год.

Оренбург.

„Бельбеу Сакты“—Удар поясом.

В данную игру играют только взрослые и только мужчины. Играют в комнате, или кибитке, причем все садятся на пол в круг, а вечероустроитель становится посредине круга. Если он старик, то не принимает участия в игре и происходит канание на палке, для выбора—кому начинать игру. Канание происходит следующим образом: один из участников игры берет палку (по киргизски „таяк“) величиной приблизительно в 1½ аршина и держит ее за нижний конец вертикально, следующий участник также берется за палку так, чтобы его рука приходилась плотно к руке первого играющего, потом таким же образом берется третий играющий и т. д. Тот чья рука окажется на самом верху, начинает игру. Этот способ канания по киргизски называется „устасу“. Для игры готовится из пояса или полотенца жгут. Начинаящий становится посредине круга. Один из играющих берет жгут, прячет его за спину, а все остальные прячут руки тоже за спину. Жгут все время переходит из рук в руки в разных направлениях. Один из играющих ударяет стоящего в кругу жгутом в спину в то время, когда он отвернется, тот старается схватить жгут, а ударивший спешит спрятать жгут за спину и передать его соседу. Если стоящий в кругу схватит жгут, то они меняются местами с ударившим его, если же нет, то игра продолжается.

Часто в эту игру играют на „тое“¹⁾.

Сообщил Довлетнар Имаев Уральской области, Темирского уезда, Эмбенской волости, аул Башингуль № 7.

¹⁾ „Той“—пир.

„Таксыр хан“—Господин хан.

Игра заключается в следующем: несколько молодых людей в возрасте от 12 до 25 лет днем или ночью собираются все вместе и выбирают всеобщим согласием из своей среды одновременно двух ханов. Хань поровну разделяют между собой всех присутствующих и, кроме того, каждый из них выбирает из своей партии по одному представителю, через этих представителей ханы начинают переговоры друг с другом. Посланный одного хана приходит к другому хану, низко кланяется ему и произносит: „Таксыр хан“. Хан предлагает ему спеть песню. Посланный без ошибок и замедления поет подряд три песни, в песне он называет имя нужного ему человека [противоположной партии], хан отпускает того, чье имя упомянулось в песне и посланный возвращается к себе. Затем второй хан посылает своего представителя, который проделывает тоже, что и первый посланный. Если посланный во время пения ошибется или собьется, то он попадает в плен к противоположной партии. Эта история продолжается до тех пор, пока одна сторона не победит другую. Победа заключается в том, что одна сторона уведет к себе всех подданных другого хана, а хан остается в единственном числе. Победители смеются над побежденными и дразнят их. Тогда побежденный хан приходит к победителю, низко кланяется ему и начинает петь песни. Если он ошибется, то попадает в плен, если же нет, то хан—победитель награждает его одним человеком. Через этого человека побежденный хан начинает действовать. Если ему посчастливится, то он может вернуть себе всех своих старых подданных и даже взять победителя хана в плен, если же нет, то снова терпит поражение, чем игра и кончается.

Сообщил Махмут Уралов, Тургайской области и уезда, Чуваланской волости, аул № 9.

„Ханым, ханым, кул жазды“.

Царь мой, царь мой, раб провинился.

Собирается группа молодежи без различия пола, приблизительно, от 18 до 30 лет. Общим собранием, большинством голосов, выбирают царя-хана. Он, вступив на должность, обращается к собранию и спрашивает, будет ли оно подчиняться ему и исполнять все его приказания. Получив утвердительный ответ, хан назначает себе двух советников, выбирает жену и назначает еще двух почетных часовых, которые называются джасаулами. Все выборные лица, т. е. хан, советники, джасаулы должны быть из разных родов. Если же среди играющих не окажется достаточного количества родов, то выбираются представители различных аулов. По приказу царя каждый джигит выбирает себе барышню и они садятся рядом. Распорядителями посадки являются почетные часовые. Затем часовые берут чашку, кладут в нее игральную кость „асык“ (русская бабка)—коленная чашечка какого либо животного, в большинстве случаев барана. Часовые предлагают каждой паре по очереди подбросить асык; если при подбрасывании асык ложится спинкой кверху, то это положение называется „буге“, спинкой книзу—„шиге“, ровным боком кверху—„алши“, противоположным боком кверху—„тауа“; тот участник игры, игральная кость которого при метании ложится „шиге“ т. е. спиной книзу, или „алши“, т. е. ровным боком кверху, вносится часовыми в книгу, как обвиняемый. После того, как все играющие подбросят кость часовые идут к царю, который спрашивает их: „что делали“?—Часовые отвечают: „царь мой, царь мой, раб провинился“. Царь: „в чем провинился, раб?“ Часовые: „проколол ножом черную кобылу, обнимал царьцу, отобрал богатство у проезжих, ограбил оружие у проезжих, отобрал у дровосека серп, косу и топор¹⁾),

¹⁾ Вместе с топором у дровосека оказывается серп и коса. Это по словам сообщившего игру, вставлено исключительно для рифмы.

отобрал у носильщика питья ведро, украл у русских двенадцать лошадей". Выслушав и посоветовавшись с советниками, царь приказывает обвиняемому спеть песню, или же заставляет сидящую с ним барыню поцеловать его" (т. е. обвиняемого) при публике. За неисполнение приказа часовые ударяют обвиняемого ремнями или заставляют заплатить штраф. Тоже самое повторяется и со всеми другими участниками игры. После окончания игры все вскакивают со своих мест, бросаются на хана и поднимают его над головами, это называется — „хан-коте-ру“, что значит поднимание царя. В этой же области и в том же уезде, только в другой волости (калмак-гирганской) игра носит несколько измененный характер: там, кроме указанных выборных лиц, имеется еще ворожей [кирг. „балши“], который сам бросает кость в чашу, узнав предварительно у пары играющих, какую они выберут сторону. Конец игры тоже иной: вместо поднимания хана играющие нападают на него и отбирают все деньги, которые он собрал с играющих. В эту игру часто играют на вечернем свадебном пиру — „Чиль-дехана“.

Игру сообщил Давлетьяр Имашев, аул Башанкуль № 7 Эмбенской волости, Темирского уезда, Уральской области.

