

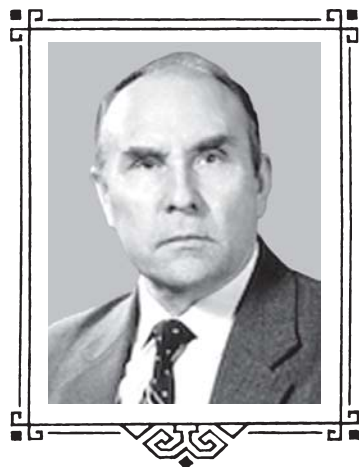
В.С. БРЫЖИНСКИЙ

МОРДОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

*Эрзянские и мокшанские народные игры и хороводы
в авторском изложении и сценарной разработке
на эрзянском и русском языках*



Саранск
Мордовское книжное издательство
2009



БРЫЖИНСКИЙ
*Василий
Сергеевич*

Чачсь 1934 иень январень 19-це чистэ МР-нь Кочкуровань районь Од Тягловка велесэ, театровед, режиссёр, педагог. Искусствоведениянь кандидат (1983), доцент (1988). РФ-нь ды МАССР-нь культурань заслуженной работник (1999, 1977). МР-нь Государственной премиянь лауреат (2005). Эрзя. Чачсь сокицянь-видицянь семиясо. Прядынзе Мордовской учителень институтонтъ (1952), театрань, музыкань ды кинематографиянь Ленинградонь институтонтъ (1964). 1952 — 1958 иетнестэ вajoдсь Куйбышевась областень Покш Толкан, МАССР-нь Од Мурзань (Н. Турдаки) средней школатнесэ. 1958 — 1959 иетнестэ — ВЛКСМ-нь Мордовской ОК-нь школань отделэнь инструктор. 1964 иестэ саезь — Мордовской гостелерадионь режиссёр, 1973 — 1984 иетнестэ — главной режиссёр. Путьнзе спектаклятнень: А. Жариковонь «Мой суровый друг», П. Кирилловонь «Учительница» (1968), К. Абрамовонь «Лес шуметь не перестал» (1970), «Люди стали близкими» (1971), «Дым над землёй» (1972), А. Дорогойченконь «Большая Каменка» ды лият; документальной фильматнень: «Родные напевы», «Академик живописи», «Художник Илюхин», «Писатель Кузьма Абрамов». Теде башка невтизе прянзо театрань паро критикекс, эрзя-мокшонь раськень театрань кезэрень коень тонавтницякс. 1984 — 2002 иетнестэ — Мордовской государственной университетэнь старшей преподаватель, доцент, профессор, национальной культурань факультетэнь декан, «Масторава» обществань член.

Родился 19 января 1934 года в деревне Н. Тягловка ныне Кочкуровского района РМ, театровед, режиссёр, педагог. Кандидат искусствоведения (1983), доцент (1988). Заслуженный работник культуры РФ (1999), МАССР (1977). Мордвин (эрзя). Родился в крестьянской семье. Окончил Мордовский учительский институт (1952), Ленинградский институт театра, музыки и кинематографии (1964).

В 1952 — 1958 годы работал в школах сел Б. Толкай Куйбышевской области, Н. Турдаки МАССР. В 1958 — 1959 годы — инструктор школьного отдела Мордовской ОК ВЛКСМ.

С 1964 года — режиссер, в 1973 — 1984 годы — главный режиссер Мордовского гостелерадио. Поставил спектакли «Мой суровый друг» А. Жарикова, «Учительница» (1968) П. Кириллова, «Лес шуметь не перестал» (1970), «Люди стали близкими» (1971), «Дым над землей» (1972) К. Абрамова, «Большая Каменка» (1974) А. Дорогойченко и другие; документальные фильмы «Родные напевы», «Академик живописи», «Художник Илюхин», «Писатель Кузьма Абрамов» и другие.

С 1964 года известен как театральный критик, исследователь традиционных форм народного театра мордвы.

В 1984 — 2002 годы — старший преподаватель, доцент, профессор, декан факультета национальной культуры Мордовского государственного университета. Член общества «Масторава».

НАЛКСЕМАСЬ — ПЕК ЭРЯВИКС ЁНКС НАРОДОНТЬ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ТВОРЧЕСТВАСО

Ломаненть эрямосо налксеманть ули эсензэ кандстозо. Те кандстось покштояк покш. Раштазь-кастозь зяряя пингень перть, сон совась эрямонтень прок вейсэн-дямонь-кемекстамонь тев. Покшчитне сюлмавозь илатнень-кирдатнень, трямонь-ваномань мазычинь чарькодема вановкст-нэнь марто, умок уш керьксавсть ве рись-мес искусстванть сехте паро произведени-янзо юткс. Искусствасонть налксемась эри прок ве семиянь эйкакш, секс сонзэ ламо ёнксонзо эйсэ содавить тетянзо-аванзо част. Налксицятнень, кода алкуксонь творчествасо важдицятненьгак, ули художественной образонь неемань ды сонзэ тевс ютавтомань ёрокчист. Сынь маштыть чарькодевиксстэ невтеме те эли тона героенть обуцянзо ды теке марто а стувтнесызь сюжетэнь теема тевенть. Содазь, арась истямо произведения, конасонть бу авольть редяво авторонтъ мелензэ-превензэ ды потмоёжозо. Истя жо арась вейкеяк налксема, конась бу аволинзе ливте лангс налксицятнень тевест ды пертьпельксэнтъ лангс вановтост. Кода сцена лангсо путозь произведениятнесэ, налксематнесэ ули карадокаршо пелькстамонь лув (конфликт), ансяк тесэ сон, раськень мазычинь чарькодеманзо коряс, свал прядовкшны паро тевень теицятнень лезэс.

Налксематненень ды седеяк пек кирькс кужонь киштематненень покш смуть кандсь мифологиясь, конась сюпалгавтынзе сынст неявикс ёнксо: ролень налксемасо, карадо-каршо валонь ёвтамосо (диалогсо), а эсь вайгельсэ кортамосо (имитациясо), моросо, пантомимасо, киштемасо.

Нетъ театрализациянь средстватне совить эйкакшонь ды покшонь налксематнес. Ансяк эрва группань налксицятнень

улить эсест ёнксост. Истя, эйкакшонь налксематне ютавтневить седе седей лембень ёвтазь эсь ялгаст туртов. Теке марто, шожда сюжетэст лангс апак вано, эйкакштнэ свал явить мель покш ломантнень тевест-важдемаст лангс. Од ломанень налксематне седе сеedyстэ эрсить алтазь цёратнень ды тейтертнень ютксо вечкемадо темантень. Покш мель сын явить вейкест-вейкест марто пелькстамотненень. Урвакстозь ды вийс совазь цёрань налксематнесэ, кадык а дивакс те улезэ, сокицянь-видицянь эрямось допрок а невтевкшны. Покшчинь ютавтомсто — Роштовасто, Кштениясто, Инечистэ, Троицясто — цёратне вечкильть невтнеме армиянь тевстэ саезь сюжетт: яксесть стройсэ, ардтнесть алаша лангсо, торосо яхоезь, ёвтнесть вейкест-вейкест туртов эрва кодат побаскат эсест велень икеле шкань солдаттнэнь эрямосто. Нетъ побаскатне шкань ютазь велявтеть анекдотокс ды ёвтневильть ансяк чевте ледстнемань кисэ.

Эрзянь ды мокшонь налксематне молить эрямонтъ марто рядсек. Эрямонь полавкстнэ кандыть налксематненень од смуть. Шкань ютазь сын вельтявсть вейсэнэ эрямокоень, раськень-семиянь, од илань-кирдань полавкссо. Теке марто эйзэст совасть лия народтнэнь налксема коест, секс налксематнень ютксо улить истяткак, конатнень икелень «келест» ней уш а содавитькак.

Налксематнень покш виест раськентъ важдеме маштомачисэнтъ, сын кармавтыть ломантнень тонавтнеме сокицянь-видицянь ламо тевезэст. Истя, «Щёлксо» налксемасонть 20 — 25 комбинациятне лездыльть ливчакадомс тейтернетнень кедест-сурост, максыльть тенст эрязачи, а те весемесь пек эрявкшныль аватненень муш-

конь кансть марто важомасонть, сурень штердемасонть ды викшнемасонть.

Шкань печтямонь ды смустень коряс эрзянь ды мокшонь налксематне явовить зярыя группава:

1. Тундонь ды кизэнь налксемат. Ютавтовить ушосо. Эйзэст эйкакштнэ совавтыть весементь, мезе редить пертьпельксэнт марто вастовомсто. Нармушкатнень, кудо-ютконь ды идем ракшатнень коряс ёвта-сызь ды невтсызь эсь мелест-превест, мак-сыть тенст чевте эли наян обуця, теить эсь арсемаст коряс эрва кодат чамакст ды кармить вейкест-вейкест марто пелькста-мо («Юр-юрнэсэ», «Варакасо», «Кавал, на-рвицька, ципакат»).

2. Телень, тундонь ды кизэнь чийнемат-чарамот. Те группась сехте сюлав налксемасо. Смустень коряс сынст икелепельксэнь ванов-тост (целест): максомс эйкакштнэненъ смел-чи, веркачи, сельмень пшти вановкс, ливчания рунго («Бабань киресэ», «Пета-латасо», «Ко-касо», «Лоткавтык калдорушканть», «Панок-со», «Чийнема оскасо», «Шлыгансо», «Кирькс оскасо», «Минек пандось»).

3. Театрализованной (чачонь невтема, роль марто) налксемат. Тесэ эйкакштнэ ды од ломантне невтить эрямонь эрва кодат артовкст. Театрань ёнкстнэнь тевс нолдазь, налксиятне арсить ломанень, нармунень, ракшань, мифологиянь героень образтнэсэ невтемс сынст эрямонь эрва кодамо ёнксост: якамо-чарамост, кортамонь смустест, тевест, эсь прянь ветямо-ст, пин-гень печтемаст, потмоёжонь питней-чист — кежейть эли седеймарикст, смелт эли пелиця, шумбрат эли сэредиця. Ча-чонь невтемас бажамось максы налксият-ненень седе домка чарькодема, кода тееви художественной образось, кода седе келей-стэ невтемс эрямонь ламо ёнкстнэнь ды пертьпельксэнт питнейчинзэ. Лиякс ме-ремс, весемесь лезды кастомс налксият-нень фантазияст («Каргт», «Атякшкесэ», «Кшуманнесэ», «Вирень тетя», «Нешкепи-ресэ», «Ярмункав», «Ведьгевсэ», «Минь ардтано чугункава»).

4. Кудо потсо ды столь экшэ налксе-мат. Сокицянь-видицянь оймсемасонть сынст ули эсест таркаст. Ламотне эйстэст

ютавтневить сёксень меельце читнестэ эли тельня. Те — од ломанень ды эйкакшонь кенярксов налксемат («Чеернесэ», «Конч-кесэ», «Чеерень толнэ», «Видян, видян пак-ся кснав»). Тезэнь совить столь экшэ нал-ксематнеяк («Калгинеть», «Чикат», «Щёт-кат», «Раськестэ раськес»). Ютко шкане, седе сеedyстэ чокшне ланга столь экшес налксеме пурнавильть семьянек — эйкакш-тнэяк, тетятне-аватнеяк.

Од ломанень налксематнесэ велень тев-тне невтевить седе келейстэ. Истя, каля-дань читнестэ ютавтневильть «Авуня» ды «Ярсамо-симема кудо» налксемат, конат-несэ невтевить велень эрицятнень важоме-ма читнестэ вейкесь — валске марто сырго-зема шкасто саезь чокшнес, зярдэ важди-цятне сыльть «Ярсамо-симема кудов».

5. Кирькс кужонь налксемат ды киште-мат. Сынст эйсэ невтевить эрва кодамо кедь теевксэнь анокстамонь тевть эли пакся тевень вечкезь важомемат («Шунянь Ан-кань коцтозо», «Минь паринанть пари-нек», «Мако цецят, мако принеть»). Кирькс кужонь киштематнень сокицянь-видицянь культурасонть ули эсест редявикс таркаст. Сынъ аштить фольклорной театранть сехте сюлав юрокс. Од ломанень вейсэнь налксе-матнесэ сынъ теить неяви́ксэкс эрва налк-сиянть тевензэ-превензэ, музыкальной инструмен-тсэ седямо ёрокчинзэ, пейде-мань-раксемань сценкань налксеманть колчинзэ, карнава-льной чамаксонь, орша-мопелень ды театрань эрва кодамо атрибу-тикань тейнеманть ды тевс ютавтоманть.

Кирькс кужонь киштематнесэ покш тарка максови свадьбань койтненень. Од ломантнень туртов неть налксематне уль-некшнест эрямонь сех покш теветень анокстамокс («Уцяскань суркске», «Яксяр-гине ды селяка», «Кирень саламо», «Каз-нень анокстамо», «Тейтерень баня»). Кирькс кужонь киштематне алтавильть эрзянь ды мокшонь кезэрень покшчитне-нень. Сынст ульнесь магической смустест: кепедемс паксятнень виест, ламолгавтомс кудоютконь ракшатнень ламочист, мак-сомс цёратненень превей, тевс маштыця, карсемапелень ды оршамопелень теиця ялгат.

Кирькс кужонь киштематне явновилть иень шкатнень коряс: телень («Калядань чи», «Калядань толнэть», «Кесаконь ван-кшномат»), тундонь («Ливтясть нармунь полкт», «Тундонь тердема», «Каштаз пур-дамо», «Чиняз кужо»), кизэнь («Кода бо-ярт яксить», «Пирявске»), сёксень («Кас-несь паксы ашо лён», «Ракшань ваныцянь кужо», «Тинге кужо»).

Шкатне молить. Эрямосонть ламо по-лавтовсь. Лиссь истя: велень каладомат-нень ды мокшэрзятнень аламолгадомат марто раскенть налксеманзо, а теке марто сонзэ ламо пингень культуразояк, эль пач-кодить эрямонь меельце окольцяс. Кирькс кужонь киштематне искусствась, эрзятнень ды мокшотнень цитница тевтнесэ вейкесь, овсе ёмась минек пингень 50 — 60-це иет-нестэ, ды вана уш зярыя поколениянь ло-мантне сонзэ допрок а содасызгак.

Книганть лангсо важдемстэ авторось важдось архивсэ, тонавтнинзе мокшэрзянь ды рузонь этнографтнень ды фольклорист-тнень трудост. Покш материал таштась ав-торось сонськак. Налксематнестэ седе ла-мотне ютасть эсензэ эйкакшонь ды од по-рань печтямсто. Сынь кадовсь сонзэ эря-мосонть сехте паро ледстнемакс.

Зярыя налксемат сёрмадозельть минек республикань ды лия областень эрзянь ды мокшонь велетнева якамсто, зярдэ авто-рось седе домкасто ушодсь тонавтнеме мокшэрзянь раскенть искусстванзо. Сон-зэ сёрмадовкстнэсэ покш мель явозь кирькс кужонь киштематнень туртов, ко-нат одс вельмевтезельть сыре ломантнень марто вастоматнень пингстэ. Неть ломан-тненень кужонь койтне-кирдатне ульнест эрямонь валдо шкакс, сынсь сынсь киш-тильть кирькс кужотнесэ.

Нама, кой-кона налксематне седе одол-гавтозь ды чевтелгавтозь: ютазь иетнестэ

сынсь ветявилть калгодо виень путозь — эрва кодамо кежень пандомасо ды вачко-емасо, — а те кодаяк а моли неень шкань педагогиканть тонавтома коензэ коряс. Теке марто башка налксематне сюжетэст коряс кармасть седе эрзавт ды вановикст, мезесь максы налксицятненень покш мель сынст ютавтомсто.

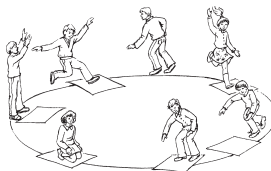
Меельцекс эряви ёвтамс:

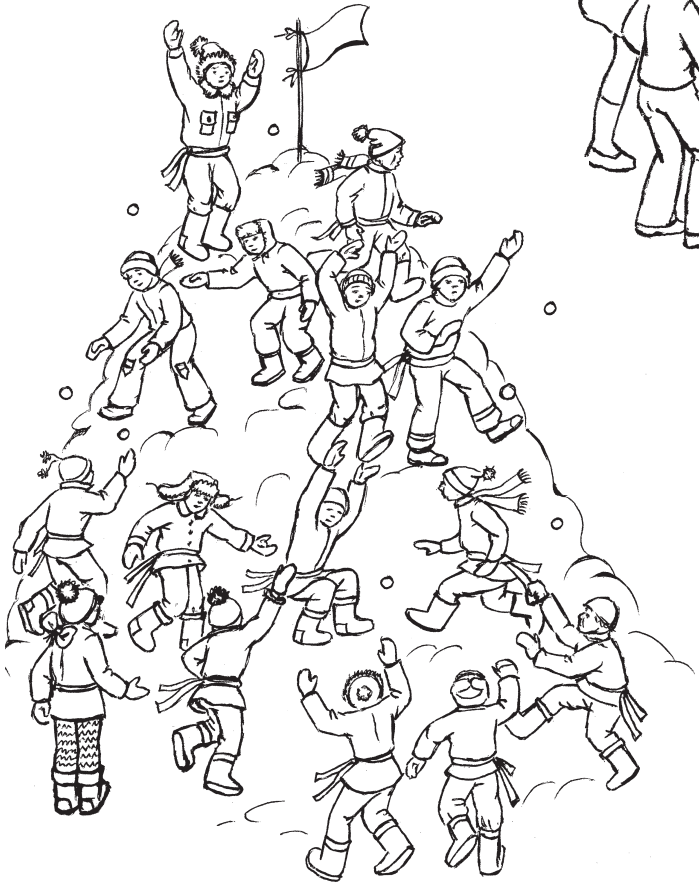
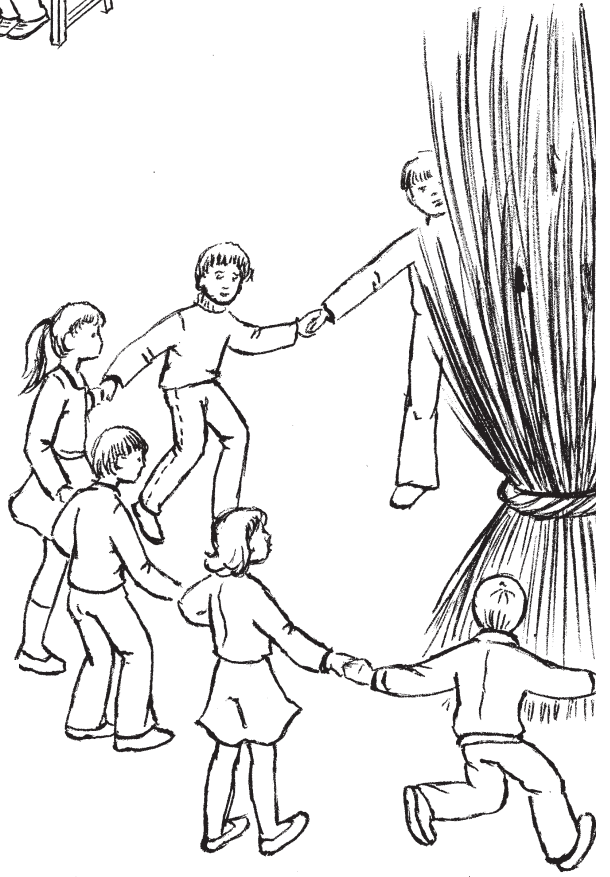
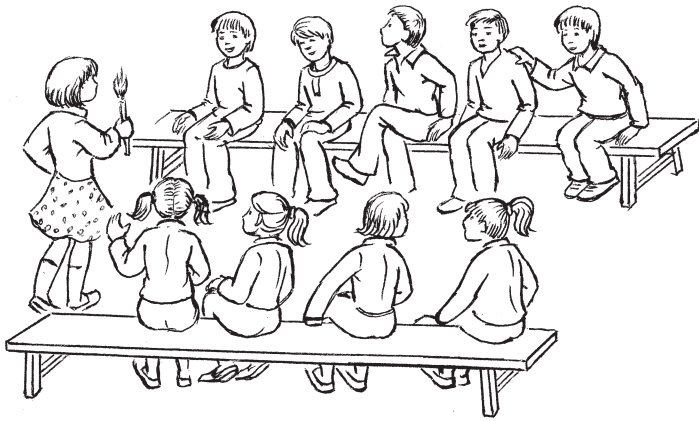
1. Налксематнень эли кирькс кужонь киштематнень анокстамсто-путомсто налк-сицянь ветицятненень васняк эсест туртов эряви «совамс» налксематнес, чарькодемс, зяро иесэ эйкакштнэненень сынсь алтавить ды кодамо сынст трымонь-кастомань виест не-ень шкасто. А стяко улелель бу ванкшном-тонавтнемс этнографиянь ды фольклоронь коряс эржавикс литературанть.

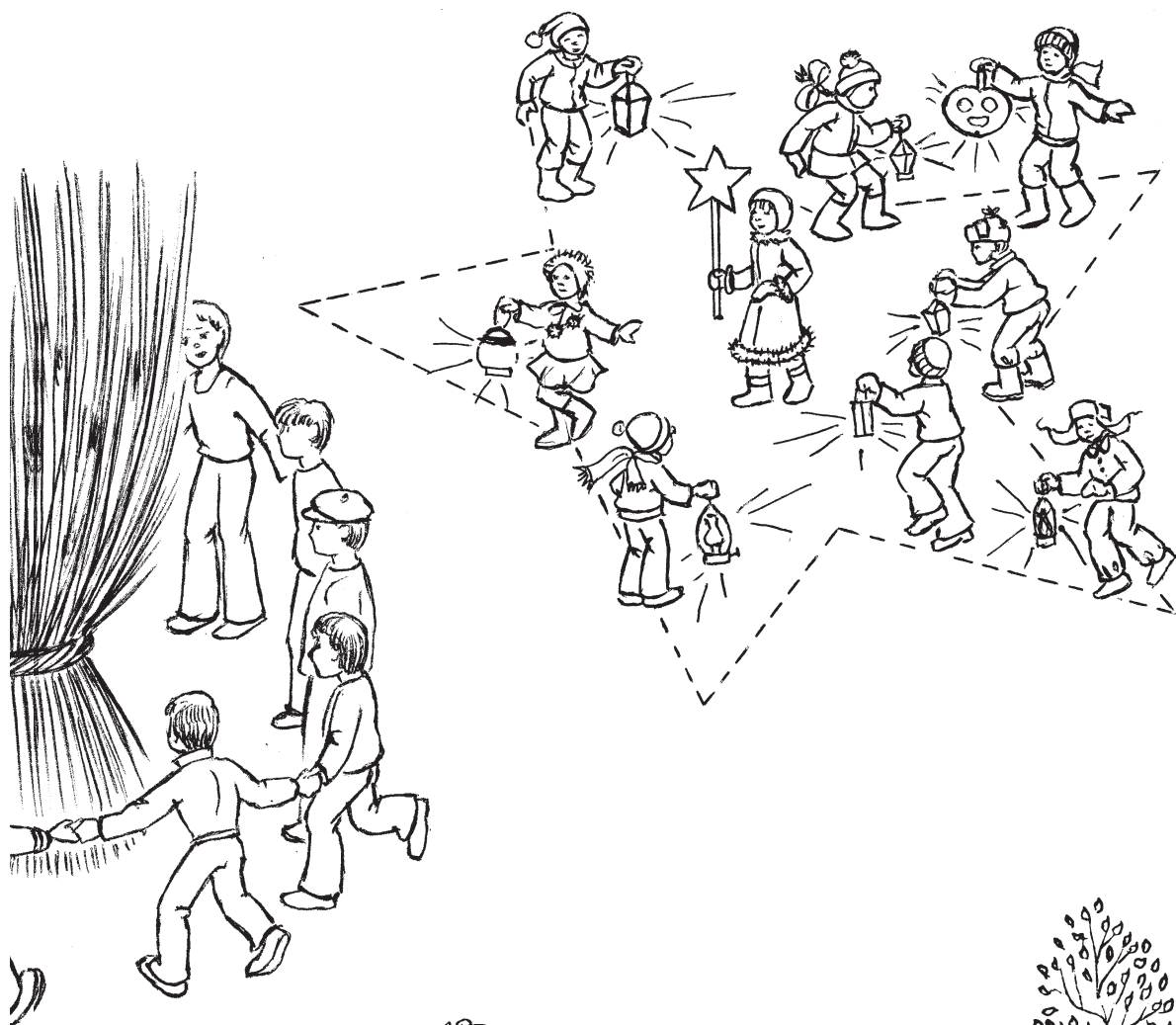
2. Чийнема-чарамо ды спортивной налк-сематнесэ эйкакштнэненень эряви пачтямс ялгакчинь паро пелькстамос.

3. Театрализовазь (чачонь невтема, роль марто) налксематнень вельде кастомс эй-какштнэненень фантазияст, максомс седе дом-ка чарькодема налксематнень образост коряс. Тесэ тонавтомс сынст седе неяви-кстэ маштомс панжомо неть персонаж-тнэненень потмоёжост. Паро, бути ули-ть то-павтозь эйкакштнэненень мелест-арсемаст рольтнень явшемстэ, оршамопелень ды оформлениань теемстэ, шалномань ды музыкань кочкамсто. Шкань-шкань, косо те карми эрявомо, эрва роленть макснемс зярыя налксицяненень. Те максы весенень седе домка чарькодема театрадонть.

Неть правилатнень кирдемс свадьбань коень коряс налксематнесэяк. Эсь потмо-ёжонь ды обуцянь невтемась налксематнень модемстэ эйкакштнэненень канды покш ке-няркс. Те кенярксось пачкоди весенень, кие ваны налксицятнень тевест мельга ды седейс токиця ёжо марто васты неезенть.







ИГРА — ВАЖНЕЙШАЯ ЧАСТЬ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА НАРОДА

Игра — одна из значительных сторон человеческой деятельности. Создаваемая столетиями, связанная с бытом, с родовыми и семейными отношениями, с праздниками и обрядами, с народной педагогикой и эстетическими взглядами, игра стоит в ряду лучших творений традиционного искусства. С искусством роднит игру принцип ее творения. Устроители игрового действия — а ими являются прежде всего сами участники игры, — как правило, обладают образным видением, способностью наглядно представить тот или иной разыгрываемый сюжет. Как не может быть произведения без творческой индивидуальности его автора, так нет игры без самовыражения каждого из ее участников. Подобно зрелищному произведению, в игре всегда есть конфликтная ситуация, которая в большинстве своем, подчиняясь законам народной эстетики, разрешается в пользу добропорядочных сил.

Большое влияние на игры, в частности на их хороводные формы, оказала народная мифология, способствовавшая обогащению их соответствующими выразительными средствами: драматизированным действием, пантомимой, танцами, словесным диалогом, песней, звукоподражанием. Подобные средства театрализации свойственны всем категориям играющих — детям, подросткам, молодежи, взрослым. Однако в структуре и целевой направленности игр разных возрастных категорий имеются существенные различия. Так, детские игры отличаются непосредственностью, бескорыстием и простотой. Вместе с тем в простых по форме и на первый взгляд наивных по содержанию играх дети постоянно изображают труд взрослых, их взаимоотношения в процессе труда. В молодежных играх преобладающей является

тема взаимоотношений между юношами и девушками. В их же подвижных играх силен дух состязательности. В играх взрослых, как, может быть, ни странно, теме крестьянского труда отводится совсем незначительное место. В дни больших православных праздников — Рождества, Пасхи, Троицы — у мужчин особенно популярны были военизированные игры: маршировка, джигитовка, различные солдатские розыгрыши и истории из жизни бывших «служивых» односельчан, превратившиеся со временем в своеобразные анекдоты.

В содержании национальных игр происходят постоянные изменения. Возникнув в незапамятные времена, они постепенно обрастали новыми элементами, связанными с изменениями в общественном и семейно-бытовом укладе. Вместе с тем они вбирали в себя игровые мотивы других народов, постепенно преобразуясь в новые игры, трудно определяемые по национальным признакам.

Народные игры мордвы прививали играющим определенные трудовые навыки, способствовали освоению сложных крестьянских занятий. К примеру, в игре «В звонкие камешки» с помощью 20 — 25 комбинаций девочки тренировали гибкость, проворность, ловкость пальцев, добивались быстроты реакции, что крайне необходимо было при различных работах по возделыванию конопли, в вышивании, прядении и производстве холста.

По содержанию и времени бытования народные игры мордвы делятся на несколько групп:

1. Игры весенние и летние, проводимые на улице. В них, опираясь на свои наблюдения, дети выражают собственное отношение к окружающей природе, отождествляют зверей и птиц, домашних животных

с добрыми и злыми силами людей и лесов, изображают в лицах содружество или борьбу человека с этими силами («В белочку», «В ворону», «В коршуна и цыпляток»).

2. Зимние и весенне-летние подвижные и спортивные игры. В количественном отношении они наиболее многочисленны и направлены на воспитание в детях и подростках силы, смелости, ловкости, сметливости, гибкости и точного глазомера («Бабушкин клубок», «В пету-лату», «В коку», «В колесику», «В бабки», «В беговой мяч. Лапту», «В шлыган», «В круговой мяч», «Наша гора»).

3. Театрализованные (ролевые) игры. Здесь детьми и подростками воссоздаются всевозможные бытовые эпизоды. Используя различные театрализованные средства, играющие стремятся передать в изображаемых героях — в людях, зверях, птицах, мифологических существах — их характерные черты: манеру двигаться, разговаривать, род занятий, возрастные особенности, душевные качества — доброту, смелость, злость, трусливость. Стремление к образности вырабатывает в детях определенный художественный вкус, наблюдательность, умение фантазировать («Журавли», «В петушки», «В редьку», «Лесной батюшка», «На пасеке», «На ярмарку!», «На водяной мельнице», «Едем, едем по чугунке»).

4. Игры в закрытом помещении. В досуговой деятельности крестьян они занимают особое место. Преимущественно это позднеосенние или зимние игры и молодежные забавы («В мышку», «В жмурки», «Мышиный огонек», «Сеем, сеем мы горох»). К этой группе игр относятся и настольные игры. Короткие зимние вечера вместе с детьми в них играли и взрослые («Кострички», «Чижи», «В пешки», «От родни к родне»).

В молодежных играх крестьянский уклад воспроизводился более подробно. Так, во время зимних Святков широко бытовали игры типа «Овин» и «Харчевня», в которых изображалась развернутая картина трудового дня крестьянина от пробуждения ото сна до ужина в «харчевне».

Своеобразную хороводную форму принимали игры, в которых изображалось изготовление предметов ручного труда или возделывание земли («Холст Шуниной Анки», «А мы парку парили», «Маковица-головица»). Хороводные игры и хороводы занимали в крестьянской культуре значительное место, представляя собой самую активную часть фольклорного театра. Вовлекая в совместную игру большое число молодежи, они выявляли в процессе игры исполнительские способности участников в пении, игре на различных инструментах, в разыгрывании остроумных сценок, в использовании необычных карнавальных костюмов, масок и прочей театральной атрибутики. Большое место в хороводах занимали сюжеты со свадебной тематикой. Для молодых людей они были своеобразной подготовкой к важному в их жизни событию («Колечко счастья», «Уточка и селезень», «Кража клубков», «Сбор приданого», «Девичья баня»). Значительную группу хороводов представляют народные музыкально-хореографические действия, посвященные любимым дохристианским праздникам. Приуроченные к ним хороводные игры несли на себе определенную магическую функцию — повышение урожайности полей, умножение поголовья скота в крестьянском подворье, привитие умения и заботливости женщинам и мужчинам в изготовлении предметов домашнего обихода, а также в создании счастливой и дружной семьи. Хороводы четко распределялись по временам года: зимние («День коляды», «Огоньки коляды», «Смотрины пряжи»), весенние («Зазыв весны», «Летели птичьи стаи», «Завивание венка», «Княжеский хоровод»), летние («Как бояры ходят», «Плеть заплету»), осенние («Рос на поле белый лен», «Пастушеский хоровод», «Хоровод на току»).

К сожалению, с разрушением села, катастрофическим уменьшением мордовского и вообще сельского населения народные игры, как в целом и вся народная культура, подходят к своей последней черте. Хороводное же искусство, одно из самых ярких творений народа, исчезло еще раньше, на

рубеже 50 — 60-х годов XX века, и уже нескольким поколениям людей о нем ничего не известно.

Настоящая книга как раз и преследует цель не дать исчезнуть из памяти народа творениям, им же созданным; продолжить их жизнь в новом качестве с новыми поколениями людей, доказать, что древние корни культуры при заботливом уходе за ними могут пустить новые побеги.

В работе над книгой автором изучено большое количество архивных материалов, трудов мордовских и русских этнографов и фольклористов. Значительная часть игр прошла через детство и юность самого автора, оставив яркие воспоминания о прошлом, о светлой фантазии юности и радости познания жизни. Поэтому многие игры, вошедшие в данную книгу, являются играми-воспоминаниями самого автора. Они представлены здесь такими, какими остались в памяти. Часть игр была записана в мордовских селениях республики и других областях позже, когда автор целенаправленно занимался изучением народного искусства. Особый интерес среди этих записей занимают хороводы, которые явились своеобразной реконструкцией воспоминаний пожилых людей, чьи детство и молодость пришлись на 10—20-е годы XX столетия.

Безусловно, ряд игр подвергся переработке, «смягчению», потому что применяемая в них в прошлом грубая физическая сила — различные наказания и расплата — не отвечает современному педагогическому принципу воспитания детей. Вместе с тем отдельные игры заимели более действенный сюжет, стали зрелищнее, драматичнее, а значит, интереснее для исполнения.

В заключение хотелось бы сделать несколько рекомендаций.

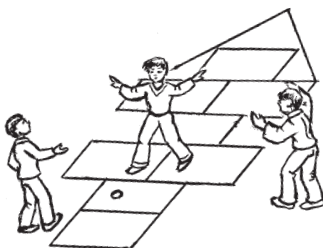
1. При подготовке к проведению игр или постановке хороводов руководителю необходимо самому «войти» в игру, определив и возрастную группу участников, и воспитательную функцию игры на сегодняшний день. Нелишне будет изучить соответствующую этнографическую и фольклорную литературу.

2. В подвижных и спортивных играх необходимо добиваться здоровой товарищеской состязательности.

3. В ролевых играх стремиться развивать в детях умение фантазировать, мыслить образно, уметь передавать характер разыгрываемого персонажа. При организации театрализованных игр учитывать предложения самих детей. Распределение ролей, подбор предметного оформления, шумового и музыкального сопровождения должны проходить при их активном участии. Практиковать передачу одних и тех же ролей несколькими исполнителями. Это наглядно даст более тонко понять специфику театрального творчества.

4. Подобных правил следует придерживаться и при организации игр на свадьбах. Здесь особенно необходимы будут знания этнографии, песенного и хореографического искусства мордвы. Список литературы можно найти в конце книги.

Добрая и слаженная игра дружного коллектива приносит всегда истинное удовольствие. Самоотдача и активное творческое самовыражение в процессе игры доставит радость как самим участникам, так и всем, кто наблюдает за ними и сопереживает им.



ЭЙКАКШОНЬ ТУНДОНЬ НАЛКСЕМАТ

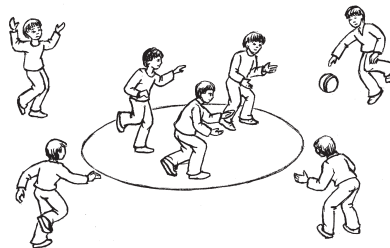
— Юр-юрыне, урыне,
Ультя монень ялгинекс —
Чевте пулот келемтик,
Минек кужонть пейдстевтик.

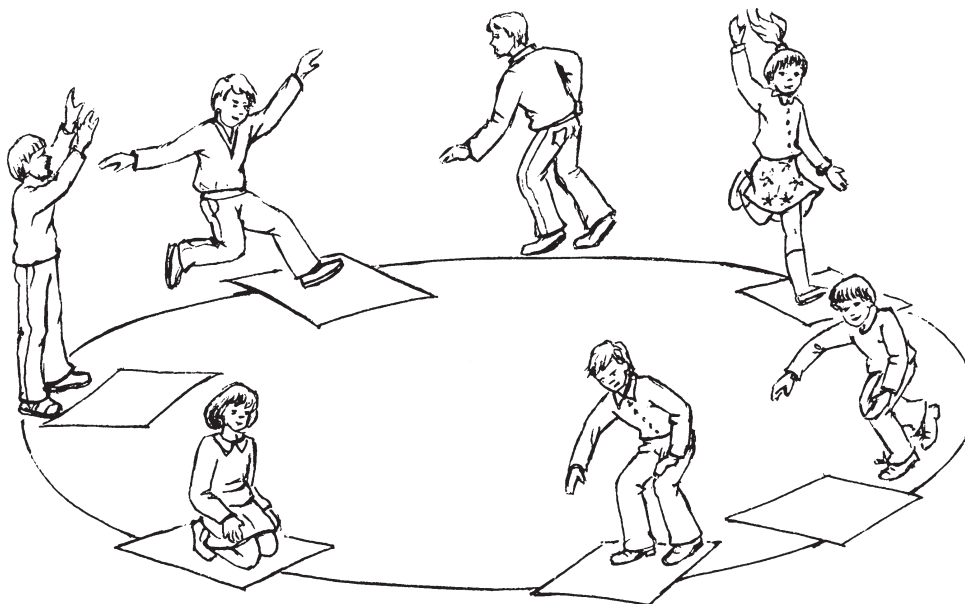
Эйкакшонь ловомка

ДЕТСКИЕ ВЕСЕННИЕ ИГРЫ

— Белка, белочка-бела,
Будь дружочком для меня —
Хвост пушистый распуши,
Хоровод наш рассмеши.

Детская считалка





Налксицятне 8 — 12 иесэ тейтернеть ды цёрынеть. Налксить кизна нар лангсо, тельня — кудосо.

Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксянть лангс сювозь палкасо черькстави кирькс. Покшолмазо ашти налксицятнень ламочист эйстэ. Бути налксицятнеде аламо, кирьксэсь ули седе вишкине.

Ютавтозь киксэнтъ ланга рядсек-рядсек путневить картононь, фанерань, эчке конёвонь а покш панкст. Эйстэст зняро, штобу аволь сато вейке налксицятнень.

Весе налксицятне стить кирьксэнтъ куншкас путнезь панкстнэненъ удало ёндо. Весе сынъ *охотникть*. Верева кедень кепедезь, сынъ, прок ружиясто, арсить токамс уронть, кона чийни чувто прява.

Вейке налксицясъ рангсты: «Юр!».

Весе, мельга-мельчек молезь ды истя жо ружиянь кепедезь, туить кирьксэнтъ потмова якамо ды морамо (эли ловномо):

— Юр-юрыне, урыне,
Адя пештень кочкамо.
— Вай, а молян, а молян:
Пондакш пулом сезеви,
Чевте шубам колави.

В зависимости от места и предмета, применяемого в игре, игра носит и другие названия: «В хорек», «В ласку», «В жгуты» и другие.

В игре участвуют мальчики и девочки 8 — 12 лет. Играют летом на улице, зимой — в помещении.

Содержание и условия игры

На площадке чертится круг. Размер его зависит от количества играющих.

По кругу на одинаковом расстоянии друг от друга расставляются небольшие плоские предметы, на которые можно было бы садиться. Это — листы картона, фанеры, плотной бумаги и так далее. Их должно быть на один предмет меньше, чем участников игры.

Играющие выстраиваются в полушаре от этих предметов лицом к центру круга. Это *охотники*. Они поднимают руки, имитируя стрельбу по дичи на деревьях.

«Юр!» — подает сигнал один из *охотников*. Вслед за ним все хором произносят или поют песенку:

— Юр-юрушка белочка,
Пойдем за орешками.
— Не пойду я, не пойду:
Хвост пушистый раздеру,
Шубку серую порву.

Модемстэ эрва валонтэ лангс тееви вейке эскелькс.

Маряви секе вайгелесь: «Юр-юр!».

Весе капшить озамс конаяк паксян-тень. Вейкенень таркась а саты. Сон карми улеме одицякс. Весе озатне кума-жаст мендясизь — тееви пильге лапатне-стэ оштё вейке кирькс, конань куншкас сти одицясь.

Апак учо одицянтэ кие-бути лоштыся кутьмерьс кушаксо эли кодазь сурень кар-кссо. Те кушакось улиак юр-юрокс, *уро*кс.

Одицясь эрязасто велявты, штобу кун-дамс *уронть*. Ансяк сон ней кода чийни налксицятнень кумажаст алга. Зярд уорсь максневи вейке вейкенъ кедьс, налксицятне ютавить эрва кодамо манчемань тейневкст: *буто уорсь* кадовсь кинь-бути кедьс ды се налксицясь кек-шизе сонзэ эли *буто уорсь* чийни ве ло-маньстэ омбоцес, алкукс жо сон кирдеви кинь-бути кедьсэ ве таркасо. Тейневить лия манчемкаткак — весемесь моли нал-ксицятнень эрязачидест.

Зярд лоштысязь одицянтэ кушаксо, весе налксицятне пижнить: «Юр-юрнэ! Юр-юрнэ!».

Одицясь okayники кундасы *урнэнтъ*. Се налксицясь, кинь кедьстэ *урнэнтъ* саизе, сти кирьксэнтэ куншкас, а сонсь одицясь ары тарказонзо.

Налксеманть одов ушодомадонзо икеле весе стить. Икелень одицясь ран-гсты: «Юр-юрнэ! Юр-юрнэ!» ды ёртсы кушаконтэ верев. Кие-бути кундасы кушаконтэ ды кекшсы эсензэ удалов. Весе эрязасто ойсить эсь таркаваст.

Лисни истяк: кушаконтэ таго кунда-сы се, кинь кедьстэ ансяк саизе одицясь. Сестэ сон рангсты: «Юр-юрнэ! Юр-юрнэ!», а весе налксицятне полавтнесызь таркаст. Те шканть од одицясь кенери саемс киньгак тарканзо, а таркавомось тееви одицякс.

Налксемась моли пек эрязасто, кеняр-дозь.

Истят налксематне вастневить ламонь таркава, ансяк эрва косо лемдезь ли-якс.

При этом все двигаются по кругу, делая один шаг на каждое слово. Тот же участник игры снова подает сиг-нал: «Юр-юр!». Все спешат сесть на один из плоских предметов. Одному места не хватает. Он встает в центр круга. Остальные сгибают ноги в ко-ленях. Образуется плотный круг из со-гнутого колен. Неожиданно водящий получает удар кушаком или плетеным поясом по спине. Этот кушак и есть та самая *белочка*.

Водящий быстро оборачивается, чтобы поймать *белочку*, но она уже находится под коленями играющих. В это время ее быстро передают из рук в руки. При этом игроки проделывают различные обман-ные движения. Например, будто бы *бе-лочка* задержалась у кого-то из них, а на самом деле она давно уже находится в другом месте.

