

Игры

Чувашии

Михаил Васильевич Игнатьев



В цветы (Чечекле)

- В эту игру чувашские дети и подростки играли еще в начале века. Играют в нее и сейчас, обычно летом на небольшой ровной площадке или в зале. Участвует в ней 15 и более человек (нечетное количество).
- **Описание.** Половина играющих сидит на корточках по кругу. За спиной каждого стоит игрок. Водящий ходит за кругом и спрашивает у одного из стоящих игроков: «Сколько у тебя цветов?» Тот называет число. Какое число названо, столько раз оба они обегают круг, но бегут при этом в разные стороны. Тот, кто быстрее вернется на прежнее место, касается сидящего игрока и встает позади него, а опоздавший становится водящим.
- **Правила.**
- Два игрока начинают бег по кругу одновременно. Остальные играющие не должны их задерживать.
- О максимальном количестве кругов договариваются заранее. Стоящие в кругу могут хором считать, сколько кругов пробежали игроки.
- Сидящие на корточках могут (по договоренности) меняться местами со стоящими.
- **Вариант.** Издавна живет в Чувашии игра «В стульчики» («Пуканла»). Игроки не ведут диалога, а, хлопнув друг друга по ладоням, пробегают один круг, стремясь занять освободившееся место.

Выйдем, девушки, играть (Херсем, вайа Тухар-и)

- В селах и деревнях Чувашии играли в эту игру в тридцатые-пятидесятые годы. Играли обычно юноши и девушки, собравшись в летнее время года на деревенских улицах или на полянах. Количество участников - 10-20 человек и более.
- **Описание.** Играющие идут по кругу, взявшись за руки, под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он кричит: «Расходитесь!» («Сирелер!») - и бросается салить кого-нибудь из разбегающихся игроков. Но сделать он может лишь такое количество шагов, о котором договорились (учитывается величина круга) - обычно 3-5 шагов. Осаленный - новый водящий.
- **Правила**
- Нужно следить, чтобы водящий салил только после слова «расходитесь», а не выкрикивал его уже на ходу.
- Если водящий сделал больше шагов, чем условлено, то осаливание не засчитывается.

Волк или заяц? (Кашкар е мулкач?)

- Игруют обычно в летнее время на открытой площадке или в зале размером 20х30 м. Как правило, в игре участвуют и мальчики, и девочки 8-14 лет, 10-12 человек.
- **Описание.** Играющие образуют круг, став лицом к центру. Выбранный водящий ходит за кругом, быстро говоря слова: «Огонь горит, самовар кипит, так, так, так и надо. Дед, чем ты занят?» После этих слов дотрагивается до плеча игрока, позади которого оказался. Тот закрывает глаза ладонями. Так повторяется, пока не окажутся закрытыми глаза у всех. Теперь водящий ходит уже с другими словами: «Волк или заяц? Волк или заяц?» При этом трогает любого игрока за плечо и заглядывает ему в лицо. А игрок отнимает от лица руки. Если выражение у него на лице «грозное», «хищное», водящий молча отправляет игрока в одну сторону круга, где будут стоять «волки». Другим предлагает идти на противоположную сторону. Они становятся «зайцами». Как только последний игрок займет свое место на одной из сторон, «волки» бросаются ловить «зайцев» по всей площадке, о границах которой договариваются заранее. Побеждает «заяц», пойманный последним. Он и начинает игру.
- **Правила.**
- Нельзя подглядывать.
- Игроки, которые уже распределены, стоят молча, чтобы остальные не знали, сколько «волков» и «зайцев».
- «Заяц» считается пойманным, если «волк» дотронулся до него рукой.

Шарманка (Шарманка)