✓ „Хан жаксыма“? — Хорош ли хан“?

Играющие, в возрасте от 15 до 35 лет, собираются вместе в одну просторную комнату или кибитку и избирают из своей среды хана. Хан назначает джасаула¹⁾. Джасаул берет большой платок или пояс, скручивает в виде веревки, по очереди подходит к каждому из присутствующих и спрашивает: „хан жаксыма“? Одни отвечают, что хан „жаксы“ [хорош], а другие, вместо ответа, ловят джасаула, бьют его по спи-

¹⁾ Нечто в роде нашего милиционера.

не жгутом, колют чем-либо, щиплют или просто дерут за уши. Джасаул идет к хану и проделывает то, что с ним только что проделали; так джасаул опрашивает всех играющих, после чего он идет к хану и спрашивает, не обижал ли его кто либо. Хан указывает на того, кто его больше всех обидел [вернее, джасаула]; указанный становится ханом (старый хан выходит в отставку). Новый хан снова назначает себе джасаула и игра возобновляется с теми же вопросами, ответами, приемами. Ханом может быть женщина или девушка. В эту игру можно играть когда угодно, но только в помещении.

Сообщил Махмуд Уралов, Тургайской области и уезда, Чуваланской волости, аул № 9.

„Хан сайлау“—Выбор хана.

Играет молодежь обоего пола старше 16—18 лет. Все играющие садятся в круг и выбирают трех рас. порядкителей игры. Потом большинством голосов избирают хана, который назначает себе „ельше“ [по русски, приблизительно, адъютант). Адъютант подходит к каждому играющему и спрашивает, нет ли у того приветов или поклона для передачи хану. Тот, кто хочет послать привет хану, бьет „ельше“. „Ельше“, подходя к хану, говорит ему, что такой то посылает ему привет и в свою очередь, бьет хана так, как его самого били: если его били сильно и больно, то и он бьет больно хана. Если хан вздумает отказаться от своего сана, то трое распорядителей налагают на него наказание, заключающееся в пении нескольких песен. Когда каждый из сидящих послал свой привет хану, тогда хан оставляет свое место, а его заменяет тот кого укажет хан; если же указанный не захочет занять место хана, то распорядители его наказывают, заставив петь песни. Выбор хана повторяется несколько раз. В эту игру часто играют на „тое“

„Х а н“.

Играют не меньше пяти человек, пол и возраст безразличен. По числу играющих приготавливаются билеты из белой бумаги. На пяти из них пишут следующие слова: 1] хан, 2] озирь [помощник хана], 3] вор, 4] свидетель, 5] подданный хана. Остальные билеты остаются незаполненными. Билеты свертываются, и каждый играющий берет по очереди один билет. Те, которым достались билеты с надписью „хан“ и „озирь“, заявляют всем играющим о том, что один из них хан, другой—озирь, те же, у кого оказались билеты с надписью, вор“ и „свидетель“, молчат. Затем тот, кому достался билет с надписью, „подданный хана,“ подходит к хану и заявляет, что у него украдено какое либо животное, например лошадь. Подданный должен указать вора. Тогда он старается узнать среди играющих того, который вытащил билет с надписью „вор“ и указывает на него. Озирь приводит вора к хану, и хан снимает с него допрос. Вор оправдывается и говорит, что он не крал лошади. В свое оправдание он должен представить свидетеля, тогда вор, стараясь найти получившего билет с надписью „свидетель“ указывает на одного из играющих. Если указанный вором свидетель действительно имеет соответствующий билет, то вор оправдывается; зато истец (подданный хана) наказывается за ложное обвинение: его бьют жгутом или заставляют спеть песню, сказать несколько куплетов стихотворения, придумать краткие и интересные задачи, рассказать анекдот и т. д. Если указанный истцом имеет воровской билет или свидетель, приглашенный им не имеет свидетельского билета, то вор наказывается так же как и истец. Размер наказания зависит от хана. После этого игра повторяется снова.

Игру сообщил Давлетнар Имашев, аул Башинкуль № 7. Эмбенской волости, Темирского уезда Уральской области.

„Жер Сберь“—Ссылка в Сибирь.

Собирается группа играющих, приблизительно, от 15 до 30 лет. По большинству голосов выбирают хана, хан назначает три или пять джигитов в качестве милиционеров (четное число не должно быть). Играющие вместе с ханом садятся в ряд, джигиты стоят с боку поодаль, имея в руках жгут из полотенца. Хан приказывает джигитам привести из играющих одну барышню (все равно какую), которая становится против хана и остальных играющих, в двух-трех саженях от них. Джигиты предлагают кому либо из мужчин стать рядом с барышней, для чего этот мужчина должен спеть три песни любовного содержания, иначе его не выбирают. Один из джигитов становится рядом с сидящими, а остальные по бокам, немного поодаль от пары; первый джигит берет маленький туго свернутый платок и бросает его паре, стараясь ее обмануть, т. е. бросить так, чтобы не поймали. Кто либо из пары должен поймать платок. Если они поймают платок, то освобождаются от наказания и садятся вместе с играющими. Платок разрешается, по условиям игры, бросать до трех раз, если же они не поймают платок, то их под конвоем джигитов угоняют—„ссылают в Сибирь“, т. е. в такое место, где можно спрятаться (амбар, сарай, темная комната). Джигиты возвращаются обратно; ссылают на один на два три года [час считается годом]. По истечении срока джигиты идут за ними и приводят их. Так повторяется со всеми играющими. Если кто-либо откажется идти в Сибирь, джигиты бьют того жгутом и заставляют идти. Т. к. для игры необходимы места для прятанья [ссылка в Сибирь] то зимой играют около домов амбаров сараев, а летом когда вся молодежь отправляется в степь на работы играют только ночью, когда возможно так спрятать сосланных в Сибирь, что бы их никто не видел. Ссылка в Сибирь обычно бывает желательна для ссылаемых и мужчины заранее указывают джигитам девушек, с которыми им желательно быть сосланными в Сибирь. Ча-

сто в эту игру играют на свадьбах и по случаю рождения нового члена семьи. Игра распространена по всей волости.

Сообщил Махмуд Уралов, Тургайской области и уезда, Чуваланской волости аул № 9.