И снова удар по спине кушаком, и снова быстрая передача его под коле-нями.

После удара кушаком все кричат: «Белка, белка, белочка! Белка, белка, бе-лочка!», а потом опять поют:

— Юр-юрушка белочка,
Пойдем за орешками.
— Не пойду я, не пойду:
Хвост пушистый раздеру.

Водящий в конце концов ловит *белоч-ку*. Тот, у кого *белочка* отобрана, стано-вится в центр круга, а водящий — вместо него.

Перед возобновлением игры все встают. Бывший водящий с криком «Белка, белка, белочка!» бросает ку-шак вверх. Кто-то хватается за спину. Все быстро садятся на свои места.

Может случиться так, что кушак сно-ва достанется проигравшему. Тогда он кричит: «Белка, белка, белочка!», а все играющие меняются местами. В это вре-мя проигравший может занять чье-то место, и тогда водящим будет тот, кому места не досталось.



Налксильть кизна 14 — 15 иесэ цёры-
неть алашань ваномсто.

Озыть кеветеешка ломанть кирьк-
сэс. Кедест ды пильгест ланга кайть
олгт.

Кушаконть таркас поныть костязь
тикшень локшо. Те ули пачась. Сонзэ
кекшнезь-кекшнезь макснесызь олгт-
нэнь потмова вейкенъ кедьстэ омбоцен-
тень ды эрявикс шкасто лоштысызь оди-
цянтъ кутьмере ланга. Одицясь те налк-
семасонть ашти озадо мода лангсо кирь-
ксэнтъ куншкасо.

Зярдэ одицясь кундасы локшонть, се-
стэ сонзэ таркас озы се, кинь кедьстэ
локшось нельгезель.

Играют летом мальчики 14 — 15 лет
во время выпаса лошадей. Садятся в
круг человек пятнадцать. Ноги и руки
играющим покрывают сухой соло-
мой.

Вместо кушака свивают из травы
мягкий кнут, это — *хорек*. Его незаме-
тно передают по кругу и ударяют им по
спине ведущего, сидящего в центре кру-
га на земле. Если он сможет поймать
кнут, то вместо него сядет тот, у которо-
го этот кнут он отнял.

Игра эта забыта.

ПРАКСТА КАРЬКССЭ

Налксить покш цёра эйкакшт ушосо-
як, кудосояк. Икельце налксеманть ко-
ряс весень пильгест вельтневить сумань-
сэ, чапансо, шубасо, а тикшень лок-
шонть таркас сайнить кедезэст пувор-
дазь пракстанъ карькс.

В ЖГУТЫ

В отличие от предыдущей игры,
вместо соломы ноги укрываются
кафтанами, а вместо травяного кну-
та применяется жгут из онучей (пор-
тянок). В остальном — все то же са-
мое.

ВАРАКАСО

Налксить 6 — 12 иесэ эйкакшт.

НАЛКСИЦЯТНЕ

В а р а к а.
Н а р в и ц ь к а.
Ц и п а к а т.

Налксемань кой-кирдатне

*Нарвицькась яки ципаканзо марто на-
ронть ланга. Каршонзо лиси варака.*

В а р а к а с ь. *Нарвицька, а нарвицька,
максык монень вейке ципакат!*

Н а р в и ц ь к а с ь. Вай, *варака*, а
максса! А максса!

В а р а к а с ь. Сестэ мон весе эйкак-
шот кандтнесынь!

Ды карми *ципакатнень* вейкенъ-вей-
кенъ кундсемест.

Н а р в и ц ь к а с ь (*ципаканъ идезь*).
Варк! Варк!

В а р а к а с ь (*ципаканъ салсезь*). Пивь!
Пивь!

Зярдэ весе *ципакатне* улить кундсезь,
налксемась прядови.

В ВОРОНА

Играют дети 6 — 12 лет.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В о р о н.
К л у ш к а.
Ц ы п л я т а.

Содержание и условия игры

*Клушка гуляет со своими цыплятами по
лугу. Навстречу ей выходит ворон.*

В о р о н. *Клушка, а клушка, дай-ка мне
одного цыпленочка!*

К л у ш к а. Ой, *ворон*, не дам! Не
дам!

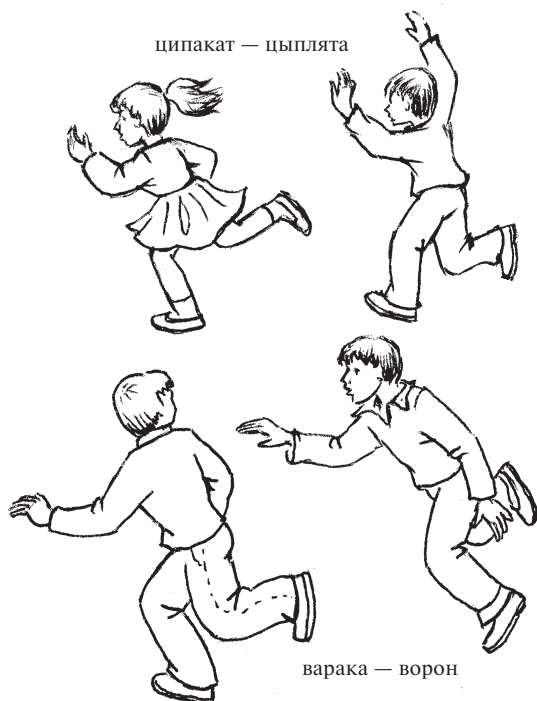
В о р о н. Ну тогда я всех твоих дете-
нышей утащу!

И начинает *цыплат* по одному вылав-
ливать.

К л у ш к а (*защищая цыплат*). Варк!
Варк!

В о р о н (*ловя цыплат*). Пивь! Пивь!

Когда все *цыплат* будут выловлены,
игра заканчивается.



ЧОМБОЛКСКЕСЭ

В ЛАСКУ



Налксемась моли кудосо.
Весе озыть кирьксэс масторов, пильгест венстасызь куншкас.

Чомболксесь — те шожда карькске, конань пек эрязасто, кедте кедьс макснезь, «чийневтсызь» кияксанть.

Одицясь ашти стядо кирьксэнтъ куншкасо. Кутьмерьс лоштямодо мейле чомболксесь юты налксицятнень удалов ды чийни тува мекев-васов.

Одицясь капши содамс, кинь кедьсэ *чомболксесь* те шкане, ансяк сон чийни истя эрязасто, што кундамс сонзэ кода-як а кенери.

Одицанть лоштясызь таго. Ней *чомболксесь* васня чийни кумажатнень алга, мейле козонь-бути ёми. Одицясь вешни эйсэнзэ. Бути мусы, то озы *чомболксонь* кекшнициянть таркас.

Игра проводится в помещении. Садятся на пол, вытянув ноги в круг.

Ласка — это легкий поясик, который, извиваясь и очень быстро переходя из рук в руки, «пробегают» по полу.

Водящий стоит посреди круга. После удара по спине кем-то из игроков *ласка* проносится назад, за спины играющих, и там передается из рук в руки по кругу.

Она так быстро бежит, что водящий не успевает указать, у кого она находится.

Водящего ударяют снова. Теперь *ласка* пробегает под коленями и у кого-то прячется. Водящий ищет ее. Если найдет, то он садится вместо игрока, у кого *ласка* обнаружена. Меняется он местами и с тем, чью руку с *лаской* он успевает схватить раньше, чем тот ее передаст.

ЧАКШКЕСЭ

В ГОРШОЧКИ

Налксицятне 5 — 14 иесэ тейтернетъ ды цёрынеть. Налксемась ютавови луга лангсо ды кизна. Эйкакштнэ явовать кавто группав: вишкинеть 5 — 7 иесэ (чакшкетъ) ды седе покшт 12 — 14 иесэ (наймунт-купецъ ды микшни-цят).

Налксеманть вечкилизь од тейтертнеяк, од цёратнеяк. Лисильть налксеме ансяк праздникень чистэ. Чакшонь рольгнень налксеме тердильть 10 — 12 иесэ эйкакшт.

Играют в эту игру весной и летом на просторной площадке. Как правило, участвуют в игре две возрастные группы: малыши 5 — 7 лет (*горшочки*) и дети 12 — 15 лет (*купцы и торговцы*). В праздничные дни в эту игру играют и взрослые парни, и девушки. На роль горшков приглашают детей 10 — 12 лет.

Содержание и условия игры

У детей игра проста. Она заключается в том, что каждый *купец*, купив *гор-*



Налксемань кой-кирдатне

Эйкакшонь налксемась аволь стака. Эрва *наймунось чакшкентъ* рамамодо мейле арси улемс *микшницякс*. Тень кисэ ули мелезэ саемс эстензэ тарка микшнициянь куросо ды седе питнейстэ миёмс ансяконь рамавт товаронзо, *чакшкензэ*.

Микшнемань-рамамонь тевсэнтъ ули шкасто шкас а полавтневиця кортамо валост.

Наймунось. Чакшот мисак?

Микшнициясь. Миса.

Тедэ мейле кавонест токасызь *чакшкентъ* кедьлапушкасост човоньс ды туйть чиёме кирьксэ аштиця ялгаст вакска: вейкесь чии ве ёнов, омбоцесь — омбоцев. Эрвась арси седе курок чиёмс *чакшкентъ* видьс ды арамс удалонзо. Се, кие сы икелев, карми улеме *микшницякс*, кие кадови — *наймунокс*.

Од ломантнень налксемаст моли народонть моронь-киштемань праздник ёнов. Налксемань перть седить гармоният, балалайкат, молитъ киштемат, налксевить эрва кодат пейдемань сценкат. Покш тевест тесэ ваныцятнень, кинень васняк алтавить весе неть оймень кенярдстыця налксематне. Ваныцятне эрязкавнить налксияцятнень, путыть тенст превть, кода седе паро ули миёмс эли рамам те эли тона *чакшонть*.

Налксематнень ушодомсто од ломантне кочксить эйкакштнень ютксто лездыцят.

шок, хочет стать *торговцем*, чтобы занять место в торговом круге и подороже продать только что купленный им товар. При торгах используется традиционный диалог:

Купец. Продашь *горшок*?

Торговец. Продам.

Далее каждый из них, коснувшись ладонью головы *горшка*, бежит по кругу в разных направлениях, стремясь раньше добежать до «товара» и встать за его спиной. Прибежавший раньше становится *торговцем*, а отставший — *купцом*.

У молодежи игра носит форму народного гулянья. По ходу действия звучит музыка, устраиваются пляски, разыгрываются шуточные сценки торгов. Большую роль при этом играет публика, для которой, собственно, и вводится увеселительная часть игры. Зрители подзадоривают участников игры, смеются, дают свои советы, за какую цену продать или купить тот или иной *горшок*.

Эту сторону молодежной игры, по возможности, следует перенять и в работе с детьми, учитывая возрастные особенности коллектива играющих.

Готовясь к игре, молодые люди договариваются с девочками и мальчиками быть их партнерами. Затем все играющие собираются где-то в определенном месте в отдалении от публики. К ним

Седе мейле весе налксицятне пурнавить козонь-бути содазь таркас ваныцятнень эйтэ ве ёно. Сынст ваксс сыть гармониясо, балалайкасо, скрипкасо седицят: эрьва од ломанесь сайсы кедте эйкакшонть, ды весе арыть мельга-мельцек кавтонь-кавтонь.

Седицятне ушодыть сеद्याмо седей кенярдстыця моро. Весе налксицятне киштезь ды моразь молить налксема паксянть куншкас.

Наймунось (сон кочксеви цёратнень ютксто) моли аламнеде ве ёнов, терди весень «Чакшонь кужос».

Наймунось. Садо миненек, атинеть-бабинеть, од авинеть-од алинить. Ванодо, кодат мазыйть *чакшонок!* Теке баягат, гайтевь, калязь пси пецькасо! Кукшинт ды черепкат, ловсо ды брага чакшт — кинень мезе эряви, кинь мезес сельмезэ педи!

Налксицятне ютыть ваныцятнень вакска. Зярыя минутас сын лоткить, киштитъ-теить ды туить седе тов.

Налксема паксянть куншкас од ломантне арсить кирьксэс. Икелест озыть *чакштинэ*. Сынсь стить удалост, кедест путнезь *чакштинэнь* лавтовост лангс.

Налксемстэ од ломантне арсить невтемс эсь пряст лиякс икелень койтнень коряс. Эрьвась бажи невтемс мелензэ-превензэ, эрязачинзэ. Сюлми жо весеметь икелень коенть марто. Налксеманть смустезэ: «Рамак, мик, листь изницякс».

Икелень шкатнестэ «Чакшонь базарось» ютниль вана истя: наймунось моли конаяк микшницянть, сайсы шапканзо, суюкони.

Наймунось. Ловсо чакшот мисак? Микшницясь. Те аволь ловсо чакш, те — брага чакш.

Наймунось. Зяро вешат?

Микшницясь. Пеле питнеде а максса. Кедьгесь чуросто вастневиця, пек эрявикс кудоютконь тевсэ. А кодамо сусла эйсэнзэ пидят — цямк мереват!

Наймунось. Кенгеляк!

Микшницясь. А кемат — ютак ваксска.

Наймунось. Ну, паро. Туик кедеть! (*Венстасызь кедест вейкест-вейкест туртов. Мейле тевень прядоманзо кистоктавтсызь кедест чакшкенть човоньс.*)

приходят музыканты — гармонисты, балалаечники, раньше — скрипачи.

Взрослые берут детей за руки и выстраиваются по двое в колонну. Музыканты играют мелодию популярной веселой песни. Вся группа, приплясывая под общую песню, направляется к площадке для игры.

Купец (его выбирают из наиболее разбитных, остроязыких парней) идет рядом, приглашая публику в «горшечный ряд».

Купец. А ну, подходите, бабы и старики, молодухи и мужики, — горшки везем! Горшки звонкие, каленые, только из печи вынутые, корчаги и крынки, кувшины и сливочники — на любой вкус, на любой глаз.

Группа участников, проходя мимо публики, может на время остановиться, попеть частушки, поплясать. В центре площадки эта группа организует круг. Дети (*горшки*) садятся по кругу с внешней стороны лицом к зрителю у ног своих *торговцев*.

Традиционных диалогов, произносимых действующими лицами во время игры, не бывает. Играющие свободны в выборе формы торгов. Но придерживаются главной темы: «Купи — продай — останься с барышом».

В прошлом торги проходили примерно так: *купец* подходит к одному из торговцев, снимает шапку, кланяется.

Купец. Крынку продашь?

Торговец. Это не крынка, а корчага для браги.

Купец. Сколько просишь?

Торговец. Дешево не отдам. Посудина ценная, редкостная. А какая брага в ней получится!

Купец. Давай, давай заливай!

Торговец. Не веришь — проходи мимо!

Купец. Ну, ладно, ладно — по рукам! (*Подают друг другу руки, затем в знак окончательного решения купец дотрагивается до головы мальчика-горшка*).

Играет музыка.

Купец и торговец бегут по кругу навстречу друг другу. Кто первым добежит до *горшка* и положит руку на его голову,

Седи гармониясь.

Наймунось ды *микишнясь* туить чиеме налксицятнень перька карадо-каршо. Кие васенцекс ары *чакшкенть* удалов, се ули сонзэ азорозо, лиякс меремс, *миицякс*, а *миицясь* — *наймунокс*. Ней од наймунонтень сави якамс кирьксэнтъ перька ды вешнемс эстензэ мельстуиця чакшке.

Налксицятнень диалогонь ветямонтень максови оля. Рамамсто сон пейдствсынзе *чакшкетнень*.

Наймунось.

Дёголь, дёголь, дёкшке,
Минек Валя покшке,
Тумо сэринешка,
Пеште керменешка,
Покш топо прякашка,
Сермав варакашка.
(*Микишнянтень*).
Чакшот мисак?

Микшницясь. Арась.

Наймунось. Мекс?

Микшницясь. Вельть пек мазый.
Кургине марто. Сельмине марто.

Наймунось (*веши*). Миик... Монень самай истямось эрявольгак.

Микшницясь. А зяро максат?

Наймунось. Кавто чеерь пулынеть, колмо озяз толгинеть ды кавто сеське селминеть.

Миицясь. Моли!

Мейле путсызь кедест *чакшкенть* пряс, чиить.

Ды истя седе тов.

Од ломанень налксемасонтъ лангс ливтеви васняк пшти превень невтемась. Бути товаронтень максови пек пейдстветиця питнейчи ды пелькстамонтъ кавонест налксицятне ютавтсызь седе шождынестъ, сестъ налксемась туи весень мельс.

Микишнясь лиясто а мисы *наймунонтень чакшкензэ* — питнесь максови а се, эзь тье мельс сонсь рамсицясь ды лия мезе, — сестъ *наймунось* вешни лия *микишня*. *Микишнясь* шнакшносы эсь *чакшкензэ* аволь ансяк мазычинь кисэ. *Чакшкенть* улить лия ёнксонзояк: парсте моры, кишти, пейди, ревекс пары ды лия мезе. Те ёнксонтькак *наймунось* арси неемс.

Налксеманть прядоманзо малав весе *чакшкетне* совсить кирьксэнтъ потс. Тосо сын пуромить куцяс ды, салава кортазь, сыть ве мельс:

тот будет его хозяином, т.е. *торговцем*, а *торговец* — *купцом*. Теперь последнему нужно будет ходить по кругу и высматривать себе товар.

Купец может заигрывать с *малышами-горшками*, исполняя детскую потешку:

Дёголь, дёголь, дёкшие,
Наша Валя большенькая,
С дубовый желудочек,
С ореховый гроздочек,
С большой пирог с творогом...

Затем *купец* обращается к *торговцу*:

Купец. *Горшок* продашь?

Торговец. Нет.

Купец. Почему?

Торговец. Уж очень редкостный.
С ротиком. С глазками.

Купец (просит). Продай. Мне такой как раз нужен.

Торговец. Сколько дашь?

Купец. Два мышинных хвостика, три воробыных перышка да два комариных крылышка.

Торговец. Пойдет!

Затем оба прикладываются к голове *горшка*, бегут. И так далее.

Из всего видно, молодежная игра интересна именно состязанием в остроумии. Чем нелепее характеристика товара и необычность предлагаемой цены, тем игра проходит занимательней и веселее.

Торговец может отказать *купцу* в товаре (цена неподходящая, не приглянулся покупатель и т.д.), в таком случае *купец* подыскивает нового покупателя. *Торговец* может похвалить не только физические качества своего товара (звенит, как колокол, красив, как картинка), но и его творческие достоинства: может петь, плясать, бляеть, мычать и так далее. Все это может быть продемонстрировано тут же. Исполнение должно носить оригинальный, единственный в своем роде характер.

Можно использовать и другие потешки:

Костя, Костя, Костенька,
Пузо, как пустой бочонок,
Все время ты голодный,
А я блиночки жую.

1. Кие *наймунтнэнь* ды *мищятнень* эйстэ «кельбазарось» (пейдствеицясь, валонь эряза муицясь, пшти превесь)?

2. Максомс «кельбазаронтень» казне, истямо жо пейдствеиця. Невтевксэкс, сеedyтэ «кельбазаронтень» казить ловсо чакш, конань эряви симемс потмаксос теске жо народонт пингстэ. Ловсонть таркас чакшонтень каить лисьма ведь.

Се шканть, зярдэ *чакшкетне* кирьксэнтъ потсо арсестъ казнедентъ, кадовозъ налксицятне вейкенъ ютазь витев-кершев велятнезь, гармониянь ды лия седамо инструментэнь коряс туить киштемань рисьмесэ якомо. Якамось — «ёзнэ» («змейка»).

Налксемань перть *наймунтнэ* тевс нолднить эйкакшонъ истят пейдстемкат:

Костя, Костя, Костине,
Пекеть чаво боцькине,
Свал эрсекшият вачодо,
А мон порян пачадо.

Наймунось кавто кедьсэ лепштыся *чакшкентъ* прянзо, чиремкшнесы тейтов, мейле прок ёртсы:

Сюкор панян, пряка панян,
Сюкор панян, пряка панян,
Каштомс — шик! — озавтса!
Кук-макук, кук-макук,
Пузырем-лазырем!
Штёлк! (*Пикитядьсы судос.*)
Таняненъ конфетка. (*Максы конфетка.*)

Эли:

Токи, токи, токшке!
Минек Надя покшке,
Тантей пряник кургине,
Мазый, якстерь турвине.

Эрзянь эйкакштнэнь улить лия налксемасткак, конат молить те налксеманть ёнов. Вейсэндэ эйсэст вейке тевесь — кие васенцекс чиемадо мейле сайсы *чакшкентъ*. Кортнемат, киштемат, морамот неть налксематнесэ арасть.

САРАЗКЕСЭ

Налксицятне (*азортнэ*) ойсевтить кирьксэс вишка эйкакшт (*саразкетъ*). Эрва азоронтъ ули эсензэ *саразкезэ*, арась сон ансяк *рамсицянть*. Тонась яки кирьксэнтъ перька ды арси, кинь *саразкензэ* саемс эстензэ. Мейле сы вечкевезь *саразнэнтъ азоронтэнь*, токасы *саразкентъ* човоньс ды туи чиезь кирьксэнтъ

Или *купец* берет голову *горшка* обеими ладонями и, раскачивая в обе стороны, поет:

Лепешку стряпаю, пирог стряпаю,
Лепешку стряпаю, пирог стряпаю,
В печку — шик! — посажу!
Кук-макук, пузырем-лазырем!
Щелк! (*Щелкает по носу конфетой в обертке.*)
А Танюшке — конфетка. (*Отдает конфетку.*)

Или:

Токи, токи, токшке!
Наша Надя большенькая,
Пряник сладенький — роток,
Губки алые, красивые.

В завершение игры все *горшки* входят вовнутрь круга. Сбившись в кучку и стараясь быть неслышанными окружающими, они выносят свое решение:

1. Кто из *купцов* и *торговцев* «самейший»?

2. Кому присудить «самейшую» награду?

Награда эта должна быть с юмором. В качестве награды чаще используется крынка молока, которую нужно выпить здесь же под подбадривающие выкрики зрителей. Вместо молока в крынку наливают воду.

Пока в центре круга идет подведение итогов, остальные участники, повернувшись налево и направо (через одного), под музыку движутся змейкой навстречу друг другу, обходя встречного то слева, то справа.

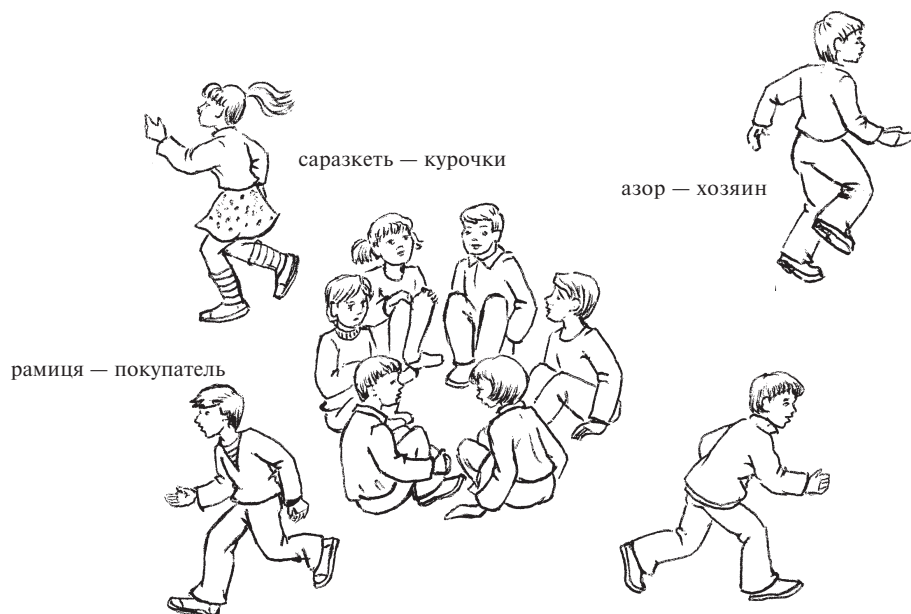
Есть и другие варианты игры. Роднит их только одно действие: стремление первым добежать до цели. Диалогов, музыки, плясок в этих играх нет.

В КУРОЧКИ

Играющие (*хозяева*) сажают в круг малышей (*курочек*). Каждый *хозяин* имеет свою *курочку*, нет ее только у *покупателя*. Последний ходит по кругу и решает, чью бы *курочку* взять к себе. Потом подходит к *хозяину* облюбованной им *курочки*, притрагивается рукой к голове этой *курочки* и быстро пускается

перька, *азорось* — каршонзо. Кие сы ва-сенцекс, се ули *азорокс*, а кадовицясь — *рамицякс*.

бежать по кругу. *Хозяин курочки* также бежит по кругу, только в противоположном направлении. Кто раньше прибежит на место, тот становится *хозяином*, а оставшийся — *покупателем*.



КАПСТА ПРЯСО

10 — 12 иесэ эйкакштнэ (*эмежень ка-стыцят*) озавтсызь луга лангс вишка эй-какштнэнь (*капста прят*), ванстыть эй-сэст салыцядо. *Салыцясь* яки кырьксэнтъ перька, кочкси эстензэ *капста прят*. Седе тов налксемась моли кода «Саразкесэ».

В КАПУСТУ

Дети 10 — 12 лет (*огородники*) сажают на луг малышей (*вилки капусты*), охраняя их от *вора*. *Вор* ходит по кругу, высматривает себе *капусту*. Далее игра проходит так же, как «В курочки».

ПАЦИНЕТЬ

Налксемась ютавтови тунда ды кизна нар лангсо. Налксицятне 6 — 12 иесэ тейтернетъ ды цёрынеть, ламочист 6 — 10 ломанть.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Б а б и н е.

А т и н е.

П а ц и н е т ь — весе кадовикс тейтернетне ды цёрынетне.

Налксемань кой-кирдатне

Пурнавить зярыя эйкакшт, кочкить *атине* ды *бабине*. Ловомкась истямо:

ПЛАТОЧКИ

Игра проводится весной и летом на лужайке. Играют девочки и мальчики 6 — 12 лет. Количество играющих 6 — 10 человек.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Б а б у ш к а.

Д е д у ш к а.

П л а т о ч к и — все остальные игроки.

Содержание и условия игры

Соберутся дети играть, выберут считалкой *бабушку* и *дедушку*. Считалка такая:



бабине — бабушка



атине — дедушка



пацинь — платочки

Штыря-баря, кахмаря,
Тусь пире киява.
Васня совась Ариснэнь,
Мейле совась Маризнэнь:
— Айдо Макань сайсынек,
Одирвакс чиясынек.
— Мезде, мезде сайсынек?
— Гулькань алдо — кокадо,
Бояравань шляпадо,
Кулдор-калдор шубадо.

Весе лия налксицятнень *бабинесь* ладясынзе *пацякс*, эрвантень салава ёвты тюз: якстере, сэнь, пиже ды седе тов. Сынъ озыть масторов.

Сы *атинесь*.

А т и н е с ь. Шумбрачи тетъ, *бабине!*

Б а б и н е с ь. Эрсек, *атине!*

А т и н е с ь. Маринь, пацят улить?

Б а б и н е с ь. Улить, ды а рамавить.

А т и н е с ь. Монь ярмакон кавто кес-кавт. Рамасынек.

Б а б и н е с ь. Рамить!

Атинесь ушоды рамсеме. Кона *пацинь* тусонзо содасы, се оргоди ве ёнов. Бути *атинесь* сасасы, сестэ сайсы. Лиясто *пацинь* чийни тей ды тов, мейле тарказонзо озы. *Бабинесь* сеске «артсы» лия тюссо. *Атинесь* одов снартни содамо тусонть.

Налксить знярс, зярс а «рамсевить» весе *пацятне*.

Штыря-баря, кахмаря,
Шел он огородами.
Вошел сперва к Арису,
А потом и к Маризе:
— Дайте Маку мы возьмем,
Маку мы сосватаем.
— Какой выкуп мы дадим?
— Яичко голубки,
Шляпку боярышни,
Гулдор-галдор шубку.

Всех остальных игроков *бабушка* определяет в *платочки*, каждому на ухо называет цвет его платка. Все *платочки* садятся на землю.

Приходит *дедушка*.

Д е д у ш к а. Будь здорова, бабушка!

Б а б у ш к а. Живи-поживай, дедушка!

Д е д у ш к а. Слышал, у тебя платочки есть?

Б а б у ш к а. Есть, да не купить их тебе.

Д е д у ш к а. У меня денег два мешка. Куплю.

Б а б у ш к а. Купи!

Дедушка покупает *платочки*. Как только он назовет цвет *платочка* правильно, *платочек* тут же убегает от него. Если *дедушка* догонит его, то забирает к себе. Иногда *платочек* побеждает-побеждает, *дедушка* не сможет поймать его. *Бабушка* тут же «окрасит» его в другой цвет. *Дедушка* вновь пытается узнать цвет *платочка*.

Играют до тех пор, пока все *платочки* не будут куплены.

УР МЕЛЬГА ПАНСЕМА

Налксемась моли тунда ды кизна. Налксицятнеде седе ламо цёрынеть. Эй-стэст зняро, зяро пуромить.

НАЛКСИЦЯТНЕ

О х о т н и к.

У р т.

Ур мельга панси к и с к а т (лайкат).

Налксемань кой-кирдатне

Налксемантень туртов муеви келей пак-ся. Икелевгак кочкави *охотник* — седе покш цёрыне. Тедэ мейле содавить *уртнэ* ды *лайкатне*. Тень теемс паксянть ланга ютавтови кикс. Весе налксицятне арыть те киксэнтэ эйстэ 1,5 — 2 м туро, пурныть кургозост почконь пачка ведь ды, икелев кедень венстязь, ледить ведьсэнтэ поч-контэ пачка кырьксэнтэ куншкава, кона тееви покш ды невтема сурбрытнень вей-сэндязь. Ледемс эряви киксэнтэ тона ёнов. Видестэ кырьксэнтэ куншкава ледицятне улить *урокс*, кие ледизе эсь кедензэ — ур мельга панси *кискакс* (*лайкакс*).

Эрва *урось* теи эстензэ «кудо» — вети паксянть лангс киксстэ чувто ёнов молица фигура. Тесэ сон карми идеме пря *охотни-кень* кискатнеде. Чувттнэ улезт зняршкат, штобу *лайкатнень* уртнэ авольть токаво кырьгасто каязь кырьгакстнэсэ.

ОХОТА НА БЕЛОК

Играют весной и летом преимуще-ственно мальчики. Количество играю-щих не ограничено.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

О х о т н и к.

Б е л к и.

Л а й к и.

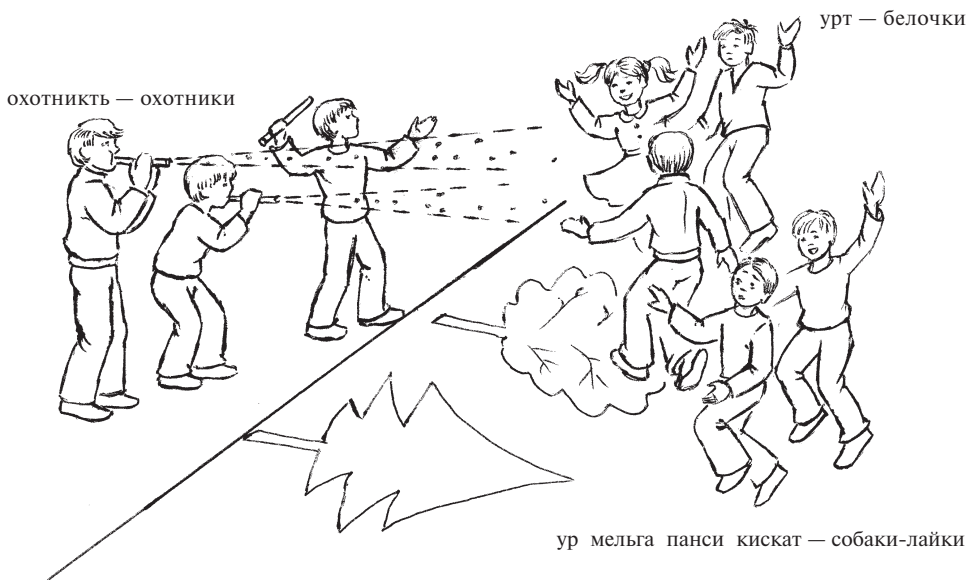
Предметы для игры

1. Трубочки из кострики или из другого материала длиной до 10 сантиметров.

2. Ошейники — цветные ленты, полоски ткани длиной 40 см, связанные в виде ошей-ника, — по количеству играющих.

Содержание и условия игры

Для игры выбирается просторная пло-щадка. Перед началом игры выбирают *охотника*, мальчика повзрослее. Затем определяются *белки* и *лайки*. Для этого на площадке проводится черта. Все играю-щие выстраиваются в 1,5 — 2 м от черты, набирают через трубочку в рот воды и, вытянув вперед руку, стреляют водой сквозь кружочек, образованный соеди-нением кончиков большого и указатель-ного пальцев. Стрелять нужно за черту. Стрелявшие точно сквозь кружочек бу-дут *белками*, попавшие себе в руку — *со-баками-лайками*.



Кискатне пуромить вейс *охотникенть* перька. *Охотникесь* «алтасынзе» весень *лайкакс*, каи *кирьягост* *кирьягакст*. Теде мейле сон, *зярыяксть* *вешкстазь*, *сайсынзе лайкатнень уртнэнь* вакссто седе васов.

Уртнэ васня пуромить вейс, мейле, *щёлкаезь* ды *эльнезь*, *срадыть* «*виренть*» *келес*, *ушодыть* *налксеме чикордайсэ*, *вейкест-вейкест* *велькска* *кирнявтнеме*.

Маряви *охотникенть* *вешкемазо* ды *кискатнень* онгомаст. *Уртнэ* *кунсолозевить* ды *сеске* *кекшить* эсь *кудозост-чувтозост*.

Охотникесь яки *чувтотнень* *юткова*, *реди уртнэнь* ды *невтни* *лангозост кискатненень*. *Нонат*, *онгозь*, *совить* «*вирентень*» *эрьва ёндо*, *ёртневить* *чувтотненень*, *сайнесызь* *кирьягост* *кирьягакст-нэнь* ды *арсить* *сатстомс эйсэст уртнэнь*. *Уртнэ* велить, а *максыть* *пря* *токавомс*. *Лайкатне*, *вейкенъ-вейкенъ* *туртов лездазь*, *кавонест*, *колмонест* *сайсызь* *кирьксэс* *чувтонть*. *Сень* *неезь*, *што лайкатнеде* *идемс* *пря* *пек стака*, *урось* *оргоди* эсь *кекшема таркастонзо* *лия чувтос*. *Лайкатне* — *мельгаст*. *Бути* *кундави* *тенст*, *урось* *карми* *улеме кискакс*. *Тень* *кисэ лайкатне* *ветясызь* *уронть охотникентень*, ды *тонась* *орши* *тензэ* *кирьягакс*. *Ней од лайкась* *истя* *жо* *ушоды* *чийнеме уртнэнь* *мельга*.

Кой-кона *пек* *наян* ды *эрыза уртнэ*, *налксезь* ды *згилязь лайкатнень* *лангсо*, *чийневтсызь* «*вирьганть*» *сынст* *пек* *кувать*.

Налксемась *моли* *знярс*, *зырс* *весе уртнэ* а *кундсевить* ды *кирьягост* а *каить лайкань* *кирьягакс*.

КАРЕНЬ МИКШНЕМА

Те *налксеманть* *улить* *лия* *лемензэяк*: «*Шапкань саламосо*», «*Калсо*». *Сон* *вечкевсь* *аволь* *ансяк* *эрызтненень* ды *мокшотненень*, *сонзэ* *эйсэ* *налксить* *финно-угрань* *лия* *раськетнеяк*.

Налксемань кедьёнктнэ

1. *Латякарть*, *ташто* *колошат*. *Велетнесэ*, *косо* *налксемась* *лемдезь* *лиякс*, *латякартнень*

Каждая *белка* для себя строит «дом» — чертит на поле контуры дерева, где она будет спасаться от охотничьих собак. Деревья должны быть такого размера, чтобы *лайки* не могли достать *белок* ошейником, снятым с шеи.

Собаки собираются вместе вокруг *охотника*, который «посвящает» каждую *лайку*, надев на шею ошейник. После этого *охотник*, свистнув несколько раз, уводит *лаек* подальше от *белок*. *Белки* также собираются в кучку, после чего, цокая и вереща, рассыпаются по «лесу» и начинают весело играть в пятнашки, прыгать друг через друга.

Слышится посвистывание *охотника* и *лай собак*. *Белки* прислушиваются и тут же разбегаются по своим домам-деревьям.

Охотник прохаживается меж деревьев, высматривая *белок* и указывая на них *собакам*. Те, продолжая лаять, окружают «лес» со всех сторон, бросаются к деревьям, снимают с шеи ошейники и пытаются достать до *белок*. *Белки* увертываются, не дают себя хлестнуть. *Лайки*, помогая друг другу, вдвоем, втроем окружают дерево. Видя, что от трех *лаек* спастись трудно, *белка* перебегает из своего убежища на другое дерево.

Лайки — за ней. Если поймают, то *белка* становится *собакой*. Для этого *лайки* приводят *белку* к *охотнику*, и тот надевает ей ошейник. Теперь новая *лайка* также будет бегать за *белками*.

Некоторые наиболее резвые *белки*, играя и подшучивая над *лайками*, заставляют их подолгу гоняться по «лесу».

Игра продолжается до тех пор, пока не переловят всех *белок* и пока всем им не наденут ошейники *лаек*.

ПРОДАЖА ЛАПТЕЙ

Другие названия: «*Кража шапок*», «*В рыбу*». Игра широко распространена в эрзянских и мокшанских селениях. Есть она и у других финно-угорских народов.

Предметы для игры

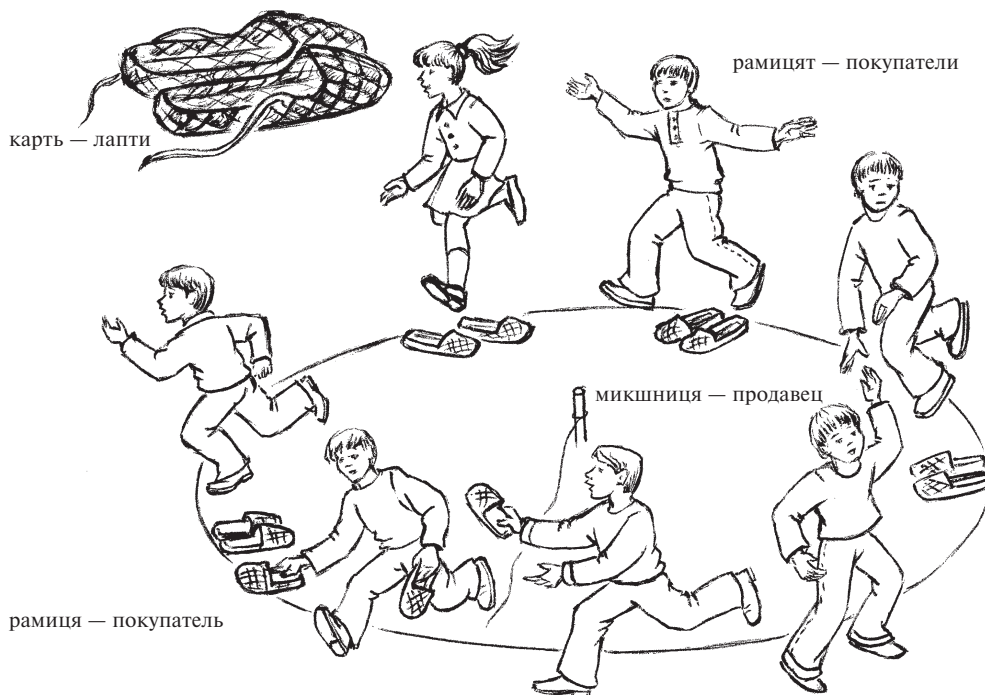
1. Старые, сильно поношенные лапти. Вместо них могут быть использованы кало-

таркас сайневить цёрань ташто шапкат, картузт ды лият мезть.

2. Карькс 3 м кувалмосо, сюлмазь модас чавозь колияс. Ули седе паро, бути колианть таркас латкинес мадезь валяви 1 м кувалмосо палка, конанень сюлмави те карьксэсь. Те ванстсынзе эйкакштнэнь апак учонь томбавомадонть.

ши, головные уборы — рваные шапки, кепки, картузы и так далее.

2. Веревка в 3 м длиной, привязанная к колышку. Чтобы во время игры не пораниться о колышек, веревку привязывают к палочке, которая зарывается в землю в горизонтальном положении и утрамбовывается. Зимой залива-ется водой и замораживается.



Налксемань кой-кирдатне

Карыть латкине 25 — 30 см сэрсьэ ды 1 м кувалмосо. Тозонь пугыть истямо жо кувалмосо мадезь палка, конанень сюлмазь 3 м кувалмосо карьксэсь. Палкась валяви модасо ды виевстэ чалгсеви.

Жеребей вельде кочкави *калонь микшница*. Карьксэнтъ вельде, прок циркульсэ, *микшницясь* теи китькс — «базаронь микшнама ряд». Тезэнь путневи «товарось». «Микшнама рядонтъ» келес аравтневить *калтнэ* — латякартне, колошатне. Эрва налксицянть лемс путневить вейкенъ-вейкенъ.

Микшницясь ве кедьсэнтъ кирди *покиш* чалган — латякаръ, *омбоцесэнтъ* — карькс пентъ. Китьксэнтъ потмова яказь, сон терди *рамицятнэнь* «микшнама рядтнэс»: «Тесэ микшнить калт!

Содержание и условия игры

По жребью выбирается *продавец рыбы* (*рыбой* называются здесь лапти). С помощью веревки, как циркулем, он чертит круг — «торговый ряд», по периметру которого раскладывается товар, то есть принесенные из дому старые лапти, калоши и так далее.

Продавец в одной руке держит *леща* — мягкий изношенный лапоть, другой рукой берется за конец веревки. Прохаживаясь по кругу, он зовет *покупателей* в «торговые ряды»: «Продается рыба! Продается рыба! Лещи, щуки, судаки! Подходи — налетай, не скупись — покупай!» (Текст зависит от находчивости и красноречия *продавца*.)

Микшневить калт! Чалгант, нучкот, сэ-нейть! Ютак тей, капшак, иля жала ярмакот — рамак!»

Рамамонь тердемкась ашти *микши-цианть* ливчания кельдензэ, эрявикс ды мазый валонь ёвтамодонзо.