- Эта своеобразная игра распространена сейчас в большинстве районов республики в самых разных вариантах. Играют на асфальтированной или хорошо утоптанной площадке размером 4X10 м, разделенной поперек чертой на две равные части. Играют ребята 4-8-х классов, по 10-12 человек, обычно без специальных организаторов и судей. Для игры требуется небольшой резиновый мяч.
- **Описание.** Играющие располагаются поровну на каждой стороне площадки (рис. 2, А), установив, кто за кем бьет. После этого первый игрок команды № 1 бьет мяч рукой так, чтобы он, ударившись на своей стороне площадки, перелетел на другую половину и ударился там один раз. После этого первый игрок команды № 2 должен сразу перебить мяч на противоположную сторону (рис. 2, Б). После этого мяч отбивает уже второй игрок из команды № 1. Первый игрок, ударив мяч, перебегает на противоположную сторону площадки и ждет своей очереди отбивать Мяч (см. рис. 2, В), после чего снова переходит на другую сторону. Если он не попал мячом на противоположную площадку или допустил двойной удар на своей, то получает 1 очко (получивший 3 очка выбывает из игры). Постепенно игроков остается все меньше и меньше, а перебегать приходится все чаще и чаще. Игроки начинают крутиться, как «шарманка». Отсюда, вероятно, произошло название игры. Так играют, пока не останутся только 2 игрока, которые уже не перебегают, а просто играют до получения 3 очков (на победителя). Игра повторяется. Победитель прошлой игры имеет 1 запасное очко и выбывает из игры, получив 4 штрафных очка.

Правила

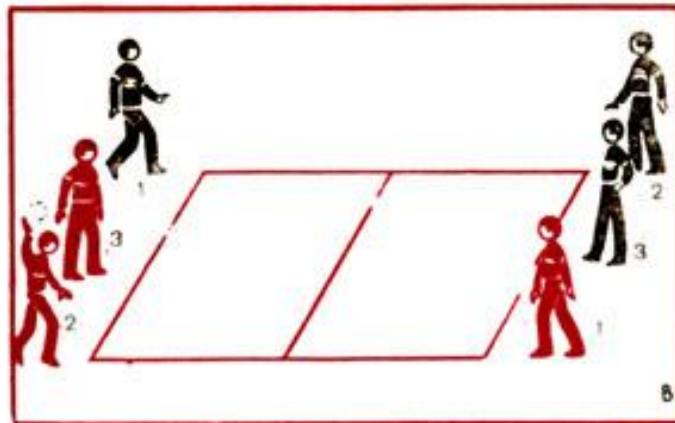
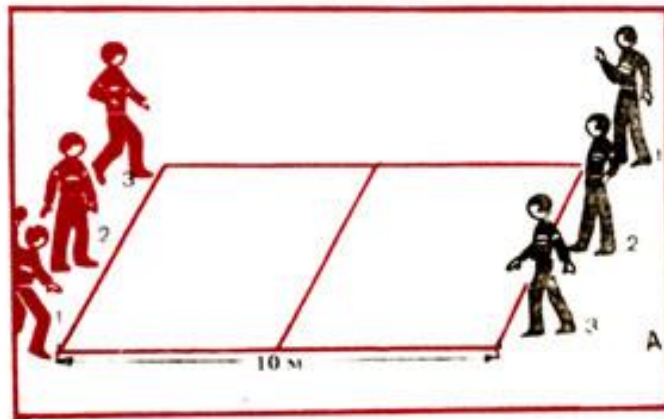
Перебегают с одной стороны площадки на другую только против часовой стрелки.

Ударять мяч можно всеми частями тела, но обычно делают это только руками.

Очки начисляются, как в настольном теннисе.

Разновидность. Играют на столе для настольного тенниса, без ракеток, небольшим резиновым мячом, который бьют руками. Счет очкам ведется по командам.

Играют до установленного количества очков.



Игры с предметами

Хищник в море (Тискер кайак тимерсе)

- *(Другое название - «Небо и земля» («Пэлеть тада щер»))*
- Это разновидность общеизвестной игры «Удочка». Играют на ровной площадке подростки и юноши, 5-15 человек.
- **Описание.** Игроки образуют круг, в центре которого есть столбик или колышек высотой 15-20 см. Берут веревку длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Выбранный по считалке или жребию водящий берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была бы не выше бедра. Остальные игроки - «рыбки» - не должны выходить из круга, описываемого бегущим с веревкой. При приближении веревки игроки стараются перепрыгнуть через нее, не задев. Задетые веревкой «рыбки» выходят из игры. Водящий может неожиданно изменить направление своего бега, стараясь поймать (осалить) как можно больше «рыбок». Обычно играют до тех пор, пока на площадке не останется 1-3 неосаленные «рыбки», так как всех «переловить» трудно.
- **Правила.**
- Водящий не имеет права менять направление движения веревки, отрывая руку от туловища. Если он хочет неожиданно изменить направление движения веревки, то должен делать это изменив направление бега.
- Нельзя поднимать веревку выше бедра.
- Играющие должны перепрыгивать через веревку, а не убегать от нее.