„Кимпр мен шая“—Старушка и старик.

Играют зимним вечером в жилом помещении. Несколько человек молодежи, от 16 до 18 лет, выбирают из своей среды хана (ханом выбирают мальчика не особенно пугливого) двух озирей¹⁾, писаря, двух солдат и сажают впереди всех. Один принимает на себя роль старика, а другой старушки²⁾. Старик со старухой ссорятся из за какого либо пустяка и, не будучи в состоянии покончить между собою миром, старик одевается и идет к хану жаловаться на старуху. Хан, выслушав его, посылает двух солдат за старухой. Она одевается очень тепло, т. е. надевает несколько одежд, набивает еще за спину шерсти и на голову надевает „жаулук“ (несколько аршин белого миткаля или коленкора, которым киргизски обматывают себе головы). В жаулук она скрытно помещает чашу с водой и в таком виде является к хану для ответа. Хан, приговорив к суровому наказанию, направляет ее к двум озирям, которые должны обсудить приговор хана. Если они найдут приговор хана несправедливым, то объявляют об этом народу, и народ, объявив хана виновным, выбирает другого хана. Если же приговор хана признают справедливым и правильным, старушку направляют обратно к хану. Приказав писарю написать приказ о наказании и подписав написанное он приказывает громким голосом двум солдатам высечь старуху. Старуха, как будто ища защиты, идет к ха-

1) Озирь—Помощник хана.

2) О том, каким образом выбирают старика и старуху при этой игре не было сообщено.

ну и в это время опрокидывает на хана чашу с водой, которая была у нее на голове в складках „жаулука“, что, конечно озлобляет хана, который уже кричит: „Бейте же эту негодную больнее“. Двое солдат начинают сечь старуху. Такая расправа со старухой возмущает ее старика, который со словами: „Я же не просил, чтобы—ты приговорил ее к побоям“ —бросается на хана и начинает его бить. Двое озирает со словами: „Зачем же ты бьешь хана?“ накидываются на старика и бьют его. Уже начинается форменная потасовка. Иногда играющие до того входят в роль, что игра кончается настоящей дракой, но все же дети, поссорившись, тут же мирятся и приступают к другой игре.

✓ „Сакина алмак“—Братъ кольцо.

Собираются несколько джигитов и молодых девушек и общим собранием избирают двух распорядителей. Распорядители рассаживают всех играющих и начинают игру. Она заключается в следующем: распорядители кладут в рот какойнибудь барышне кольцо и приказывают ей подозвать любимого джигита. Приглашенный джигит идет к девушке, берет домбру (двух или трехструнный музыкальный инструмент похожий на русскую балалайку) и начинает и петь и играть. Затем он берет устами кольцо из уст девушки и губами же передает его другой девушке; она передает джигиту, тот снова девушке и т. д. Каждый джигит, прежде чем получить кольцо от барышни, обязан что-либо сыграть на домбре [если он умеет], спеть ей песню. Распорядители следят за порядком игры, за тем, чтобы ее правила никем не нарушались. Ослушавшихся они бьют скрученным вроде веревки поясом [наш жгут]. Играют в эту игру в возрасте от 18 до 30 и даже до 35 лет в любое время года.

Сообщил Махмуд Уралов, Тургайской области и уезда, Чуваланской волости, аул № 9.

„Алакан сак-бак“ — Удар по ладоням.

Джигиты и девушки, в возрасте от 18 до 35 лет, собравшись в одно место, выбирают из своей среды соглашением хана. Ему вручают жгут, приготовленный специально для этой цели из халата или полотенца. Хан сакает всех в круг, и затем, став сам в тот же круг, обходит сидящих и приказывает одному из джигитов или одной из девушек показать свои ладони; тот или та показывают ладони; хан ударяет по ладоням жгутом и спрашивает: „У кого жгут“? Джигит указывает на любимую девушку (или девушка на джигита) или вообще на кого либо. Хан подходит к названному лицу и приказывает показать ладони. Названный показывает и хан бьет его жгутом. Иногда бывает так, что два соперника — джигита показывают все время друг на друга и хан до тех пор бьет их, пока один из них не окажется побежденным, т. е. перестанет указывать на своего противника.

Сообщил Махмуд Уралов, Тургайской области и уезда, Чуваланской волости, аул № 9.

+ v „Дзак“ — Силок.

Играет молодежь от 13 до 18 лет, собравшись у кого либо в длинные зимние вечера. Игра заключается в следующем: берут бичевку, в середине делают петлю такой величины, чтобы можно было просунуть в нее руку. Двое держат веревку за концы, третий должен достать через петлю какой либо предмет, лежащий на противоположной стороне; если ему удастся достать предмет и держащие веревку не успеют втащить петлю, то он свободен, если же он не успеет и рука его останется в петле, то он должен спеть песню следующего содержания: „В ауле ак-сакалом-Биби. Говорят от него большая польза. Рука моя находится в силке, братья старшие, отпустите, ведь жмет“. Песня эта необязательна, слова могут быть

инные, но смысл должен быть тот же. После этого руку играющего освобождают. Игру повторяют несколько раз, руку в силок опускают по очереди все играющие.

„Жирмабр оен“—Игра в двадцать одно¹⁾.

Взрослые джигиты при помощи четырех бабок играют в „21“. Берут четыре бабки, выпуклая сторона бабки „буге“—соответствует карточному валету и равняется двум, противоположная сторона—„чиге“—соответствует карточной даме и равняется трем, боковая выпуклая сторона бабки—„алчи“—соответствует карточному тузу и равняется одиннадцати, другая ровная боковая сторона бабки—„тауа“—соответствует карточной пятерке. Играющие в числе четырех—пяти человек садятся играть в „21“. Один из них держит банк. Сидящий рядом с банкометом бросает бабки. Приняв во внимание занятое бабками положение, он соображает—продолжать ему игру, т. е. бросать еще раз бабки или воздержаться: на то или другое он имеет право. Допустим, что две бабки заняли положение „чиге“ и две положение „буге“, т. е. в сумме дали десять; если еще раз бросить бабки, то возможно что они займут положение, которое даст больше 11 и тогда в сумме с предыдущими больше двадцати одного и значит бросающий проигрывает. Поэтому ему было бы лучше воздержаться от вторичного бросания бабок. После него бросает бабки банкомет; если у него окажется больше очков, чем у его партнера, то он оказывается в выигрыше и получает от партнера условленную сумму. Потом тоже самое проделывают все остальные участники; если у каждого из них очков окажется больше, чем у банкомета, то они выигрывают и берут деньги из банка, если же меньше, то они проигрывают и платят условленную сумму в банк. При проигрышах играю-

¹⁾ Жирмабр оен—в данном случае назыв. игра в 21 при помощи бабок, а не обычная карточная игра.