Рамицятне эцить «миема рядонтень» эрьва ёндо. Эрьвась аноксты саемс ансяк эсензэ курмонзо-кармонзо. *Микши-циясь* капши сасамс сонзэ ды «салтомс» латякарьсэнтъ кутьмере ланга. «Салто-зесь» ары *микшицианть* таркас, ды налк-семась ушоды одс. *Рамициясь* весементъ теи истя, штобу манямс *микшицианть* ды а варчамс латякарентъ танстензэ. *Микши-ниясь* жо карми «салтомо» *рамицианть* ансяк сестэ, зярдо тонась коми калонтъ саеме.

Бути весе *калтнэ* улить салсезь, а *микшициясь* киньгак эзь машто «салтомо», сестэ весе питнентъ сави пандомс эстен-зэ. Пандомкась эрси кавто ёнксонь.

Васенце ёнксось

Рамицятне арыть вейкест-вейкест каршо кавто рисьмес. *Микшициясь* юты рисьметнень куншкава ды «кунды» эрьванть пельде вейке *кал*.

Омбоце ёнксось

Зярдо *калтнэстэ* базаронтъ келес кадови ансяк вейке, *микшициясь* сонсь кепедьсы сонзэ ды чии мартонзо ков паро. *Рамицятне* чиить мельганзо, ды эрьвась арси вестень вестъ каямс тензэ кутьмере ланга кундазь *калсонть* (латякарьсэ, колошасо). Ансяк *микшициясь* а максы пры, аволи каршост эсь латякарьсэнзэ.

Игроки с разных сторон подступают к «торговому ряду». Каждый метит взять свою вещь. *Продавец* стремится настичь его и «улещить» лаптем по спине. «Улещенный» становится вместо него, и игра начинается снова. *Покупатели* стремятся всеми путями не попадать под удар, применяют обманные ходы, отвлекают внимание от остальных игроков. *Продавец* может ударить *покупателя* только в тот момент, когда тот наклоняется за *рыбой*.

Если вся *рыба* будет разобрана, а *продавец* так и не сумел никого «улещить», тогда он должен сам расплатиться с *покупателями*. Расплата может быть двоякой.

Первый случай

Покупатели становятся в две шеренги одна против другой. *Продавец* должен пройти «сквозь строй», получив от каждого *лещом* по спине.

Второй случай

Когда из всей *рыбы* на площадке останется только одна, *продавец* хватает ее и бежит куда попало. *Покупатели* стараются догнать его и по одному разу ударить по спине своим *лещом*. *Покупатель* при этом старается отбиться от них своей *рыбой*.



ТЕЛЕНЬ ДЫ КИЗЭНЬ ЧИЙНЕМА-ЧАРАМО НАЛКСЕМАТ

Велень келес шалт моли,
Налксемс весень мель ули:
Тесэ весень ёжост псить,
Весе наредвь ды мазыйть.

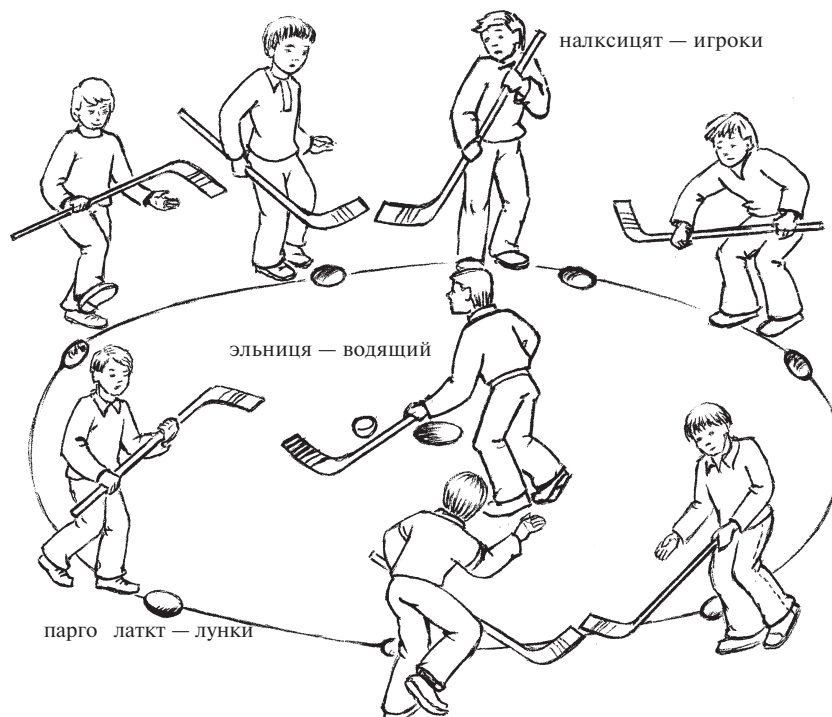
Эйкакшонь ловомка

ЗИМНИЕ И ЛЕТНИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

По деревне шум идет,
Всех игра на луг зовет:
Здесь задором все полны,
Звонкой удалю красны.

Детская считалка





Налксицятнеде 9 — 15 иесэ цёрынеть. Умонь шкане «Кечказсо» налксильть ансяк тельня. Те секс, што эрявикс кедь ёнксось ульнесь телень — эй поколь эли алашань шояк (кельмезь навоз).

Неень шкане те налксемась икель-центр коряс лиякстомсь. Сонзэ эйсэ арасть сеть эшксематне, конат теить томбавкст налксицятненень. Ней те налксемась ютавтневи тельняк, кизнаяк.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Нуьркинестэ мендязь пе марто чувтонь цётмарт (налксицятнень ламочисэ).
2. Эльницань цётмар, мендязь пезэ седе кувака. Песь кавто ёндо ацазь ватасо эли поролонсо ды тапарязь нардев коцтсо.
3. Моцюдалкссо эцезь коцтонь оска. Моли резинань оскаськак.

Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксясонть черькстави кирькс (истя жо, кода «Бабань киресэ» налксемасонть). Кирьксэнтъ лангс чувновить а покш латकिनеть-варят

Играют мальчики 9 — 15 лет.

В старину играли только зимой, так как в качестве предметов для игры применялись в основном льдинки или шарики замороженного конского навоза.

Настоящая игра, несколько переработанная и лишенная опасных моментов, одинаково успешно может проводиться как зимой, так и летом.

Число играющих не ограничено.

Предметы для игры

1. Деревянные клюшки с коротким согнутым концом (по количеству играющих).
2. Клюшка для водящего. Согнутый конец клюшки длиннее, чем у остальных игроков, обложен ватой или поролоном, сверху обмотан плотным материалом.
3. Мяч из плотной ткани, набитый паклей. Можно использовать резиновый мяч.

Содержание и условия игры

На игровой площадке чертится круг (см. игру «Бабушкин клубок»). На линии круга выкапываются небольшие лунки

(налксицянь ламочисэ, эльнициядонтъ башка). Покш кирьксэнтъ куншкас тееви а покш кирькске.

Эльнициясь кочкави истя жо, кода «Рузонь кока» налксемасонтъ: весе ёртнесызь эсь цётмарост лавтовонь трокс удалов. Кинь цётмарозо ули сехте маласо, се карми эльнициякс.

Эльнициянтъ мелезэ — токамс оскасонтъ киньгак пильге ланга.

Налксемась ушодови пакся куншкасто. Оскась путови вишка кирьксентень, а мейле, эрва кодамо ёжовчинь тейнезь ды манчезь, терявтомс ютавтомс «Ванькс оска», лиякс меремс, эшкемс оскасонтъ киньгак пильге ланга. «Ванькс оскась» — те истямо пильге ланга каямо, зярдо налксициясь эсь цётмарсонзо а кенери тееме каршо эшкема эльнициянтъ каршо. «Ванькс осканть» панемадонзо мейле эльнициясь кепедьсы верев цётмаронзо ды серьгеди волшебной вал: «Чикалай!».

Тень теезь, эльнициясь ары налксициянтъ таркас.

Бути эльнициясь эшксы налксициянтъ оскасонтъ, а тонась эрязасто эшксы осканть каршонзо, сестэ эльнициясь а полавтови ды налксемась карми молеме седе тов.

Налксициятне ванстыть пряст осканть эйстэ кода маштыть: эшксить эйсэнзэ цётмарсонть, кирнявгнить эйстэнзэ верев, те-тона ёнов. Ансяк а эряви стувтнемс вейкентъ: бути кадсызь латкинест мик а куватьс, эльнициясь капшазеви арамс тарказост эли стявтомс латкинезэст эсь цётмаронзо, мезесь невти: латкинесь саезь.

Налксиция ялгаст идеме лиснить лиятнеяк. Лиясто мик зярыянест. Ансяк стувтнемс те шкане латкинедест налксициятненень а эряви.

Эльнициясь совси налксициятненень юткс эрва ёндо: удалдо, боксто, икельде. Секс эрьвантень савкшны велямс латкинест перька кирьксэкс.

Эряви ваномс сень мельга, штобу цётмартнэсэ тейнемс ансяк нолаштозь мастор малава эшксемат. А мереви тейнемс цётмарсонть верде алов келейстэ яхоемат — те ветти томбавомас.

Налксемась моли путозь шканть самс.

по числу игроков (без учета водящего). В центре площадки чертится небольшой кружок.

Водящий выбирается тем же способом, что и при игре «В русскую коку»: клюшки бросаются назад через плечо. Чья клюшка окажется ближе всех, тот станет водящим.

Главная цель водящего — попасть мячом в ногу кому-нибудь из игроков.

Начинается игра с центра поля. Водящий кладет мяч в кружок, а затем, применяя разные способы — удар с центра, обманное вождение мяча по полю и вокруг игроков и так далее, — пытается достичь «чистого мяча», то есть удара по ноге одного из игроков. «Чистый мяч» — это прямое попадание в цель, когда игрок на удар не успевает отреагировать. После попадания «чистого мяча» водящий поднимает вверх клюшку и громко произносит магическое слово: «Чикалай!». В этом случае игрок становится вместо водящего.

Если при попадании мячом в ногу игрок быстро отреагирует на удар, отбив его клюшкой, то смены водящего не происходит и игра будет продолжаться дальше.

Игроки защищаются от мяча различным способом: отбивают клюшкой, прыгают при его приближении вверх, в сторону и так далее. Однако игроки не должны забывать о том, что, выйдя из своей лунки, они могут потерять ее: водящий займет лунку — встанет на нее ногой или поставит в нее клюшку.

В игре существует взаимовыручка. На помощь товарищу может выйти любой игрок или даже группа игроков. Они отбивают клюшкой мяч, летящий к ноге, или подставляют клюшку на пути летящего мяча. Но при этом каждый должен помнить об опасности потерять лунку.

Для достижения цели водящий может зайти к играющим с тыла, с боку и так далее. Поэтому каждому отбивающемуся приходится крутиться в своей лунке кругом.

Нужно помнить, что удары по мячу должны быть плавными, скользящими по земле. Широкие взмахи сверху вниз производить клюшкой запрещается. Это ведет к ушибам.



Налксить 9 — 15 иестэ цёрынеть киз-на ды тельня.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Бабань кире — эчке коцтосто стазь ооска, потмозо эцезь моцюдалькссо эли пиявкссо, лангозо ламоксть тапарязь чова карьксэ.

2. Чувтонь цётмарт мендязь пе марто. Эйстэст зняро, зяро налксицятнеде.

3. Эльнициянь цётмар. Мендязь песэнтэ а покш латкине, конань вельде кирдеви ветневица киресь.

4. Парго латкт, чувозь модас, тельня — ловс, диаметраст 25 см, сэрест 20 см. Эрва налксицянтэ — эсензэ парго латкозо.

Налксемань кой-кирдатне

Кочксеви валаня, тикшевтеме эли лездез тикшесэ вельтязь налксема пакся. Саеви 5 м кувалмосо карькс, ве пезэ сюлмави чавозь колияс, омбоцесь — апак чавозес. Те колиясонть, прок циркульсэ, ютавтови паксяванть кирькс. Те кирьксэнтэ ланга чувновить латкинеть (паргинеть), козонь мейле кармить кеверькшнем бабань кирентэ. Паргинетнень перька ютавовать вишка кирькс. Истямо жо паргине чувови налксема паксянтэ куншкас.

Играют мальчики 9 — 15 лет зимой и летом.

Предметы для игры

1. Деревянные клюшки с небольшим загнутым концом.

2. Клюшка для водящего: в загнутой части небольшой полукруглый выем для вождения мяча.

3. Бабушкин клубок — мяч из грубого материала (холст, брезент), плотно набитый паклей или опилками и обмотанный тонкой веревкой. Диаметр клубка до 6 — 7 см.

4. Лукошки — лунки в земле, зимой — в снегу, диаметром 25 см, глубиной до 20 см — по количеству игроков. И одна лунка — в центре игрового поля.

5. Вербка для проведения круга — 5 м.

6. Два колышка.

Содержание и условия игры

Выбирается ровное поле, высокую траву предварительно скашивают. Зимой снег подравнивают, утрамбовывают и поливают водой. С помощью веревки и двух колышков — один в центре, другой на конце — чертится, как циркулем, круг. На линии круга на равном расстоянии друг от друга выкапываются лукошки-лунки. Вокруг лукошек прово-

Тельня паргинетнень ды паксянть вал-
носызь ведьсэ ды кельмевтьсызь.

Теде башка ве эскельксэнь туро парги-
нетнень эйстэ чувовить а покш латкинетъ,
конатнень налксицятне вельтасызь кочка-
рясост ды терявтыть а кадномс сынст: бути
кие маняви, эльнициясь капши арамс тар-
казонзо. Сестэ налксициясь туи эльнеме.

Налксеманть ушодомсто весе пурнавить
куншкасо паргонть перька, нолдасызь пар-
гонть цётмарост. Кие-бути эйстэст ке-
педьсы верев бабань киренть ды серьгеди:

Штердс бабином пона суреть,
Цюлкань-варьгань кодамкас.
А киринесь кедьстэ кеверсь —
Колянъ (эли лия лем) паргинетнень прась.

Теде мейле сон киренть ёртсы паргон-
тень. Налксицятне сеске цётмарсост
ливтьсызь киренть паргостонть ды ёрто-
вить вишка латкинетнень саеме. Кинень
латкинесь а саты, се ули эльнициякс.

Эльнициясь путсы бабань киренть кун-
шкасо паргонть вакс, кевердсы чире-
ванзо ды туи ветямонзо налксицятнень
ёнов. Сонзэ тевезэ — ёртомс киренть ко-
дамоак паргс. Налксицятне идить эсь
паргост, чавсызь киренть эсест вакссто.
Бути эльнициянтень удалы ёртомс бабань
киренть паргинетнень, сестэ паргонь азо-
рость полавтсы тарканзо — туи эльнеме.

Налксемстэ эряви содамс

1. Эльнициясь киренть кевердемстэ
тейни эрва кодат манчемань латкинетъ:
прок арси кевердемс киренть аволь те, а
лия паргонть, а сонсь паньсы тов, ко-
зонь арсекшнесь; юты налксицятнень
перька кирень апак совавто; тейни мен-
чевезь ютнемкат налксицятнень юткова
ды, шкань муезь, эртысы киренть кинь-
гак паргс. Ды истя седе тов.

2. Эрси истяк, зярдэ вейке паргонть
идить кавонест шабрацек аштиця налк-
сицятне.

3. Бути налксициясь лиси эсь латкине-
стэнзэ, эльнициясь ары тарказонзо.

4. Чавомс киренть паргонть вакссто ме-
реви ансяк сестэ, зярдэ киресь совась
вишка кирьксэнтень, кона теезь паргонть
перька. Зярдэ киресь ашти кирьксэнтэ
эйстэ ве ёно, сонзэ ансяк кевердсызь, но
а эртысызь. Истя теи эльницияськак.

дятся малые круги диаметром 100 см.
Такое же лукошко (лунка) выкапывается
в центре игрового поля.

На расстоянии шага от больших лунок
роются малые лунки, на которые игроки
становятся пяткой, стараясь в дальней-
шем не выходить из них, иначе водящий
может занять чью-то лунку и перейти в
группу играющих, а потерявший лун-
ку — стать водящим.

Перед началом игры все собираются
вокруг центральной лунки и опускают в
нее свои клюшки. Один из игроков под-
нимает над головой клубок, громко
произносит:

Напряла бабуса ниток,
Намотала их в клубок.
Но клубок из рук скатился,
В лунку Колину упал.

После этих слов клубок бросается в
лукошко. Игроки выбивают клубок из
ямы и бросаются врассыпную занимать
лунки у лукошек. Кому лунки не доста-
нется, тот становится водящим.

Водящий переносит клубок в центр,
обводит его вокруг лукошка и, подталки-
вая клюшкой, направляется к играющим.
Его задача — забросить клубок в одно из
лукошек. Игроки защищаются, отбивают
клубок от своего лукошка. Если водящий
добьется своей цели, то он встает на место
игрока, а тот — на место водящего.

Правила игры

1. Водящий проводит различные обман-
ные ходы: делает вид, что хочет вкатить
клубок не в ту лунку, в которую нацели-
вался, а в другую, но вкатывает именно в
эту; обходит вокруг игрока; делает зигза-
гообразную проходку между игроками.

2. Допускается защита одного лукош-
ка двумя игроками-соседями.

3. При выходе игрока из своей лунки
водящий может встать на его место или
занять лунку концом своей клюшки, и
тогда они с игроком меняются ролями.

4. Отбивать клубок игроки могут только
внутри кольца, проведенного вокруг лу-
кошка. Если клубок находится за кольцом,
то его можно только откатывать. То же са-
мое относится и к действиям водящего.

5. В случае, если игрок, отбивая клу-
бок от своего лукошка, попадает в

5. Сестэ, зярдо налксицясь виевстэ эр-
тасы киренть эсь паргонзо вакссто пак-
сянтъ ёнов ды удалы тензэ совавторс
куншкасо паргонтень, налксицянтъ лемс
сёрмадови вейке очка. Те максы тензэ
ванстомс тарканзо сестэяк, зярдо эльни-
цясь совавторс киренть сонзэ паргс.

Теде эряви мельсэ кирдемс весе налк-
сицятненень. Бути киненьгак сынст эй-
стэ удалы совавторс киренть куншкасо
паргонтень зярыяксть, сестэ ванстыцясь
вансты тарканзо кувать.

Налксемась ютавтови эрязасто, ки-
ресь косояк а кирдевкшны.

Налксемась моли мелень модемс.

МИНЕК ПАНДОСЬ!

Налксемась моли тельня ловонь покш
шушмо прясо.

Налксить 8 — 14 иесэ цёрынень кавто
командат. Эрвасонть 5 — 10 ломанть.
Пурнавить командатне кортнемкасо:
«Маткат, маткат, кинь кевкстемась?».

Налксемань кой-кирдатне

Лов шушмонь пряс стявтови 2,5 — 3 м
сэрьсэ куш кодамо тусонь флаг марто
жолга.

Весе налксицятне карксызызь верце
оршамост каркссо. Карксось — налксе-
манть эржавикс пельксэзэ. Бути те кой-
кирданть налксицясь коласы, сестэ сон-
зэ налксемстэ паньсызы.

Маткатне каить жеребей, кона коман-
дантень улемс шушмонть прясо — ван-
стомс флагонть, а конась карми эцеме
верев — саемс те флагонть.

Налксеманть смустезэ сеньсэ, штобу
седе куок пачкодемс флагонть.

Верце командась флагонть ваксс арав-
ты ванстыця. Сонсь явови группань-
группань ды стякшны шушмованть, а
каршо команданть а максы пачкодемс
флагонть. Ламот командастонть арыть
сеть таркатненень, кона ёндо савкшны
учомс седе виев каршо молицятненень эце-
маст.

Алце командась эрва кода снартни
манямс верцетненень, штобу эцемс фла-
гонть. Каршо вастовозтне варчнесызы
виест бороцямосонть. Тесэ улиак ютав-
тозь тевс карксось: эрва пелькстыцясь

центральную лунку, то ему засчитывает-
ся запасное очко, которое позволяет иг-
року сохранить свое место при одном из
попаданий клубка в лукошко.

К достижению этой цели должны
стремиться все игроки. При точных
бросках они могут надолго сохранить за
собой право защитника своего лукош-
ка. А при попадании клубка в централь-
ное лукошко водящий вновь начинает с
центра.

Игра должна проходить в темпе, без
задержек клубка.

Продолжительность игры не ограни-
чена.

НАША ГОРА!

Зимняя игра. Место игры — большой
снежный сугроб. Участвуют две команды
мальчиков в возрасте 8 — 14 лет. В каж-
дой команде 5 — 10 человек. Состав ко-
манд определяется путем переговоров:
«Матки, матки, чей вопрос?».

Содержание и условия игры

На вершине сугроба ставится шест
высотой 2,5 — 3 м с флажком любого
цвета.

Все игроки подпоясываются ремня-
ми поверх зимней одежды. Отсутствие
ремня приводит к удалению игрока с
поля.

Матки бросают жребий, какой коман-
де быть на горе — защищать флаг, а ка-
кой наступать снизу — завоевывать
флаг.

Смысл игры заключается в том, чтобы
любыми путями достичь флага.

Верхняя команда выставляет у флага
охрану — одного часового. Остальные
члены этой команды разбиваются на
группы, защищая подступы к флагу с
разных сторон. Большая часть команды
ставится в наиболее опасной для проры-
ва противника зоне.

Нижняя команда различными обман-
ными путями пытается отвлечь внимание
верхней команды, чтобы пробиться к
флагу. Можно применить и силовой
прием, причем единственный, — борьба
один на один при стаскивании членов
верхней команды вниз. В этой борьбе



кунды омбоцень карксос ды уски эйсэнзэ алов.

Изни седе виевесь.

Бути алце командась кузеви верев ды флагонтень оштё а пачкоди, сестэ верце командась пурами вейс жолганть перька кедте кедьс кундсезь. Те шканть алце командась аноксты сеземс

как раз и применяется ремень. Вступая в единоборство, противники хватают друг друга за ремень. А далее все решает сила.

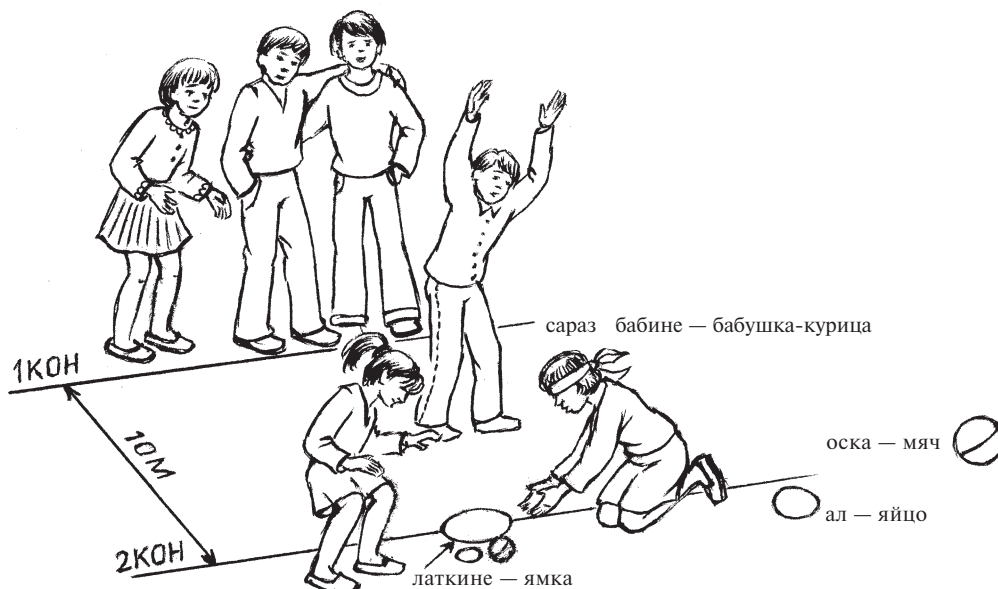
Если нижняя команда оказалась наверху, но до флага еще не добралась, то верхняя команда всем составом группируется вокруг шеста, сцепившись локтями

Зярдо алце командась топавтсы целен-
зэ, верцесь валги алов, ды налксемась
ушодови одс. Лисни истяж, што кие-
бути алце командань налксийатнестэ
эцevi флагонть сеске, налксеманть
ушодомсто. Сестэ верце командась
апак пелькста кадсы тарканзо ды вал-
ги алов.

Эрва налксицясь бажи саемс алтнэ-де седе ламо. Ансяк бажамонть лувозо аволь тантейстэ ярсамосонть, а уцяс-кав икелепельксэнь учомасонть. Ламо алтнэ кемевить сы иень кшинь уле-мантень.

Может случиться так, что уже с самого начала игры кое-кто из членов нижней команды пробьется к флагу. Тогда верхняя команда без боя и споров сдает свои позиции и спускается вниз.

Стремление каждого участника игры добыть как можно больше яиц связано не с сиюминутным желанием полакомиться этим продуктом, а с символической верой в обеспечение человека едой на весь предстоящий год. Вместе с тем иметь много яиц — значит иметь благополучие во всем, особенно в увеличении



Алсо налксекшныть ансяк Инечинь недлясто. Налкситъ весе — покш ломанть, од цѣрат, од тейтерть, эйкакшт.

Налксемань кедьѣнкстнэ

1. Артозь инечинь алт.
2. Резинань моска (оска) 10 — 15 см диаметрасо.

Налксемань кой-кирдатне

Налксеманть туртов кочкави валаня пакся. Черькставить кавто кикст — кавто конт: вейкесь — алонь путомс, омбоцесь — гранень теемс — тестэ кармить алтнэнь лангс осканть кевердеме. Контнэ вейкест-вейкест эйстэ аштить 10 м туро.

Паксянть куншкас тееви а покш кирькс, козонь эрва налксицясь путсы мартонзо кандозь алонть. Путомадо икеле тешкстасы кодамояк тешкскесэ (кирькске, крѣстке, колмо ужосо фигура ды лиясо). Те тееви сестэ, бути зярыя алтнэ улить вейке тусонь (меремс, артозь чурька лукшсо).

Жеребеень коряс кочкави *сараз бабине*. Сонзэ тевезэ — явномс весе налксицятнень кавтонь-кавтонь. *Саразонть* сельмензэ сюлмасызь пацясо ды ветясызь кирьксэнтень, конань потсо те шкантень вачказы весе кандозь алтнэ. Кумажа лангс новолезь, *саразось* саи кучинестэнтъ кавто алт, кепедьсынзе верев.

С а р а з о с ь. Васенце кавтынетне!

Алтнэнь азорост сайсызь сынст *саразонть* кедьстэ ды путсызь пек малацекс васенце кононть пес.

С а р а з о с ь (*таго кепеди кавто алт*). Омбоце кавтынетне!

Омбоцетне путсызь алоост васенцетнеде таркань кадозь.

Ды истя алтнэнь прядомазост.

Бути меельцекс кадовозь налксицянть а ули ялгазо, то сон путсы алонть кононтень ськамонзо.

Зярдэ весе алтнэ путнезь васенце кононть келес, кавтынетне секе жо чиполанть коряс арыть омбоце кононь киксэнтъ удалов. Ушодови алтнэнь «кеверькшнemaст». Тень кисэ кавтынетнестэ эрва налксицясь башка кочки эстензэ путозь алтнэстэ сехте «парсте аштицятнень» ды кевердсы ёност осканть.

семьи, которая считалась у крестьянина главным его богатством.

Катают яйца только в Пасхальную неделю.

Играют и взрослые, и молодые люди, и дети.

Предметы для игры

1. Яйца крашеные.
2. Резиновый мяч диаметром 10 — 15 см.

Содержание и условия игры

Для игры выбирается ровное поле. Чертятся два кона: один для кладки яиц, другой для обозначения границы, откуда производятся броски мячом. Расстояние между конами 10 метров.

В центре поля между двумя конами проводится небольшой круг, в который каждый играющий кладет принесенное им яйцо, предварительно отметив каким-нибудь значком (круг, крест, треугольник и т.д.). Это в том случае, если несколько яиц окажутся одинаковыми по цвету (например, крашенные отваром луковой шелухи).

По жребью из участниц игры выбирается *бабушка курица*. Ее обязанность — разбить играющих на пары. *Курице* завязывают глаза платком и подводят к кругу, где к этому времени образовывается горка яиц. Опустившись на колени, *курица* нащупывает два яйца, берет их в руки и поднимает вверх.

К у р и ц а. Первая пара!

Обладатели поднятых яиц берут их у *курицы* и ставят вплотную друг с другом на кон с краю.

К у р и ц а (*поднимает следующую пару яиц*). Вторая пара!

Вторая пара ставит яйца на некотором расстоянии от первой кладки.

И так до конца.

Если играющих окажется нечетное число, то оставшийся играет один.

После того как яйца поставлены на первый кон, пары в том же порядке выстраиваются за вторым коном. Начинается «выкатывание» яиц. Для этого игрок каждой пары в отдельности выбирает себе, как он сам считает, удобную для достижения цели пару яиц и катит на нее мяч. При каждом удачном броске, даже если мяч чуть коснется хотя бы одного яйца, вся пара яиц

Эрьва парсте теезь кевердемастонть, мик сестэ, зярд токавсь ансяк ве алось, саевить кавонест ды явовить вейкетьстэ эсь кавтыненть юткова. Эряви меремс, весемесь, мезесь идеви налксицянть, сон явсы ялганзо марто кавтов. Бути кевердемась лиссь ёнсто, налксицясь карми кеверькшнеме осканть седе товгак, ды те ули семс, зярс а ильведи. Ильведемадо мейле оскась юты омбоце ялганть кедьс. А теде мейле кармить налксемеля кавтыненте.

«Пайстомокс» ловови се, кинень налксемстэ а саеви вейкеяк ал. Истямонть лангсо пейдыкшнить: «Ёмавтыть весе алот. Ёмавтык уцяскаткак!».

считается выигранной и делится между обоими игроками поровну. И вообще, все, что выиграет тот или иной игрок данной пары, он должен делить со своим партнером поровну.

После удачного броска тот же игрок может катать мяч и дальше, если броски будут достигать цели. После неудачного броска мяч передается второму игроку пары.

Далее играет вторая, затем третья и последующие пары. И каждый игрок катает мяч до тех пор, пока не собьется.

Несчастливым считается тот, кто не выиграет ни одного яйца. Над проигравшим потешаются, говоря: «Профукал яйца». Что, собственно, означает: «Нет тебе счастья — профукал свое счастье».

ИНЕЧИНЬ АЛСО НАЛКСЕМА

Омбоце налксемась

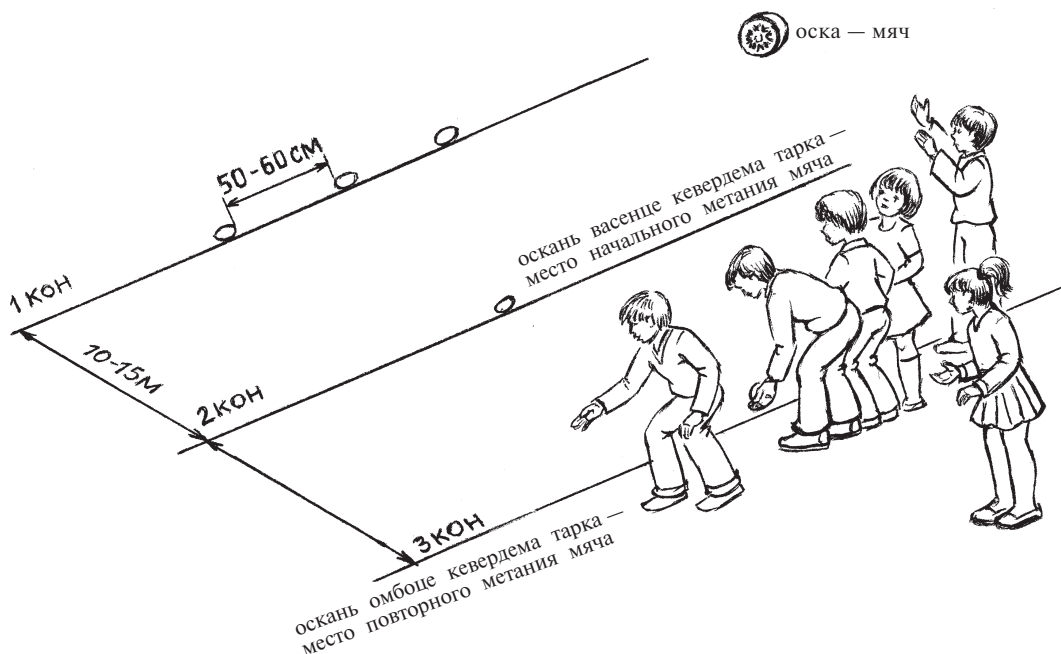
Ютазь шкатнестэ те налксемась молил ансяк Инечинь недлястонть, мейле кармасть налксеме Троицастояк.

Налксить покш ломанть ды 12 — 15 иесэ эйкакшт, ансяк вейсэ а пурнакшновить.

КАТАНИЕ ПАСХАЛЬНЫХ ЯИЦ

Игра вторая

Играют в течение всей Пасхальной недели и на Троицу как взрослые, так и подростки, но, как правило, отдельно друг от друга. В группе 6 — 10 человек.



Налксемань кедьёнкстнэ

1. Пидезь артозь алт.
2. Оска, стазь коштсто, лапужа ёнкс марто, 12 см диаметрасо, 6 см келесэ. Ютазь шкатнесэ осканть перька стакшныльть викшнезь панарсто саезь арцт. Те теиль осканть седе калгодокс ды максыль тензэ мазычи. Осканть потмозо эцevi моцюдалксто.

Налксемань кой-кирдатне

Валаня, парсте тенсезь паксянть лангс теить колмо кикст — конт.

Васенцесь — алонь путома тарка.

Омбоцесь — оскань кевердема тарка, 10 — 15 м туру путозь алтнэстэ.

Колмоцесь — оскань омбоце кевердема тарка.

Кото эли седе ламо налксицятне путнесызь инечинь аlost куцинесэ колмоце кононтень. Куцинетнень юткост 50 — 60 см. Бути налксицятнеде аламо, сестэ алтнэ путневить вейтень-вейтень. Теде мейле налксицятне ёртыть жеребей, кие кинь мельга карми кевердеме осканть.

Ушодыцясь ары васенце кононтень, путсы осканть кедьлапушканзо лангс, нолдасы седе алов ды мезе вий кевердсы се куциненть ёнов, козонь путозь сонзэ алоськак.

Бути алтнэ оскасонть токавить, сестэ налксицясь саи куцинестэнтъ кавто алт, юты омбоце кононтень, конась теезь васенце ды колмоце контнэнь ютксо куншкавидьсэ, ды кевердсы осканть лия куциненть ёнов. Ды истя седе тов.

Зярдэ кевердицясь ильведи, оскась максови омбоце налксицятнень. Тона ушоды таго васенце констонть.

Бути налксицясь пути кононтень кавто алт, васенце удалаь кевердемадонть мейле сон саи ниле алт. Истя зряви теемс весть. Омбоце консто ёртомадонть мейле (куншкасто) саеви ансяк вейке ал.

Налксемеде лотки се, кие эзь сае вейке-як ал. Лиятне ушодсызь налксеманть одов.

Неень шкане те налксемась эрсекшни аволь ансяк покшчистэ. Лиясто те налксемась моли прок спортонь пелькстамо. Сараз алтнэнь таркас путыть чувтосто тоцязь артонь алт. Пелькстамось-налксемась эрсекшни эрьва косо.

Инечистэ налксить ансяк мазыйстэ артозь сараз алсо.

Предметы для игры

1. Варенные вкрутую крашеные яйца.
2. Мяч тряпичный, плоский с боков. Обод мяча шьется из грубого материала, бока — из холста. Мяч плотно набивается паклей. Размеры мяча: ширина обода — 6 см, диаметр — 12 см. В прошлом для обода использовали широкую вышивку низа женской рубахи (арцт).

Содержание и условия игры

На ровной, чисто подметенной площадке чертятся три кона.

Первый — место для кладки яиц.

Второй — место начального метания мяча. Расстояние от яиц 10 — 15 метров.

Третий — место повторного метания мяча.

Собравшаяся группа раскладывает яйца вдоль линии первого кона кучками по 3 — 4 яйца на расстоянии 50 — 60 см. Если участников мало, то можно ставить и по одному яйцу.

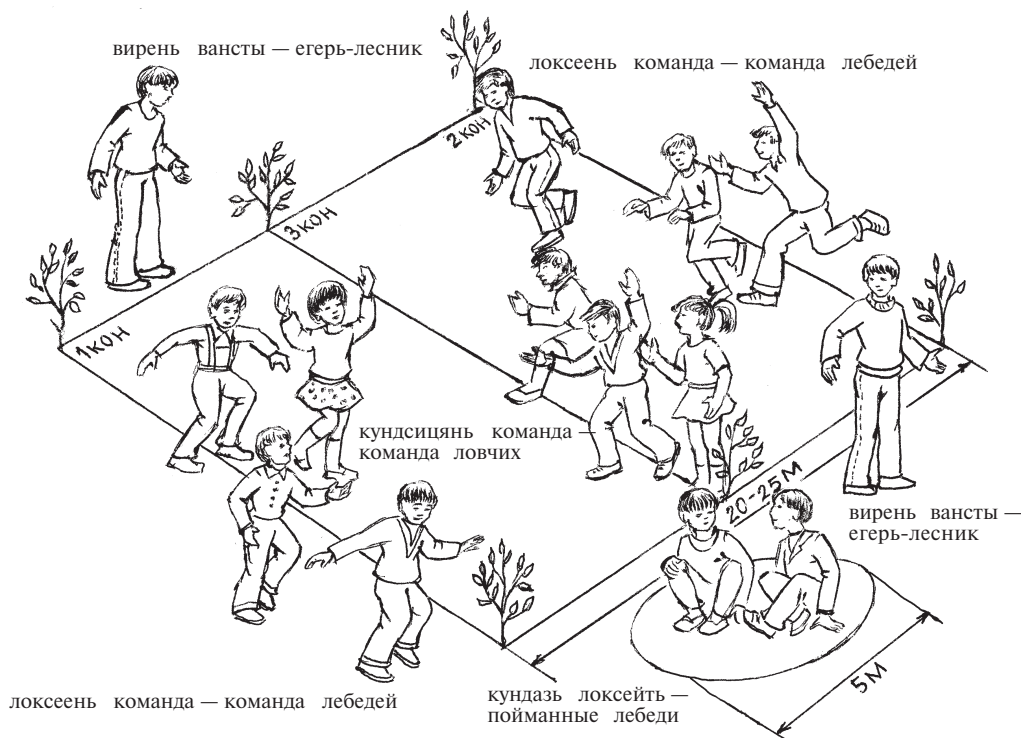
Устанавливается очередность метания мяча. Получивший право метать мяч, кладет его на ладонь, опускает руку ниже к земле и с силой направляет его в сторону той кладки, в которую положил и свое яйцо. Если мяч достигнет цели, то бросивший его берет два яйца — свое и одно чужое. После этого играющий переходит к среднему, второму, кону и катит мяч в сторону следующей кладки. И так далее.

Промахнувшись, он передает мяч второму играющему. Тот начинает свою игру сначала, т.е. с первого кона.

Если участник игры кладет на кон два яйца, то по достижении цели он берет уже четыре. Но делается это только один раз. При повторном выигрыше со второго кона он имеет право брать только одно яйцо.

Выбывает из игры тот, кто ни разу не достиг цели. Остальные игроки начинают снова, и каждый кладет на кон столько, сколько пожелает.

Вместо яиц в наше время можно применять выточенные из дерева и крашеные в разные цвета яйца. В таком случае игру можно проводить и в закрытом помещении, например, в длинном коридоре или спортивном зале.



Налксить 8 — 12 иесэ цёрынетъ ды тейтернетъ. Налксемась лемдезь ловном-кантъ лемсэ.

Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксясонть теить колмо кикст — колмо конт: кавтотне паксянь пева 20 — 25 м туру вейкест-вейкест эйстэ, колмоцесь — куншкасо. Паксянть чирензэ тешкстасызь тарадкесэ эли кавто ёнга теевить кикст. Налксема паксянть ваксс тееви кыркс — те нармунень пекстамка кардо.

Налксеманть ушодоманзо икеле ловомкасо кочкавить кавто ракшань-нармунень ванстыцят — *егерь*, конат ваныть кой-кирдатнень коламоств мельга.

Ловомкась: Пета-лата,
Иглас-миглас,
Котки-колодки
С места, с травы,
Лебедь, здёп!

Тедэ мейле налксицятне явовить кавто командава — *локсейть* ды *нармунень* кундсицят. Кундсицятне кармить *локсейтнень*

Название игры произошло от считалки, с помощью которой выбираются основные действующие лица.

Играют мальчики и девочки 8 — 12 лет.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Егеря (лесники) — два.
Ловчие — команда.
Лебеди — команда.

Содержание и условия игры

На игровой площадке проводится три черты — три кона: две по концам на расстоянии 20 — 25 м одна от другой, третья — посередине. Боковые границы поля устанавливаются воткнутыми в землю ветками, или, чтобы меньше было споров, эти границы также очерчиваются. В стороне от игрового поля чертится круг диаметром до 5 м для содержания пойманных *лебедей*.

Перед началом игры из общего состава играющих с помощью считалки выбираются два *лесника*, точнее, *егеря*, которые будут наблюдать за соблюдением правил игры:

кундсеме эсь килькшкезэст, а *егертне* — ваномо сень мельга, штобу охотась молевель ладсонзо, апак манче ды седе чевтестэ.

Локсейтнень ливтямсто эрва *кундсицянтень* мереви кундамс ансяк вейке нармунь. *Кундсицянтъ* ули пикс пестэ теезь кирьксээ, конасонтъ сон тертясы *локсеентъ* келемтезь сёлмонзо — ёртсы кедензэ лангс.

Налксемась ушодови истя.

Кундсицянтне стить куншкасо киксэнтъ лангс. Пелест ваньтхъ васенце кононть, пелест — омбоце кононть пелев. *Локсейтнень* кундсемстэ *кундсицянтнень* мереви теямс киксэнтъ эйстэ икелев эли удалов ансяк вейке эскелькс. Тень мельга пек пштистэ ваньтхъ *егертне*.

Локсеень командась явови кавтов. Васенце группась «ливтямонзо» ушоды васенце констонть, омбоцесь — омбоце-стэнтъ.

Егертне арьтхъ пакся чиретнес куншкасо киксэнтъ кавто пева — тестэ седе паро редямс *кундсицянтнень* ильведьксэст.

Налксемась ушодови карадо-каршо сееремасто. *Кундсицянтне* пек марявикс-стэ, прок ков-бути васов, серьгедить *локсейтнень*, *локсейтне* истя жо покш вайгельсэ каить вал сынст каршо.

К у н д с и ц я т н е. Пета!

Л о к с е й т н е. Лата!

К у н д с и ц я т н е. Иглас!

Л о к с е й т н е. Миглас!

К у н д с и ц я т н е. Котки!

Л о к с е й т н е. Колодки!

К у н д с и ц я т н е. С места!