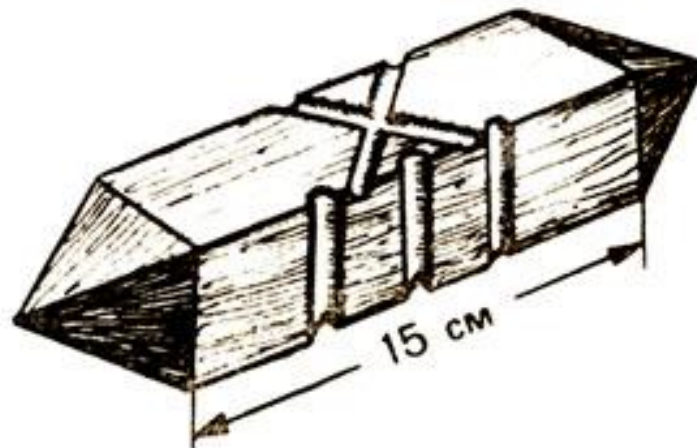
Икс (Йокс)

Многочисленные разновидности известной игры «Чижик» широко распространены в Чувашии. Одной из таких разновидностей и является игра «Икс». В нее обычно играют летом на большой ровной площадке. Играют чаще вдвоем, но иногда втроем, впятером. Для игры нужен «йокс» - деревянная палочка длиной приблизительно 15-20 см, четырехгранная заостренная с двух концов, на каждой стороне ее - цифры-зарубки - I, II, III и на последней - X (рис. 1). Для подбивания йокса нужна палка длиной 30-50 см.

Описание. На земле чертят квадрат примерно 30х30 см, в центре которого кладут йокс. Первый игрок ударяет палкой по заостренному концу йокса, а вторым ударом - взлетевший йокс, отбивая его как можно дальше. Второй игрок бежит к йоксу, смотрит, какой цифрой вверх он лежит, и сообщает об этом всем. Такое количество очков и начисляется первому игроку. Второй игрок берет йокс и бросает в сторону квадрата, стараясь попасть в него. Если второй игрок не попал в квадрат, опять смотрят, какой стороной йокс упал. Очки, соответствующие цифре на этой стороне йокса, прибавляются первому игроку, к тому же он имеет право бить по йоксу там, куда он упал после броска второго. Первый игрок может отбивать йокс от квадрата на лету. Если йокс попадет в квадрат, то у бьющего «сгорают» все очки и бить будет второй играющий, а ловить - следующий по очереди.

Правила

- Если йокс после удара первого игрока упал стороной X, то право бить сразу переходит ко второму игроку, а первому очков не начисляется.
- Побеждает тот, кто раньше наберет условленное количество очков.



Летучая мышь (Шашилле серей)

- Некоторые пожилые люди хорошо помнят, как играли в деревнях Чувашии в тридцатые-пятидесятые годы в «Летучую мышь», а молодежь ее уже не знает. Подростки и юноши - 10-20 человек - играли обычно в теплое время года в поле или на большой открытой площадке. Для игры нужно изготовить «летучую мышь» - сбить или связать накрест две тонкие планочки или щепочки (15-20x1,5-2 см). Желательно, чтобы они были слегка изогнуты - как пропеллер. Получается вертушка - «летучая мышь» (рис. 3).
- **Описание.** Игроки делятся на две команды по 5-10 человек в каждой и выбирают капитанов. Те становятся в центре большой площадки, остальные игроки - произвольно. По жребию один из капитанов первым бросает «летучую мышь» высоко вверх и в сторону (в любую). Все игроки, кроме капитанов, стараются поймать «летучую мышь» в воздухе или на земле. Поймавший приносит «летучую мышь» капитану своей команды, который получает право бросить ее. Если предыдущий бросок делал капитан этой же команды, то ей начисляют очко. Играют до заранее условленного количества очков.
- **Правила**
- Нельзя отнимать «летучую мышь» у игрока, который поймал ее, опередив других.
- Если игроки противоположных команд одновременно схватились за упавшую «летучую мышь», то этот результат никому не засчитывается, а производится повторное подкидывание.