щих деньги в банке увеличиваются, и, когда сумма в банке увеличится по сравнению с первоначальной втрое, тогда банкомет „стучит“, т. е. заявляет о своем намерении кончить игру. После стука все играющие по очереди еще по разу принимают участие в игре, после чего все имеющиеся деньги в банке берет себе банкомет, чем игра и кончается. Сообщивший игру добавляет, что игра очень интересна, но плоха тем, что азартна.

Сообщил Бикбаулин.

„Ак-суэк“ — Белая кость [первый вариант].

Играют молодые женщины и мужчины, а так же и дети, играют летом когда стемнеет, подле аула или же в поле. Играющих должно быть не меньше шести человек. В данной игре употребляют какую либо круглую кость животного, откуда и название игры, или же волосяной шарик, который делают, смешивая шерсть коровы с песком. Соглашением выбирают руководителей, которые канаются на палке (кирг. „устасу“¹⁾); тот, чья рука окажется на палке наверху, выбирает себе участника, потом выбирает второй руководитель, потом снова первый и т. д. Разделившись на две равные партии приступают к игре. Начинаящая партия снова выбирается кананием „устасу“. По окончании выборов, все участники снимают с себя верхнее платье, обувь, шапки и складывают все в две кучи по партиям. После этого начинающий игру бросает как можно дальше кость или шар, а остальные бегут за брошенным предметом взапуски. Добежавший первым хватает брошенный предмет и бежит обратно к своей куче. Противники стараются его задержать и отобрать „ак суэк“, но сторонники не дают и он благополучно добегаёт перебросив „ак суэк“ своим товарищам. Победивший получает что либо из

Сообщил Давлетияр Иманев, Уральской области, Темирского у. Эмбецкой волости, аул Башинкуль № 7.

¹⁾ Подробно об „устасу“ смотри игру „Вельбеу сакты“.

кучи противника: шапку, сапоги и т. д., которые возвращаются по окончании игры.

„Ак суек“—Белая кость [второй вариант].

Эта игра получила свое название потому, что основной игрушкой является „ак суэк“, т. е. белая кость. В данную игру играют летом и весной на открытом воздухе на ровном и просторном месте в лунную ночь после вечерней зари. В ней принимает участие киргизская молодежь обоего пола. Собирается молодежь, разбивается на две группы, соглашением выбирает двух руководителей и образует „каракша“, т. е. кон. Один из руководителей той или иной группы бросает кость в сторону как можно дальше и незаметнее для играющих. Играющие стоят неподвижно и молчат до тех пор, пока не раздастся стук от падения „ак суэка“ на землю. Когда же этот стук раздастся, то все играющие бросаются по направлению стука и каждый старается найти кость и с нею добежать до коня. Нашедший кость кричит три раза „ак суэк“ и бежит к коню а остальные гонятся за ним. Если кому либо удастся догнать нашедшего кость, то догнавший отнимает эту кость и бежит с нею к коню, если же никто не сумеет догнать нашедшего кость, то он сам благополучно добегают до коня и считается победителем. Победившей считается и та партия к которой принадлежит также нашедший „ак суэк“ и ей принадлежит право бросания кости. Производится счет какой группе, сколько раз пришлось бросать кость и окончательно победившей считается та сторона, которая больше бросала „ак-суэк“. Предварительно улаиваются сколько раз нужно бросить „ак суэк“. Победившие осмеивают своих соперников, хлопая в ладоши и приговаривая: „Алатдым, каратдым; аксуекды жалатдым“.—Перевести на русский язык эту фразу невозможно.

Сообщил Сабир Каппин уроженец Тургайской области Актюбинского уезда, местности Уйеылкара.

„Км итерде“—Кто толкнул?

Летом молодежь обоего пола, выйдя из аула, поет песни и играет в различные игры. К числу таких игр относится и описываемая игра. Молодежь выделяет из своей среды одного из более видных и солидных юношей, который является распорядителем. Распорядитель сакает всех присутствующих в ряд, а потом по очереди заставляет каждого вставать. У кого при вставании хрустнет колено, тому первому закрывают глаза; это делается таким образом: распорядитель берет его за голову и кладет ее между своих колен так, чтобы он не мог видеть, что делается кругом. В это время играющие подходят к нему гурьбой и толкают его по очереди, потом они спрашивают: „кто тебя толкнул?“ Лежащий должен угадать кто толкнул его первый. Если угадает, то он освобождается и закрывает глаза толкнувшему его, в противном случае, ему продолжают закрывать глаза. Если он долго не сможет никого угадать, то распорядитель заставляет его снять несколько песен, поцеловать или потрепать по щечке ту девушку или молодую женщину, которая ему нравится, после чего он избавляется от закрывания глаз и ударов. Если же он не сумеет исполнить ни одного из этих приказаний, то на него распорядитель налагает уже телесное наказание, заключающееся в пяти сильных и пяти средних ударах по спине скрученным полостенцем. Этим игра кончается. Играют в „кто толкнул“ и зимой на свадьбах и при проводах молодухи.

Игра записана в Темирском уезде Уральской области.

✓ „Казан шулдык“¹⁾.

В эту игру играют, обыкновенно, два мальчика в возрасте, приблизительно, от 6 лет и старше, а также

¹⁾ Казан—котел; шулдык—заостренная с обеих сторон палочка.