Л о к с е й т н е. Травы!

К у н д с и ц я т н е. Лебедь!

Л о к с е й т н е. Здёп!

«Здёп!» валонь серьгедезь *локсейтне*, сёлмонь (кеденъ) келемтезь, эйсэст аволязь, ливтитхъ карадо-каршо *кундсицянтнень* пачка. *Кундсицянтне* терявтитхъ ёртомс эсь килькшест сынст сёлмо-лангс, ускомс эсь малазост. Ансяк *локсейтне* а пек максыть пря *кундсицянтнень*: аволить келемтезь сёлмо-сост, велявтитхъ рунгост витев-кершев.

Кундазь *локсейтнень* килькш вельде ветясызь ве ёно теезь кардонть ды озавтсызь масторов кононть прядовомс.

Пета-лата,
Иглас-миглас,
Котки-колодки,
С места, травы,
Лебедь, здёп!

Затем все играющие делятся на две команды — *лебеди* и *ловчие*.

По условиям игры *ловчие* должны поймать в свои сети летящих *лебедей*, а *лесники* (*егеря*) — предотвращать нарушение правил охоты. При каждом перелете *лебедей* *ловчий* может поймать только одного *лебеда*. Для поимки применяется сеть — толстая веревка, набрасываемая *лебедем* на «крыло» (руку).

Команда *ловчих* становится на среднюю черту. Во время «перелета» *лебедей* они имеют право отойти от черты на один шаг вперед или назад, за чем очень пристально следят *егеря*.

Команда *лебедей* делится на две партии, каждая из которых располагается на том или ином конце игрового поля.

Егеря встают по обеим сторонам поля на уровне средней черты, наблюдая одновременно и за *ловчими*, чтобы они не отходили дальше вперед или назад от центральной черты, и за *лебедами*, чтобы и они не заходили за боковую черту площадки.

Игра начинается с переклички. *Ловчие* громко произносят первое слово считалки, *лебеди* в ответ — второе. При начальном перелете считалка воспроизводится вся:

Л о в ч и е. Пета!

Л е б е д и. Лата!

Л о в ч и е. Иглас!

Л е б е д и. Миглас!

Л о в ч и е. Котки!

Л е б е д и. Колодки!

Л о в ч и е. С места!

Л е б е д и. Травы!

Л о в ч и е. Лебедь!

Л е б е д и. Здёп!З

На «Здёп!» *лебеди*, махая раскрытыми крыльями (руками), летят (бегут) с двух концов поля, пробиваясь через кордон *ловчих*. *Ловчие* стремятся набросить сеть (веревку) на крыло (руку) *лебеда* и подтянуть его к себе. Пойманный *лебедь* отводится в круг, где он будет ждать конца кона.

Перед вторым перелетом *лебедей* произносится только первая строка:

Кадовозь *локсейтне* таго ливтить эсь тарказост. Ливтямодо икеле рангстыть:

Л о к с е й т н е. Пета!

К у н д с и ц я т н е. Лата!

Зядро ливтить колмоцеде, поладсызь меельце валтнэнь: «Иглас-миглас» ды истя седе тов.

Вана *локсейтнень* весе кундсизь. Кадовсь ансяк вейке. Те кадозенть сельмензэ сюлмасызь пацясо ды мерить тензэ ливтямс паксянтэ омбо пев. *Локсеесь* келемтэ-сынзе сёльмонзо ды гигахтнезэ сырги *кундсицятнень* ёнов. Те шканть *кундсицятне* арьть куншкасо киксэнтэ келес, вейкест-вейкест эйстэ эскельксэнь туро. Бути *локсеесь* ютковаст ютамсто киньгак а кунды, сестэ пон ули чумондозь: сыця констонть налксемэ тензэ а мерить, карми учомо эсь шканзо «нармунень кардазсонть». Бути киньгак кунды, сестэ кундазесь ды сонсь *локсеесь* сыця констонть улить ракушань-нармунень ванстыцякс. Бути ведрук кунды кавто *кундсицят*, сестэ *ванстыцякс* улить неть кавтотне, а *локсеесь* эсензэ ялганзо марто — *кундсицякс*. Икелень *ванстыцятне* совить *локсеень* ды *кундсицянтэ* командатнес.

Налксемань колыцятнень *егертне* ливтэсызь паксястонть ды пекстасызь «нармунень кардонть». Од кононь ушодомсто сын таго совить эсь командатнес.

КУЛИКСЭ

Налксить группасо 6 — 10 иесэ цёрынеть ды тейтернеть 2 — 4 ломаньстэ.

Налксеманть лемдизь, паряк, гайтенть коряс, кона тееви чавома палкасонть вишка палкинтэ эшкемстэ. Теке марто те гайтентэ эйсэ ды вишка палкинтэ ливтямосонзо ули чачонь неема ёмболкс нармушкадо, конанень рузкс мерить «кулик», а эрзякс — «кича», «ведьгича». «Кича», «гича» валсо лемдезь лия налксемась, конанень истя меритькак — «Гичасо», конаньсэ налксемань ве кедьёнксокс улиак те а покш палкинесь.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Чавома палка, пешкс чувтонь, 70 — 80 см кувалмосо, 2 — 2,5 см диаметрасо.

2. Кулик — а покш палкине 16 см кувалмосо, керязь теке чавома палкастонть.

Л о в ч и е. Пета!

Л е б е д и. Лата!

Во время третьего перелета произносится вторая строка:

Л о в ч и е. Иглас!

Л е б е д и. Миглас!

И так далее.

Когда в стае *лебедей* останется всего один игрок, ему повязывают глаза платком и он, издавая лебединый клекот, с раскрытыми крыльями идет навстречу *ловчим*. Последние к этому времени выстраиваются в шеренгу вдоль центральной линии, на расстоянии шага друг от друга, и стоят при этом не двигаясь. Если *лебедь* пройдет между *ловчими*, никого не поймав (задев), то он будет наказан — отстранен от игры в следующий кон. Если же поймает одного из *ловчих*, то и пойманный, и он сам в следующей игре будут *егерями*. Если поймает сразу двоих, то егерями будут те двое, а сам он переходит в группу *ловчих*, которая полностью будет состоять из бывших *лебедей*. Бывшие *егеря* по одному переходят в обе команды.

Нарушителей правил игры — и *ловчих*, и *лебедей* — *егеря* выводят из поля, и они до конца кона остаются вне игры. В следующий кон они играют со своей командой, но уже в иной роли.

В КУЛИК

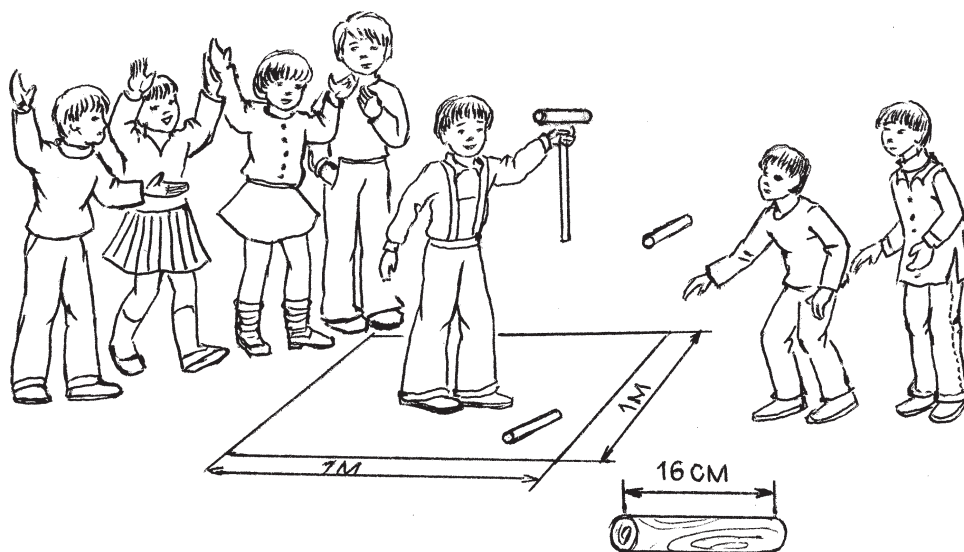
Играют мальчики и девочки 6 — 10 лет группами из 2 — 4 человек.

Название игры, видимо, происходит от звука, производимого ударом биты о короткую палочку. Вместе с тем в самом звуке и полете этой палочки есть образное представление о юркой птичке кулик, называемой по-эрзянски «кича», «ведьгича». Словом «кича», «гича» названа другая игра — «Гичасо» («В чижик»), где одним предметом для игры служит та же короткая палочка.

Предметы для игры

1. Палка-бита из орешника длиной в 70 — 80 см, диаметром 2 — 2,5 см.

2. Кулик — небольшая палочка длиной 16 см, срезанная из той же биты.



Налксеман кой-кирдатне

Налксема паксясонть черькстави ниле ужосо кундо, покшолмазо 100х100 см. Жеребеесь каяви чавома палкань вельде: налксицясь, кинь кедезэ васенцекс то-кась палканть верце пезэнзэ, ушодсы налксеманть. Лиятне кармить чавома мельга-мельцек: омбоцекс се, кинь кедезэ арась верде омбоцекс, ды истя седе тов. Жеребеень каямсто сыть ве мельс, зяро очкат эряви теемс, штобу улемс из-ницякс налксемань васенце пелькс-сэнтъ. Сеедьстэ те эрси 15 — 20 очкат: куликенть чавома палкасонть эрва эш-кемась ловови вейке очкакс.

Налксемасонть кавто пелькст.

Васенце пельксэсь

Жеребеенть каямодо мейле васенце налксицясь ары кундонть куншкас, сю-вордасы вить кедьсэнзэ чавома палканть верце пестэнзэ, оляс кадсы ансяк верце пенензэ. Те пененть трокс мокшнанзо лангс путови куликесь. Теде мейле сон ёртсы куликенть аламнеде верев ды сеске чавома палканть алце песэнзэ эшксы куликенть паксянть ёнов.

Омбоце налксицясь кепедьсы куликенть прамо таркастонзо ды ёртсы сонзэ кундонть потс.

Бути куликесь понги кундонть, сес-тэ чавома ушоды омбоцесь, а колмо-цесь — одямо, мейле колмоцесь карми

Содержание и условия игры

На площадке чертится квадрат разме-ром 100х100 см. Жеребьевка проводится по палке-бите: игрок, чья рука оказалась первой в верхнем конце палки, бьет пер-вым. Очередность остальных устанавли-вается по нисходящей — вторым бьет тот, чья рука оказалась второй сверху. Во время жеребьевки устанавливается коли-чество очков, необходимых для победите-ля в первом периоде. Обычно это 15 — 20 очков: каждый удар битой по кулику — одно очко.

Игра проходит в два периода.

Первый период

После жеребьевки первый игрок становится в квадрат, берет битку в правую руку за верхний конец, оставив выше кулака лишь кончик в 5 см. Поперек кончика палки на кулак кла-дётся кулик. После этого, подкинув кулик немного вверх, нижним концом биты игрок бьет по кулику, посылая его в поле.

Второй игрок поднимает кулик и с места падения бросает его в квадрат. При попадании в цель бить начинает второй, а водить — третий, затем тре-тий будет бить, а четвертый водить. После четвертого водить будет первый, если он не набрал оговоренное количе-ство очков.

чавомо, а нилецесь — одямо. Нилецеденть мейле одямо ушоды васенцесь, бути кортазь 15 — 20 очкатне тензэ эзть саеве.

Бути одицянтъ ёртомадонзо мейле куликесь эсь понго кундонть, сестэ чавицясь кучсы куликентъ паксянтъ ёнов се таркастонть, козонь сон прась одицянтъ ёртомадонзо мейле.

Зярдэ кияк налксицятнестэ пурнынзе эрвяикс очкатнень, васенце пельксэсь прядови.

Омбоце пельксэсь

Те пельксэсь невтсьы, кие налксицятнестэ сехте докась. Изнямс тесэ а шождыне — весенень сави пек ламо чийнемс. Тевесь моли истя: изницясь путсы куликентъ чавома палканть лангс ды карми эйсэнзэ аволь виевстэ эшксеме. Эшкси сень самс, зярс куликесь а пры масторов. Зяроксть эшксы, зняроксть изницятне терявтыть мадстемс куликентъ кундонть потс. Бути изницянтень куликесь весткак эзь эшкеве, сестэ налксемась теньсэ прядовияк. Теде мейле ушодови од кон.

Кадовозтнень веркачист ванкшнови истяня. Изницясь ары кудонть куншкас, сайсы чавома палканть алце педе, покш сурсонть лепштысь палканть куликентъ, эрязасто ёртсы сонзэ верев ды виев эшкемасо кучсы паксянтень ков мелезэ: витьстэ, витев, кершев. Одицятне ёртовить куликентъ кундамо. Бути ливтямсто сонзэ кияк кундасы, сестэ кундыцясь тееви чавицякс. Сон истя жо, куликентъ эшксезь, терявты содамс, зняроксть карми пансеме одицянтень куликентъ мельга. Истя ули эрванть марто, кинень кундамс куликентъ ливтямсто. Ансяк кундамс куликентъ а шождыне: кияк а содасы, кона ёнов куликесь ули панезь. Икелепелев кортавтысь вейкентъ: удалов а чавомс.

Бути куликесь киненьгак а кундави, сестэ куликентъ мастордо кепедицязо ёртсы сонзэ кононтень. Ансяк изницясь а максы тень теэмс: сон а учи, зярдэ куликесь пры масторов. Каршо эшкемасо сон паньсы куликентъ кундонть эйстэ мекев паксяс.

Ды те ули се шкас, зярс куликесь а совь кундонть зняроксть, зяроксть сон эшкезель изнязтнень веркачист ванкшномадост икеле.

Если после броска водящего кулик окажется вне квадрата, то бьющий игрок посылает его в поле с того места, куда он был заброшен.

Как только кто-то из игроков набрал нужное количество очков, первый период заканчивается.

Второй период

В этом периоде проводится испытание проигранных на выносливость. Здесь всем им приходится много бегать.

Делается это так: кулик слегка подкидывается вверх, а затем легкими ударами снизу как можно дольше удерживается в воздухе. Предположим, удалось ударить четыре раза. Значит, столько раз проигравшие должны попасть куликом в квадрат. Если не попал ни разу, игра заканчивается и все начинается заново.

Испытания начинаются с того, что победитель становится в центр квадрата, берет биту за нижний конец и большим пальцем прижимает к нему кулик. Затем подкидывает кулик вверх и сильным ударом верхним концом биты кулик посылается в поле в любом направлении. Испытуемые бросаются ловить его. Если кулик будет пойман в воздухе, то поймавший его встает на место победителя, и теперь он определяет, сколько раз бить ему. И каждый раз тот, кому удастся поймать кулик в воздухе, становится на место бьющего. Остальные — водящими. Сделать это не просто, так как кулик может быть послан в любом направлении и заранее определить, куда он полетит, невозможно. Но при этом оговаривается одно условие: не бить назад. Если поймать кулик никому не удастся, то первый прибежавший к месту его падения бросает его в кон. Победитель встречным ударом стремится не допустить попадания кулика в цель. И так до тех пор, пока кулик не побывает в квадрате четыре раза, как это было установлено в начале второго периода.

Игра продолжается до тех пор, пока игрокам не наскучит.

ГИЧАСО

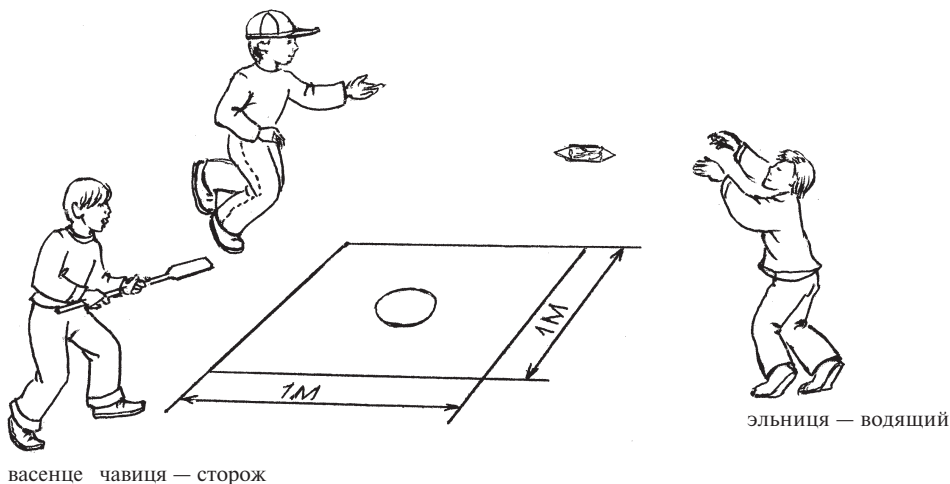
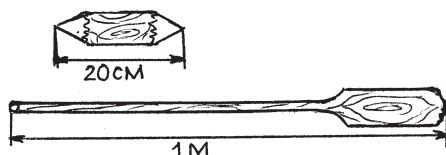
Налксить кавто-колмо цёрынеть 10—15 иесэ.

Бути налксема паксясь покш, сестэ теевить зярья налксицянь группат, эрьвась эйстэст налкси башка.

Умонь шкане «Гичасо» налксильть ансяк се шкас, зярс розтне а каить пря, кортыльть: «Розень пряньт сезьсак гичасонть». Эряза наян цёрынеденть кортыть: «Прок гича».

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Гича — 20 — 25 см кувалмосо палкине, кавонест пензэ сювозь.
2. Чавома палка лапужасто сювозь пе марто, кувалмосо 100 см.



Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксясонть палка песэ черькстави ниле ужосо кундо. Те — кундо. Кундонть куншкас чувови а покш латкине.

Васняк налксицятне каить жеребей, кинень улемс *ванстыякс* (чавицякс), а кинень *чийницякс* (эльницякс). Жеребень каямось ютавтови налксема палкань коряс: вейке налксицясь сайсы

В ЧИЖ

Играют два-три мальчика 10 — 15 лет.

Если площадка большая, то можно организовать несколько игровых групп, при этом каждая из них действует самостоятельно.

В прошлом «В чижа» играли только до поры, когда рожь начнет выбрасывать колос, иначе «чижом ржаную голову срежешь». Об энергичном и находчивом мальчике говорят: «прок гича» («словно чиж»).

Предметы для игры

1. Чижа — палочка длиной 20 — 25 см с заостренными концами.
2. Палка-бита с заточенным в виде лопаточки концом длиной 100 см.

Содержание и условия игры

На площадке чертится дом — квадрат размером 100х100 см. В центре квадрата роется ямка.

Перед началом игры бросается жребий, кому быть *сторожем* (бьющим), а кому — *водящим*. Жеребьевка проводится по бите: игроки берутся за нижний конец палки и, перебирая палку руками, доходят до верхнего конца. Верхнему быть *сторожем*, остальным — *водящими*.

Есть другой способ жеребьевки. Игроки по очереди кладут чижа на ямку,

палканть алце пестэнтъ, омбоцесь кунды палкантень сондензэ верев, колмоцесь — седе верев ды истя седе тов. Сех верцесь ули *ванстыцякс*, седе алцетне — вейке омбоце мельга *чийницякс*.

Жеребеентъ кайсить лияксак. Налк-сицятне вейке омбоце мельга путнесызъ гичанть латкинетъ вельксэс, ёртсызъ чавома палкасонть верев, кармить эйсэнзэ сеedyстэ эшксеме ды теке марто терявтыть а правтомс сонзэ масторов. Кинень гичась истя эшксеве седе ламоксть, се ули кудонь *ванстыцякс*, а лиятне — вейке омбоце мельга *чийницякс*.

Налксемань ушодомсто гичась путови латкинетъ лангс. *Ванстыцясь* токавтсы чавома палканть лапужа пензэ гичантень, аламнеде кевердьсы эсензэ ёнов, совавтсы палканть пензэ гичанть алов, кепедьсы сонзэ верев ды сеске жо виевстэ чавсы налксема паксянтень ков мелезэ — витьстэ, кершев, витев. Васенце *эльнициясь* чии мельганзо, кепедьсы гичанть прамо таркастонзо ды ёртсы кудонтень.

Те шкастонть *ванстыцясь* кирди чавома палканзо стядо латкинесэнтъ, штобу *эльнициясь* неевлизе, козонь ёртомс гичанть. Бути гичась понги кудонтень, сестэ *чавицякс* (*ванстыцякс*) карми *эльнициясь*, а колмоце налксициясь (бути сон ули) карми *чийницякс*, одицякс. Бути жо гичась а понги кудонтень, сестэ *ванстыцясь* чави омбоцедеяк, колмоцедеяк, ветецедеяк. Теде мейле макссы чавома палканть омбоцентень, тонась карми пансеме колмоцентень, колмоцесь таго васенцентень, бути тонась эзинзе прядо ветенест чавоманзо.

Изнициясь (се, кие мельга-мельцек топавтынзе ветенест чавоматнень) карми пансеме изнязтнень. Сон таго путсы гичанть латкинетнень ды вачкодъсы чавома палкань лапужа песэнтъ сювозь гичань пентъ ланга. Гичась ливти верев, теде мейле сон чавома палкасонть паневе паксянтень куш кона ёнов. *Эльнициятне* (бути эйстэст кавто) терявтыть кундамс гичанть ливтямсто. Бути те а лиси, кармить ёртнеме гичанть кудонтень. Ансяк *ванстыцясь* ней терявты нолдамс гичанть кудонтень. Ливтиця гичанть сон чавсы палкасонть мекев паксяв.

Ды истя ули се шкас, зярс гичась а понги ков эряви.

подкидывают его битой вверх, а затем короткими ударами по чижу пытаются удержать его в воздухе как можно дольше. *Сторож* определяется по большому числу ударов.

Начинается игра. *Сторож* кладет чижа над ямкой, плоским концом биты слегка подкатывает его на себя, одновременно поддевая его снизу, и подбрасывает вверх на 1 — 1,5 м, тут же в воздухе сильно бьет по нему, посылая как можно дальше в поле. *Водящий* бежит за чижом, поднимает его с места приземления и бросает в квадрат. *Сторож* в это время держит биту вертикально на ямке, чтобы *водящий* ориентировался, куда бросать чижа. При полете чижа к квадрату бита снимается.

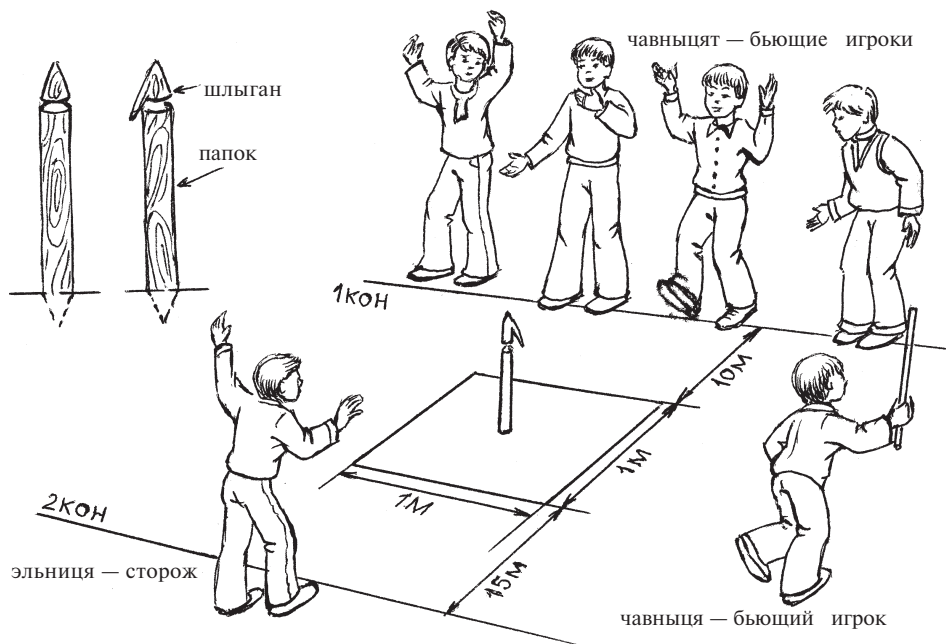
При попадании чижа в квадрат *водящий* становится *сторожем*, а *сторож* — *водящим*.

Сторож может направить чижа вправо, влево, прямо, поэтому *водящему* приходится бегать по всему полю. Выиграть он может не только точным попаданием чижа в квадрат, но и в том случае, если поймает летящего чижа в воздухе. Если при первом броске *водящий* не достигнет цели, то *сторож* продолжит игру до пяти ударов. После этого передает биту второму игроку, и тот начинает «гонять» третьего (если есть третий игрок), третий снова первого, если тот не сумел произвести все пять ударов.

Победитель (а им будет выполнивший подряд все пять ударов) будет «гонять» побежденных. Он снова кладет чижа над ямкой и ударяет плоским концом биты по заостренному концу чижа, чиж взлетает вверх, после чего ударом биты направляется в сторону поля. Если *водящие* поймают чижа на лету, — игра на этом завершится. Если же этого сделать не удастся, то они будут бросать чижа в квадрат. Но на этот раз это еще труднее, так как *сторож* попытается не допустить попадания чижа в дом: он будет отбивать чижа при полете к квадрату обратно в поле. И так будет до тех пор, пока чиж не окажется в квадрате.

ШЛЫГАНСО (ПАПОКСО)

В ШЛЫГАН (В ПАПОК)



Налксить 9 — 15 иесэ цёрынеть.

Кавоньгирдань лементь налксемась кандтни сень кувалма, кодамо налксемапелесь сайневи те эли тона велетнесэ — шлыганось эли папокось. Налксемась кадови текесь.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Шлыган — чувтонь налкшке, кона лангс ваномс моли эрзянь ды мокшонь авань пряс путомпель ёнов: сэрей коняпация, човоненть ёндо сюлмазь нурькине коцтонь пация марто, кона викшнезь мазый суресэ, човалясо ды плёскасо. Налксемань налкшкесь теезь а покш шюркинетэ, конань кувалмозо 15 см, диаметразо 5 см. Алов понгавтовиця таркась пелевидьс пилязь ды лазозь, верьксэсь кадозь целасто.

2. Папок — чувтонь сювозь налкшке, алксозо валаянсто пилязь, сэрезэ 10 см, диаметразо 6 см.

3. Чавома палкат 80 — 100 см кувалмосо (налксицятнень ламочисэст).

4. Колия, верце пезэ валаянсто пилязь, лангозонзо понгавтови шлыганось эли озавтови папокось. Сэрезэ 40 см.

Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксянтень черькстави ниле ужосо кундо, покшолмазо 100x100 см.

Играют преимущественно мальчики 9 — 15 лет.

Двойное название игры заключается в применении различного инвентаря, предназначенного для удара битой. В разных местах применяется тот или иной предмет, но игра изменений не претерпевает.

Предметы для игры

1. Шлыган — деревянная фигурка, напоминающая по форме головной убор мордовской женщины: высокий кокошник, соединенный в затылочной части с коротким холщовым платком, украшенным вышивкой, бисером и блестками. Фигура для игры представляет собой деревянную чушку длиной 15 см, диаметром 5 см. Нижняя часть (10 см) пропилена до середины и расколота, верхняя остается полностью.

2. Папок — деревянная конусообразная фигура высотой 10 см, диаметром 6 см.

3. Палки-биты длиной 80 — 100 см (по количеству игроков).

4. Кол с ровным срезом в верхней части для установки шлыгана или папока, высотой в наземной части 40 см.

Содержание и условия игры

На игровой площадке вычерчивается квадрат размером 100x100 см. В центр

Куншказонзо чавови колия. Кундонть эйстэ 10 ды 5 метрань туро теевить кикст, конатненень мерить «васенце кон» ды «омбоце кон».

Мейле каяви жеребей. Весе арыть васенце кононь киксэнь лангс ды ёртне-сызь чавома палкаст пряст велькска удалов. Сехте малас празь палканть азорозо карми *эльницякс-ванстыцякс*.

Ванстыцясь понгавтсы шлыганонть эли путсы папоконть колиянь лангс.

Весе чавныцятне арыть васенце кононть кувалт. Васенце чавицясь ёртсы шлыганонть лангс. Шлыганось ливти паксяс. Налксицясь чии палканзо идеме. Бути кенери, велявты мекев тарказонзо. Бути шлыганось ливтась аволь васов, сестэ налксицясь ары празь палканзо ваксс ды учи, зярдо кияк шлыганонть паньсы седе васов.

Чави омбоце налксицясь. *Эльницясь* чии шлыганонть саеме. Омбоце налксицясь — палканзо мельга. Васенцесь кепедьсы эсь палканзо ды чии мартонзо васенце кононтень.

Ды истя налксемань перть.

Эльницясь терявты икельдымс эшксицятнень. Теке марто сонензэ эряви кенеремс понгавтомс шлыганонть (эли папоконть) колиянь пряс, риштымс кедьлапушкасо кононть ёнов чиицятнестэ вейкенть ды, сонзэ икельдызь, стямс васенце кононтень.

Лиясто лисни истяк: весе чавицятнень палкаст кадовить паксяс, идемс сынст киненьгак эзь саво ды ней весе аштить палкаст вакссо стядо. Истямо тувталонть витемс сехте меельцекс каднови вейке чавиця, конанень мерить «идиця». Сон сти омбоце кононть лангс ды терявты правтомс шлыганонть. Бути те тееви тензэ, сестэ весе капшить эсь палкаст марто велявтомс васенце кононть лангс, ды налксемась ули поладозь. Бути *идицясь* эзь машто лездамо, ды ней весе икеле ладсо аштить паксянь келес палкаст вакссо, сестэ *эльницясь* пурнасынзе весе палкатнень, сти мартост васенце кононть лангс ды саезь палкатнесэ карми правтомо шлыганонть сонсь. Кинь палкасонть шлыганось ули чавозь, се карми *эльницякс*.

квадрата забивается кол. От квадрата на расстоянии 10 и 15 м размечаются два кона — первый и второй.

Проводится жеребьевка: все встают на черту первого кона и бросают биты через голову за спину. Чья бита упала ближе всех, тот становится *водящим (сторожем)*.

Сторож подвешивает шлыган или ставит папок на кол.

Все бьющие становятся за черту на всю ее ширину.

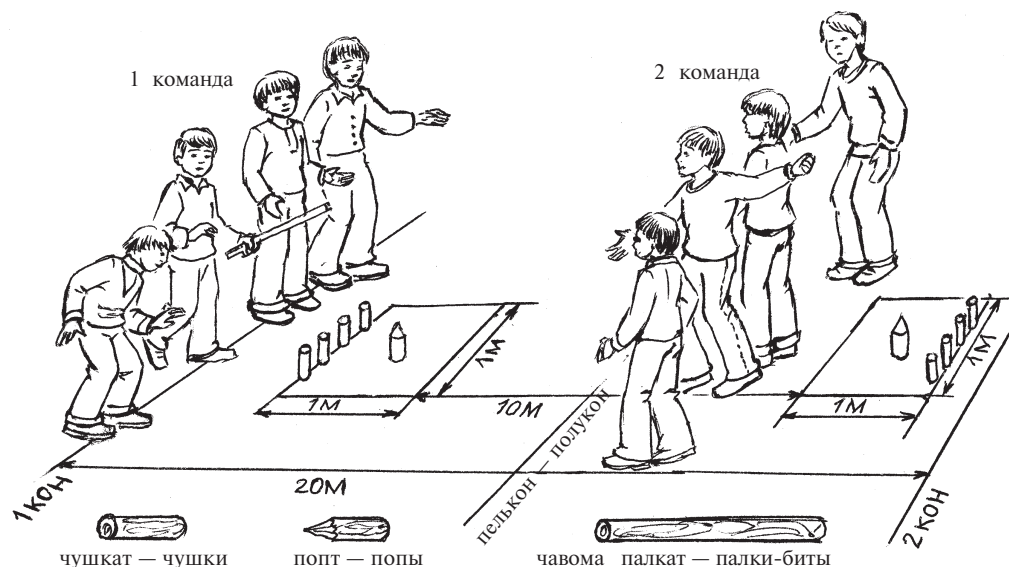
Первый игрок бьет по шлыгану. Шлыган отлетает в поле. Игрок бежит выручать свою палку и возвращается обратно на кон. Если шлыган отлетит недалеко, игрок встает возле своей палки, не поднимая ее с земли. Следом за ним бьет второй игрок. *Сторож* бежит за шлыганом, второй игрок — за битой, а первый поднимает палку и бежит с ней к своему кону. И так в течение всей игры. *Сторож* пытается определить игроков. При этом он должен успеть поставить шлыган (или папок) на колышек, засечь (хлопнуть ладонью) кого-то из бегущих к кону и, опередив засеченного, встать за линию кона.

Может случиться, что все игроки пробили, но никто не мог выручить свою битку — все стоят у своих палок. Для такого случая команда должна иметь меткого игрока — одного *выручателя*, который бьет в последнюю очередь. Для этого он переходит ко второму кону и с пяти метров бьет по фигуре. Если все со своими палками успевают добежать до первого кона, то игра будет продолжена. Если же и *выручатель* не помог и все продолжают стоять со своими битами на поле, тогда *сторож* забирает у всех биты, и с первого кона будет бить по шлыгану сам, используя друг за другом отобранные палки. Чьей палкой шлыган будет сбит, тот станет очередным *сторожем*.

Игра проходит в быстром темпе.

ЧУШКАСО (БУР-ПАЛКАСО)

В ЧУШКИ (В БУР-ПАЛКУ)



Налксить 10 — 15 иесэ цёрынеть кизна.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. 10 чушкат. Кавтотнень эйтэст пряст сювозь («попт»).
2. 10 бур-палкат, ветень-ветень эрва командантень.

Налксемань кой-кирдатне

Муить виде пакся. 20 м туро вейкенъ-вейкенъ эйтэ теить кавто конт-квадрат, парсте ванськавтсызь сынст наронть эйтэ. Эрва кононть лангс теить пирекудо (кундо), конань эрва ёнксозо 1 м. Паксянть куншкас кавто контнэнь юткс тееви пелькон.

Налксицятне явовить кавто командава. Жеребеесь невтьсы, кинень чавомс васенцекс ды кинень кона конось сави.

Ниле чушкатнень стявтнесызь кононть икельце киксэнтъ лангс кундонть келес, а «попонтъ» — сынст удалов, кононть куншкас.

Эшксиця командась сти рядсек эсензэ кононть икелев. Бур-палкатне явовить весень юткова вейкетъстэ. Сехте ёжовсто чавицянть команданть мелензэ коряс максовить седе ламо палкат.

Играют мальчики 10 — 15 лет. Количество играющих 8 — 10 человек.

Предметы для игры

1. 10 чушек длиной 10 — 12 см, диаметром 4 — 5 см. У двух чушек по одному острому концу («попы»).
2. Палки-биты — 10 штук, по пять на каждую команду. Длина бит 80 см.

При большом количестве играющих количество бит-чушек (кроме «попов») можно увеличить.

Содержание и условия игры

Выбирают ровное поле. На расстоянии 20 м друг от друга чертят два кона-квадрата, предварительно очистив площадку от высокой травы. Размеры квадратов 100x100 см. В центре поля на равном расстоянии от конов проводится полукон.

Игроки делятся на две команды. По жребию определяется, какая команда будет бить первой и какой из конов ей принадлежит.

Четыре чушки ставятся по всей передней линии квадрата, обращенной к полукону. «Попа» ставят в центр квадрата за ряд чушек.

Бьющая команда становится в шеренгу, у своего кона. Палки-биты

Васенце командась чави омбоце командань чушкатнень ланга.

Зярд каршо молиция командань пирекудостонть ливтеви вейкешка чушка, сестэ эшксиция командась юты пельконс ды поладсы налксеманзо седе тов. Кие чавома палканзо уш ёртнинзе, се ары веёнов. Бути кадовозь палкатнесэ команданть весе чушкатне пирекудостонть а ливтевить, сестэ налксеме ушоды омбоце командась.

Васенце командась поладсы седе тов налксеманзо сестэ, зярд омбоцентень каршо молиция команданть чушканзо истя жо эзть паневе.

Ней васенце командась таго сайсынзе весе палканзо ды карми чавома истя жо пельконсто.

Покш виезэ налксемасонть «попонть». Бути командасонть ули пек норовсто «ледниция», то сонензэ командась максы терявтомка, васенце жо палкасонть панемс «попонть» ськамонзо пирекудостонть ушов. Тень теемадо мейле командась сеске лиси изницякс. Ансяк изнямокс а ули се тевесь, зярд васенце палкасонть «попонть» марто эшкеви оштё вейкешка чушка.

Прядови налксемась сестэ, зярд вейке командась паньсынзе каршо молиция команданть пирекудостонзо весе чушкатнень. Теде мейле изнязь командась озавтнесынзе лавтовонзо лангс изницятнень ды кандтнесынзе ве констонть омбоцес, тозонь, косто изницятне ушодсызь налксеманть одс.

КОКАСО

Налксить 8 — 15 иесэ цёрынеть.

Те налксеманть таркань-таркань мерить лиякс: «Чушкасо», «Клёксо». Эрьва лемесь максы налксеманть кодамаяк од ёнкс, а косо-косо овсе полавтсы сонзэ.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Кока — а покш чувтонь цюркине, диаметразо 4 — 5 см, кувалмосо 13 — 15 см (эйтэст зняро, зяро парат налксиятнеде).

2. Чавома палкат кокань диаметрасо, 80 см кувалмосо.

распределяются между игроками поровну. Но наиболее точным в ударе, по желанию самих игроков, можно выделить бит побольше.

Первая команда бьет по чушкам второй команды. Если ей удастся выбить с кона хотя бы одну чушку, то вся команда переходит на полукон и продолжит игру дальше, кроме тех ее игроков, кто уже использовал свои биты. Если оставшимися битами все чушки выбить не удастся, то игра переходит ко второй команде.

Первая команда продолжит свою игру в том случае, если вторая команда также не сумеет достичь своей цели — выбить выделенными битами все чушки. В этом случае первая команда возвращает себе все биты и продолжит игру с полукона.

Особая роль в игре придается чушке-«попу». Если в команде есть меткий «стрелок», то она первый удар поручает ему. Цель — вышибить «попа» одним броском биты за пределы кона, при этом не затронув впереди стоящих чушек.

Удачный результат сразу же выводит команду в победители. Если же вместе с «попом» были выбиты и другие чушки, то этот удар считается рядовым, и команда лишь переходит на полукон.

Завершается игра тогда, когда одна из команд первой выбьет из кона противника все чушки. Проигравшая команда в этом случае сажает игроков противника на закорки и везет их от одного кона до другого, от которого выигравшие начнут новую партию игры.

В КОКА

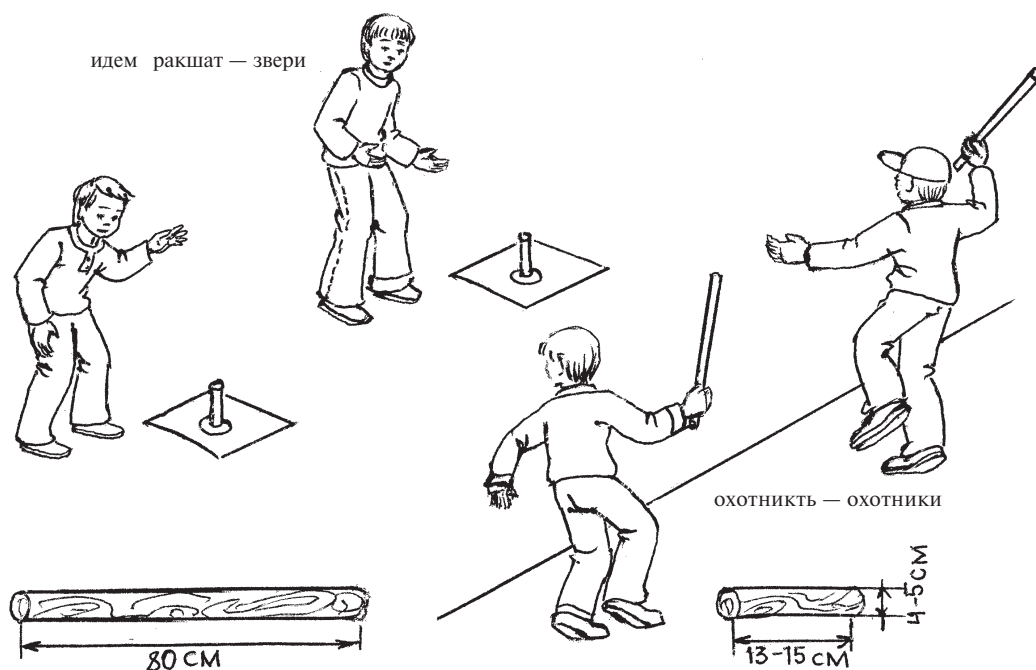
В различных регионах проживания эрзян и мокшан эта игра имеет свое название — «Кокасо», «Чушкасо», «Клёксо» — и свои особенности.

Играют мальчики в возрасте 10 — 15 лет.

Предметы для игры

1. Кока — деревянный цилиндр диаметром 4 — 5 см, длиной 13 — 15 см. Количество их зависит от количества играющих пар.

2. Палки-биты того же диаметра, что и кока, длиной 80 см.



Налксемань кой-кирдатне

Налксицятне явовать кавто командава. Жеребеень коряс кочкавить *охотникть* ды *идем ракшат*.

Черькстави вейке кувака кикс-кон, конастонть карми молеме «леднемась» кокатнень ланга.

Кононтъ эйстэ 4 — 5 эскельксэнь туротеевить зярый конт-кундот (зняро *ракшатнеде*), сынст куншкас путови лапужа кев, конань лангс стявтови кокась.

Кундотне вейкест-вейкест эйстэ аштитъ зняронъ туро, штобу ютксост аштиця *ракшась* аволь токаво чавома палкасонть. Бути налксема таркась аволь келлей, налксицятнеде жо ламо, сестэ кундотне аравтовить вейкест-вейкест эйстэ седе малав, а *ракшатне* арьть *охотниктнень* удалов ве эскельксэнь туро.

Весе арьть эсь таркаваст. Эрьва *охотникесь* сти кодамояк кокань каршо ды ансяк сонзэ лангс карми «леднеме». Истя жо ансяк вейке коканть вансты *ракшаськак*.

«Вейке, кавто, колмо» ловомканть ёвтазь *охотниктне* ёртсызь палкаст кокатнень лангс. Тедэ мейле сеске *ракшатне*

Содержание и условия игры

В игре участвует четкое число мальчиков, разбитых на две команды — *охотников* и *зверей*.

Проводится черта поперек поля. Это — основной кон, место, откуда *охотники* будут стрелять по кокам. В 4 — 5 шагах от него чертятся небольшие квадраты (по количеству пар), в центре каждого из них на плоский камень ставится кока. Квадраты находятся друг от друга на таком расстоянии, чтобы стоящий между квадратами *зверь* не попадал под удар биты. Если площадка не позволяет располагаться слишком широко, малые квадраты чертятся поближе друг к другу. *Звери* в этом случае будут стоять позади *охотников*, на расстоянии одного шага. Причем каждый *зверь* отвечает только за свою коку.