и взрослые. Играют в теплое время года; игра эта очень распространена среди пастухов. На ровном месте роют яму („казан“) размером с фуражку. Игра начинается кананьем на палке („кирг. устасу“¹⁾). Тот, чья рука окажется на палке снизу, является побежденным (будем называть его 1 мальчик), а другой победителем (2 мальчик). Первый мальчик берет маленькую палочку, размером 2 вершка „шулдык“, откуда и название игры; с этой палочкой он становится в двух с половиной трех саж. от „казана“. Второй мальчик с большой палкой, размером в полтора аршина (кирг. „таяк“) стоит около казана. Первый мальчик с определенного пункта, (т. е. $2\frac{1}{2}$ —3 саж. от казана) бросает „шулдык“, стараясь попасть в казан; если он попадет в казан, то играющие тотчас же меняются местами. Если же он не попадет в казан, то второй мальчик таяком ударяет по концу шулдыка и, когда тот подскакивает, он вторично ударяет его, стараясь отбросить как можно дальше от казана. В том случае, если шулдык, брошенный первым мальчиком, ложится от казана на расстоянии одного аршина или дальше, то второй мальчик отбрасывает шулдык три раза подряд; если шулдык, ложится на расстоянии поларшина два раза, если на расстоянии четверти аршина—1 раз. Если второй мальчик при отбрасывании попадет случайно шулдыком в казан, то он теряет весь свой выигрыш и они меняются местами с первым мальчиком. Если же нет, то он, при отбрасывании, каждый раз вымеряет таяком расстояние от шулдыка до казана, сколько раз на данном расстоянии уложится таяк 1, 2, 3, 4 раза и т. д. (при чем 1 считается за 10). Перед игрой играющие улавливаются, сколько надо сыграть для выигрыша таяков [напр. тысяча]. Счет—чистые палки, напр., если один сыграл 700 палок, а другой 400, то это значит, что первый 300 палок, а другой ничего не сыграл. Для того кто проигрывает,

¹⁾ „Устасу“—подробно смотри „Бельбеу сакты“.

игру существует следующее наказание: насыпается куча золы, в середину которой кладут „асык“ (бабка¹), так, чтобы ее не было видно; побежденный с мокрым лицом наклоняется над золою, верхней одеждой ему плотно закрывают голову. Он дует в золу до тех пор, пока не покажется „асык“, который он и достает зубами, при этом все лицо его покрывается золою. Игра встречается во многих аулах.

Сообщил Давлетиар Имашев аул Башинкуль № 7. Эмбенской волости Темирского уезда Уральской области.

„Урда²) шулдык“

Кроме игры „казан шулдык“ у киргизов встречается некоторая разновидность этой игры, под названием „урда шулдык“. В летние дни собирается группа мальчиков или взрослых. На ровном месте рисуют круг (урда) или четырехугольник (размера определенного нет); круг бывает, приблизительно, от размера фуражки до трех саж. в диаметре; чем играющие старше, тем круг или 4-х угольник меньше и наоборот. Все играющие разбиваются на две группы; дележ на группы производится следующим образом: по росту или по старшинству выбираются руководители двух партий. Руководители канаются на палке [кирг. устасу³]. Победителем выходит тот, чья рука окажется наверху палки. Иногда канаются другим способом: большой палкой подбрасывают в воздухе маленькую палку так, чтобы она не упала на землю. Побеждает тот, кто подбросит маленькую палку большее количество раз [по киргизски этот способ канания наз. „шекису“]. Все играющие, кроме двух руководителей, уходят поодаль и делятся на пары. Играющие придумы-

¹) Коленая чашечка какого либо животного преимущественно барана.

²) „Урда“—круг.

³) Устасу—подробно смотри „Бельбеу сакгы“.

вают какие либо два слова, напр. „мечеть“ и „перковъ“, „золото“ и „серебро“ и т. д. Этими словами именуется каждая пара. Попарно они являются к руководителям и говорят им свои имена (но не называя, кто из них каким именем называется). Победитель выбирает любое имя, а другой мальчик поступает в противоположную партию. Таким образом все играющие делятся пополам. Перед игрой улавливаются, до какого числа будут играть, например, до ста. В центр круга, или 4-х угольника кладется шулдык; победитель становится в центр круга и большой палкой бьет шулдык стараясь отбросить его как можно дальше [бьет он шулдык таким же способом, как и в игре „казан шулдык“]. Побежденный бросает шулдык обратно в урду с того самого места, куда он упал. Обыкновенно победитель указывает то место, куда нужно попасть шулдыку. Если шулдык попадет в урду, то мальчик стоящий в урде кончает игру, а на его место становится второй играющий из его партии, потом [при том же условии] становится третий и т. д. Из противоположной партии бросает шулдык в урду тот, кто желает. Когда все мальчики из партии победителя перебиваются в урде (т. е. подбросят шулдык), тогда играющие партии меняются местами. Если шулдык попадет на линию круга или 4-х угольника, то, для решения вопроса считать ли шулдык попавшим в урду или нет, проводят палкой по линии круга или 4-х угольника, держа его перпендикулярно к земле. Если палка заденет шулдык, то значит он попал в урду, если же нет, то следовательно, он не попал. Для выигрыша считаются удары таяком по шулдыку (удар таяком по концу шулдыка и потом его подбрасывание таяком считается за 2 удара].

Сообщил Газие Муртазин, аул № 10 Каратургайской волости, Актюбинского уезда, Тургайской области.

„Км урды“?—Кто ударил.

Играют зимой и летом, обыкновенно вечером в кибитке или в землянке. Собравшись, 10—15 человек детей в возрасте, приблизительно, от 9 до 11 лет, садятся в кружок и общим соглашением выбирают старшего. Далее один из участников игры берет столько бабок (кирг. „асык“), сколько всего играющих, не считая одного. Он бросает бабки на землю. Играющие стараются их поймать. Тот, у кого не окажется бабки, ложится, уткнув голову между ног старшего, который закрывает его голову чем либо со всех сторон. Один из участников бьет его по спине скрученным полотенцем или чем нибудь в этом роде, после чего тот поднимает голову и его спрашивают: „Кто тебя бил“? Если он узнает, кто его ударил, тогда освобождается и на его место ложится бывший его, а если нет, то снова ложится и игра продолжается, т. е. его снова бьют и задают тот же вопрос. Иногда дело доходит до того, что, не угадав много раз, участник начинает капризничать и отказывается от дальнейшей игры; в таких случаях все играющие смеются над ним, называют его трусом или говорят, что, если он перестанет играть, его голову покроют парши и он сделается грязным; одним словом, играющие принимают все меры к тому, чтобы он не отказался подставлять для ударов свою спину. Бывает и так, что кто либо ударит мальчика чересчур сильно и лежащий плачет от боли; тогда опять начинают над ним смеяться и говорить ему приблизительно следующее: „Э, бывает же смешной человек, сам играет, а сам плачет“, а плачущий угрожает жалобой матери. Все же, в большинстве случаев, игра кончается мирно

„Джилман“—Скользящий.

В данную игру играют мальчики в возрасте от 6 до 15 лет, часто играют в нее пастухи, игра возмож-

на только зимой. Участников должно быть не меньше двух человек; если их больше трех, то тогда играющие разделяются на две партии. Руководители партии выбираются простым соглашением, а затем руководители берутся на бирку („устасу“¹⁾ и тому, чья рука будет верхней на палке, предоставляется право выбора первого играющего в свою партию; за ним также одного выбирает руководитель второй партии, затем снова выбирает первый и т. д., пока все играющие не разделятся на две партии. Каждый из участников берет палку из вербы, длиной приблизительно в 1½ аршина с заостренным одним концом и с утолщением к заостренному концу—такая палка называется „джилман“. Эти палки два мальчика различных партий одновременно бросают на снег так, что бы острый конец был впереди; если место ровное, то „джилманы“ катятся вперед. Иногда выбирают более покатое место и оттуда бросают „джилманы“ и они скользят, пока не дойдут до ровного места, где они останавливаются. Перед игрой улавливаются, до скольких унаев [унай—выигрыш] играют; обычно улавливаются играть до 500 и 1000 унаев. Тот, чья палка легла впереди, получает десяток. Играют на какой либо интерес: на шапку, на платок; иногда проигравший отдает победителю свой джилман, а сам отправляется домой и делает себе новый; обычно проигрыш, кроме джилмана, возвращается. Если играют две партии, то руководителю победившей партии предоставляется право выбора себе участников для игры.

Сообщил Давлетиар Имашев, Уральской области, Темирского уезда, Эмбенской волости, аул Вашинкуль № 7.

✓ „Кара кулак“—Черное ухо²⁾„

В данную игру играют дети в возрасте от 12 до

1) См. игру „Бельбеу сакты“.

2) „Кара кулак“—собачья кличка.

14 лет, играют обыкновенно, летом. Из числа собравшихся детей выбирают одного¹⁾ и на обе его щеки привязывают по шапке. Оставив его на месте, остальные дети удаляются и, издали окружив оставленного мальчика, подходят к нему, делая вид, будто они не знают, что это за существо. Подходя, они спрашивают друг друга: „Что это такое тут лежит“? Один из участников кричит: „(!, Боже, это, ведь „кара кулак!“ и с ужасом пускается бежать. Остальные дети тоже с криком: „кара кулак, кара кулак!“ с шумом разбегаются в разные стороны. „Кара кулак“ преследует их. Кого он поймает, тот становится „кара кулаком“ и игра начинается вновь.

Сообщил Джульбульдан, аул № 4, Карагачской волости, Акмолинского уезда и области.

„Кара лак“ — Черный козленок.

Летом, днем или вечером недалеко от аула где нибудь в поле собирается группа детей в возрасте от 7 до 15 лет. В игре старшего распорядителя не бывает, играют без указки и без команды. Все участники, взявшись за руки, становятся в ряд, немного наклонившись вперед. Двое крайних начинают переговариваться: 1) „Где черный козленок?“ — 2) „На горе“. 1) „Где же его голова?“ — 2) „На привязи“. 1) „В каком же направлении?“ — 2) „На кочевке“. 1) Скажи, Ахмет, где же дорога туда?“. Второй показывает на пространство между собою и рядом с ним стоящим, в которое все дети проходят во главе с первым мальчиком и снова занимают свои места, но при проходе детей между вторым крайним и находящимся рядом с ним образуется узел. Такое прохождение повторяется по числу детей, кроме крайних играющих.

Сообщил Махмуд Уралов, Тургайской области и уезда, Чуваланской волости, аул № 9.

¹⁾ Способ выбора „кара кулак“ не указан сообщившим игру.

„Траук¹“

Чем больше играет детей в данную игру, тем лучше. Дети собираются в комнате или кибитке и, выбрав общим соглашением вождя, все садятся в ряд. Один из них, по желанию, уходит из помещения. Через некоторое время он подходит к дверям кибитки со словами: „Траук, траук, что у тебя тут нежит“? Эту фразу он повторяет два, три раза и, наконец, просит: „Тетя, отвори дверь“! После чего он входит в помещение. Здесь, обращаясь к вождю, он произносит: „Бросали (меня) в огонь—не сгорел, бросали в воду—не утонул, дай же мне одного барана“. Вождь отвечает: „Бери самого крайнего барана“—и пришедший уводит сидящего последним мальчика. Это он проделывает до увода предпоследнего играющего. Когда у вождя остается только один баран, то он снова возвращается и начинает смотреть в голову вождя, чем его и усыпляет; пользуясь сном вождя, он крадет и уводит последнего барана. Проснувшись, вождь видит, что у него украли последнего барана, тогда он идет разыскивать своих детей {баранов} и по дороге встречает того мальчика, который увел всех его детей. Вождь обращается к нему со словами: „Траук, не видел ли ты моих детей?“—Тот отвечает, что видел и при этом сообщает о некоторых приметах виденных им детей. Между тем, все участники игры считающиеся баранами, сидят все вместе поодоль от кибиты. Вождь поискав немного и ничего не найдя, подходит к кучке детей и говорит: „Покажите мне ваши ногти“. Те показывают и вождь, посмотрев, говорит: „Э, да это мои дети“—и начинает гнать их домой. Дети разбегаются в разные стороны, а вождь ловит их. Часто бывает так, что вождь не в состоянии переловить всех играющих и тогда они собираются сами вместе и игра начинается снова.

Сообщил Махмуд Уралов, аул № 9, Чуваланской волости, Тургайского уезда и области.

¹) „Траук“—по русски означает какое либо восклицание, нечто вроде „Э“.

„Тор бье“—Каряя кобыла.