После счета «раз, два, три» *охотники* бьют по кокам. Каждый *зверь* бежит за своей кокой, а охотник — за палкой. *Охотники* стремительно возвращаются за черту, а *звери* с того места, где упала кока, бросают их в свои квадраты. Если

чиить кокаст, а *охотниктне* — палкаст мельга. *Охотниктне* эрязасто стякшныть коност лангс, а *ракшатне* тосто, козонь прасть кокатне, кармить ёртнеме эйсэст кундотненень. Бути кокась пры кундонть, сестэ *охотникесь* ды *ракшась* полавтсызь таркаст. Кадовозтне поладсызь налксемаст икеле ладсо. Эрьва од «ледемась» тееви сигналонь коряс.

Зярдэ меельце *охотникесь* тееви *ракшакс*, сестэ налксемась лоткавтови.

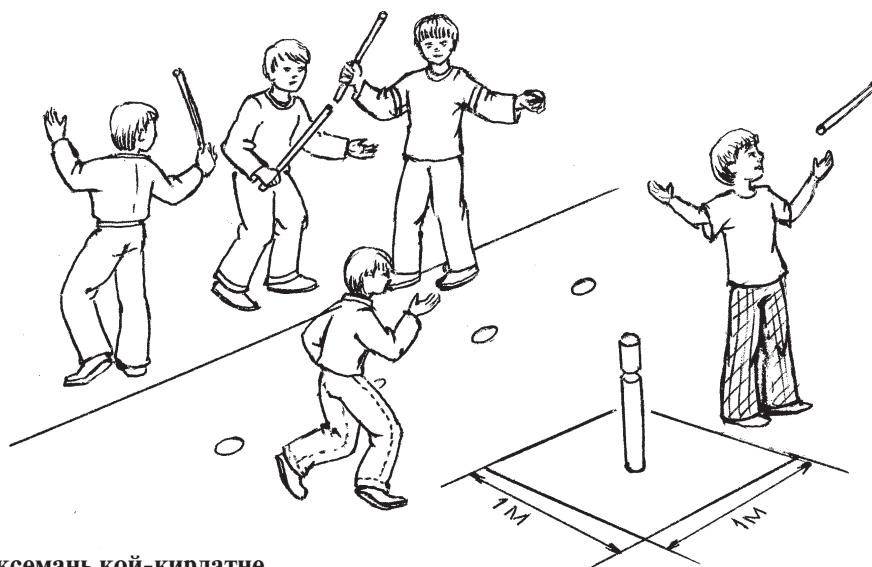
Командатне одкстомить. Кой-кона *охотниктне* ды *ракшатне* уш зярыяксть полавтокшнызь ролест. Ловови ансяк меельце полавтомась.

РУЗОНЬ КОКАСО

Налксить ансяк 8 — 15 иесэ цёрынеть.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Кока — а покш цюркине 4 — 5 см диаметрасо, 13 — 15 см кувалмосо.
2. Чавома палкат — 80 — 100 см кувалмосо (эрьва налксиянтень).
3. Колия 25 — 30 см сэрсьэ, 6 — 7 см диаметрасо.



Налксемань кой-кирдатне

Валаня, тикшевтеме паксянт лангс те-еви ниле ужосо кундо 100х100 см покшолмасо. Кундонть куншкас пек видестэ чавови колия. Колиянт пряс путови кокась.

5 — 6 эскедьксэнь туру кундонть эйстэ эрьва налксиясь кары эстензэ лат-

кока попадает в цель, то *зверь*, бросивший коку, и *охотник*, бивший эту коку, меняются местами. Если же точного броска не получилось, то все остается по-прежнему. *Зверь* и *охотник* меняются местами и в том случае, если *охотник* при метании битой не попал ею по коке.

Каждая новая «стрельба» производится по счету. Когда последний *охотник* переходит в стан *зверей*, происходит смена команд. Если за время игры некоторые *охотники* несколько раз уже побывали в другой роли, то все равно в расчет берется только смена последнего *охотника*.

В РУССКУЮ КОКУ

Играют только мальчики 8 — 15 лет.

Предметы для игры

1. Кока — деревянный цилиндр диаметром 4 — 5 см, длиной 13 — 15 см.
2. Палки-биты длиной 80 см.
3. Кол круглый диаметром 6 — 7 см, высотой от земли 25 — 30 см.

Содержание и условия игры

На ровном, свободном от травы поле чертится квадрат размером 100х100 см. В центре квадрата строго вертикально вбивается кол. На кол ставится кока.

кине-пизыне, козонь налксемстэ чалги кочкарысонзо.

Налксеманть ушодомсто весе арыть рядсек кундонтень удало ёндо ды ёртне-сызь чавома палкаст прясъ велькса. Кинь палказо пры сехте малас, се карми одицякс. Остаткатне арсить латкинетне-ва ды ушодыть мельга-мельцек коканть эшксе. Одицясь чии коканть мельга, чавицясь жо — эсь палканзо идеме. Чии сон ансяк сестэ, зярдо кокась ливтясь палкадонть седе васов. Бути палкась ютась вакска, коканть апак тока, ды бути кокась токави, ансяк пры теске кундонть потс эли ливти аволь васолов, сестэ налксицясь а капши чиеме палканть мельга, кадсы сонзэ прась таркантень сень самс, зярс а лиси киненьгак уцяска кучомс коканть седе васов.

Палкань ёмавыцясь лиясто лиси эсь латкинетэнзэ ды ары палканть эйстэ седе малав. Ансяк сон пштистэ ванкшны одицянь мельга. Кабу сон аволизе сае пизынензэ.

Бути весе эшксицятненень а лиси уцяска кокань чавомасонть, сестэ весень тевест карми идеме сехте понгицясь, конань кадносызь меельцекс. Сонзэ удалазь (эли аволь удалазь) эшкемадонзо мейле весе чиить палкаст мельга, а одицясь путсы коканть мадезь колияньт ваксс ды ары конаяк пизынентень. Сыця кононть перть одямо карми се, кинень варинесь эзь сато.

Налксеманть улить лия кой-кирданзояк

1. Бути меельце эшкемась лиссь беряньстэ ды кокась кадовсь колияньт пряс, налксицятненень ялатеке сави чиёмс палкаст мельга. А одицясь коканть правтсы колияньт прясъто ды чии пизэнь саеме. Бути тень сон а тейсы, сестэ коканть эшксы кияк налксицятнестэ ды одицянтень сави арамс таго тарказонзо.

2. Зярдо чавомадо мейле киньгак палказо прась кундонтень эли эскельксэнь туро сонзэ эйстэ, сестэ одицясь кепедьсы вейке пильгензэ ды алганзо ёртсы палканть васов паксяс.

3. Налксемстэ одицяньт ули оштё вейке тувталозо саемс киньгак пизынензэ. Тень теёмстэ васняк икельдымс налксицяньт, кона чийнесь палканзо идеме, кенеремс пучомс коканть колияньт ваксс. Бути кокась латкинетень саемстэ кадовсь одицяньт

Перед началом игры все встают в один ряд спиной к полю и бросают палки через голову. Чья палка упала ближе всех, тот будет водить. На расстоянии 5 шагов от квадрата каждый игрок, кроме водящего, роет себе ямку-гнездо, куда он встает пяткой.

Игроки по очереди бьют по коке. Водящий после каждого удара бежит за выбитой кокой, а бьющий — за палкой. Но биту выручать стоит только в том случае, если она упала ближе отлетевшей коки. Если же в коку не попали битой или если попали, но кока лишь упала на кон или рядом с ним, тогда игрок оставляет палку на месте до удобного случая, когда удар кого-то из следующих игроков отправит коку настолько далеко, что можно выручить палку и вернуться обратно на место.

Игрок, чья палка осталась на поле, может во время бросков товарищей сойти с ямки и встать ближе к своей палке, рискуя при этом остаться без места, так как водящий в таких случаях внимательно следит за его действиями и может, улучив момент, занять его ямку. Занять чужую ямку водящий может во время игры и в случае, если он, взяв выбитую коку с поля, опередит игрока, выручавшего свою палку, и встанет на его место. При этом он на ходу должен оставить коку на кону или после занятия ямки сумеет с трех попыток попасть кокой в квадрат.

Если у большинства бьющих броски окажутся неудачными, положение может спасти наиболее меткий из них (выручающий), которого специально оставляют последним. После его броска — удачного или нет — все бегут за своими битами, а водящий, положив коку в квадрат, спешит занять одну из ямок.

В следующую партию игры водить останется тот, кто не успел занять ямку.

Дополнительные правила игры

1. Если заключительный бросок оказался неудачным и кока осталась на колу, водящий должен обязательно снять ее с кола и положить на землю. Только после

кедьс, сестэ эряви ёртомс сонзэ кундон-
тень саезь таркастонть. Тень теёмстэ эряви
арамс видестэ (тейневить колмо терявкст).

4. Одицясь ары эшксицятнень юткс сес-
тэяк, зярдэ сон, чаво пизыненть редязь
(латкиненъ азорозо апак фатя айгсь ве
ёнов), сайсы сонзэ. Ансяк теде икеле сон
кадсы коканть кундонть потс эли ёртсы
мейле, пизэнтень чалгазь.

ПАНОКСО (КОЗНАСО, КОЗЛАСО)

«Паноксо» налксемась — Россиянь
народтнень вечкема налксематнестэ
вейкесь. Эйсэнзэ налксекшнить виш-
кинетьяк, од ломантькак, васняк цё-
рат.

Эрьва народонть налксемасонзо улить
эсензэ ёнксонзо. Улить сынъ эрзятнень-
гак, мокшотненьгак.

«Кознась», «Панокось» — те ракшань
пильге ловажине, эзне. Налксемань тур-
тов сайневить скалонь, алашань, лиясто
вазоньгак кознат.

Налксема шкастонть кознатне сайтъ
эрьва кодамо ён. Эрьва ёнонть ули эсен-
зэ лемезэ:

кринта — стядо козна;
плот — мадезь бока лангсо;
жок — празь пеке лангс (вере ёнов
карязонь велявтозь);
лячка — эшксема козна;
чика — мерить эшксицятнень.

Налксемань кой-кирдатне

Вешневи валаня, тикшесэ апак
вельтя пакся. Куншказонзо черькста-
ви ниле ужосо кундо, ёнксонзо 1 м ку-
валмосот. Те ули кознань стявтнема
таркакс.

Васенце налксемась

Налксицятне (эйстэст эрсить 2,3,4)
стявтнесызь эсь кознаст кундонть потс
вейтень-вейтень мельга-мельчек. Ла-
мочинь коряс весе стявтыть кознатнень
вейкетьстэ. Эрьванть ули эсензэ *лячка-*
зо-эшксема козназо. Ловомкасо сода-
ви, кие ды косто карми ёртомо эсь *ляч-*
касонзо кознатнень лангс. Саемга, ва-
сенцесь черьксты эстензэ кикс-кон
кавшошка эскедьксэнь туру стявтозь

этого он бежит занимать ямку. Иначе
коку может выбить любой игрок и водя-
щему придется вернуться на прежнее
место.

2. Если после броска бита упала в квад-
рат или в шаг от него, водящий берет биту
в руки и, подняв в сторону ногу, отправляет
биту под ногой далеко в поле.

В БАБКИ

«Бабки» — одна из самых распростра-
ненных игр народов России. Играют и
дети, и взрослые весной и летом. Взрос-
лые преимущественно играют в празд-
ничные дни.

У каждого народа в этой игре были
свои особенности. У мордвы в разных
местах «Бабки» имеют свои названия:
«Чикасо», «Паноксо» (Анаево Zubово-
Полянского района), «Кознасо» (Арда-
тово Дубенского района), «Козласо» (Се-
милей, Новотяглова Кочкуровского рай-
она).

Бабка — это часть ноги животных,
надкопытная кость, сустав. Для игры
пользуются бабками лошадей, коров,
иногда телят.

В зависимости от положения, ко-
торое бабки принимают во время
игры, они имеют определенные на-
звания:

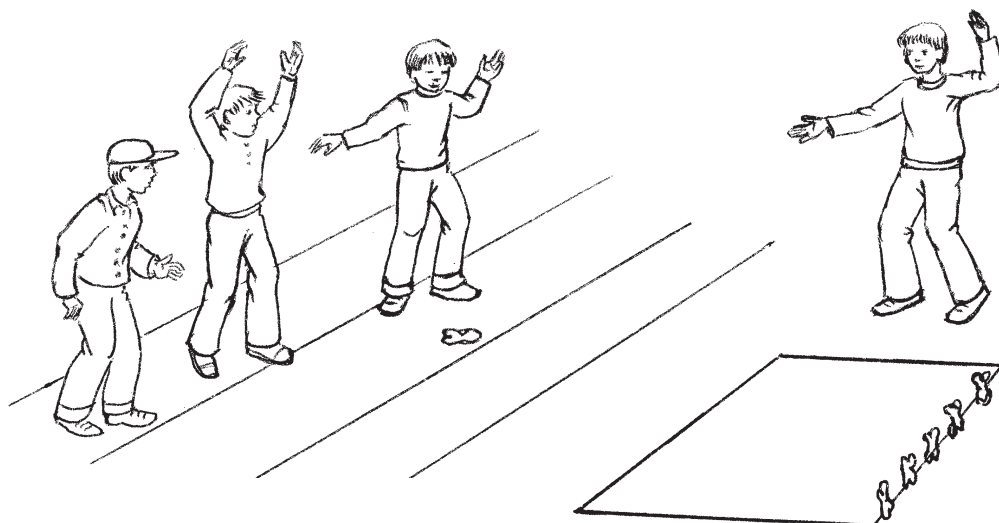
кринта — бабка стоячая;
плот — бабка на боку;
жок — бабка хребтиком вверх;
лячка — бабка для метания, биток;
чика — бьющий.

Содержание и условия игры

Выбирается ровное, свободное от тра-
вы место. В центре чертится квадрат раз-
мером 100х100 см. Это — площадка для
расстановки бабок. От квадрата на рас-
стоянии 2,3,4 и 5 м проводятся отметки,
с которых играющие будут бить по баб-
кам.

Игра первая

Участвуют 2 — 4 играющих. Все при-
носят по равному количеству бабок,
расставляют их стоя друг за другом по



стядо козна — бабка стоячая



празь пеке лангс жок — бабка хреб-
тиком вниз



мадезь бока лангсо плот — бабка на боку

кознатнень эйстэ, омбоцесь — кол-
мошка эскельксэнь туро, колмо-
цесь — нилешка ды истя седе тов.

Васенцекс карми чавомо се *чикась*
(эшксицясь), конань конозо лиссь сехте
васолцекс. Маласось чави сехте меель-
цекс.

Бути *лячкасонть чикась* токасы *крин-
танть* (стядо кознатнь), сестэ сон саи ве
козна. Празь кознатнень стявтнесынзе
мекев. Мейле сон чави ильведемазонзо.
Сондензэ мейле эсь *лячканзо* ушоды
ёртнеме омбоце *чикась*, мейле колмоцесь
ды истя седе тов.

Эрсекшни истяяк, што васоло кон-
тнэстэ *чикатне* а эшкить вейкеяк коз-
на. Сестэ кознатнень уцяскаст содави
кортамонь коряс: эли весе кознатне
максавить кадовозь *чикантень*, эли сон
истя жо карми ёртнеме *лячканзо* ильве-
дедемс. Сестэ налксемась поладови
седе тов ды моли кознатнень прядово-
мазост. Изницясь ули се, кие сайсь
седе ламо кознат. Сон и карми чавомо
васенцекс одс ушодозь констонть ды

одной. Каждый игрок оставляет себе
свою лячку — биток.

С помощью считалки определяется,
кто с какой отметки будет метать ляч-
кой. Первым *чикой* (бьющим) будет
тот, кому досталась самая дальняя от-
метка. Ближний *чика* бьет самым послед-
ним.

Если после броска *чика* попадает в
кринту, то он эту кринту забирает себе.
Упавшие при этом другие бабки подни-
маются и вновь ставятся на место. *Чика*
может бить несколько раз, если точно
попадает в цель.

После промаха первого *чики* броски
продолжит второй и так далее.

Может быть так, что ни один *чика* из
дальних отметок не собьет ни одной баб-
ки. Тогда судьба оставшихся бабок опре-
деляется заранее заключенным уговором:
в одном случае все бабки достанутся
последнему *чике*, бьющему с 2 м, в дру-
гом он, как и предыдущие игроки, бьет
до промаха, и игра продолжается до взя-
тия последней бабки.

кочкасы эстензэ се кононтъ, конась, койсэнзэ, седе паро, седе удалазь.

Чикась, кона а эшки вейкеяк козна, налксеме седе тов а карми. Бути сонзэ улить ля кознанзо эли кияк тензэ заёми, сестэ сон поладсы налксеманзо.

Омбоце налксемась

Те налксемасонтъ кознатне аравтневить кавтонъ-кавтонъ (парасо). *Лячкатне* ёртневить кознатнень лангс кавто ёндо, кавто консто, конат теезь кознатнень эйстэ вейкенъ кувалмонъ тарка.

Чиполантъ (очередентъ) путоманзо кис ютавтови пелькстамо, конанъ пингстэ *чикатне* вейке омбоце мельга ёртнесызь эсь *лячкаст* кундонть пелев. Те кундось лемдеви «тюреманы паксыкс».

Се *ляккантъ*, кона а ёртови кундонть видьс, лемдсызь «сокоркс», ды сонзэ азорозо (*чикась*) карми *лячкасонть* кознатнень эшксеме ансяк сельмень конязь (пацинесэ сюлмазь). Бути *лячкась* пры кундодонтъ васов кутьмерензэ лангс (карякезэ модантъ ёнов), сестэ сонензэ максыть лем «жок». Сехте уцяскавокс ловови бока лангс празь *лячкась*. Сонензэ мерить «плот». «Плотокс» эрсекшни се *лячкаськак*, кона пры боканзо лангс кундонть икелев.

Те пелькстамодонтъ мейле кознатне аравтневить кундонть потс паранъ-паранъ, ды васенцекарми эшксеме чикась, кинь ули плотозо.

Сондензэ мейле чави *жокошь*, мельганзо *кринтась* ды сехте меельцекарми — *сокорось*.

Кознатне эшксевить кавто ёндо. Эрва уцяскав эшкемась канды *чикантень* кавто кознат.

Колмоце налксемась

Весе налксицятне тешкстнесызь эсь кознаст ды пештьсызь сынст киньгак шапкас. Те шапкасонть сынст човорясызь ды каясызь масторов. Кознатнес-тэ, нама, кармить улеми *кринтаткак*, *жокттак*, *плоткак*. Весе *жоктне* кочк-севить вейс ды таго каявить шапкантень. Тосо сынст одс човорясызь ды

Победитель определяется по количеству выигранных каждым бабок.

Следующую партию начинает *чика*-победитель. Для метания он вправе выбрать один из удобных для себя конов — отметок — ближний, средний или дальний.

Чика, не выбивший ни одной бабки, из игры выходит. Но если в резерве у него есть нужное количество бабок или кто-то даст ему займы, то игру он может продолжить наравне с остальными, отдавая долг затем в конце игры.

Игра вторая

При большем числе играющих — 6 — 8 — 10 — метание по бабкам производится с двух сторон площадки. При этом бабки ставятся парами, конов (отметок) для броска *лячки* и с той, и с другой стороны устанавливается по одному в 4 — 5 м от квадрата.

Для определения очередности бросков проводится специальное состязание, которое сводится к следующему.

До расстановки бабок участники игры по очереди мечут свои *лячки* в сторону квадрата, называемого в данном случае «полем боя». Если брошенная *чикой лячка* не долетит до квадрата, то такая *лячка* будет называться «слепой» («сокор») и ее хозяин в дальнейшем будет бить по бабкам только с закрытыми глазами. Если же *лячка*, перелетев за квадрат, падает на спину (хребетиком вниз), то такую *лячку* будут называть «стариком» («сыре атя»).

А если *лячка*, также перелетев через квадрат, упадет на живот (хребетиком вверх), то она будет называться «жоком». Самым удачным положением *лячки* считается *плот* (на боку), независимо от того, в каком месте она упала.

После попарной расстановки бабок на поле боя (квадрате) первым бьет хозяин *плота*. За ним бьет *жок*. Затем *старик* и последним — *слепой*.

Броски производятся с обеих сторон. После каждого удачного броска, даже если упала лишь одна бабка, берется пара бабок.

каясызь масторов. Ды истя теить сеньс, зярс весе кознатнень юткс кадови ансяк вейке *жок*.

Теде мейле путови ловомкасо эшксемань чиполась.

Чикась, конась чиполань коряс чави васенцекс, сайсы кедезэнзэ *жоконтъ*, кепедьсы сонзэ мештензэ видьс ды те сэрьстэнтъ верде карми эшксеме масторов певердезь кознатнень. Кознань азорось (сон содасы эсь кознанзо тешксэнь коряс) пштитэ ваны *жоконь* эшкематнень мельга. Колмоце эшкемадонть мейле кознась ловови саезекс. Бути *чикантень* колмоксть эзь эшкеве кознась, сестэ сон макссы кознань азоронтень эсензэ кознанзо, конась кепедеви тестэ жо, моданть лангсто.

Жокось максови омбоце налксицантень. Бути *жоконтъ* эйсэ ве кознань таркас вейке эшкемасо токавить зярыя кознат, сестэ *чикась* эрьва азоронтень максы кознань-козна.

Нилеце налксемась

Лячкакс, лиякс меремс, эшксемкакс, карми улеме аволь *жокась*, а кедьла-пушкашка лапужа кевнесь, конань эйкакштнэ мукшносызь паксясто эли лей чирестэ.

Эрьва налксицясь стявты *лячкадонзо* кавксть седе ламо кознат: бути сонзэ колмо кевнензэ, кознатнеде путы кото, бути кевнезэ вейке — кавто кознат ды истя седе тов.

Кознатне путневить кундонть потс вейке рядс, аволь мельга-мельцек, кода лия налксематнесэ, а рядсек кеменьшка сантиметрань туру вейкест-вейкест эйстэ.

Чиполанть путомадо мейле тееви кон, косто весе кармить эшксеме кознатнень, эрьвась саи зняро кознат, зяро токи эйстэст сонзэ *лячкась*.

Бути налксицятне, весе *лячкатнень* ёртнезь, эзть машто ливтеме весе кознатнень кундонть потсто, сестэ налксемась карми молеме седе тов, ансяк чавомась ушодови лия ёндо. Ней эрьва налксицясь карми ёртнеме эсь *лячканзо* сеть таркатнестэ, козонь прасть сонзэ *лячканзо*. Ансяк васняк чави се *чикась*,

Игра третья

Игроки метят все свои бабки, кладут их в чей-либо картуз, перемешивают потряхиванием, а затем разом высыпаяют на площадку. Бабки, естественно, примут разное положение — *кринта*, *жок*, *плот*. Все *жоки* собираются в тот же головной убор, перемешиваются и снова бросаются на землю. Так до тех пор, пока на все бабки останется один *жок*.

После этого устанавливается очередность бросков. *Чика*, получивший право бить первым, поднимает *жок* на уровень груди и бьет по какой-либо из бабок, разбросанных по площадке. И так три раза. Хозяин бабки, по которой бьет *чика*, внимательно следит за ударами. После третьего удара бабка считается выигранной бьющим. Если *чика* не смог попасть в бабку все три раза, то он отдает хозяину бабки свою из тех, что находится на земле.

Затем тот же *жок* переходит к следующим игрокам (по очереди).

Если под удар *жока* попадают сразу несколько бабок (они могут принадлежать разным игрокам), то удар считается проигранным, и *чика* расплачивается своими бабками со всеми владельцами задетых бабок.

Игра продолжается до тех пор, пока на площадке не останется ни одной бабки.

Игра четвертая

Лячкой, то есть битком, служит не *жок*, а каменная плоская плитка (лепешка). Каждый играющий ставит свои бабки в зависимости от имеющихся у него таких плиток. Если у него три плитки, то ставит шесть бабок, если одна — две и так далее.

Бабки ставятся в квадрат в один ряд в шеренгу на расстоянии 10 см друг от друга.

Установив очередность и определив место, откуда нужно бить, *чики* начинают своими лячками-плитками выбивать бабки. Каждый берет столько бабок, сколько вышибет.

конань *лячказо* ливтясь сехте васолов. Омбоцекс чави се, конань *лячканзо* васенцеденть седе маласот. Ды истя седе тов.

Зярдо чиполась сы меельцентень, кинь *лячканзо* ульнесть сехте маласо, сон сайсынзе эстензэ весе кадовозь кознатнень мик сестэяк, бути тензэ а чавови вейкеяк козна.

Ветеце налксемась

Налксицятнеде зняро, зяро пурнавить.

Налксема паксянть лангс черькставить кавто кувача кикст — кавто конт: вейкесь паноконь аравтнема таркакс, омбоцесь — таркань тешкстамкас, косто эряви кармамс паноктнень чавномо. Кавонест кикстнень ютксо таркась — 10 — 15 эскелькст.

Налксицятне стявтнесызь панокост кононть кувалт кавтонь-кавтонь. Эрьва кавтаськетне путозь омбоцетнень эйстэ 15 — 20 см туро.

Ютавтови жеребей, кинень кие мельга ёртнемс чавомканть. Жеребеесь каяви налксицятнень мелест коряс, ансяк сехте сеедьстэ сон кайсеви палкань кундсезь.

Эрьва налксицянть — эсензэ чавомказо. Истямокс кочксевкшны эли седе стакась, эли кивесэ валозь варя марто панокось. Сеедьстэ чавома паноктнень тешкстасызь кодамояк артовкссо.

Налксицясь, кинень сатотсь чиполась, ёртсы чавома паноконзо конаяк кавтаськетнень лангс. Токавомадо мейле сон сайсы ансяк празенть. Чавома карми седе товгак, знярс а ильведи. Ильведемадо мейле путы васенце кононть пес вейке эли кавто панокт, кода кортавтозель налксеманть ушодомсто. Истя теить весе ильведицятне ды сеть, кинень вейкеяк панок эзь токаво.

Изницякс ловови сехте ламо паноконь саицясь.

Кинень эзь удаля саемс вейкеяк панок, се налксемастонть лиси. Ансяк бути кияк заёми тензэ зярошка панокт, сестэ сон налксеманзо поладсы.

Если игроки, использовав свои *лячки*, не сумели выбить все бабки из кона, то игра будет продолжена, но уже с противоположной стороны. При этом каждый игрок бьет своими *лячками* с тех мест, куда они упали при первых бросках. Но бьет прежде всего тот, чья *лячка* находится дальше всех. Следующим бросает второй по дальности и так далее. Когда очередь доходит до последнего (самого близкого), то он, если даже не сумеет выбить все оставшиеся бабки, все их забирает себе.

Затем игра начинается сначала.

Игра пятая

Количество играющих не ограничено.

На игровом поле проводятся две черты — два кона: один для расстановки бабок, другой для обозначения места, откуда следует бить по бабкам. Расстояние между конами 10 — 15 шагов.

Игроки ставят вдоль первого кона по одной паре бабок. Каждая следующая пара от соседней стоит на расстоянии 15 — 20 см.

Определяется очередность бросков. Принцип установки очередности — любой, но чаще бросается жребий с помощью перехватывания палки.

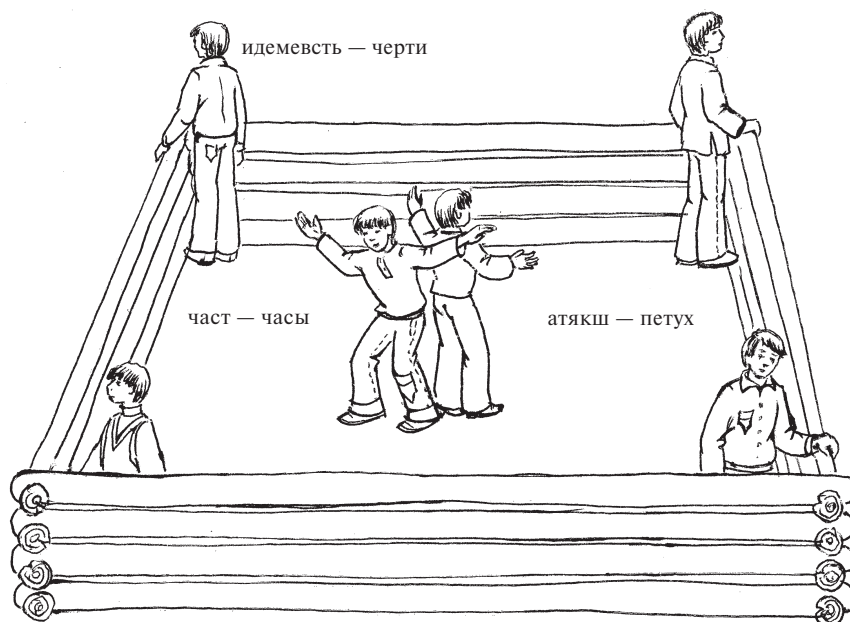
У каждого игрока — свой биток. Обычно им бывает наиболее тяжелая бабка или бабка с отверстием в полости, залитым расплавленным свинцом. Нередко бабки метаются краской.

Игрок, получивший право бить, бросает биток на одну из пар бабок. При попадании на бабки он берет только ту, которая упала. Он же бьет далее до тех пор, пока не промахнется. Промахнувшись, ставит на конец ряда бабок на линии первого кона одну или две дополнительные бабки, о количестве которых договариваются в самом начале игры. Так же поступает каждый игрок, который при броске не выбивает ни одной бабки.

Выигрывает тот, кто наберет больше бабок. Не выбивший ни одной бабки из игры выбывает. Но он может игру продолжить, если кто-нибудь даст ему взаимы несколько бабок.

УЖОСТО УЖОС

С УГЛА НА УГОЛ



Налксить 6 — 12 иесэ цёрынеть ды тейтернеть.

Те налксеманть улить зярыя вариан-тонзо.

Вечкема таркаст налксияцтнень — од кудонь чаповкс.

Играют мальчики и девочки 6 — 12 лет. Игра имеет несколько вариантов.

Излюбленное место игры — сруб строящегося дома.

УЖОСТО УЖОС ИДЕМЕВСТЬ ПАНСЯН!

Налксить кото эйкакшт.

Пурнавить чаповксонтень, явшесызь эсь ютковаст рольтнень:

Ч а с т.

А т я к ш.

И д е м е в с т ь (ниле).

Налксемань-кой-кирдатне

Идемевстне арыть ниленест ужотнева, чамаст токавтсызь стенантень. А берянь ули, бути сынъ невтьсызь эсест «идемевсенъ» обуяст: уголсто апак туге кармить тулевксэкс рокномо, кирнявтнеме вейке, мейле омбоце пильге лангсо, юхаеме «пулынэсэст» (карксос содозь пикс песэ) ды истя седе тов.

Частнэ ды *атякш* стить налксема тарканть куншкас вейкест-вейкест туртов кутьмере ёндо.

ИЗ УГЛА В УГОЛ ЧЕРТЕЙ ЗАГОНЯЮ!

Играют шестеро ребят.

Собираются в срубе, распределяют между собой роли:

Ч а с ы.

П е т у х.

Ч е р т и (четверо).

Содержание и условия игры

Черти занимают углы, прижавшись лицом к стене. Нелишне будет, если они покажут свой «чертячий» норов: не отходя от угла, будут негромко похрюкивать, подпрыгивать на одной, потом на другой ноге, помахивать «хвостом» — прилаженной за пояс веревкой.

Часы и *петух* становятся в середине площадки спиной друг к другу.

После недолгого озорства *чертей часы* начинают громко тикать. Для этого исполнитель *часов* раздвигает

Идемевстнень озоровамо́дост мейле *ча-стнэ* ушодыть марявозь якамо. *Частнэнь* рольсэ налксицясь келемтьсынзе кедензэ ды, прок маятник, карми кавто ёнов лыкамо: «Тик-так, тик-так, тик-так». Аламо шкань ютазь маятникесь лотки лыкамо́до. Вить кедесь, кона ней ули часонь стрелкакс, ары видьстэ верев (12 часос), кершесь — «минутань стрелкась» — карми стамбарнэ сасамо сонзэ.

Частнэ ушодыть чавомо: «Бом, бом, бом...» Истя чавить кемгавтовоксть.

Атякшонтень эряви парсте кунсолмс — а нолдамс пиле вакска кемгавтовоце чавоманть. *Частнэнь* чавомаст эсь пачкаст ловить *идемевстнеяк*.

Кемгавтово вачкодкстнэде мейле *атякшось* келемтьсынзе «сёлмонзо» ды, эйсэст либорязь, пек марявозь рангсты атякшокс колмоксть.

Идемевстне, *атякшонь* моронть марязь, велявтыть *частнэнь* ёнов ды, вейкест-вейкест лангс ванозь, лабордыть «идемевсекс».

Атякшось таго либори сёлмсонзо:

— Ку-ка-ре-ку! Ужосто ужос идемевсть пансян!

Идемевстне икеле ладсо лабордыть, цяхить, кирнявтнить, чийнить ужосто ужос, полавтнить таркаст вейкест-вейкест марто.

Атякшось, яла «сёлмсонзо» либордозь, капши арамо кадозь чаво ужос. Теде мейле сон тееви *идемевсекс*, а таркавтомом *идемевсесь* — *атякшокс*.

Частнэ яла молить, «маятникесь» яки мекев-васов.

Налксемась ушодови одс.

Бути *атякшось* моразеви «пелеведе икеле», лиякс меремс, а учови тензэ *частнэнь* кемгавтовоксть вачкодемаст, — *идемевстне* кадсызь эсь ужост ды кармить велямо сонзэ перька: тейнить икелензэ амазы чамачачот, цийнить. Набой-галема шкастонть *идемевстне* згилить *атякшонтень* лангсо — сюлмить прязонзо авань паця ды лемдсызь «уды саразокс». Теде мейле чиезь срадыть эсь таркаваст.

Седе тов *атякшонтень* тевензэ сайсызь *частнэ*, а *частнэнь* — *атякшось*.

Од *частнэнь* «маятникест» ушоды лыкамо ве ёндо омбоцев.

руки и, как маятник, начинает качаться из стороны в сторону, издавая звуки «тик-так, тик-так, тик-так». Немного погодя *часы* перестают раскачиваться. Правая рука, изображающая часовую стрелку, устанавливается прямо (на 12 часов), левая — «минутная стрелка» медленно приближается к ней.

Часы произносят: «Бом, бом, бом...» Так двенадцать раз.

Петух должен быть внимательным — не пропустить двенадцатый удар. Удары отсчитывают про себя и *черти*.

После двенадцати ударов *петух* поднимает «крылья», хлопает ими и громко трижды кукарекает.

Черти, услышав пение *петуха*, поворачиваются кругом и, посматривая друг на друга, испуганно лопочут «по-чертячи».

Петух снова хлопает «крыльями»:

— Ку-ка-ре-ку! Из угла в угол чертей загоняю!

Черти, продолжая лопотать, повизгивать и подпрыгивать, перебегают из одного угла в другой, меняясь местами друг с другом.

Петух, продолжая хлопать «крыльями», спешит занять место в опустевшем углу. Теперь он становится *чертом*, а оставшийся без мест *черт* — *петухом*.

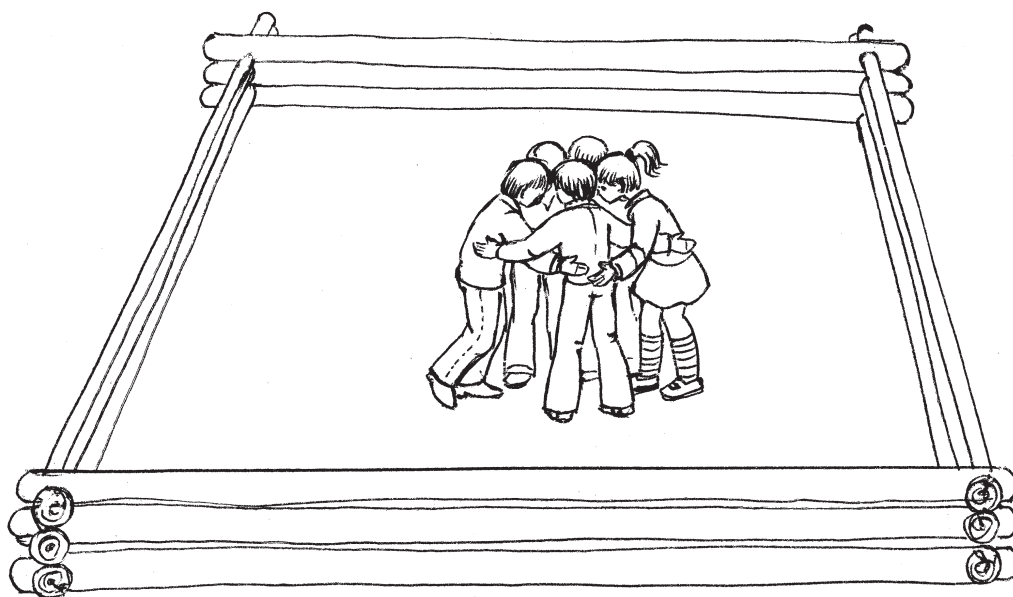
Часы продолжают тикать.

Игра начинается сначала.

Если же *петух* прокукарекает раньше полуночи, то есть *часы* не успеют пробить двенадцать раз, то *черти*, выйдя из своих углов, начинают крутиться вокруг него, корчить ему рожи, визжать. В завершение своих озорных действий *черти* повязывают на голову *петуха* платочек, обозвав его «сонной курицей». И снова разбегаются по своим углам.

В этом случае *часы* становятся *петухом*, а *петух* — вместо *часов*.

Слышится тиканье новых *часов*.



Налксемань кой-кирдатне

Вете налксицят пурनावить срубс. Нолдазь пряст токавтсызь вейс, кундыть вейкенъ-вейкенъ карксамос ды, чаравтозь ладсо лыказы, вейсэ ёвтыть ловомка:

Тинге лангсо гулькине,
Якстере кемть пильгсэнзэ,
Сэнь одежат лангсонзо.
Пиже шапка прысонзо —
Кулдыр-гук!

«Кулдыр-гук!» валтнэнь ёвтазь весе капшить совамс ужос. Кадовозесь ары одицякс.

Весе налксицятне кепедьсызь коняст икелев мендязь кедьлапушкаст. Те ули гулькань нерекс. Одицясь ары конаяк налксицянть икелев ды токавтсы эсь «гулянь нерензэ» те налксицянть «гулянь нерьс», сонсь мери: «Гуль-гуль!». Налксицясь велявтсы «нерензэ» ве ёнов. Одицясь моли омбоценть, мейле колмоценть, нилеценть икелев ды эрвантень мери: «Гуль-гуль!». Бути кияк эйстэст каи каршо вал: «Сон гуль» ды колмоксть «клюкадьсы» одицянть «нерьс», сестэ весе полавтнесызь эсь таркаст. Одицясь, кода весе, капши арамс киньгак таркас. Кие кадови таркавтомо, ули одицякс.

Содержание и условия игры

Пять играющих собираются в срубе. Прижавшись склоненными головами, обняв друг друга за стан и раскачиваясь по кругу, они хором произносят:

На поляне голубок
В красненьких сапожках,
В синенькой одежке,
В зеленой шапчонке —
Кулдыр-гук!

После слов «кулдыр-гук!» все разбегаются по углам. Тот, кому угла не достанется, становится водящим.

Все игроки поднимают надо лбом согнутую в ладони руку, изображая клюв голубя. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается своим «клювом» до «клюва» этого игрока, произнося: «Гуль-гуль!». Вместо ответа игрок отводит свой «клюв» в сторону. Водящий подходит ко второму игроку, к третьему, к четвертому. Если кто-то из них произнесет: «Он гуль!» и трижды «клюнет» «клюв» водящего, тогда все меняются местами. Водящий, как и все, спешит занять чье-то место. Игрок, не успевший занять место, становится водящим.

Налксемась моли знярс, зярс а налк-стави.

Мелень коряс эрва од одицясь эсь те-вензэ ушодсы «озксонь» гулянь киште-масо. Сон киштезь теи кирькс, теке мар-то моры:

Гуль-гуль, гуль-гуль-гуль,
Гуль-гуль, гуль-гуль-гуль...

Игра продолжается до тех пор, пока не надоест.

При желании каждый новый водящий перед началом своих действий может станцевать «ритуальный» танец *голубя*, пройдя по кругу под собственную ритмичную песенку:

Гуль-гуль, гуль-гуль-гуль,
Гуль-гуль, гуль-гуль-гуль...

ПАНЖОМАТ

КЛЮЧИ ОТ ЗАМКА



Налксить вете ломанть.

Налксемань кой-кирдатне

Нилетне озыть кудонь ниле ужова эли мода лангс, ветецесь ашти кунш-касо. Сон моли вейкентень, кевксти: «Леляй (эли патяй), панжоматне тонь кедьсэ?»

Тона невти шабранть лангс: «Оно лелянь (эли патянь) кедьстэ кевксть».

Истя сон ютасынзе ниленеск.

Меельцесь мери: «Куншкасто веш-нек!».

Вешницась туи куншав. Те шкане весе кирнявтыть ды полавтсызь таркаст. Вешницась бажи седе курок стямс кинь-как таркас. Кие кадови таркавтомо, те-еви «панжомань» вешницакс.

Играют впятером.

Содержание и условия игры

Четверо садятся по углам дома или начерченного на земле квадрата, пятый стоит на середине. Подходит к одному, спрашивает: «Дядя (или тетя), ключи у тебя?».

Тот показывает на соседа: «Вон у дяди (или тети) спроси».

Так он обойдет всех четверых. Последний отвечает: «Ищи на середине!».

Водящий отходит на середину. В это время все вскакивают на ноги и меняются местами. Водящий стремится быстрее встать вместо кого-то. Кто останется без места, становится искателем «ключей». Игра продолжается дальше.

НАРМУНЕНЬ КУНДСИЦЯ ДЫГУЛЯТ

ЛОВЧИЙ И ГОЛУБИ

нармунть — птицы



Налксить 10-шка ломанть.

Количество играющих до 10 человек.

Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксянть лангс черькстави кирькс 5 м диаметрасо ды ниле ужосо кундо 4x4 м покшолмасо. Кундось ули *нармунень кундсицянь* кудокс, кирькссь — *нармунень* оймсема таркакс.

Весе налксицятне васняк пуромить кирьксэнтъ потс. Жеребеень коряс кочкавить *нармунень кундсицясь* ды *нармунень полконь* прявтось.

Кундсицясь туи эсензэ кудос.