Собираются вместе много детей, выбирают из своей среды двух мальчиков: самого большого и самого маленького. Мальчик побольше считается кобылой, а поменьше жеребенком. Оставив этих двух, все остальные играющие удаляются в сторону и садятся. Посидев немного, они посылают одного из играющих посмотреть, не принесла ли кобыла жеребенка. Он возвращается и говорит, что жеребенка пока нет, но потуги начались уже; затем посылают другого тоже посмотреть на кобылу, но в это время кобыла оказывается уже с жеребенком, не подпускает посланного близко и прогоняет его. Посланный, возвратясь обратно, еще издали сообщает оставшимся, что у кобылы есть уже жеребенок, но она в таком состоянии, что не подпускает к себе никого. Дети, обрадовавшись, пускаются бегом посмотреть на жеребенка, но каряя кобыла фыркает, не подпуская близко детей к жеребенку. Дети все таки стараются подойти и начинают уговаривать кобылу ласковыми словами: „Моя кобылочка смирененькая, моя кобылочка смирененькая“. В это время жеребенок со ржанием перебегают от матери к детям и от детей к матери. Мать, опасаясь за свое дитище, пускается гонить мальчиков. Этим игра и кончается.

Игра записана в ауле № 4, Карагачской волости, Акмолинского уезда и области.

„Карлнгаш“—Ласточка.

В „карлнгаш“ играют дети летом, ночью в поле, около бугров и оврагов, чтобы была возможность спрятаться. Прежде чем приступить к игре, образуют „каракша“ (кон) и все играющие делятся на две группы. Дележь на две группы происходит путем канания: двое из играющих (по желанию) канаются на

палке—„устасу“¹⁾); тот, чья рука окажется наверху, имеет право первому выбрать в свою партию играющего, потом выбирает второй играющий, потом снова первый и т. д. Одна группа уходит поодаль и прячется вся вместе, так, чтобы этого не видела вторая группа, (которая стоит у кона). Когда пройдет некоторый промежуток времени, дающий возможность первой группе спрятаться, тогда вторая группа идет ее разыскивать, напевая: „Карлнгаш орнынай тура каш“, т. е. „ласточка, улети с местечка!“ Когда первая группа почувствует приближение второй группы, то она выскакивает с места, где пряталась и бежит в сторону „каракша“. Если хоть один из первой группы будет пойман на пути, то первая группа обязана будет нести на своей спине до кона всех участников второй группы, которая и считается победившей. Если в числе побежденных есть девочки, то они освобождаются от подобного наказания.

Сообщил Сабир Капин, Тургайской области, Актюбинского у. местности Уйсылкара.

„Ит Куйрк“²⁾—Караванная игра.

В игре принимают участие совместно мальчики и девочки в возрасте, приблизительно, от 16 до 15 лет. Участников должно быть не менее восьми человек. Играют в теплое время на улице, в поле. Из среды всех участников выбираются двое—самые большие по росту. Один из них называется маткой, другой сыном. Последний временно уходит поодаль от играющих. Матка становится впереди играющих; остальные за маткой „цепью“—по росту (начиная от самого большого и кончая самым маленьким), держась за рубашки друг друга. Ушедший возвращается к играющим и матка берет его за руки. Пришедший, т. е. сын, говорит: „Мама, мама у последнего верблюда

1) „Устасу“—подробно смотри „Вельбеу сакты“.

2) Буквальный перевод „Собачий хвост“.

упадет тюк, разрешите поправить". — „Не поправляй, не упадет“, отвечает мать. Этот разговор продолжается до тех пор пока сыну не удастся вырваться из рук матки. Тогда он бросается на последнего верблюда, старается поймать его и оторвать его от остальных играющих. Если оторвать удалось, то оторванный отводится в сторону, поступая в распоряжение сына и игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все участники. Переловив всех „верблюдов“, сын меняется ролью с маткой и игра начинается снова, пока дети не устанут или игра им не надоест.

Сообщил Давлетиар Имашев, Уральской области Темирского у. Эмбенской волости аул № 7.

„Ит мен куян“ — Собака и заяц.

Летом, обыкновенно, к вечеру, собираются человек десять детей в возрасте от 11 до 13 лет и начинают игру. Один из среды детей назначается собакой, а другие зайцами. Обыкновенно охотников быть собакой не находится, поэтому прибегают к счету; считает один из мальчиков, произнося: „анадай“ (такой) „мндай“ [этакий] „чиканай“; „чучтай“, „аллабуга“ [окунь), „сине“ (тебя), „мине“ (меня), „татарский“, „илпак“; „джильпак“ (плоский), „сикртяк“, „ит“ (собака) „куян“ (заяц¹). При произношении каждого слова он дотрагивается до играющего. На кого упадет последнее слово, тот считается зайцем; таким путем выходят все зайцы. Кто остается последним, тот назначается собакой. Когда роли распределены, собака становится на расстоянии $1\frac{1}{2}$ —2 сажен от зайцев. Зайцы пускаются бежать, а собака ловит их. Тот заяц, которого поймает собака, сам делается собакой и вместе с первым начинает ловить зайцев. Таким образом все зайцы превращаются в собак и игра заканчивается.

Сообщил гр. Канаев, аул № 8 Буртинской волости, Уральск. обл.

¹) Некоторые слова данного счета не переводимы на русск. яз.

„Коян“—Зайцы.

Собравшаяся группа детей чертит на расстоянии 20—30 саженей друг от друга на земле два круга, называемые „урда“. Когда круги готовы, один из участников игры начинает считать собравшихся, не он считает их не обычными числами, а особыми словами: „алдат, балдат, солдат, капитан, а в середине Степан, ты останься, а ты выходи“. Тот, на ком пришлись слова:—ты выходи—выходит из строя и считается уже зайцем; таким образом он пересчитывает всех играющих до последнего, а последний считается охотничьей собакой. После счета все зайцы становятся в „урду“, а собака стоит на расстоянии $1\frac{1}{2}$ —2 саженей от них; зайцы пускаются бегом из первой „урды“ в другую, а собака ловит их. Кого она поймает, тот тоже превращается в собаку и вместе с первой ловит зайцев. Собаки должны ловить только в промежутке между урдами, а в самой урде ловить не полагается.

„Сокр кой“—Слепой баран.