Гулянтне явновить кавтонь-кавтонь. Эрьва налксицясь кепедьсы вить кедензэ верев ды конянзо икелев аравтсы мендязь кедьлапушканзо. Те ули *гулянь* нерекс. Керш кеденть налксицясь мендьясы удалов. Те — *гулянтъ* сёлмозо. Нармунень паратне вастовома шкасто токшевить нерде нерьс, кулдордыть: «Кулдыр-гук, кулдыр-гук». Налксицятненень эряви содамс нармунтненень иласт-кирдаст ды налксемстэ маштозь сынст невтнемс.

Ве пильге лангсо кирнявтнезь, кирьксэнтень сови *кундсицясь*. Кедьсэнзэ — *нармунень* кундсема пель: илёвонь пинкс 50 — 60 см диаметрасо.

Налксемань койтненень коряс, *кундсицясь* весе тевензэ теи ве пильге лангсо. *Прявтось* пштистэ ваны кой-кирдатненень ильведькстэме топавтомаст мельга.

Кундсицянь лисемстэ *нармунтне* каштмолезевить, арсить «либордамс»

Содержание и условия игры

На площадке рядом друг с другом чертятся круг диаметром в пять метров и квадрат размером 4x4 метра. Квадрат служит домом *ловчего*, круг — поляной для прогулки птиц.

Все играющие сначала собираются внутри круга. По жребию выбирают *ловчего* и *вожака* птичьей стаи.

Ловчий уходит в свой дом.

Голуби разбиваются на пары. Изображая птиц, играющие поднимают согнутую кисть правой руки на уровне лба (клюв), левую руку заносят за спину (крыло). Пары птиц, встречаясь, прикасаются клювами друг с другом, воркуют: «Кулдыр-гук, кулдыр-гук». Участники игры должны проявить свою наблюдательность, знание повадок птиц, их взаимоотношения друг с другом.

Прыгая на одной ноге, в круг из своего дома выходит *ловчий*. В руках у него орудие ловли птиц — ивовый обруч диаметром 50 — 60 см. По условиям игры, все действия *ловчего* по поимке птиц должны совершаться только на одной ноге. *Вожак* стаи птиц внимательно следит за соблюдением этих условий.

С появлением *ловчего* птицы замолкают, готовятся сняться с места. Для этого они быстро перестраиваются в колонну и идут по кругу, чуть-чуть переваливаясь

таркастост. Тень теестэ сынъ бойка ар-
ситъ колоннас ды сырмить «ливтямо»
кирьксэнтъ потмова, чиремкшнезь ды ве
сёлмсо аволязь.

Нармунень полконъ прятось сти кирь-
ксэнтъ куншкас ды ванкшны *кундси-
цянтъ* тебензэ мельга. Тона норови са-
самс меельце *гулянтъ* ды каямс лавто-
вонзо трокс кундсема пинксэнтъ. *Пряв-
тось* полконтъ ванстомсто скири
нерьсэнзэ *кундсицянтъ*, а максы тензэ
кундсеме нармунтнень. Ансяк тень те-
емстэ а эряви путнемс вий, а тюремс.

Зярдэ *кундсицянтень* удалы ёртомс
гулькантъ лавтовс кундсема пинксэнтъ,
сон ветасы сонзэ эсь кудозонзо ды стявт-
сы ужос. Эсь кудосонзо кундсицясь сти
кавонест пылгтнень лангс, оймси.

Теде мейле *кундсицясь* таго лиси кирь-
ксэнтъ потс *нармунень* кундсеме. Те те-
вентъ сон ютавты эрьва кода манчезь:
туи чиеме, *нармунтнень* каршо, сови пол-
контъ куншкас. Бути эшкеви куншка-
зост, сестэ *нармунтне* явовить кавтов, ды
кавтов сезезь полктнестэ эрьвась туи
«ливтямо» эсензэ киява — кершев эли
виве кирьксэнтъ потмова.

Бути *прятось* редясы, што *кундсицясь*
нолдызе кепедезь пылгонтъ масторов,
сон сеске пижакады: «Кулдыр, кулдыр-
гук!». Весе *нармунтне* сеске пурнавить
кундсицянтъ перька кеме пинксэкс ды,
кежейстэ кулдордозь, тулкадсызь сонзэ
кирьксэнтъ ушов.

Теде мейле васенцекс кундазь *гулькась*
(бути истямось ули) ары *кундсицякс*, а бути
улить кундазь лия *гулькаткак*, сетне туить
эсь полкозост. Бути ве *гулькаяк* арасель
кундазь, сестэ *кундсицясь* кочкави, кода
налксемантъ ушодомсто, жеребеень коряс.
Налксемась поладови.

Бути *кундсицянтень* удалы кундамс
мельга-мельцек ниле *гулькат*, сон сынст
стявтнесынзе ниленест ужотнес ды ушо-
ды мартост ютавтомом башка налксема,
конанень мерить «кедсь-коморс саема». Сонзэ
смустезэ вана мейсэ: нармунень
кундсема пинксэсь путови модантъ
лангс. «Гуль-гуль» мерезь *кундсицясь* сур-
со манясынзе эстензэ ниленест *гулькат-
нень* ды максы тенст тев. *Гулькатне* арыть
пинксэнтъ ваксс ды мельга-мельцек
ушодыть кирнявтнеме ве пылге лангсо

из стороны в сторону и делая взмахи
крылом.

Вожак стаи встает в середине круга
и следит за действиями *ловчего*, кото-
рый стремится догнать последнего *го-
лубя* и набросить на него обруч. *Во-
жак*, защищая стаю, шиплет клювом
ловчего, мешает ему ловить птиц. Но
применение силы при этом не допус-
кается.

Набросив на *голубя* обруч, *ловчий* вы-
водит его из круга в квадрат и там ставит
в один из углов. В квадрате *ловчий* стано-
вится на обе ноги, отдыхает.

Затем *ловчий* вновь выходит в круг на
ловлю птиц. При этом он может приме-
нять различную тактику лова: менять на-
правление бега — пойти навстречу дви-
жению птиц, вклиниться в середину пти-
чьей стаи. В последнем случае стая раз-
бивается на два полка и меняет направ-
ление своего «полета»: один полк «летит»
вправо, другой — влево, но обязательно
по кругу.

Вожак, заметив, что *ловчий* хотя бы
на мгновение становится на обе ноги,
издает знак: «Кулдыр, кулдыр-гук!». Все
птицы разом собираются вокруг
ловчего плотным кольцом и, сердито
воркуя, вытесняют его за пределы
круга.

После этого первый из выловленных
голубей, находящихся в квадрате (если
таковые имеются), становится *ловчим*, а
остальные из выловленных *голубей* вновь
примыкают к своей стае. Если же пой-
манных нет, то *ловчий* выбирается, как и
вначале, по жребии.

Игра продолжается.

Во время отдыха *ловчего* в своем доме
голуби свободно расхаживают по поляне,
воркуют.

Если *ловчому* удастся поймать четы-
рех *голубей*, он всех их расставляет по
углам и начинает с ними отдельную
игру в «приручение». Она состоит в
следующем: обруч для ловли птиц кла-
дется в центре квадрата. Знаком
«гуль-гуль» *ловчий* подзывает к себе по
очереди всех четырех *голубей* для вы-
полнения задания. Каждый из них,
подойдя к обручу, прыгает на одной
ноге с внешней стороны обруча вов-

пинксэнтэ ушо ёндо потмозонзо ды мекев. Истя сынъ ютыть весе пинксэнтэ перька. Те тевентэ теестэ пинксэсэ пильгсэ а токама, лангозонзо а чалгама. Кинень те тевесэ теєви, сень *кундсицясь* нолдасы «оляв» — кирьксэнтэ куншкас, козонь пурнави башка полк. Кинень те тевесэ эзь теєве, сень *кундсицясь* мекев аравтсы ужос.

Кундсицясь ушодсы «охотанзо» одс.

Налксемась прядови сестэ, зярдо нармунень ойсема паксяванть кармить якамо ансяк «кедс-коморс сазь» *гулькат* ды *нармунень полконь прявтось*.

Налксемстэ эйкакштнэненъ а эряви стувтнемс налксема образонтэ — свал кирдемс мельсэ нармунтнень ливтнемаст, кулдордомаст, кирдемс нерентэ ды сёлмонть эрявикс таркасо.

нутрь и обратно, пройдя таким образом по всему его периметру. При этом задевать обруч или наступать на него нельзя. Выполнивших это задание *ловчий* выпускает на «волю» — в центр круга, где они располагаются отдельной стайкой. Тех, кому это задание оказалось не под силу, *ловчий* снова отправляет в угол.

Начинается новая охота *ловчего*.

Игра заканчивается тогда, когда по поляне будут прогуливаться только «прирученные» птицы и *вожак*, а «птицы-ленивицы» окажутся в доме.

Во время игры дети не должны выходить из образа — помнить о повадках птиц, ворковать, держать клюв и крыло в установленном положении.

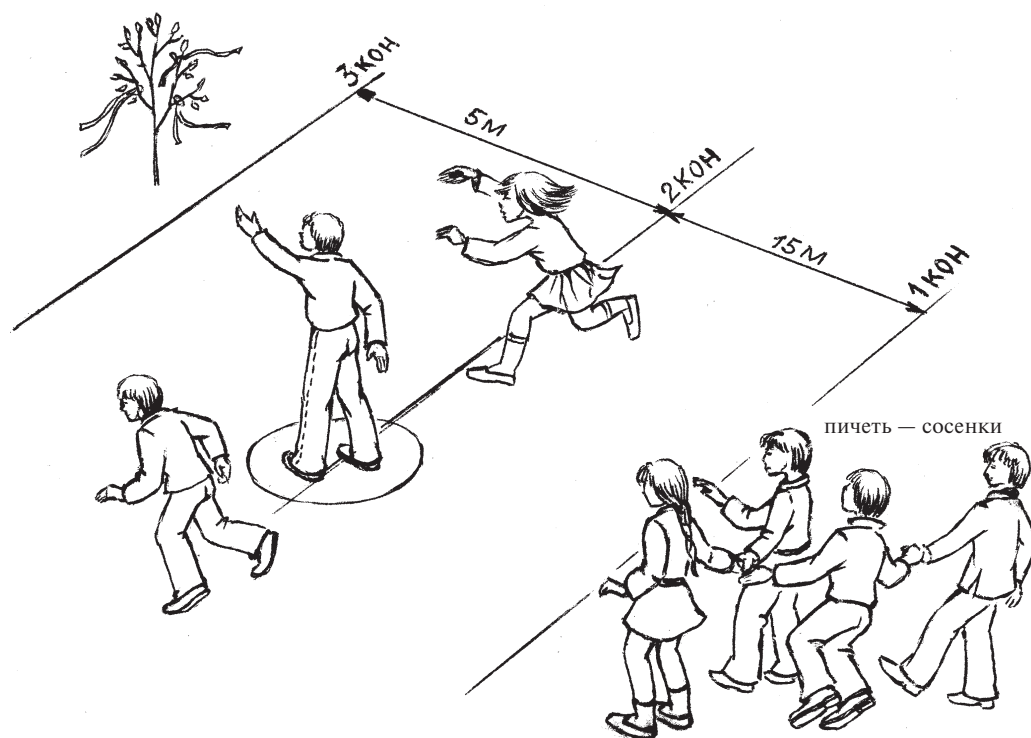
ПИЧИНЕСЭ

Од ломанень налксема. Налксекшнить эйсэнзэ 8 — 14 иесэ эйкакшткак.

В СОСЕНКИ

Игра юношей и девушек.

Играют в эту игру и дети 8 — 14 лет.



Налксемань кой-кирдатне

Налксемась ютавтневи окольцянь луга лангсо эли келей улицясо. Налксемадо икеле паксянть лангс черькставить колмо кикст (конт). Куншкасо конось васенценть эйстэ ашти 5 м туро, колмоценть эйстэ — 15 м туро. Куншкасо кононть лангс черькстави кирькс, колмоценть удалов модас тонгови тарад, эрва кодамо тусонь парсейэ нарязазь.

Налксицятне, сыненст мерить *пичинеть*, арсить парань-парань мельгамельцек кедте кедьс кундазь. Васенце парась ашти васень кононть эйстэ 3 м туро.

Кирьксэнтень, кона теезь куншкасо кононть, сти удало ёндо налксицятненень одицясь, кона лемдезь *кузокс*.

Кузось кепедьсынзе кедензэ сёлмо ладсо ды эрязасто яходи эйсэст алов.

— Пичинеть, чиеде! — серьгеди сон.

Парась, кона ашти весемеде удало, явови кавтов. Вейке налксицясь карми чиеме парасо аштицятненень ве ёнга, омбоцесь — омбоце ёнга. Истя чиить контнень трокс *кузонть* эйстэ ве ёнга.

Се шкас, зярс чиияцятне а пачкодить куншка кононть видьс, *кузось* ашти апак черька эсь таркасонзо. Зярдो чиияцятне печтасызь куншкасо кононть, *кузось* каяви киньгак мельга, арси кундамс сонзэ. Бути те тееви тензэ, сестэ кундазесь ары кирьксэнтень тарказонзо, карми одицякс. Бути *пичинетне* ютасызь эсь кист парсте, сестэ сын, колмоце кононтень апак лотксе, ютыть карадо-каршо нарязазь тарадонть перька ды чиить мекев паксянть трокс.

Кузось таго терявты кундамс киньгак эйстэст, ансяк а стувтнесы ладязь коенть: панемс чиияцятненень мельга савкшны ансяк куншкасо теезь киксэнтень видьс.

Зярдो чиияцятне парсте ютасызь эсь кист, сын одов арыть рядсек, ансяк аволь паратненень пес, а икелест, теке марто весе налксицятне потыть ве эскелькс удалов.

Бути *кузось* кундасы чиияцятненень эйстэ вейкенть, сестэ кундазесь ары *кузокс*. А *кузось* тееви *пичинекс*, ды апак кунда *пичиненть* марто арыть васенце паракс.

Кузось ары кирьксэнтень потс, серьгеди:

— Пичинеть, чиеде!

Налксемась моли эрязасто, апак лотксе, кенярдозь.

Содержание и условия игры

Игра проходит на лугу за околицей или на широкой улице. Перед началом игры проводятся три черты. Средняя черта — в 5 м от первой и 15 м от третьей. В центре средней черты рисуется круг, а за третьей чертой ставится ветка, украшенная разноцветными лентами.

Все играющие — они называются *сосенками* — выстраиваются попарно друг за другом, взявшись за руки. Первая пара находится от первой черты в 3-х метрах.

В круг, начерченный на средней черте, спиной к играющим становится водящий, называемый *елью*.

Ель поднимает руки на уровень плеч и делает ими резкий взмах вниз.

— Сосенки, бегите! — командует он.

Последняя пара, отцепив руки, бежит по обе стороны выстроенных пар через поле в некотором отдалении от *ели*.

До момента, пока пара не добежит до средней черты, *ель*, не оборачиваясь, стоит на месте. Как только бегущие пересекут эту черту, *ель* устремляется за одним из бегущих, пытаясь поймать его. Если удастся это сделать, то пойманный становится в круг водящим. Если же *сосенки* пройдут свой путь благополучно, то, не останавливаясь за третьей чертой, они пробегают мимо друг друга, обходят ветку с лентами и бегом возвращаются обратно.

Ель вновь пытается поймать одного из них, соблюдая при этом условия, что преследовать бегущих можно только до средней черты.

После удачного возвращения пара становится не в конце *сосенок*, а впереди них, при этом все пары на один шаг перемещаются назад. При поимке *елью* одного из бегущих тот становится *елью*, а *ель* — *сосенкой*. Вместе со второй *сосенкой* они составят пару и встают в первом ряду.

Ель становится в центре второй черты, командует:

— Сосенки, бегите!

Игра проходит не останавливаясь, в быстром темпе, весело.

ЧИКОРДАЙСЭ — ВЕЛЕНТЬ КУВАЛТ

Налксить кизна 8 — 12 иесэ цёрынеть. Седе паро, зярдо налксицятнеде ламо.

Налксемань кой-кирдатне

Налксемась ютавтови велень улицясо, кудотнень икельга молиця яннэнтэ лангсо.

Налксицятне стякшныть яннэнтэ лангс вейке омбоце мельга 5 — 6 эскельксэнь туро вейкест-вейкест эйстэ. Икельце цёрынесь нежедсы вить кенерепакарензэ вить кумажанть лангс, чиремтеви икелев, прянзо нолдасы седе алов, штобу кирнявтнемстэ аволь эшкеве.

Кие-бути вешксты. Омбоце налксицясь эрязасто чийсынзе 5 — 6 эскелькс-тнэнь, кирнявты васенцентэ велькска. Кирнявтомсто сон нежеди кавонест кедьсэнзэ васенцентэ кутьмерьс, пильгензэ келемтьсынзе. Кирнявтомато мейле сон теи 5 — 6 эскелькст ды ары, кода васенце цёрынесь.

Колмоце налксицясь теи, кода васенцесь ды омбоцесь, ды ары сынст ладсо икелев.

Нилеце цёрынесь теи икеленцетнень ладсо, ары сехте икелев.

Истя жо теить весе кадовозь налксицятне. Зярдо чиполась сы васенце цёрынентень, сон витьсы рунгонзо, кирнявтни весень велькска ды мендявозь таго ары икелев.

Веленть песэ эли кочказь таркантень пачкодезь весе налксицятне арыть стядо, велявтыть се пелев, кона ёндо ушодызь чикордаентэ, ды поладсызь налксемаст седе тов.

Бути кирнявтомсто кияк прась, эзь кенере арамо од таркантень эли тейсь кодамояк ильведевкс, сестэ те налксицясь ары ве ёнов ды учи шка, зярдо те ильведевксэнтэ карми витеме. А те ули ансяк сестэ, зярдо весе цёрынетне прядсызь эсь кирнявтнемаст.

Налксемась моли пек эрязасто, апак лоткавтне мик сестэяк, зярдо кие-бути ильведсь.

Налксить се шкас, зярс а налкстави.

ВДОЛЬ СЕЛА — В ЧЕХАРДУ

Играют летом мальчики 8 — 12 лет. Чем больше играющих, тем интереснее.

Содержание и условия игры

Игра проходит на деревенской улице, на тропинке, идущей по селу.

Играющие становятся на тропинке в один ряд друг за другом на расстоянии 5 — 6 шагов. Опираясь локтем левой руки о левое колено, передний игрок наклоняется вперед, опустив голову как можно ниже, чтобы во время прыжков ее не задеть.

По свистку второй игрок с разбега прыгает через первого, опираясь при прыжке обеими руками о его спину и широко раздвинув ноги. Перепрыгнув, он отбегает вперед на 5 — 6 шагов, приняв положение первого.

Третий игрок повторяет движения второго и становится впереди в положение первых двух.

Четвертый игрок повторяет движения предыдущих трех игроков, становится впереди остальных в то же полусогнутое положение.

То же самое проделывают все остальные.

Когда очередь доходит до первого, он встает во весь рост, перепрыгивает через всех игроков и вновь становится в исходное положение впереди.

В конце села или в заранее установленном месте все играющие встают во весь рост, поворачиваются кругом и начинают движение в обратном направлении точно так же, как начиналась игра в самом начале.

Если во время прыжка кто-то упал, не успел встать на место и так далее, то этот играющий отходит в сторону и исправляет свою ошибку только после того, как вся группа закончит свои прыжки. Игра идет в быстром темпе, не останавливаясь даже тогда, когда кто-то ошибается.

Играют до тех пор, пока не надоест.

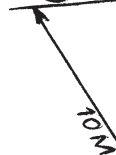
СЕЗИК РИСЬМЕНТЬ!

РАЗОРВИ ЦЕПЬ!

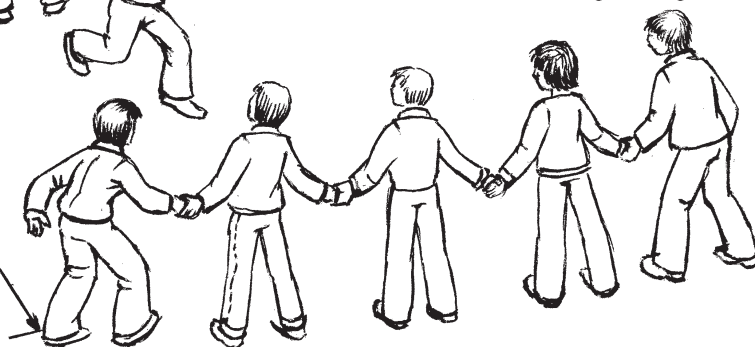
пижень рисьме — цепь медная



прявт — предводитель



прявт — предводитель



сиянь рисьме — цепь серебряная

Налксить кавто командат — «Сиянь рисьме» ды «Пижень рисьме». Налкси-цятне иень коряс вейкетъ.

Налксемань кой-кирдатне

Эрьва командась кочки эстензэ *прявт*. Истямокс эряви седе чуморкс цёрыне. Зярдо команданть тебензэ кармить берянтъ, виев ды чуморкс *прявтось* терявты витемс сонзэ уцясканть ды, паряк, лисемс изницякс.

Кавонест командатне кундсить кедте кедьс. Таркась карадо-каршо аразь рисьметнень ютксо — 10 м.

*Прявти*нэ ярмаксо ёртыть жеребей, кона команданть ушодомс васенце. Пелькстамось уставави эсь прянь шнамосо.

Пижень рисьмесь (вейсэ).

Пижень рисьмесь — раськень рисьме — Сонзэ сеземс арась виенк.

Сиянь рисьмесь (вейсэ).

Кунсолок, пертьпельксэсь гайни, Сиясь покш вий максы тенек.

Пижень рисьмень

прявтось.

Чаво гайтсьэ вий а эрси,

Виесь — минек, тень невьтсынек.

В игре участвуют две команды под названием «Цепь серебряная» и «Цепь медная». Играющие должны быть примерно одного возраста.

Содержание и условия игры

Каждая команда возглавляется *предводителем*. Он выбирается из наиболее крепких мальчиков, так как им последними приходится решать судьбу своей команды.

Обе команды выстраиваются цепочкой друг против друга, взявшись за руки. Расстояние между цепями 10 м.

Предводители монетой бросают жребий, определяя, кому из команд первой начать борьбу. Начинается эта борьба с представления своих достоинств, самохваления.

Цепь медная (хором).

Наша цепь из меди предков — Разорвать нас невозможно.

Цепь серебряная (хором).

Слышишь, звон стоит в округе, Серебро нам даст всем силы.

Предводитель цепи медной.

В пустом звоне нету силы, Сила — в нас, и мы докажем.

— Борис! — терди *пижень рисьмень* *прятось* эсь командань цёрыненть.

Тердезь налксицясь эрязасто каяви *сиянь рисьмень* сеземе. Бути тень сон тейсы, сестэ сезезь *сиянь рисьместэнтъ* сави вейке налксиця ды аравтови сезиця цёрыненть ваксс.

Прятось рангсты киньгак лем. *Пижень рисьместэнтъ* кие-бути каяви *сиянь рисьмень* сеземе.

Бути рисьмесь сеземс а удалы, сестэ каявицясь кадови *сиянь рисьментень* ды кунды пезэнзэ.

Сезнема чиполась юты *сиянь рисьментень*.

С и я н ь р и с ь м е н ь
п р я в т о с ь.

Ансяк пиженть токасынек —
Пельксень-пельксень сезнесынек!

— Виктор! — кучсы *прятось* эсензэ командань налксицянтъ.

Истя мельга-мельцек васня вейке, мейле омбоце командань налксицятне терявтыть сеземс каршо молиция командань рисьмень ды саемс эсь мартост сезезь рисьмень налксицянзо. Те шканть кодаткат стихть а ловнокшныть, рангстави ансяк каявицянтъ лемезэ.

Налксемась моли зярс, знярс ве командань налксицятне а улить совавтозь омбоце командань рисьментень.

Меельцекс чии идеме эсь команданзо сонсь *прятось*, конась ёмавтынзе весе ломанензэ. Сезеви тензэ каршо молиция рисьмесь — саи сеске кавто налксицят. Сондензэ мейле чиить неть налксицятне. Ды истя седе тов, зярс *прявтонть* эсензэяк а саты виезэ сеземс рисьмень.

ЛОТКАВТЫК КАЛДОРУШКАНТЬ!

Налксить 8 — 12 иесэ цёрынеть кизна.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Калдорушка — слега пестэ пилязь а покш чарыне 3 см эчксэ, 12 — 15 см диаметрасо.

2. Чарынь лоткавтомкат — лаз петъ, цётмарт, барлак тикшестэ эли лопава тардасто сюлмазь тенстть, эрва кодат нулат-валат.

— Борис, — окликает *предводитель* одного из членов команды.

Названный игрок из *цепи медной* стремительно бросается разрывать *цепь серебряную*. Если ему удастся, то он уведит в свою команду и ставит рядом с собой того игрока, чью цепь он разорвал при нападении. Если цепь разорвать не удастся, то нападающий пристраивается к команде, на которую он наступал.

Очередь переходит к *цепи серебряной*.

П р е д в о д и т е л ь ч е п и с е р е б р я н о й.

Разорвем мы медь на части,
Стоит нам лишь к ней коснуться.

— Виктор! — направляет он члена своей команды.

Так по очереди игроки то одной, то другой команды пытаются разорвать цепь противоположной команды и увести с собой игрока разорванной цепи. При этом двустиише уже не произносится, а лишь называется имя очередного нападающего.

Игра идет до тех пор, пока игроки одной команды не окажутся полностью в цепи второй команды.

Последним бежит *предводитель*, чья команда уже полностью вошла в команду противника. Если сумеет разорвать в каком-либо месте стоящую напротив цепь, то забирает сразу двух игроков. Затем в игру вступают эти двое: бросаются друг за другом на цепь. И так до тех пор, пока и *предводитель* не в силах будет разорвать цепь.

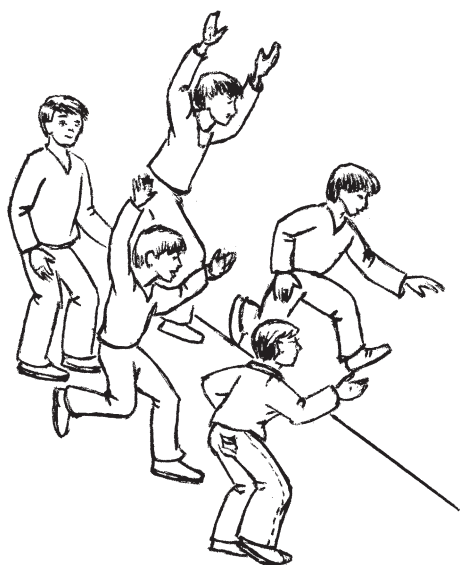
ОСТАНОВИ КОЛЕСО!

Играют две команды мальчиков 8 — 12 лет. Каждая команда состоит из 5 — 7 человек. Игра проводится на задворках, за околлицей.

Предметы для игры

1. Деревянное колесико диаметром 12 — 15 см, толщиной 3 см.

2. Средства для остановки катящегося колеса (палки, обломки досок, веники из бурьяна, предметы домашнего обихода — коврик, мешок и т.д.).



Налксемань кой-кирдатне

Налксемась моли кадозь ки лангсо, пире удало эли пакся ки лангсо, кува машинат а ардтнить.

Теевить кавто командат. Сынъ пурнавить «Маткат, маткат, кинь кевкстемась?» («Ведьгев эли почт?», «Товзюро эли розь?») кортавоксонь коряс.

Налксеманть ушодоманзо икеле командатне арыть кинть трокс карадо-каршо кавтошка эскедьксэнь туру. Маткатне ютавтыть кинть трокс кикс, конань эйстэ кавто ёнга сравтовить командатнень «паксяст-чист». Тешкстасызь эрьва «уманть» кувалмонзо — сонензэ улема 200 — 500 эскедьксэшка. Теде мейле кавонест командатне потыть куншкасо киксэнь эйстэ 20 эскедьксэнь туру.

Налксемань ушодыця маткась кочкави жеребеень коряс. Уставицясь сайсы кедезэнзэ калдорушканть ды пек виевстэ кевердьсы каршо молиця команданть ёнов. Каршо командань налксиятне терявтыть лоткавомс сонзэ кедьсаезь кедьёнкстнэсэ. Бути эрязасто ардыця калдорушкась тенст лоткавови, сестэ чарыненць лоткавтыцязо кевердьсы сонзэ ушодыця команданть ёнов. Бути чарынесь лоткавомс а удалы ды сон кевери седе тов, сестэ лоткавтыця командась чий мельганзо, терявты самас ды окойники лоткавтсы сонзэ.



Содержание и условия игры

Состав команд формируется с помощью маток по общеизвестному стовору с будущими игроками: «мельница или мука», «рожь или пшеница».

Перед началом игры команды выстраиваются поперек дороги в шеренги друг против друга на расстоянии двух шагов. Матки проводят черту, от которой по одну и другую стороны начинаются территории команд. Уславливаются о длине территорий — 200 — 500 шагов каждая — и о продолжительности игры.

Начиная игру, обе команды отходят шагов на 20 от центральной черты на свою территорию. Игра начинается по жребию.

Матка команды, получившей право первого броска, с силой катит колесико в сторону противостоящей команды. Игроки этой команды, вооруженные подручными средствами, пытаются остановить стремительно катящееся колесико. Если это удастся сделать, то игрок, остановивший колесико, направляет его в обратную сторону. Если же остановить колесо сразу не удастся и оно продолжает катиться дальше, то вся эта команда бежит за ним, стремясь догнать его и все-таки остановить. С места остановки колесо откатывается

Лоткамо таркастонть чарынесь кеверде-ви мекев. А се шкастонть, зярд лоткав-тыця командась капшась чарыненць са-само, омбоцесь эрязасто ёртови сонзэ «уманть» лангс, ноки потавтомс пельк-стыщятнень седе васов.

Налксемась моли пек эрязасто. Эрьва команданть мелезэ — а максомс каршо команданть оймсема шка.

Зярд конаяк командась ули панезь эсь «уманзо» томбалев, налксемась ушодови одс куншка киксэнтэ эйстэ. Ансяк ней калдорушканть ёртсы изнязь коман-дась.

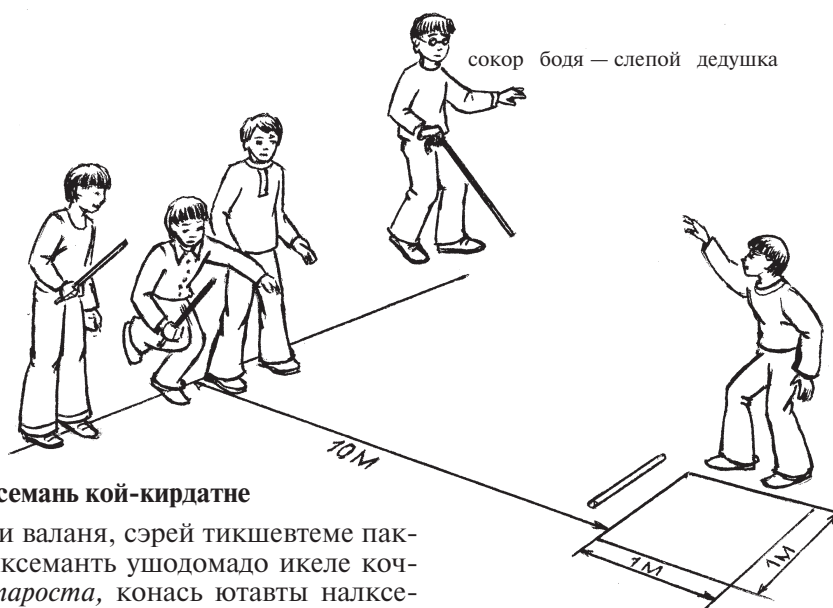
Изницякс лиси се командась, конась путозь шканть перть седе аламоксть панезель эсь «уманзо» томбалев.

СОКОР БОДЯСО

Налксить ансяк пёрынеть, конатне-нень 10 — 14 иеть. Ламочист налксищят-нень — зяро пурнавить.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Колмо чавома палкат 80 см кувалмосо.



Налксемань кой-кирдатне

Муеви валаня, сэрей тикшевтеме пак-ся. Налксеманть ушодомадо икеле коч-кави *староста*, конась ютавты налксе-мань весе тевтнень.

Паксянтень черькстави ниле ужосо кундо 1x1 м покшолмасо. Кавто эскедь-ксэнь туро кундонть эйстэ *староста*сь путсы моданть лангс васенце чавома палканть. Те палканть эйстэ сон онксты

обратно. А пока все гонятся за коле-сом, вторая команда стремительно бросается на чужую территорию, стремясь оттеснить соперника как можно дальше.

Игра идет в энергичном темпе: задача каждой команды — не давать своему сопернику времени на передышку.

Как только одна из команд окажется отброшенной за границы своей террито-рии, игра вновь начинается с центра. На этот раз колесико бросает проигравшая команда.

Побеждает та команда, которая в уста-новленное время меньшее количество раз оказывалась за пределами своей терри-тории.

В СЛЕПОГО ДЕДУШКУ

Играют мальчики 10 — 14 лет. Число игроков не ограничено.

Предметы для игры

Три палки-биты длиной до 80 см.

Содержание и условия игры

Находится ровное, без высокой травы поле. Перед началом игры выбирается *староста*, отвечающий за порядок прове-дения всех игровых моментов.

10 эскелькст, ютавты виде кикс, конань кувалт аравтнесынзе весе налксицят-нень.

Старостанть вешкстнеманзо коряс вейке омбоце мельга вить кеь ёндо цёрынетне кармить чавомо омбоце палкансонть масторо палканть ланга, бажить панемс сонзэ кундонть потс ды тень вийсэ «путомс» *сокор бодянтень* кудо. Те те-венть теемстэ *старостась* сти кудонть эйстэ аволь васов ды эрьва ёртомадонть мейле весенень яволявты, кинь мезе лиссь: зярос айгезь васенце чавома палкась, понгстэ эли арась ланганзо ды истя седе тов. Весе неть ловомкатне эрявить седе тов, зярдэ кармить кочкамо *сокор бодянтень*.

Бути васень чавоматнесэ киненьгак налксицятнестэ васенце палкась кундонть эзь паневе, сестэ ютавтови омбоце кикс, конась ашти 7 м туру мода лангсо аштиця чавома палканть эйстэ. Ды таго *старостанть* вешкстнеманзо коряс вейке омбоце мельга весе бажить совавтомс васенце чавома палканть кундонть. Ёртозь палканть мельга чии се, кинень сы чавома чиполась.

Сестэ, зярдэ киненьгак удалась сыргавтомс васенце палканть таркастонзо, ансяк палкась эзь сова кудонть эли ливтась эйстэнзэ седе васов, *старостась* путсы палканть мекев тарказонзо. Ловови «ваньксстэ» прядозь тевекс — кундонть понгомась.

Ды вана окойники кие-бути совавтызе палканть кундонть потс. *Старостась* колмоце чавома палканть, кона те шкас налксемасонть арасель, пезнавтсы модас совавтозь палканть ваксс.

Тедэ мейле ушоды *сокор бодянтень* вешнемензэ. Истямо роль максить се налксицятнень, кинь ёртнема те-вензэ лиссть сехте берянекс. Истямо невтне-макс улить: мадезь палкась эзь пачко-де кундонть видьс, ливтась кундонть велькска седе васов, чавома палкась лоткась мадезенть ваксс эли прась лангозонзо. Бути мадезь чавома палканть сыргавтнизь таркастонзо весе налксицятне (а те эрси пек чуросто), сестэ *сокор бодякс* ули се, кие панизе палканть сехте малас эли пек васов, кундонть омбо пелев.

На поле чертится квадрат размером 1х1 м. От квадрата на расстоянии двух шагов *староста* кладет на землю первую битую. От этой биты он отсчитывает десять шагов, проводит прямую черту и за ней выстраивает всех играющих. По очереди по свистку *старосты*, начиная справа, мальчики бьют второй битой по лежащей первой бите, стремясь загнать ее в квадрат и тем самым «построить» для *слепого старика* избу. Сам *староста* становится недалеко от квадрата и после каждого броска битой объявляет результаты: на какое расстояние сдвинута лежащая бита, попали ли вообще по ней и так далее. Учет этот важен при конечном определении исполнителя роли *слепого дедушки*.

Если с первого раза никому из играющих не удалось загнать лежащую битую в квадрат, то проводится вторая черта на расстоянии 7 м от лежащей биты, и снова по свистку *старосты* по очереди все бьют по лежащей палке. И в первом, и во втором случае за заброшенной битой бежит игрок, кому пришла очередь бить следующим.

В том случае, если кому-то удастся сдвинуть битую с места, но при этом бита не достигает квадрата или летит дальше него, *староста* возвращает ее на место. Принимается только чистый результат — попадание в квадрат.

Наконец кому-то удалось загнать лежащую битую в квадрат. *Староста* третью битую, до сих пор не задействованную в игре, втыкает одним концом в землю рядом с лежащей битой.

После этого идет определение *слепого дедушки*. Им становится тот игрок, у кого оказались самые низкие результаты бросков. Это может быть: недолет или перелет брошенной биты, остановка ее рядом с лежащей битой и так далее. Если лежащая бита была сдвинута всеми игроками (что бывает очень редко), то *слепым дедушкой* будет тот, кто сдвинул битую на самое малое расстояние или выбил ее за пределы квадрата.

Слепого дедушку отводят подальше от «избы», завязывают ему глаза платком, дают в руки вторую битую, ставшую теперь для него палкой-поводырем. Иг-

Сокор бодянтъ ветясызь «путозь кудонтъ» (кундонть) эйстэ ве ёнов, сьулмасызь сельмензэ пацясо, макссызь тензэ омбоце чавома палканть, кона ней сонзэ туртов карми улема *сокоронь* ветиця палкакс. Весе лия налксицятне путсызь кедест вейкест-вейкест лавтов лангс, теить *сокор бодянтъ* перька керькс, якить перьканзо ды морыть:

Саик кедьзэть, бодинем,
Кинь невтиця цётмарнэнь,
Кадык яннэнь теть невтьсы
Нуцкань лембе кудонтъ видьс.

Керьксэсь васня лекшкады *сокор бодянтень*, кармавтсы эсензэ марто чарамо сонзэяк, мейле бойка келеми, сезневи пельксэнь пелькс. Бодясь кадови ськамонзо.

Сокор бодясь ушоды вешнема палкантэ «кудонзо». *Старостась* моли мельганзо, лови эскельксэнзэ. Ловомась ветяви сядос. Бути те цётонтъ теезь *сокор бодясь* «кудонзо» мусы ды зярыяксть эшксы вешнема палкасонзо кундонть куншкас стявтозь палканть, сестэ весе налксицятне, конат мольть мельганзо «кудонть» вешнемстэ, сайсызь сонзэ кедезэст ды, сельмстэнзэ пацянтъ юкsezь, ютавтсызь кундонть перька моразь:

Совак, бодяй, кудозот,
Кудаванть сьуконян,
Вешть кедьстэнзэ чи валдо —
Сизезь сельметь панжсынзе.

Бути «кудось» а муеви, сестэ *сокор бодянтъ* «путсызь больнияс», лиякс меремс, зярыя конт карми аштеме ве ёно апак налксе. Зняро улить неть штрафной контнэде — кортавтови налксеманть ушодомсто.

Од кононтъ ушодомсто муеви од тарка, козонь кармить «путомо кудонтъ». Истя жо кочкави од *староста*. Бути лиси изницякс *сокор бодясь*, сестэ *старостакс* од кононтъ ютавтомсто кармавтсызь сонзэ.

ЩЁЛКСО

Налксеманть содасызь ламонь таркава. Налксить 7 — 14 иестэ тейтернетъ кавтонь-кавтонь. Налксемась ливчакавты налксицятнень сурост, максы тенст веркачи, лезды маштомо жонглёронь

роки, положив друг другу руки на плечи, образуют вокруг *слепого дедушки* кольцо и, идя по кругу, поют:

Возьми в руку, дедушка,
Палку-поводырочку,
Та пусть тропкой поведет
К дому внука доброго.

Кольцо игроков сначала плотно сжимается, заставляя *слепого дедушку* кружиться вместе с ними, а затем быстро разворачивается, разрывается, оставив *слепого дедушку* одного.

Дедушка начинает искать свою «избу», определяя палкой направление поиска. *Староста*, идя следом, считает его шаги. Счет ведется до ста. Если за это время *слепой дедушка* найдет «избу» и постучит по стоящей в центре квадрата палке, то все играющие, шедшие за ним во время поиска, поднимают его на руки и проносят вокруг палки с песней:

В дом войди-ка, дедушка,
И Кудаве поклонись,
Попроси дать солнца свет
Обессилевшим глазам.

Если же «изба» не будет найдена, то *слепого дедушку* отправляют «лечиться в больницу», то есть на несколько конов отстраняют от игры, усаживая его в сторонке. Количество штрафных конов в таком случае оговаривается заранее в начале игры. При этом повязка с глаз его снимается.

Очередной кон начинается с установления нового места для «избы» и выбора нового *старосты*. Если же *слепой дедушка* выиграет свой кон, то *старостой* на новый срок становится он.

В ЗВОНКИЕ КАМЕШКИ

Игра распространена повсеместно от Дальнего Востока до Прибалтики.

Играют в основном девочки 7 — 14 лет, преимущественно попарно. Игра тренирует гибкость пальцев, быстроту

вишка предмет марто важдема тевсэнь. Мордовиянь эйкакшонь налксемасонть улить зяря од номерт, конат сюлмазь эрзянь ды мокшонь койтнень марто. Весе неть номертнень улить эсест лемест.

Налксемань кедьёнкстнэ

Вете пек калгодо эрва кодамо тусонь кевнеть, диаметраст 2 — 3 сантиметрат. Сынст юксто кочкави сехте мазыесь ды редявиксэсь. Сонензэ максови лем «прятке». Налксеманть лемезэ лиссь кевнетнень вачкоема гайтест эйстэ — «щёлк-щёлк».

Налксемань кой-кирдатне

Аравтови налксицянь чиполась. Кие кенери васняк рангстамс: «Дютькан!», се ули васенцекс. Омбоцесь мери: «Батькан!».

Тедэ мейле налксицятне озыть ваньхтэ тенсезь калгодо мода лангс.

Налксемасонть улить комсь номерт. Весе сынъ ютавтовить мельга-мельцек. Бути налксицясь номерэнтъ теестэ ильведи, налксемась юты омбоцентень.

Налксемась моли семс, зярс конась-как налксицятнень эйстэ а прядсынзе весе номертнень.

реакцию, умение жонглировать небольшими предметами. В игре мордовских детей имеются мотивы, связанные с национальными традициями. Об этом говорят номера собственно с мордовскими названиями.

Предметы для игры

Пять твердых камешков, желательно разноцветных, диаметром 2 — 3 см. За шелкающие звуки, производимые камешками, игра получила название «Щелкт». Особой яркостью среди камешков должен выделяться «большак» — «прявске» (матка).

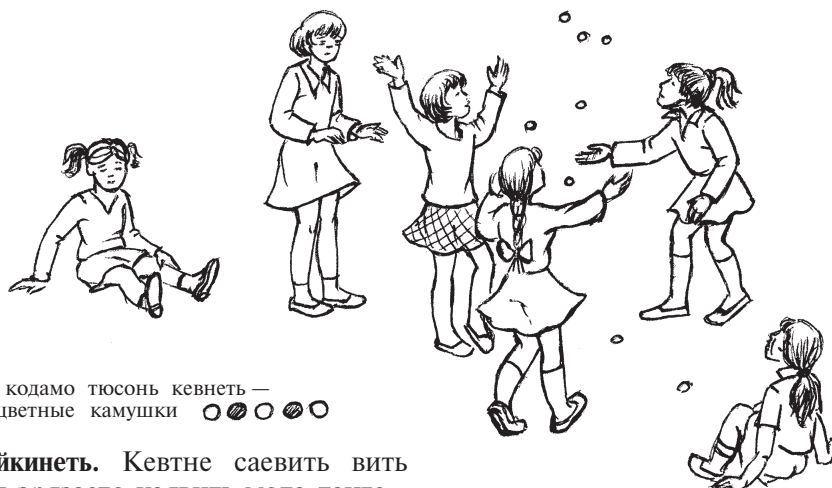
Содержание и условия игры

При установлении очередности в игре каждый спешит выкрикнуть слово «дютькан», то есть «первый». Второй будет называться «батькан».

Затем игроки садятся на хорошо утрамбованную землю или лужайку.

Игра состоит из двадцати номеров, которые исполняются игроками. Ошибка при исполнении номера одним из игроков ведет к передаче очередности к другому игроку.

Игра завершается после исполнения всех номеров одним из игроков. Соблюдение очередности номеров обязательно.



1. **Вейкинетъ.** Кевтне саевить вить кедьс ды эрзасто каявить мода лангс.

Прявткесь саеви вить кедьс ды ёртови верев. Зярс те кевнесь ливти верев ды пры алов, налксицясь вить кедьсэнь кепеди моданть лангсто лия кевне ды кундасы прыця пряткентъ. Модасто сазь кевнесь путови керш кедентень.

1. **Одиночки.** Камешки перекалываются в правую руку и резким движением бросаются на землю.

Истя жо кепсевить моданть лангсто ды путневить керш кедентень лия кевнетнеяк.

Прявткесь ёртови верев ветецеде. Тешканть керш кедьстэнтъ кевнетне максовить вить кедьс. Прыця прявткесь кундави вить кедьсэнтъ.

2. **Кавтаськетъ.** Ютавтовить васенце номерэнь тевтне, ансяк ней кевнетне вешкасто кепсевить кавтонь-кавтонь.

3. **Колмо сазортгэнь вейке ялаксо.** Васень тевтне истят жо. Мейле вешкасто кепедевить колмо кевнетъ, а сехте меельце — вейке кадовозесь.

4. **Пеште коморо.** Прявткесь ёртови верев. Келес сразтозь ниле кевнетне ведрук пурнавить вить коморс. Кевне марто суювордазь мокшнась велявтову вере ёнов ды панжову. Прявткесь пры кевнетнень лангс.

5. **Полавтнемкат.** Кевнетне каявить моданть лангс.

Прявткесь ёртови верев.

Васенце кевнесь кепедеви вить кедьсэнтъ, ды те кедьсэнтъ кундави прявткеськак.

Прявткесь путови моданть лангс, а сонзэ таркас верев ёртови васенцеке кепедезь кевнесь. Кепедеви омбоце кевнесь. Васенцесь прамстонзо кундави теке жо кедьсэнтъ, а мейле сон путови моданть лангс. Веврв ёртови омбоце кевнесь.

Кепедеви колмоце кевнесь. Ды истя седе тов.

Нилеце кевнесь таго полавтову прявткентъ марто.

6. **Кирькс велявтан.** Кевнетне каявить моданть лангс.

Прявткесь ёртови верев.

Васенце кевнесь кепедеви вить кедьсэнтъ. Те кедьсэнтъ кундави прыця прявткесь. Васенце кевнесь ды прявткесь вейке омбоце мельга ёртневить верев. Кирьксэкс велявтомадо мейле сынъ таго прыть вить кедьс. Теде мейле васенце кевнесь путови керш кедентень, а прявткесь ёртови верев.

Кепедеви омбоце кевнесь. Ды истя седе тов.

Прявткесь эрваксть кадову верев ёртнемкакс.

Большак берется в правую руку и подкидывается вверх. Пока этот камешек летит вверх и затем падает вниз, игрок правой рукой поднимает с земли один из камешков и той же рукой ловит подброшенный камешек. Затем этот камешек перекладывается в левую руку.

Таким же образом поднимаются с земли и перекладываются в левую руку остальные камешки.

Большак подбрасывается вверх в пятый раз. С левой руки камешки перекладываются в правую.

Падающий большак ловится правой рукой.

2. **Двойняшки.** Производятся те же действия, что и в первом случае, с той лишь разницей, что поднимаются одновременно по два камешка.

3. **У трех сестер один братик.** Начальные действия те же. Затем поднимаются одновременно три камешка, а последним — один.

4. **Горсть орешков.** Большак подбрасывается вверх.

Лежащие порознь четыре камешка сгребаются правой рукой в кучку. Кулак с поднятыми камешками поворачивается вверх, раскрывается. Большак падает на камешки.

5. **Обмен.** Камешки бросаются на землю.

Большак подбрасывается вверх.

Правой рукой поднимается первый камешек, и этой же рукой ловится большак.

Большак кладется на землю, и вместо него вверх подбрасывается поднятый первый камешек.

Поднимается второй камешек. Первый падающий камешек ловится этой же рукой, а затем кладется на землю. Вверх подбрасывается второй камешек.

Поднимается третий камешек. И так далее.

Четвертый камешек снова меняется с большим.

6. **Круговорот.** Камешки бросаются на землю.

Большак подбрасывается вверх.

Правой рукой поднимается первый камешек. Этой же рукой ловится большак. Камешек и большак друг за другом подбрасываются вверх. Совершив круговорот в воздухе, они снова падают

7. **Тупи-тупи-тупи.** Кевнетне каявить моданть лангс.

Прявткесь ёртови верев.

Налксицясь васенце кевненть колмоксть токасы вить кедень сурпрасо. Теке марто марявозь корты: «Тупи-тупи-тупи». Истя сурпрасо те кевнесь саеви кедьс, теде мейле кундави прыця прявткесь.

Васенце кевнесь путови керш кедьс.

Истят тевть ютавтовить кадовозь кевнетнень мартояк.

8. **Покш мокшна.** Весе кевнетне вить коморсот. Прявткесь кирдеви вере сурпринесэ.

Прявткесь ёртови верев. Ниленест кевнетне ве шкане путовить моданть лангс. Пельсмендязь кедьлапасо кавксть эшкемадо мейле кевнетне одс саевить коморс. Кевне марто мокшнась велявтови верев ды панжови.

Прявткесь пры кевнетнень лангс.

9. **Вишка лостерть.** Весе кевнетне вить коморсот.

Прявткесь ёртови верев.

Кевнетне вить коморстонть ёртовить верев. Те шканть кедьлапушкась велявтови ушо ёндо верев. Кевнетне прыть лангозонзо. Теде мейле кевнетне таго ёртовить верев, а кедьлапушкась велявтови потмоёндо прыця кевнетнень каршо. Тесэ а эряви панемс сень мельга, штобу весе кевнетне улевельть кундазь ве шкане. Саты сеяк, бути кундави васня ансяк вейкесь, мейле омбоцесь ды истя седе тов. Мельга-мельцек кундазь кевнетне максневить керш кедьс.

Прявткесь эрваксть ёртневи одс.

10. **Покш лостерть.** Весе кевнетне коморсот. Прявткесь ёртови верев.

Кевнетне коморстонть ёртовить верев, а прамсто каявить вейс аравтозь кедьлапушкань ушо ёнтнэс.

Тестэ кевнетне таго ёртовить верев.

Кедьлапушкатне велявтовить потмоёндо верев. Кевнетне, а мейле прявткесь-как, прыть васонькоморс.

Ёртнемстэ ве кевнеяк а правтома.

11. **Сувтнама.** Весе кевнетне вить кедьсэть.

Прявткесь ёртови верев.

Вить кедьсэнтэ кевнетне каявить кершентень. Прявткесь кундави вить кедьсэнтэ ды таго ёртови верев.

в правую руку. После этого первый камешек перекалывается в левую руку, а большак подбрасывается вверх.

Большак каждый раз остается в правой руке для подбрасывания вверх.

Поднимается второй камешек. И так далее.

7. **Тупи-тупи-тупи.** Камешки бросаются на землю.

Большак подбрасывается вверх.

Щепотью правой руки игрок трижды дотрагивается до первого камешка, громко приговаривая: «Тупи-тупи-тупи». Щепотью же этот камешек тут же берется в руку, после чего ловится падающий большак.

Первый камешек перекалывается в левую руку. Такие же действия проводятся и с остальными камешками.

8. **Большой кулак.** Все камешки в правой руке. Большак придерживается сверху щепотью.

Большак подбрасывается вверх. Четыре камешка разом кладутся на землю. Постучав по ним полусогнутой ладонью дважды, все четыре снова собираются в горсть. Кулак с поднятыми камешками поворачивается вверх, раскрывается.

Большак падает на раскрытую ладонь с камешками.

9. **Маленькая россыпь.** Все камешки в правой руке.

Большак подбрасывается вверх.

Камешки с горсти подбрасываются вверх и, падая, принимаются на тыльную сторону ладони. Затем снова подбрасываются и принимаются в ладонь. При этом не обязательно, чтобы все камешки были пойманы враз. Достаточно, если будет пойман хотя бы один камешек. Пойманные камешки перекалываются в левую руку.

Так продолжается до тех пор, пока все камешки не окажутся в левой руке.

Большак каждый раз подбрасывается заново.

10. **Большая россыпь.** Все камешки в правой руке.

Большак подбрасывается вверх.

Камешки с горсти подбрасываются вверх и, падая, принимаются на тыльные стороны приставленных друг к другу ладоней. Камешки снова подбрасываются вверх.

Ладони переворачиваются.

Вить кедьстэнтъ кевнетне каявить керш кедентень.

Прявткесь кундави керш кедьсэнтъ ды таго ёртови верев.

Ды истя кавкстенъ кавксть эрва коморс.

Номерэнтъ прядомсто кевнетне пурнавить васонькоморс ды тезэнь пры прявткеськак.

Ёртнемстэ ве кевнеяк а правтома.

12. **Понжавтома.** Весе кевнетне вить кедьсэть. Керш коморось путозь мода лангс. Прявткесь ёртови верев.

Вить коморсто кевнетне каявить кершес. Теке шкантъ эряви пувамс прыца кевнетнень лангс — «понжавтомс».

Прявткесь кундави вить кедьсэнтъ ды таго ёртови верев.

Керш коморось кевнетнень марто бойка кепедеви верев, а витесь ары тарказонзо. Кевнетне керш коморсто каявить вить коморс.

Ды истя кавкстенъ кавксть эрва коморонтень.

Каямсто вейкеяк кевне а правтома.

13. **Васонькат.** Весе кевнетне каявить мода лангс.

Керш кедесь путозь мода лангс, кедьлапушкантъ потмо ёнксозо велявтозь верев. Невтема ды куншкасо суртнэ аштить вейкест-вейкест эйстэ рашкондазь.

Прявткесь ёртови верев.

Вить кедьсэнтъ вейте-вейте кевнетне рашкондазь суртнэнь юткова кевердевить керш коморонтень. Суртнэ вейсэндявить — «васонькатне» пекставить. Зярдо прявткесь ёртови верев, «васонькатне» панжовить, а зярдо кевнесь кевердеви коморс — пекставить.

Эрва кевнесь кевердеви вестъ токазы.

Ниленест кевнетне керш кедьстэ каявить вить кедьс, козонъ меельцекс пры прявткеськак.

Камешки, а затем и большак принимаются на ладони.

Падение хотя бы одного камешка не допускается.

11. **Просеивание.** Все камешки в правой руке.

Большак подбрасывается вверх.

Из правой руки камешки перекладываются в левую.

Большак ловится правой рукой и снова подбрасывается вверх.

Камешки из левой руки перекладываются в правую.

Большак ловится левой рукой и снова подбрасывается вверх. И так по два раза в каждую руку.

В завершение ладони обеих рук приставляются друг к другу и большак принимается в обе ладони.

Падение камешков не допускается.

12. **Провеивание.** Все камешки в правой руке. Левая ладонь на земле.

Большак подбрасывается вверх.

С правой руки камешки сыплются вниз в левую ладонь. При этом на падающие камешки необходимо дуть — «провеять».

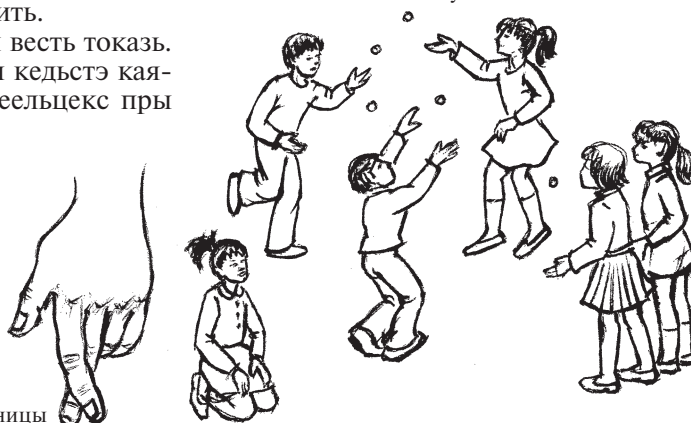
Большак ловится в правую руку и снова подбрасывается вверх. Зажатые в горсть левой руки камешки резко поднимаются вверх, правая рука опускается на землю ладонью вверх. Камешки из левой руки сыплются в правую.

И так по два раза в каждую руку.

Падение камешков на землю не допускается.

13. **Ножницы.** Все камешки бросаются на землю.

кевнеть — камушки



васоньбеельть — ножницы

14. **Лисьмине.** Весе кевнетне вить кедьсэть. Керш кедень суртнэ пельсмендявить «лисьминекс» ды путовить моданть лангс.

Прявткесь ёртови верев.

Вить кедьстэнтъ ве кевнесь нолдави «лисьмантень».

Прявткесь кундави вить кедьсэнтъ ды одс ёртови верев.

Омбоце кевнесь нолдави «лисьминентень». Ды истя нолдтневить кадовозтнеяк.

Нилеце кевнентъ нолдамонзо мейле прявткесь таго ёртови верев.

Керш кедесь кевнетнень марто панжови, ладяви вить кедентъ ваксс, ды прявткесь пры кевнетнень лангс, васоньгоморс.



15. **Сэдне.** Кевнетне каявить моданть лангс.

Керш кедьлапушкась бока ёндо аравтови мештес. Те — «сэдне». Прявткесь

лисьмине (кевнесь ве кедьсэ омбоцес) — колодец (камушек из одной руки в другую)



Левая ладонь с раздвинутыми указательным и средним пальцами кладется на землю.

Большак подбрасывается вверх. Правой рукой по одному камешки вкатываются между раздвинутыми пальцами — «ножницами» левой руки в ладонь. «Ножницы» закрываются.

При каждом новом броске «ножницы» открываются и после вкатывания очередного камешка закрываются.

Каждый камешек вкатывается одним движением.

Все четыре камешка из левой руки перекладываются в правую, куда принимается и падающий большак.

14. **Колодец.** Все камешки в правой руке.

Левая ладонь с полусогнутыми пальцами кладется на землю, образуя «колодец».

Большак подбрасывается вверх.

Из правой руки один камешек опускается в «колодец».

Большак ловится правой рукой и снова подбрасывается вверх.

Второй камешек опускается в «колодец» и так далее.

После четвертого камешка большак снова подбрасывается вверх.

Раскрытая левая ладонь с камешками приставляется к правой, и большак падает на камешки.

15. **Мостик.** Все камешки бросаются на землю. Левая рука ладонью вверх под прямым углом прижимается к груди. Это — «мостик».

Большак подбрасывается вверх. В это время один из камешков перекладывается с земли на «мостик».

Большак ловится и снова подбрасывается вверх. Рядом с первым камешком кладется второй. И так далее.

После последнего броска большака «мостик» отставляется от груди. Ладонь правой руки ложится на «мостик», затем обе ладони ставятся в вертикальное положение и чуть приоткрываются.

Большак падает в открывшуюся щель.

ёртови верев. Те шканть ве кевнесь кепедеви мастордо ды путови «сэдненть» лангс.

Прявткесь кундави ды одов ёртови верев. Васенце кевненть ваксс «сэдненть» лангс путови омбоцесь. Ды истя седе тов.

Прявткенть нилеце ёртомадонзо мейле «сэднесь» саеви мештестэнтъ. Керш кедесь васня вельтасынзе кевнетнень, мейле кавонест кедтне аламнеде явовать, ды прявткесь пры теезь лазовконтень.

16. Касомне. Весе кевтне каявить моданть лангс.

Прявткесь вить кедьсэ ёртови верев. Ве кевнесь мастордо кепедеви ды путови пря куншкас.

Ды прявткенть эрва ёртомадонзо мейле вейке омбоце мельга весе кевнетне путневить пря куншкас. Мейле истя весе кевнетне пря куншкасто валгстневить алов ды кайсевить керш кедьс.

Меельцекс прявткесь пры керш кедьс.

17. Пандо прине. Весе кевнетне вить кедьсэнтъ.

Прявткесь ёртови верев. Ниленест кевнетне сеске путовить пря куншкас.

Прявткесь ёртови верев. Ниленест кевнетне саевить пря куншкасто, ды теке кедентень пры прявткесь.

Вейкеяк кевне пря куншкасто а правтома.

18. Кшинь каямо. Кевнетне каявить моданть лангс.

Пелькась ды невтема сурсось стявтовить моданть лангс. Куншкасо сурсось понави невтема суронть марто. Тееви «каштом кургине», конаванть «кшитне каявить каштомонтень пиеме».

Прявткесь ёртови верев. Вестъ токазы, васенце кевнесь кевердеви «каштом кургонтень». Ды истя седе тов.

Нилеце кевненть кевердемадо мейле стядо аравтозь суртнэ вейсэндявить — «каштом пекстамось путозь». Суронь вейсэндямось теке марто невтьсы, весе ли «кшитне» совасть «каштомс». Бути вейсэндямсто такави вейкешка кевне — те карми лововомо ильведьксэкс, ды налксем карми омбоце налксиясь.

16. Макушка. Все камешки бросаются на землю.

Большак правой рукой подбрасывается вверх. Один из камешков с земли перекладывается на макушку.

После каждого броска большака на макушку переносится один камешек, а затем таким же образом по одному все камешки вновь снимаются с головы и перекладываются в левую руку.

Большак падает в левую руку.



пандо тёкшке(весе 4 кевнетне човонентъ лангсо) — пригорок (все 4 камушка на затылке)

17. Пригорок. Все камешки в правой руке.

Большак подбрасывается вверх. Все четыре камешка разом кладутся на голову.

Большак подбрасывается вверх. Все камешки правой рукой снимаются с головы, и этой же рукой принимается падающий большак.

Падение камешков с головы не допускается.

18. Посадка караваяев. Камешки бросаются на землю.

Большой и указательный пальцы раздвигаются и ставятся на землю. Средний палец крест-накрест ставится на указательный. Это — «жерло печи», в которое нужно посадить «каравай хлеба».

Большак подбрасывается вверх. Одним движением первый камешек вкатывается в «жерло печи». И так далее.

После четвертого броска пальцы соединяются — «заслонка закрыта». Одновременно этим движением проверяется, все ли «каравай» оказались «в печи». Если при соединении пальцы коснутся хотя бы одного камешка, то игра переходит к следующему игроку.

19. **Кшинь таргсема.** Вейсэндязь сур-тнэ явовить одс — «каштомось пан-жозь».

Прявткесь ёртови верев. Васенце кев-несь «каштомонть» потмо ёндо «каштом кургованть» кевердеви ушов. Эрьва кев-несь токави ансяк весть. Истя таргсе-вить весе «кшитне».

Суртнэ таго вейсэндявить: ванкшно-ви, весе ли «кшитне» лиссть «каштом-стонть».

Прявткесь ёртови верев ветецеде.

Весе кевнетне ве аволдамосо пурна-вить вить кедьс.

20. **Кургинеть.** Ниленест кевнетне пут-невить мельга-мельцек.

Вить кедень пелькась ды невтема су-рось токавтовить вейс.

Тееви кыркс, «кургине», кона аравто-ви моданть лангс.

Прявткенть верев ёртнемадонзо мейле вейке омбоце мельга кевнетне эрязасто кучовить «кургинес».

Прявткесь ёртови ветексть. Весе кев-нетне аволдавить вить кедентень, козонь пры прявткеськак.

Налксемась прыдовсь.

Кадовозь налксицанть кармавтсызь одямо: изницясь ёртсы ков мелезэ вейке седе мазый кевнетень. Кадовозевсь чии сезень, козонь прась кевнесь, кепедьсы сонзэ, путсы кедь куншкас ды, ве пильге лангсо кирнявтнезь, кандсы налксема паксянтень.

Омбоце кононть ушодсы изницясь.

ПАНЖИК ВАЛЬМАНТЫ!

Налксить 6 — 14 иесэ цёрынеть ды тейтернеть тундонь шкасто позда сёксес. Налксицятнеде кавто-колмо.

Налксемань кой-кирдатне

Налксицятнень чиполаст путови лозь: «васенцянь!», «омбоцянь!», «колмо-цянь!».

Валаня таркасо черькстави кудонь план. Эйсэнзэ улить вейке ды кавто ком-натасо эрямо таркат. Покшолмазо эрьва комнatanть (клетканть) 50x50 см. Кудонть ули кудоконязо. Сон явозь колмов.

Налксеманть смустезэ: эрямо совамо-до икеле «кудо потмонть» васняк эряви

19. **Отсадка караваев.** Пальцы раздви-гаются вновь — «печь открыта».

Большак подбрасывается вверх. Пер-вый камешек с внутренней стороны «печи» через «жерло» выкатывается нару-жу. Допускается только одно касание к камешку. И так все остальные.

Пальцы снова сдвигаются: проверяет-ся, все ли «караваи» выставлены из «печи».

Большак подбрасывается в пятый раз.

Все камешки сгребаются в правую руку.

20. **Ротики.** Четыре камешка кладутся в ряд друг за другом.

Большой и указательный пальцы складываются в кольцо — «ротик» — и ставятся на землю.

После каждого подбрасывания больша-ка вверх один из камешков резким движе-нием правой руки отправляется в «ротик».

После пятого броска большака все ка-мешки сгребаются в правую руку, куда падает и большак.

Игра закончена.

Проигравший проходит испытание, состоящее в следующем: выигравший бросает как можно дальше один из наи-более ярких камешков. Проигравший бе-жит к месту падения камешка, находит его и, держа в раскрытой ладони, прыгая на одной ноге, приносит к площадке, где проходит игра.

Следующий кон игры начинает выиг-равший.

ОТКРОЙ ОКНО!

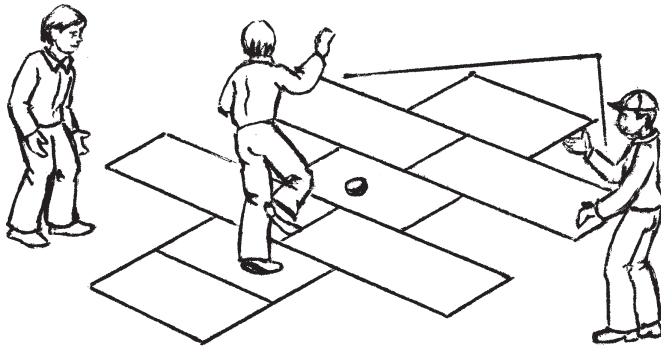
Играют по два-три мальчика и девоч-ки 6 — 14 лет с ранней весны до поздней осени.

Содержание и условия игры

Очередность в игре устанавливается простым счетом: «первый!», «второй!», «третий!».

На ровной площадке чертится дом особой конфигурации, состоящий из комнат-клеток размером 50x50 см и фронтона, разбитого соответственно на три треугольника.

Задача играющих состоит в том, что-бы с помощью различных испытаний



парсте ванкшномс-тонавтнемс, лембел-гавтомс ойме коштсо, кандомс эрва комнатас валдо — «чапомс» (керямс) вальма. Кие вальматнеде чапи седе ламо, се ули алкуксонь азоркс ды пелькстамонь изницякс. Ансяк азоронь лементь саемстэ эряви ютамс зярыя терявтомкат.

Васенце терявтомкась.

Эрва налксицянтэ ули эсензэ ёртнемказо — те лапужа чакш эли тарелка пелькске, суликине.

Васенце налксицясь сти кудонтэ малас ды, рунгонь апак мендя, каясы ёртнемкантэ васенце клеткантень. Теде мейле ушоды «кудо потмонтэ ванкшномо»: вейте-вейте аштиця клеткатнева налксицясь кирнявтнэи ве пильге лангсо (голты), вейсэндявозь клеткатнес кирнявты кавто пильгсэ ведрук, мейле таго ве пильгсэ; кадовозь кавто клеткатнес кирнявтомато мейле эрязасто велявты ушодкс таркантэ ёнов ды истя жо поладсы кирнявтнеманзо васенце клеткантэ видьс. Тесэ сон сти кавонест пильгтнень лангс, кепедьсы сумкинетэ ды лиси «ушов».

Омбоцеде ёртнемкантэ налксицясь ёртсы омбоце клеткантень, мейле вейке омбоце мельга — вейсэндявозь клеткатнес ды истя седе тов.

Бути те терявтомкась тееви апак ильведе, сестэ налксицясь юты омбоце терявтомкантень.

Омбоце терявтомкась.

Ёртнемкась путови икелев венстязь вить эли керш кедьлапушка лангс. Истя жо ве пильге лангсо, кирнявтнезь, ютамс мекев-васов весе клеткатнень. Задача — а правтомс суликинетэ.

сначала «освоить» комнаты построенного дома, а потом в каждой комнате «прорубить» по одному окну. Кто больше окон в «доме» прорубит, тот выигрывает, и следующий кон начинается с него.

Испытание первое.

Каждый игрок пользуется своим битком — плоским черепком, осколком тарелки или стеклышком. В начале игры первый игрок встает не-

далеко от первой клетки и, не сгибая корпуса, бросает в нее свою битку. Затем начинает «осваивать комнаты». Для этого сначала по одиночным комнатам-клеткам он скачет на одной ноге, потом сразу обеими ногами, затем снова делает прыжок на одной ноге, на последние спаренные клетки прыгает на двух ногах, резко поворачивается кругом, встав лицом в сторону исходной позиции. Затем тем же способом проходит свой путь до первой клетки, встает на обе ноги, поднимает свою битку и выходит «на улицу».

Следующий бросок первый игрок делает во вторую клетку, затем по очереди — в спаренные клетки и так далее.

Если ему удастся проделать первое испытание без ошибки до конца, то он приступает ко второму испытанию.

Если же ошибется: не попадет в нужную клетку битком, наступит на черту, встанет обеими ногами на одиночную клетку, то ход передается следующему игроку, и он продолжит свою игру с той клетки, на которой допустил ошибку.

Испытание второе. Биток кладется на открытую ладонь вытянутой вперед руки (правой или левой). Теми же прыжками на одной ноге он должен пройти все клетки вперед-назад. Задача игрока — не выронить биток.

Испытание третье. Биток кладется на тыльную сторону ладони. Прыжки и задача те же.

Испытание четвертое. Нога сгибается в колене. Биток кладется на стопу согнутой ноги. Прыжки производятся на одной ноге также и по спаренным клеткам (сначала на одну, потом на другую).

Колмоце терявтомкась.

Ёртнемкась путови кедьлапушканть кутьмере ёнксонзо лангс. Кирнявтнемась ды задачась секеть.

Нилеце терявтомкась.

Ве пильгень кумажась мендяви, кепедеви верев. Ёртнемкась путови пильге лапанть лангс. Ней весе клеткатне, мик вейсэндявозтнеяк, ютавить ве пильге лангсо кирнявтнезь. Меельце вейсэндязь клеткатне (кудоконянтъ вакссо) ютавить истя: васенце кирнявксось — вить клеткантень; омбоце кирнявксось — керш клеткантень; колмоце кирнявксось — керш клеткасонть велявтомс эсетъ перька; нилеце кирнявксось — керш клеткантень.

Теде мейле кирнявтомс башка клеткантень ды истя седе тов.

Ветеце терявтомкась.

Ёртнемкась путови верев кепедезь мендязь пильгень кумажа лангс. Кирнявтомкатне ютавтовить истя жо, кода нилеце терявтомкасонть.

Котоце терявтомкась.

Ёртнемкась путови човонь куншкас, сельмтне конявить эли сюлмавить пацясо.

Задача: мекев-васов ютамсто чалгамс эрва клеткантень кавто пильгсэ ды кевкстемс: «Мак?».

Бути налксицясь эзь чалга киксэнтъ лангс, сонензэ мерить: «Мак». Бути чалгась: «Дурак!».

Ильведьксэнь теезь, налксицясь лиси клеткатнестэ. Поладсы теке жо «мак» марто ютамонть ансяк сестэ, зярдо ильведить лия ялгатне.

Сисемеце терявтомкась. «Вальмань чапома».

Весе котонест терявтомкатнесэ изнязь, налксицясь сти удало ёндо ды ёртсы суликиненъ пря вельска. Кона клеткантень суликинесъ пры, тосо вальмась ули «чапозь, панжозь»: те клеткантень налксицясь арты (рисови) пельця (рама) эли шаршавт. Секе налксицясь карми ёртнеме суликиненъ знярс, зярс а ильведи. Эрва «панжозь» вальмась налксемастонтъ лиси, лиякс меремс, кияк налксицятнестэ те клетканть лангс илязо чалга — эряви вельсканзо кирнявтомс.

Бути «панжозь» вальмазонзо налксицясь каясы суликинензэ омбоцеде, сестэ

При возвращении обратно на последних спаренных клетках (у фронтона) прыжки производятся так: первый прыжок — на правую клетку; второй прыжок — на левую клетку; третий прыжок — поворот кругом на левой клетке; четвертый прыжок — на правую клетку;

Затем прыжок на единичную клетку и так далее.

Испытание пятое. Биток кладется на колено согнутой ноги. Прыжки производятся так же, как в четвертом испытании.

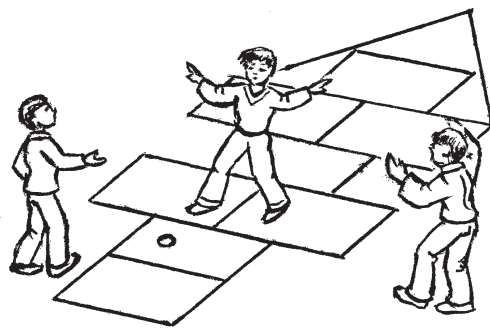
Испытание шестое. Биток кладется на голову, глаза закрываются. Для надежности их завязывают платком.

Задача: простым шагом, вставая обеими ногами на одиночные клетки, пройти весь путь туда и обратно, не наступая на черту. Останавливаясь на каждой клетке, игрок спрашивает: «Мак?». Ему отвечают: «Мак». Если же он наступит на черту, то после вопроса ему отвечают: «Дурак!».

Это испытание он продолжит после ошибки следующих игроков.

Испытание седьмое. «Прорубание окон».

Выигравший шестое испытание становится спиной к клеткам и через голову бросает на них свой биток. На какую клетку биток упадет, то окно и «прорубается». На этой клетке игрок проделывает броски до тех пор, пока не ошибется. И каждый раз «прорубленное» окно выводится из игры, то есть



игроки на эту клетку наступать уже не могут, они должны ее перепрыгивать.

Если игрок попадет в «прорубленное» окно второй раз, то окно закрывается

вальмась «пекстави» одов ды те клет-
канть таго совайтсызь налксемантень.
Бути суликинесь пры киксэнтъ лангс,
сестэ те ёртомась ловови ильведьксэкс.

Покш тевекс ловови кудоконянь валь-
мань «панжомась». Сынь «панжовить»
колмонест ужотнева. Тень теемстэ
ёртнемкась кайсеви мельга-мельцек
колмонест ужотнес.

Эряви а стувтнемс сень, што эрва
налксицанть ули мелезэ ютамс весе те-
рявтомкатнень педес-пес мик сестэяк,
зярдо лиятне икельдизь сонзэ.

вновь, то есть клетка будет свободной
для игры.

При попадании битка на черту бросок
считается проигранным.

Одна из почетных задач — открыть
окна на фронте дома. Здесь их можно
открыть во всех трех углах. С этой целью
битки должны быть заброшены в треу-
гольники.

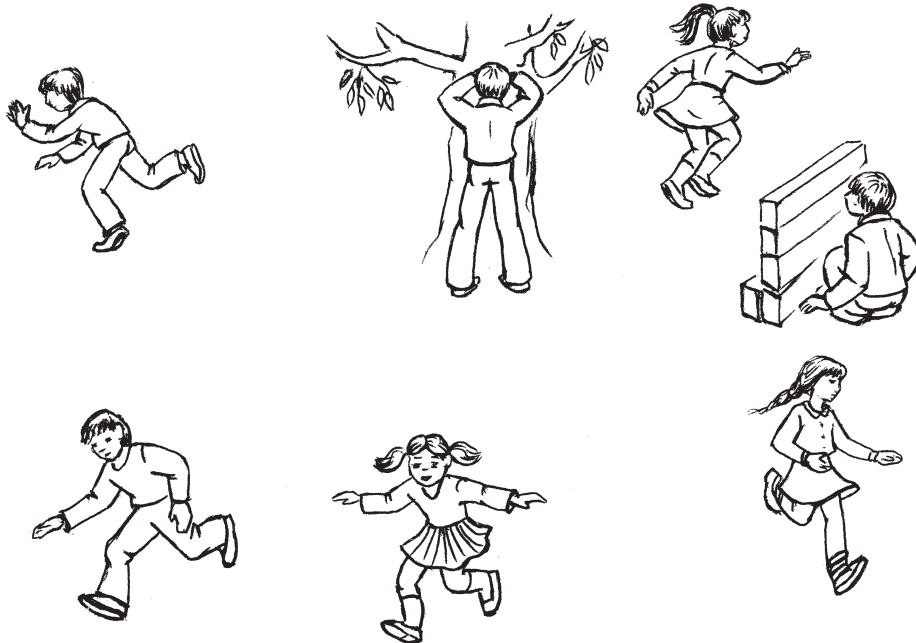
Нужно помнить, что каждый игрок
должен стремиться пройти все испыта-
ния от начала до конца, даже если дру-
гие игроки намного опередили его.

КЕКШНЕМНЕСЭ

Тундонь ды кизэнь цёрынень ды тей-
тернень налксема. Налксить весе, зяро
эйкакштнэде пурнавить.

В ПРЯТКИ

Весенняя и летняя игра мальчиков и
девочек. Число играющих не ограни-
чено.



Налксемань кой-кирдатне

Ловомкань вельде кочкави вешница.
Ловомкатне эрсить эрва кодат. Не-
втемга:

1. Штирине, вирине,
Попороски, мороски,
Шупки, лапки,
Сюпавонь лопатки.
2. Шарага, варага,
Ведьма, лудьма,

Содержание и условия игры

С помощью считалки дети выбирают
водящего. Считалки бывают разные.
Например, такие:

1. Штирине, вирине,
Попороски, мороски,
Шупки, лапки,
Богача лопатки.
2. Шарага, варага,
Ведьма, лудьма,

Дикий, викий,
 Перевикий,
 Шоша, ковка,
 Иван — дуду,
 Маков — Яков,
 Клек!

Кинь лангс прась жеребеесь, се ули оди-
 цякс — вешницякс. Сон конясынзе сель-
 мензэ эли нежеди конясонзо козоньгак
 стенас, ортас, эчке чувтос ды пек марязь,
 штобу маряволь васов, ушоды сеереме
 эсензэ ловомканзо. Лиятне те шкане кек-
 шнить кинень ков пар. Ловомканть пря-
 домадо мейле вешницясь панжсынзе сель-
 мензэ ды сырги кекшнезтнень вешнеме.
 Ансяк киньгак муи, кавонест — вешни-
 цьяськак, кекшницияськак — чиить таркан-
 тень, косо ушодовсь налксемась. Бути
 вешницясь кенери токамс муезенть кедь-
 сэ, сестэ тонась тееви вешницякс.

Од одицясь серьгедьсы эсензэ ловом-
 канзо, а мейле туи вешнеме.

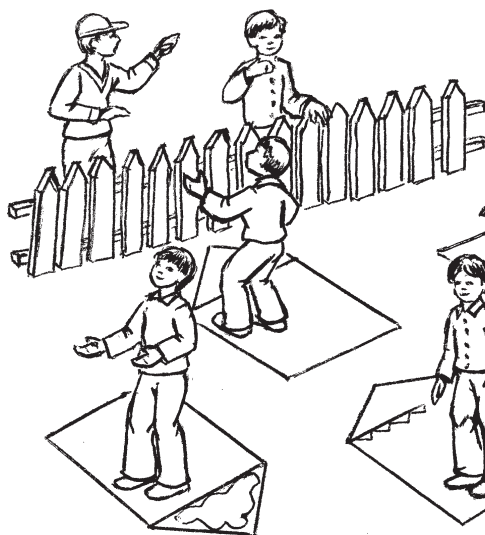
Дикий, викий,
 Перевикий,
 Шоша, ковка,
 Иван — дуду,
 Маков — Яков,
 Клек!

На кого пал жребий, тот будет водя-
 щим. Он закрывает глаза или прислоняет-
 ся лбом к чему-нибудь: к стене, воротам,
 толстому дереву и громко, чтобы далеко
 было слышно, начинает выкрикивать
 свою считалку. Остальные играющие в
 это время прячутся. По окончании своей
 считалки водящий открывает глаза и на-
 правляется на поиски. Как только кого-
 нибудь обнаружит, оба — и водящий и
 прячущийся — устремляются к месту, от-
 куда разбежались прятаться. Если водя-
 щий успеет дотронуться до найденного, то
 второй становится водящим.

Новый водящий произносит свою
 считалку, затем идет искать.

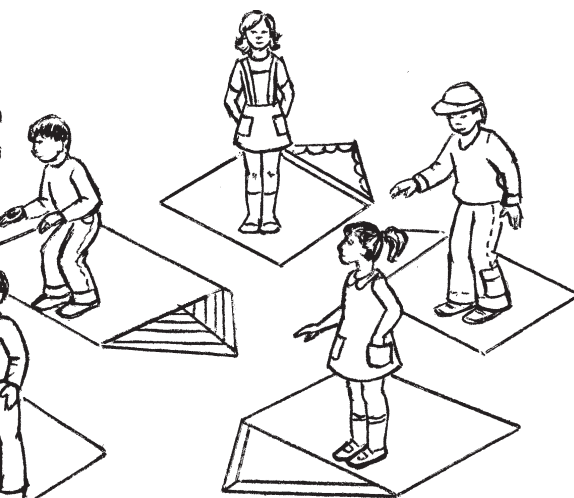
СОВАК КУДОС!

Налксить 8 — 12 иесэ тейтернеть ды
 цёрынеть.



ВОЙДИ В ДОМ!

Играют девочки и мальчики 8 — 12
 лет.



Налксемань кой-кирдатне

Налксицятне явовать кавто вейкеть
 партиява. Эрва партиянть ули эсензэ
 прявтозо, конась лиси жеребеень кая-
 мо — кинень улемс вешницякс, а ки-

Содержание и условия игры

Все играющие разбиваются на две
 равные партии. Каждая партия выделяет
 своего представителя для проведения же-
 ребьевки на предмет определения, кому

нень — кекшнициякс. Жеребеесь каяви палкас кундсезь. Кинь мокшназо ули вере, сень партиязо карми кекшнеме.

Налксеманть ушодомсто теить кор-тавтома кекшнема тарканть коряс: ко-зонь мереви, а козонь а мереви кекш-немс.

Вешницянь партиясь кодамояк ку-донь эли ортань каршо путы эстензэ «веле» — черьксты мода лангс ниле ужосо кундот-кудынеть кудоконя мар-то. Кудотнень покшолмаст 40х40 см. Эйстэст улемка зняро, зяро налксицят-неде те партиясонть. Штобу кудонь азортнэ аволизь стувто эсь кудыне-ст. Эрвась эйстэст мазылгавтсы кудокон-нянзо кодамояк эсензэ мельстуиця «керсевксэ».

Кекшнициятнень прявтост виевстэ серьгеди:

— Чуля!

Вешницянь партиясь сови кудотнес. Эрвась — эсензэс. Чачост велявтсызь ортань эли кудонь пелев, конань икеле «путозь велесь». Кекшнициятне капшить туеме эрва ёнов.

Аламось ютазь вешница партиянь нал-ксициятне, эрвась башка, кевкстсызь кекшнициятнень:

— Чуля?

Бути нонатнень эйстэ кияк те шка-с эзь кекшеве, сон максы каршо вал:

— Чуля!

Ды истя се шкас, зярс каршо валонть таркас а ули каштмолема.

Теде мейле весе вешнициятне велявтыть кудынетнесэ эсест перька ды срадыть эрва ёнов кекшнезтнень вешнеме.

Зярдэ кияк вешнициятнень эйстэ мусы кекшезенть, сон виевстэ зярыяксть весе-нень марявомга серьгедьсы муезенть ле-мензэ:

— Ваня, чуля! Ваня, чуля!

Вешнициянь партиясь, кие косо ули, серьгедеманть марязь, туи чиезь «ве-лев». Эрвась капши эсь кудозонзо. Сынст марто вейсэ капши кудос сова-мо муезеськак. Бути сон кенери совамс кудынетнень азордонзо икеле, сестэ серьгеди:

— Чуля! Кудынесь монь!

Кудынетнень азорозо лотки налксемато се шкас, зярс а прыдови налксемань те

быть ишущим, а кому — прячущимся. Жребий проводится перебиранием пал-ки. Верхняя рука — партия прячущихся.

Перед началом игры устанавливается территория, за пределами которой пря-таться не разрешается.

Партия ишущих напротив какого-либо дома или забора строит себе «село» — чер-тит на земле квадраты-домики с фронто-нами. Размер квадратов — 40х40 см. До-миков должно быть столько, сколько иг-роков в этой партии. Чтобы хозяева не перепутали свои домики — а это важно для них, — фронтоны украшаются особой «резьбой».

Представитель партии прячущихся громко кричит:

— Чуля!

Партия ишущих занимает домики, становясь лицом к забору или к дому, перед которыми «построено их село». Прячущиеся разбегаются в разные сто-роны по территории, оговоренной усло-виями игры.