В этой игре участвуют дети обоего пола моложе 14 лет, играют, обыкновенно, летом, вечерами. Игра заключается в следующем. Собравшиеся дети садятся в круг так, чтобы ноги выступали вперед и были рядом. Один из участников игры начинает трогать ноги играющих, говоря (таким образом, чтобы каждое слово его речи приходилось на ногу играющего): „вот кто бодал по одиночке, по двойке, по тройке, телега тарактушка, гулок, звонок такой-то (называет по имени) убери конец ног и уходи“; на кого пришлось слово—уходи, тот уходит. Таким образом выходят все до последнего. Кто остается последним, тому завязывают глаза и он называется „сокр кой“ (слепой баран). К слепому барану подходит один из участников и спрашивает: „Твой степ привез из города масло, ты дашь нам?“ Тот отвечает отрицательно; тогда спрашивающий говорит: и сле-

реди и сзаци тебя по горсти земли“ и отталкивает его; за ним все участники игры также толкают слепого барана и разбегаются в разные стороны. Слепой баран ловит их и если кого либо поймает, то освобождается от своей роли, а пойманному завязывают глаза и он делается слепым бараном и ловит играющих до тех пор, пока снова кого либо не поймает. Пойманный становится снова „слепым бараном“ и т. д. Играют до тех пор, пока игра не надоест.

„Улек—бен—тайлак“—Верблюды самец и верблюженка.

Играют во всякое время года в просторном помещении. Взявши друг друга за руки, дети становятся в круг: один становится в середине круга и представляет из себя верблюженку, а другой остается вне круга и представляет из себя злого верблюда-самца, на которого он и старается походить. Верблюженка и верблюда-самца выбирают путем счета¹⁾. Самец кидается к верблюженке в круг, а тот в это время выскакивает наружу; самец гонится за ним, а тот опять бежит в круг; таким образом верблюженка долго не дается самцу, но, в конце концов верблюд-самец все-таки его ловит и хочет растерзать, подмяв верблюженку под себя. В этот момент окружающие, подойдя к верблюду самцу со словами: „чук чук“ (специальное слово для умирения верблюда; так же говорят, когда желают, чтобы верблюд лег; буквальное слово „чук“ означает садись на корточки), отнимают у него верблюженку.

¹⁾ Счет сообщившим игру не указан.

„Мальку тотай“.

„Мальку тотай“ — непереводимая на русский язык фраза, выражающая требование чего либо или кого либо. В теплое время года в поле около аула собираются девочки и мальчики от 6 до 15 лет, не менее 6-ти человек, но чтобы было обязательно четное число играющих. Выбираются два руководителя самые большие по росту; они канают между собой на палке, кому начинать игру (кирг. устасу¹), потом они по очереди делят между собою всех играющих. Право выбора первого играющего принадлежит начинающему, потом выбирает второй руководитель, потом снова первый и т. д., пока все играющие не разделятся поровну. Обе группы отходят друг от друга, приблизительно на пять сажень и становятся каждая в ряд, взявшись за руки. Тот руководитель, который начинает игру, кричит „мальку тотай“ (по русски, приблизительно, „требую когонибудь“). Второй руководитель спрашивает: „Кого тебе надо“? Первый отвечает, называя имя какого либо играющего во второй группе. После этого названный бежит, стараясь прорваться между играющими противостоящей партии; если он прорвется, то берет любого из играющих чужой партии (исключая руководителя) и уводит с собою; если же не прорвется, то остается в чужой партии и становится в ее ряды. Потом кричит второй руководитель: „Мальку тотай“ и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не перейдут в какую либо одну партию. Победившая партия оскорбляет побежденную разными словами и насмешками. Бывает так, что победители заставляют побежденных нести себя на спине до известного пункта (обыкновенно до той кибитки, где они все собрались в начале игры). Данная игра распространена по всему уезду. Взрослые в нее не играют.

Сообщил Давлетияр Имашев, Уральской области, Темирского у. Эмбенской волости, аул Вашинкуль № 7.

¹) Устасу — подробно смотри „Вельбеу сакгы“.

„Жугырс оен“—Игра в бега.

Собравшись в одном месте, дети намечают какой либо пункт, откуда они должны прибежать до первоначального места сбора. Часть детей остается на месте, другая идет к намеченному пункту, где их распорядитель ставит в ряд; потом он дает команду тронуться и дети пускаются бегом к первоначальному месту. Оставшиеся дети к их приходу садятся двумя группами, оставив между собой некоторое пространство, в которое должны прибежать дети, принявшие участие в беге. Кто первым пробежит это пространство, тот получает главный приз, второй получает второй приз и т. д.

Сообщил Махмут Уралов, аул № 9, Чуваланской волости, Тургайского уезда и области.

„Ауе таяк“—Палки в воздухе.

Играют весною, частью осенью, дети вышедшие в поле пасти скот. Игра заключается в следующем: дети становятся в круг, каждый имеет в руках палку. Одновременно все дети бросают палки вверх; тот, чья палка ударилась в воздухе о палку другого выигрывает с последнего 1000 очков. Если в воздухе ударов о палку не случится, то выигрывает тот, чья палка упала первой на землю с того, чья палка упадет на землю следующей; количество очков во втором случае измеряется числом палок, оставшихся в воздухе после падения первой палки на землю. В начале игры устанавливаются до скольких очков играют. Проигравших игру заставляют пробежать известное пространство или же спеть несколько песен. Часто их наказывают просто ударом палки. Эта игра очень распространена у кочующих киргизов.

Сообщил Кусаманов.

„Асык уйнайде“—Игра в бабки.

Обычно принимают участие в игре не меньше двух и не больше 10 мальчиков. Играют в теплое время года: весной, летом и осенью. Каждый играющий ставит по одной бабке („асык“¹) поперек дороги; все отходят от бабок на 10—15 шагов и по очереди бросают в них каменными плитками, стараясь попасть в асык. Тот, чья плитка легла дальше от асык, первым брасает свою плитку в бабки с другого конца. Выигрывает тот, кто больше других собьет плитками асык.

Игра записана в поселке Баян, Тамдинской волости, Актюбинского уезда, Тургайской области, со слов детей племени Кайн.

Н. Мелкова.