Немного погодя игроки ищущей партии, каждый в отдельности, обраща-ются к прячущимся:

— Чуля?

Если кто-то еще не успел спрятаться, дает ответ:

— Чуля!

И так до тех пор, пока вместо ответа будет молчание.

После этого все ишущие поворачива-ются в своих домах кругом и разбега-ются в разные стороны на поиски спря-тавшихся.

Когда кто-то из ишущих обнаружит игрока противоположной партии, он громко и несколько раз, чтобы услыша-ли все его товарищи, называет имя най-денного:

— Ваня, чуля! Ваня, чуля!

Партия ишущих, кто где бы ни был, услышав сигнал, бежит в «село». Каж-дый занимает только свой домик. Вме-сте с ним бежит и найденный игрок. Если он успеет занять чей-то домик раньше хозя-ина, то он кричит:

— Чуля! Дом мой!

Хозяин домика выбывает из игры до того времени, когда партии будут ме-няться своими ролями. Выбывает из

молиция периодось, лиякс меремс, семс, зярс партиятне а полавтсызь эсь ролест.

Лоткси налксемс се вешницяськак, кона совась а эсь кудозонзо. Алкуксонь кудонь азоронть улить праванзо меремс тензэ лисемс кудыностэнзэ. Сонсь музесь, конась саизе кинь-бути кудонзо, туи кекшеме одс, ансяк тумадо икеле «пекстасы» кудонть — теи ужосто ужос крёст.

Ды таго вешнициятне серъгедить кевкстема:

— Чуля?

Каршост марязеви:

— Чуля!

Вешнициятне таго туить вешнеме.

Налксемась моли се шкас, зярс а мукшновить весе кекшезтне.

Налксемасонть теевкшныть зярыя ситуацият. Невтемга, лисни истяк, зярд кадови ансяк вейке вешниция, а кекшницятнеде зярыя; лисни мекевланг, вешнициятнеде знярыя, а кекшницясь вейке. Ансяк эрва тевсэнть налксемань койкирдатне топавтовить педес-пес.

Налксемань омбоце периодсонть кавонест партиятне эсь ролест полавтсызь. Кудоконятненъ од азортнэ мазылгавтсызь мелезэст туиця од «керсевксэ».

ПОЛАВТНЕМА ПАЛКИНЕТЬ

Налксить 8 — 12 иесэ цёрынеть ды тейтернеть. Эйстэст улема кемеде а седе ламо. Ламотненъ марто налксемась карми нувар, стамбарнэ.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Верев ёртнемка лаз 50х15 см покшолмасо.

2. Ниле ужосо палкинеть 15 см кувалмосо, эйстэст налксициятнеде кавксть седе ламо. Пелест тешкстазь римской цифрасо, пелест — арабскойсэ, нумерациясь моли 1 саезь 10.

3. Ванстома палка 1 м кувалмосо.

Налксемань кой-кирдатне

Налксемась ютавови ушосо. Черькстави ниле ужосо кон, конань лангс пувови ёртнемка лазось римской цифрасо тешкстазь палкинетненъ марто, сынст эйстэ зняро, зяро налксициятнеде (одицянт цётс а саема).

игры тот, кто занял по ошибке чужой домик. Настоящий хозяин домика вправе предложить ему покинуть его жилище. Сам же найденный, успевший занять чей-то домик, убегает прятаться вновь, но перед уходом домик «закрывает» — чертит в квадрате крест с угла на угол.

И снова ищущие задают вопрос:

— Чуля?

В ответ слышится:

— Чуля!

Или молчание.

Партия ищущих вновь уходит на поиск.

Игра, вернее, данный период игры, происходит до тех пор, пока не будут найдены все спрятавшиеся.

В игре может возникнуть несколько ситуаций. Например, может быть так, когда к концу периода останутся только один ищущий и несколько человек прячущихся, а может и наоборот, несколько ищущих и один прячущийся. Но в любом случае соблюдение правил игры обязательно.

Во втором периоде игры роли обеих партий меняются. Фронтоны домиков новыми их хозяевами украшаются «резьбой», соответствующей своему вкусу.

ОБМЕННЫЕ ПАЛОЧКИ

Играют мальчики и девочки 8 — 12 лет. Их должно быть не более десяти. При большем количестве темп игры может быть замедленным, скучным.

Предметы для игры

1. Подкидная доска размером 50х15 см.
2. Палочки четырехгранные длиной до 15 см, по количеству вдвое больше игроков. Половина из них помечена римскими цифрами, вторая половина — арабскими, нумерация от 1 до 10.

3. Палка-охранялка длиной до 1 метра.

Содержание и условия игры

Игра проходит на улице. Чертится кон, на котором на упоре устанавливается подкидная доска с палочками, равными количеству игроков (без водящего) и помеченными римскими цифрами.

Неподалеку от кона устраиваются сиденья для «свободных игроков», выбывших на время игры.



эльница — водящий

Кононтэ эйтэ а васоло тееви «тевтеме налксицянень» эзем. Тезэнь озыть сеть, кие лиссь налксемастонтэ, кинь муизь кекшема таркастонтэ.

Ловомкасо эли жеребей вельде кочкави *одиця*, конась налксеманть ушодомсто каясынзе арабонь цифрасо тешкстазь палкинетнень кепказонзо, човорасынзе сынст ды мери весенень таргамс палкинетнестэ вейкентэ. Эстензэ сон сайсы ванстома палкантэ.

Се, кинень сатотсь 1 номер марто палкинесь, моли ёртнемка лазонтень ды виевстэ вачкодсы пыльгсэнзэ. Палкинетне ливтнить паксянтэ келес. Весе чиить кекшеме.

Лазонтэ эшкемстэ *одицясь* ашти лия налксицятнень эйтэ 3 — 4 эскельксэнь туро удало ёндо кононтень. Сон бойка пурнасынзе палкинетнень, путнесынзе таго лазонтэ лангс мельга-мельцек ды туи кекшезтнень вешнеме.

Бути *одицясь* киньгак муи, сеске серьгеди: «Боря, тон куракштнэнь потсат, лиссть прят идеме!». Кавонест — *одицясь* ды муезесь — эрязасто чиить кононтень. Бути васенцекс чиеви *одицясь*, сестэ сон аравтсы ванстома палканзо ёртнемка лазонтэ лангс стядо. Кадовозь цёрынесь макссы *одицянтень* эсь палкинензэ ды озы «тевтеме налксицянень» эзементэ лангс. Бути жо муезесь икельдясы *одицянтэ*, сестэ сон, лазонтэ виевстэ вачкодезь, ёртсынзе палкинетнень верев ды туи одов кекшеме.

Одицясь палкинетнень путнесынзе лазонтэ лангс одов. Ды зяроксть сон чи кононтень васенцекс, зняро «тевтеме

С помощью считалки или жребия выбирается *водящий*, который перед началом игры помещает палочки с арабскими цифрами в кепку, перемешивает их и дает всем игрокам вытянуть одну из палочек. Себе он берет палку-охранялку.

Обладатель палочки с цифрой 1 подходит к подкидной доске и сильно бьет ногой по поднятому вверх концу. Палочки разлетаются по полю. Все разбегаются в разные стороны прятаться.

Во время удара по доске *водящий* находится от игроков на расстоянии 3 — 4 метров спиной к кону. Он быстро собирает палочки, раскладывает их по порядку на доске и идет искать спрятавшихся игроков.

При обнаружении одного из игроков тут же окликает его: «Боря, ты в кустах, выручайся!». Оба — *водящий* и Боря — стремительно бегут к кону. Если первым добежит *водящий*, то он ставит стоя на доску свою палку-охранялку. Проигравший мальчик передает *водящему* свою палочку и садится на скамью «свободных игроков». Если же игрок опередит *водящего*, то он тут же сильным ударом ноги по доске подбрасывает палочки вверх и бежит вновь прятаться.

Водящий вновь расставляет палочки на доске. И сколько раз он прибежит к кону первым, столько «свободных игроков»

налксицят» озыть путозь сынст лемс эзе-
менть лангс. «Тевтеме налксицятнень»
палкинест максовить *одицянтень*, а то-
нась аравтнесынзе сынст мельга-мель-
чек моданть лангс кононть малас. Секе
номер марто римской цифрасо тешк-
стазь палкинетне налксемастонть сае-
вить ве ёнов, лиякс меремс, ёртнемка
лазонть лангс а путневить. Лисни, пал-
кинетнень пурнамс, а теке марто кек-
шемскак, шкась киртяви, аламгады.

Лиснекшни истяк: кияк одс муезт-
нень эйстэ кононтень чии васенцекс ды
васенцекс вачкоди палкине марто
ёртнемка лазонть ланга. Сестэ те налк-
сицясь идесы аволь ансяк эсь прянзо,
но сеньгак, кие васенцекс озась эзе-
менть лангс. Идезь налксицясь кекше-
ме туемадонзо икеле сайсы эсь арабонь
цифра марто палкинензэ, а римской
цифра мартось мекев путови лазонть
лангс.

Истя улема лия «тевтеме налксицят-
нень» мартояк, бути сынст кияк идесынзе.

Налксемась прядови сестэ, зярдо весе
муезтне ойсить «тевтеме налксицянь»
эзементь лангс.

ЧИЙНЕМА ОСКАСО (ДАРАСО)

Рузкс налксемантень мерить «лапта».
Налксить вишкинестэ саезь покштнэс.

Васняк лаптась, лиякс меремс оскань
чавома лапужа палкась, сайневи ансяк
од пёрань ды тейтерень налксемасонть.
Эйкакштнэ осканть чавнокшныть кедь-
лапушкасо.

Сонсь оскась икеле стакшновиль коц-
тсто, потмонзо калгодосто эцнилизь мо-
цюдалкссо. Сеедьстэ сонзэ тейнилизь
скалонь понасто, конань ракшанть ланг-
сто судрилизь тундонь шкасто. Понанть
кевердилизь, аламонь-аламонь касты-
лизь семс, зяршка эряволь налксеманть
туртов, мейле ланганзо стильть коцтонь
лангакс. Зярдо велесэяк кармасть рамсе-
ме «базаронь» резинань оскат (XX пин-
гень 30-це иетнестэ), эсь кедьсэ теезтне
аламгадсть, ансяк допрок эзть ёма.

Чийнема оскасо эрзянь налксемань
кой-кирдась рузонсестэнтъ явови сень-
сэяк, што сон моли охотникень налксе-
матнень ёнов, косо улить *нумолот*,

окажется на предназначенной им ска-
мье. Они передают свои палочки *водяще-*
му, а тот раскладывает их на земле за
чертой кона. Палочки с соответствующи-
ми римскими цифрами на время сни-
маются из игры, то есть на подкидную
доску не ставятся. Это значит, что время
для сбора палочек, а соответственно и
время для того, чтобы спрятаться, сокра-
щается.

Однако может быть и так, что один из
вновь обнаруженных игроков первым
прибежит к кону и ударит по доске с па-
лочками. В этом случае он выручает не
только себя, но и того, кто первым сел на
скамейку. Перед тем как выреченному
игроку идти прятаться, *водящий* возвра-
щает ему отобранную у него палочку, а
на подкидную доску кладется отстранен-
ная от игры соответствующая палочка с
римской цифрой.

То же самое будет и со следующим
«свободным игроком», если его кто-то
выручит таким же образом.

Игра закончится тогда, когда все най-
денные окажутся на скамье «свободных
игроков».

В ЛАПТУ

Распространенная повсеместно игра
в лапту является одной из любимых у
мордовских детей и молодежи. Имея
общие черты с русской игрой, лапта в
мордовских селениях отличается и не-
которыми особенностями. Прежде все-
го лапта, то есть плоская бита, не все-
гда применяется в игре. А если и при-
меняется, то больше среди игроков
старшего возраста — 16 — 19 лет. В
основном же мяч выбивается в поле
рукой. Сам мяч исстари шили из хол-
ста и набивали плотно паклей. Очень
часто мяч делали из шерсти линяющих
весной коров. Шерсть слой за слоем,
растирая между ладонями, скатывали в
 клубок. Затем, когда мяч достигал
нужной для игры величины, его обши-
вали плотной тканью. С появлением
«базарных» резиновых мячей на дерев-
не (30-е годы XX века) самодельные
мячи постепенно отходят на второй
план, но совсем не исчезают.

охотникть, егерть, «нумоло лангс охотничамо» ды лия мезе. Лиякс меремс, спортивной налксеманть эрзятне максть эрямокоень смусть.

Налксемань кой-кирдатне

Налксить 10 — 30 ды седе ламо налксият.

Валаня паксяс киксэндявить мельгамельшек молиция ниле пиреть:

1. Ваном тарка — 2х30 метрань покшолмасо.

2. Кардаз — 2 — 30 метрань покшолмасо.

3. Покш, эли охотникень пакся — 60х30 метрань покшолмасо.

4. Кекшема тарка — 2х30 метрань покшолмасо.

Васняк весе налксиятне явовить кавто командава — *нумолот* ды *охотникть*. Те ютавтови ловомкасо эли «Маткат, маткат, кинь ули кевкстемазо?» кортамонтъ коряс. Теде мейле ярмаконь эли татальянь (истя мерить фаянсонь посудань штельксстэ) орёлкстомань вельде содави, кинень улемс *нумолокс*, а кинень — *охотникекс*.

Нумолотне арыть мельга-мельшек «ваном тарканть», конастонть можна лисемс ансяк осканть чавомадонзо мейле.

Охотниктне эсест ютксто кучить *нумолотненень егерь* — идем ракша мельгаваныця. Сонзэ теვენзэ: ёртомс верев осканть, конань *нумолотне* вейке омбоце мельга чавносызь «покш паксянть», ваномс сетнень мельга, кие лиси «ваном таркастонть», ды «ледеме» оскасонть, токмас оскасонть сень, кие арси оргодемс «кардазсто» ды туи «покш паксянть» трокс чиеме «кекшнema тарканть».

Можна налксемс *егертемяк*. Сестэ эрва *нумолось* сонсь ёртсы верев осканть, сонсь жо чавсыяк покш паксянть. Ды *егеренть* марто налксемась юты седе покш мель марто.

Егересь ары *нумолотненень* каршо, ёртсы икельце *нумолонтъ* пря вельксэс осканть. *Нумолось* эрязасто осканть эшксы охотникень паксянть ёнов. Сонсь те шканть капши ёндолокс чиемс паксянть трокс менчезь-манчезь «кекшема тарканть». Бути несы, те теvesь тензэ теemс а удалы, сестэ осканть чавомадо мейле сон

Особенностью лапты в мордовской деревне служит и то, что она уподобляется охотничьим играм, где есть *зайцы*, *охотники*, *егери*, «охота за зайцами» и так далее. То есть спортивная игра принимает конкретно-бытовое содержание.

Содержание и условия игры

Играют от 10 до 30 и более игроков.

На ровном поле чертятся четыре друг за другом располагающихся «двора»:

1. Выгон — размер 2х30 м.

2. Загон — размер 2х30 м.

3. Большое, или охотничье поле — 60х30 м.

4. Укрытие — 2х30 м.

Игра начинается с распределения всех игроков по командам — *зайцы* и *охотники*. Делается это или посредством считалки, или путем переговоров типа «Матки, матки, чей вопрос?». Затем с помощью монеты («орел» или «решка») или плоского осколка фаянсовой посуды с рисунком (те же «орел» или «решка») определяется, кому начинать игру.

Зайцы выстраиваются друг за другом в цепочку на выгоне. Отсюда они могут выйти только после того, как пошлют мяч в поле охотников.

Охотники определяют своего *егеря*, в задачу которого входит: подача *зайцам* мяча для удара; «стрелять» в тех *зайцев*, которые пытаются перебежать через поле охотников к укрытию или переступят черту выгона или загона.

Но можно обойтись и без *егеря*. Тогда каждый из *зайцев* сам себе подбрасывает мяч вверх и сам же его и выбивает в поле. Но с *егерем* игра проходит интереснее.

Егерь становится лицом к *зайцам*, бросает над головой первого игрока мяч. Тот резким ударом ладони отправляет мяч в поле охотников. Сам в это время стремительно бежит через поле, проделывая всевозможные обманные движения, к укрытию. Если он увидит, что делать этого не стоит, то сразу же переходит в загон и ждет удобного момента для исполнения своего намерения.

Охотники стремятся поймать мяч в воздухе во время полета. В этом случае

юты «кардазонть» ды учи эрявикс шка, зярдо, сонзэ койсэ, мелезэ витеви.

Охотникне бажить осканть сеске кундамс. Седе паро, зярдо сон кундави лив-
тямсто — сестэ седе шождыне ули топав-
томс задачанть — «ледемс» *нумолонть*
лангс.

Бути чиия *нумолось* ули «ледезь», сес-
тэ сон сеске кепедьсы осканть ды эшксы
эйсэнзэ *охотниктнень* эйстэ вейкенть.
Бути те тензэ тееви, то сон поладсы чи-
манзо седе тов, «кекшема тарканть».
Лиясто истя теевкшни зярыяксть —
охотникесь эшксы *нумолонть*, *нумо-
лось* — *охотникенть*, мейле таго *охотни-
кесь* *нумолонть* ды истя седе тов. Зярдо
нумолонтень а эшкеви кияк, сестэ весе
охотниктне капшить «ванома паксян-
тень» ды стить *нумолтнэнь* таркас. А то-
кавицякс сын теевить уш сестэ, зярдо
пачкодить «кардазонть» видьс. Бути
кияк *нумолонтнень* эйстэ а токави, сестэ
оскась ёртови мекев *егерентень*.

Лисни истяк, зярдо а весе *охотникт-
не* кенерить чиеме «ванома паксяс», сес-
тэ кадовицятне муйть прянь ванстома
тарка «кекшема таркасонть».

Налксемазь ушодови одс. Те кононтэ
егеренть кучсызэ *нумолонтне*. Ней сын
теевить *охотникекс*, а *охотникне* — *ну-
молокс*.

Теле башка улить оштё зярыя налксе-
мань кой-кирдат:

1. «Кардазс» пурнавить зярыя *нумо-
лот*. Весенень эряви чиёмс «кекшнema
тарканть». Тень теёмка эли вейсэ, эли
группань-группань, кие кода машты.
Кона шкастонть тень теёмс, эрьвась
кочкасы сонсь: оскань эшкемстэ, верев
ёртомсто ды истя седе тов.

Егересь, бути те шканть оскась ули кедь-
сэнзэ, сонсь «ледьсы» оргодиця эли «кек-
шнema таркасто» мекев сыця *нумолонть*.

2. Эрьвась, кинень удалась чиёмс
«кекшнema тарканть», велявты мекев
«ванома паксянтень». Тезэнь пачкодема-
до мейле ары эсь команданть пес ды учи,
зярдо сы одс чавома чиполазо.

3. *Охотниктне* вануть сень мельга-
як, кода ветить эсь пряст *нумолонтне*
«кекшнema таркасонть». Бути сын
стувтсызэ прянь ванстомаст ды арыть
пирявксонть эйстэ ве ёнов, сестэ се

легче достичь цели при «стрельбе» по
зайцам.

Если бегущий *заяц* будет «подстре-
лен», то он тут же хватается мяч и произ-
водит ответный удар по одному из
охотников. Попав, бежит дальше в ук-
рытие. И так может быть проделано
несколько раз. Если *охотники* в *зайца*
не попадут, то мяч перебрасывают *еге-
рю* для продолжения игры. Если же
заяц ответным броском не мог «под-
стрелить» *охотника* или опоздал это
сделать, то все *охотники* бегут к выгону
и занимают место *зайцев*. Однако зап-
рещается при этом в них стрелять уже
тогда, когда они доходят до загона.

Игроки меняются местами. Теперь *еге-
ря* от своей команды посылают *зайцы*,
которые теперь становятся *охотниками*,
а *охотники* — *зайцами*.

Еще несколько правил игры:

1. В загоне оказалось несколько *зай-
цев*. Или все вместе, или отдельными
группами они пытаются перебежать в
укрытие. Пробиваться к цели можно в
любой момент — во время отправления
мяча в поле, подбрасывания его вверх и
так далее. Если в это время мяч ока-
жется у *егеря*, он может сам «стрелять»
по убегающему или возвращающемуся
зайцу.

2. Каждый, кто достиг укрытия, дол-
жен вернуться назад на выгон. В этом
случае он пристраивается к концу це-
почки своей команды, ожидая очереди
нового удара по мячу.

3. *Охотники* одновременно следят и
за тем, как ведут себя *зайцы* в укры-
тии. Если они переходят за черту, то
охотник, у которого мяч в это время
оказался в руках, «стреляет» в неосто-
рожного, а сами все спешат занять
выгон.

4. Если мяч с одного удара (или непопа-
дания) не долетел до поля, то *зайцу* разре-
шается сделать до трех попыток. После
этого *заяц* уходит в загон.

5. Команды должны расставлять своих
игроков так, чтобы меткие и сильно бью-
щие игроки стояли в конце цепочки. С
их помощью можно облегчить участь
членов команды, оказавшихся в затруд-
нительном положении.

охотникесь, кинь кедьсэ годявсь оскась, эшксы эйсэнзэ автезь кургонтъ, ды сынсь весе капшить саемс «ванома паксянтъ».

4. Бути оскась *нумолонтень* «ванома паксянтонть» вестъ яходезь а эшкеви, сестэ мереви эшкемс омбоцедь ды колмоцедяк. Теде мейле эшкицясь туй кардазс.

5. *Нумолотне* эсь командаст аравтне-сызь истя, штобу виев ды парсте эшкси-цятне кадовольть удалов. Сестэ ули кемема — сынъ лавшомгавтсызь команданть стака уясканзо.

КИРЬКС ОСКА

Васенце налксемась

Налксить 8 — 14 иесэ эйкакшт.

Налксема кедьёнкось

Резинань оска, диаметразо 10-шка сантиметрат.

Налксемань кой-кирдатне

Муезь налксема паксясь ниле пельга пиряви киксэ. Паксянтъ покшолмазо: келезэ 4 метрат, кувалмозо 8 метрат. Бути налксиятнеде ламо, то паксясь келей-гавтома.

Налксить кавто командат. Вейкесь, конанень максови лем «сэнтъ», сови налксема паксянтень, омбоцесь — «пижеть» — явови кавтов ды ары паксянтъ кавто пева.

Налксеманть смустезэ сеньсэ, штобу панемс вейке омбоце мельга весе *сэнтнень* ды арамс сынст таркас. Те те-вентъ теезь, *пижетне* кармить ёртнеме осканть *сэнтнень* пря велькса ды ютковаст паксянтъ ве пестэ омбоцес терявтыть киньгак токамс те оскасонть. *Сэнтне* те шкане пек эрязасто чийнить паксяванть. Зярдэ *сэнтнестэ* кияк вачкодеви оскасонть ды оскась а ливти паксянтонть ве ёнов, вачкодезесь эрязасто кепедьсы мастордо осканть ды, паксянтонть апак лисе, ёртсы конаяк *пижентъ* лангс. Эряви капшамс — пижетне те шканть чийть ков паро. Бути кияк *пижетнестэ* токави, *сэнесь* сестэ кадови

КРУГОВОЙ МЯЧ

Игра первая

Играют дети 8 — 14 лет.

Предметы для игры

Резиновый мяч диаметром до 10 сантиметров.

Содержание и условия игры

Размечается игровое поле размером 4х8 метров. Если играющих много, то ширина поля увеличивается.

Играют две команды. Одна, условно называемая «синие», находится на поле, другая — «зеленые», разделившись на две части, располагается по обоим концам поля.

Игра состоит в том, чтобы вывести из поля всех *синих* и заступить на их место. С этой целью *зеленые*, перебрасывая



мяч с одного конца игрового поля на другой, стремясь запятнать кого-нибудь из *синих*. При этом *синие* быстро перемещаются из одного конца поля на другой. Запятнанный *синий*, в том случае, если мяч не отлетел после удара за черту, быстро хватается мяч и, не выходя за пределы поля, бросает в кого-нибудь из *зеленых*, которые в это время разбегаются в разные стороны. При попадании мяча в противника игрок *синих* остается на поле, при неудачном броске — выходит. Но это не значит, что он полностью выбывает из игры. Его могут выручить и снова ввести в игру.

паксянть лангс, бути ильведи — паксястонть лиси. Ансяк лиси налксемастонть а овсе, сы шка, сонзэ идесызь ды мекев совавтсызь налксема паксянтенъ.

Те тееви истя:

Зярдэ осканть ёртнесызь ве пестэ омбоцес эли зярдэ эйсэнзэ арсить киньгак *сэнтнестэ* токамс, *сэнтне* кундасызь осканть ливтямсто ды сеске вачкодъсызь эйсэнзэ *пижсетнестэ* вейкентъ. Бути те тевесь лиси, сестэ *сэнтненень* максыть вейке таштавоксонъ очка. Те эрси сестэ, зярдэ *сэнтненъ* налксицяст весе паксясост. Бути кияк панезель, саезь очкась идесы панезентъ ды совавтсы мекев налксематненъ.

Пижсетне осканть ёртнемстэ тейнить эрва кодамо манчеманъ терявтнемкат. Невтемга, апак учо полавтсызь ёртомэ ёнонтъ: терявтыть ёртомс прок вейкентъ лангс, ансяк токасызь овсе лиянть ды истя седе тов. Седе удалакс лововить *сэнтненъ* пильге ланга эшксемась. Тесэ осканть ливтямсто а пек кундасак: сон пры моданть лангс, ды се шканть, зярдэ вачкодезесь коми мельганзо ды сайсы кедезэнзэ, ютыть зярыя секундэ, конатненъ шкасто *пижсетне* оргодить уш васолов.

Налксема кононтъ прядоманзо малав паксянть лангс сеедьстэ кадовкшны ансяк вейке налксиця: сехте ливчанысь, пшти сельмесь, норовицясь. Панемс паксястонть сонзэ а шождыне. Сон съкамонзо, ливчакалемс тензэ кияк а меши. Лиясто сон теи истя: таштазь очканзо идесызь весе команданть, ды сынъ весе таго совить паксянтенъ.

Налксемасонтъ ули истямо тев, конанъ эряви топавамс свал.

Оскась ёртневи паксянть ве пестэ омбоцес ансяк сестэ, зярдэ *сэнтне* кенерить чиёмс омбоце пентень ды велявтсызь вановтост ливтиця осканть ёнов. Эшксемс *сэнтненъ* кутьмерьс а мереви.

Налксемантенъ бойкачинть макссызь *пижсетне*, *сэнтненень* сави модемс мельгаст. Ливчания налксемась ды бойка чийнемась кандыть *сэнтненень* седе лезэв тевть.

Зярдэ весе *сэнтне* улить панезь налксема паксястонть, сынст таркас арыть *пижсетне*.

Делается это так.

При перебрасывании мяча с одного конца на другой или при попадании его в *синих* последние пытаются поймать его в воздухе и тут же запятнать им кого-нибудь из *зеленых*. При удачном попадании *синим* записывается запасное очко. Это в том случае, если все игроки *синих* находятся на поле. Если к этому времени кто-то уже вышел из игры, то полученное очко позволяет выбывшему вновь занять свое место.

При осаливании *синих* *зелеными* применяются различные обманные действия. Например, неожиданно меняют направление удара — целятся в одного, пятнают другого и так далее. Лучшего результата достигают удары мячом по ногам. В этом случае поймать мяч на лету тяжелее: он падает на землю, и пока игрок поднимает его, проходит несколько секунд, за которые *зеленые* успевают убежать далеко от места действия.

К концу игры на поле обычно остается самый ловкий, увертливый и меткий. Вышибить из игрового поля его нелегко, он один, и поэтому для маневра на площадке ему никто не мешает. Порой случается так, что с помощью выигранных очков он вновь вводит в игру всю свою команду.

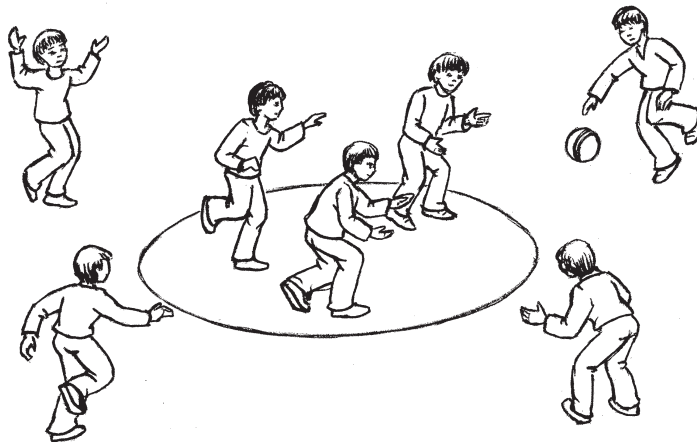
При игре соблюдается одно обязательное правило: мяч перебрасывается с одного конца поля на другой только тогда, когда *синие* успевают перебежать на другой конец и повернуться лицом в сторону летящего мяча. Осаливать *синих* в спину запрещается.

Темп игры задается *зелеными*. Синие должны подчиниться этому темпу. Быстрое перемещение их по полю ведет к успеху.

Когда все *синие* будут выбиты из игровой площадки, их место займут *зеленые*.

КИРЬКС ОСКА

Омбоце налксема



Налксемань кой-кирдатне

Налксицятне черькстыть покш кирькс, явовить кавто вейкетъ командава ды кортасызь, кинень арамс кирьксэнтъ потс, а кинень — кирьксэнтъ ушов. Сеть, кить кадовить ушос, арьть кирьксэнтъ перька вейкетъстэ ды ушодыть эшксеме оскантэ кирькс потсотнень.

Бути кияк кирькс потсотнестэ осканть кундасы, а мейле те оскантэ эшксы киньгак ушосотнестэ, то те налксицянть карми улеме таштазь очказо. Бути ильведи, то сестэ кирьксэнтъ лиси. Зярд оскась токшесынзе весе кирькс потсо налксицятнень, ушосотне полавтсызь карькс потсотнень марто эсь таркаст.

Налксемань правилатне

Оскась кундсеви ансяк коштка ливтямсто, мастордо кепедезесь а ловови. Оскантэ эшкезтне кирьксэнтъ лисить. Налксицясь, конась кундызе осканть ливтямсто ды эйсэнзэ токизе ушосо налксицянть, кадови кирьксэнтъ потс.

ВАРЯГАТ

6 — 12 иестэ эйкакшонь налксема.
Налксить ве шкане 6 — 7 эйкакшт.

Налксемань кедьёнктнэ

1. Резинань оска, диаметразо 4 — 5 см.
2. Кирькс латкинетъ осканть покшолмасо.
3. Вишка суликинетъ цётонь теемс.

КРУГОВОЙ МЯЧ

Игра вторая

Содержание и условия игры

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в тех, кто находится в кругу.

Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого игрока за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех игроков, находящихся внутри круга, играющие меняются местами.

Основные правила игры

Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Игрок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

ЛУНКИ

Игра детей 6 — 12 лет. Участвуют в игре не более 6 — 7 детей.

Предметы для игры

1. Резиновый мяч диаметром 4 — 5 см.
2. Круглые ямки по размеру мяча.
3. Осколки стекла для счета.



Налксемань кой-кирдатне

Валаня тингинес мельга-мельцек чувновить латкинетъ-варягат. Сынст эйстэ зняро, зяро налксицятнеде. Латкинетне улест кирькс лангс молицят ды вейкетъ покшолманъ коряс. Те тееви котанъ кочкаря вельде: кияк налксицятнестэ эцесы кочкарянзо латкинетнень ды зярыяксть чаравтсы сонзэ мекев-васов. Варягась лиси ванькске, валаня, мазый.

Варягатнень налксицятне кочкасызъ сынсь: «Монь — васенцесь», «Монь — нилецесь» ды истя седе тов.

Каить ветицянъ кочкамонь жеребей. Налксеманъ ушодомсто ветицясь ары пель эскедьксэшканъ туро латкинетнень эйстэ ды кевердьсы осканть сынст велькска. Бути оскась лотки киньгак латкинес, весе эрязасто туить чиезь кие ков понгсь. Латкинетнень азорозо кепедьсы осканть ды пижакады: «Цюркставтомс!». Весе лотксить, кие косо годявсь, ды аштить стядо, апак черька. Теде мейле оскась ёртови маласо налксицянть лангс. Бути ёртыцясь ильведи, сестэ сонзэ варягантень каяви вейке суликине, оскась жо кевердеви одов. Бути жо оскасонть киньгак эшкизь, сестэ те эшкезесь «цюркставтомс!» пижнемасо лоткавтсынзе чиеме туицятнень ды ёртсы осканть киньгак лангс.

Содержание и условия игры

На ровной площадке рядом друг с другом цепочкой роются ямки. Их должно быть по количеству играющих. Для того, чтобы ямки были круглые и одинаковые по размеру, их оформляют каблукот ботинка: кто-нибудь из играющих вставляет каблук под углом в вырытую небольшую ямку и поворачивается несколько раз кругом на этом каблукот. Лунка получается аккуратной, гладкой.

Ямки игроками выбираются по счету: «Моя — первая», «Моя — четвертая» и так далее.

Бросается жребий на ведущего. Начиная игру, он отходит на полшага от лунок и катит мяч над ними. Когда мяч останавливается в чьей-нибудь лунке, все быстро разбегаются в разные стороны. Хозяин лунки хватается мяч и громко провозносит: «Окаменеть!». Все останавливаются, после чего мяч бросается в ближнего игрока. Если игрок промахнется, то в его лунку кладется стеклышко, а мяч прокатывается заново. Если же мячом попали в кого-то, то другой, осаленный игрок, криком «окаменеть!» останавливает разбегающихся и в свою очередь бросает мячом в удобного для попадания игрока. И так до тех пор, пока кто-то не промахнется. В лунку промахнувшегося кладется стеклышко.

Заранее договариваются о допустимом количестве промахов одним из игроков.

Ды истя се шкас, зярс кие-бути а ильведи. Ильведицянтъ варягазонзо каяви суликине.

Налксеманть ушодомсто кортасызь сеньгак, зярдо ильведевксэнь топавтомадо мейле лоткавтома налксеманть.

Тедэ мейле ютавтови ильведицянтъ ёрокчинзэ ванкшномась.

Тень теёмга черькстави кирькс 3 метрань диаметрасо. Ильведицясь аравтсынзэ пильгензэ киксэнтъ кавто ёнга, венстасы икелев кедензэ. Ветицясь путсы осканть те кедентъ лангс. Кирнявтнезь витъ пильгстэ кершентъ лангс киксэнтъ ве ёндо омбоцес ильведицясь снартни весе кинть ютамс, а правтомс осканть панжадо кедьсэ. Зяро кирькст истя кирнявтнемс, кортавтови те-ривтнеманть ушодомсто.

Весе лия налксицятне арыть кирьксэнтъ перька ды киштема моронь моразь цяпить кедьсэст.

ЧИПАЕНТЬ — КЕДЬС-КОМОРС!

Налксить 8 — 14 иесэ эйкакшт.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Резинань оска, диаметразо 10-шка см.
2. Верев ёртомань лаз, келезэ 10, кувалмо-зо 30 см.
3. Човине лазонь колия, келезэ 10, сэрэзэ 20 см.
4. Чавома лаз, кувалмозо 40 см.
5. Вишкине колия, сэрэзэ 15 см.

Налксемань кой-кирдатне

Черькоставить кавто кирькст: ушо кирькс — диаметразо 8 — 10 метрат, ды потмо кирькс — диаметразо 6 — 8 метрат. Потмо кирьксэсь явозь зняро пельксэв, зяро налксицятнеде.

Налксицятне (одицядонть башка) потмо кирьксэнтъ лангс черькстыть эсест таркат: кундо, кирькс, колмо ужосо фигура — кинень мезе туй мелезэнзэ. Нетъ фигуратнень эйсэ куншка курос ветявить виде кикст — радиуст.

Радиустнэнь вейсэндямом таркантень чавови колия, конась моданть эйстэ верев ашти 20 сантиметрань туро. 15 сантиметрашкань туро эйстэнзэ чавови модас а покш пезэмкс (колиине), модас-тонть лисезь 6 — 8 сантиметрань сэрэсэ.

Когда кто-то из играющих выполнит эту норму, игра приостанавливается.

Затем следует испытание проигравшего.

Для этого чертится круг диаметром в три метра. Проигравший ставит ступни ног по обе стороны черты, протягивает вперед руку с раскрытой ладонью. Ведущий кладет на ладонь мяч. Перепрыгивая через черту и обратно с одной ноги на другую, испытуемый стремится удержать мяч на раскрытой ладони в продолжение всего пути испытания: количество кругов устанавливается вначале испытания.

Остальные игроки располагаются по всему периметру круга и в такт прыжкам хлопают в ладоши и поют какую-нибудь песенку на плясовой мотив.

СОЛНЫШКО — В РУКИ!

Играют мальчики и девочки 8 — 14 лет.

Предметы для игры

1. Резиновый мяч диаметром до 10 см.
2. Подкидная доска шириной 10, длиной 30 см.
3. Кол из теса шириной 10, высотой 30 см.
4. Бита из того же материала, что и подкидная доска. Длина 40 см.
5. Колышек маленький высотой 15 см.

Содержание и условия игры

Чертятся два круга: внешний, диаметром 8 — 10 метров, и внутренний, диаметром 6 — 8 метров. На равном расстоянии друг от друга по внутреннему кругу все играющие (кроме водящего) вычерчивают себе места для стоянки — треугольники, кружки, квадраты. От них к центру круга проводятся прямые линии — радиусы.

В центре круга забивается кол высотой в наземной части 20 сантиметров. В 15 сантиметрах от него забивается маленький колышек, выступающий из земли на 6 — 8 сантиметров. На этот колышек наклонно кладется подкидная доска, одним концом ее прислоняют к

Те пезэмксенть лангс аловпандт путови
верев ёртнемкань лазось, конань ве пезэ
токавтови сэрей колиянтень. Се таркан-
тень, косо вейс токавтовить колиясь ды
ёртнемка лазось, путови резинань оскась.

Ловомкань коряс кочкави одицясь.
Лия налксицятне, кедте кедьс кундазь,
теить кирькс ды моразь кармить якамо.

Одицясь весе вийсэнзэ вачкоди лазонь
чавомасонтъ ёртома лазонтъ пулопензэ
ланга. Оскась, прок чипай, кузи пек верев.
Весе ваньить мельганзо ды учить, кинь ле-
мензэ серьгедьсы одицясь. Бути одицякс
карми тейтерне, сестэ сон мелензэ коряс
кепедьсы осканть верев аволь лазонь чаво-
масонтъ, а пильгсэнзэ эшкезь.

Осканть верев кепедемстэ одицясь
рангсты: «Чипаесь — Надянь кедьс!».

Тейтернесь, кинь лемензэ ёвтызе оди-
цясь, кадови осканть кундамо. Весе ли-
ятне радиустнэнь эзга бойка срадыть
эсест таркава потмо кирьксэнтъ лангс.
Оскань кундыця тейтернентъ кадозъ тар-
канзо лангс чалги одицясь.

Оскась кундави сестэ, зярдо сон пры
кирькстнэнь потс, бути лиси ушов, чи-
емс мельганзо а эряви. Сестэ одицясь
икеле ладсо кепедьсы осканть верев, ан-

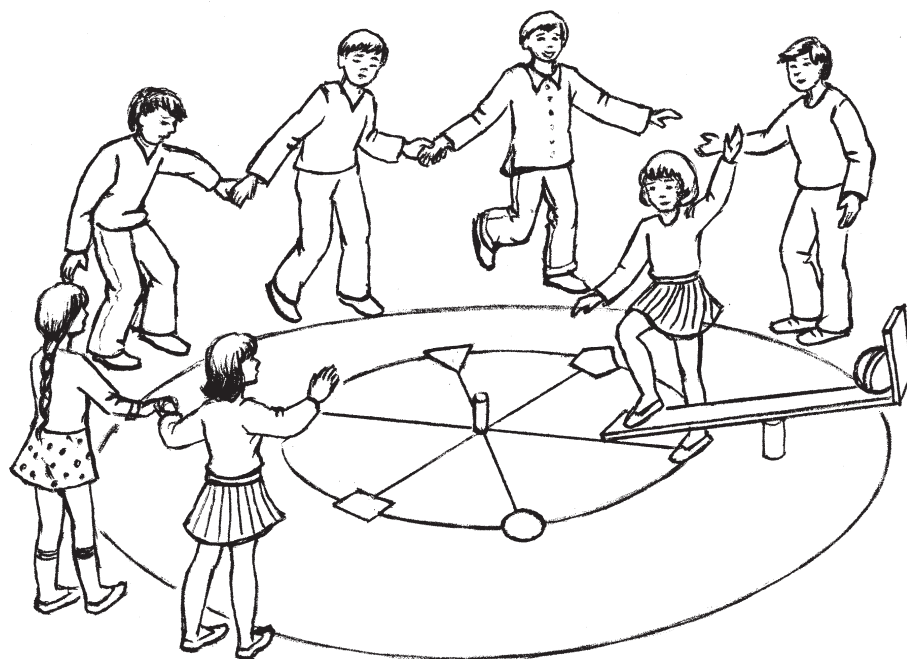
колу. На месте касания доски и кола
кладется мяч.

С помощью считалки выбирается во-
дящий. Остальные играющие, взявшись
за руки, организуют вокруг него движу-
щийся круг.

Водящий силой ударяет битой по кон-
цу подкидной доски. Мяч — «солныш-
ко» — взлетает в небо. Все следят за его
полетом вверх и ждут, чье имя будет на-
звано водящим.

Девочки-водящие могут подкидывать
мяч не битой, а резким ударом ноги. При
подъеме мяча вверх водящий громко про-
износит: «Солнышко — в Надины
руки!». Девочка, чье имя было названо
водящим, остается ждать падения мяча.
Остальные по радиусам разбегаются по
своим местам, обозначенным на внут-
реннем круге. Место девочки на круге
занимает водящий.

Мяч ловится в том случае, если он па-
дает не дальше второго круга. Если же он
перелетит за пределы второго круга, то
ловить его не нужно. В этом случае во-
дящий бьет повторно, но называет уже но-
вое имя. Первая девочка становится на
свое место.



сяк рангсты ней лия лем. Се налксицясь карми осканть кундамо, а сонзэ таркас ары се, кинень эзь саво осканть кундамс.

Зярдо налксицясь кундасы «чипаенть кедьс-коморс», сон сеске ёртсы осканть кирьксэнтъ лангсо аштицянтень вейкентень, тонась истя жо эрязасто ёртсы осканть маласо аштицянтень, омбоцесь — колмоцентень, колмоцесь — нилецентень ды истя седе тов. Теке марто вейсэ эрва ёртомадонть мейле весе ютыть маласо тешксэнтъ лангс (полавтсызь шабраст).

Сенень, кие осканть правтсы эли а кундави тензэ, сави чиёмс ушо кирьксэнтъ лангс ды арамс се тешксэнтъ каршо, конань лангсо тейсь ильведевкс. Сонзэ таркас потмо кирьксэнтъ лангс ары се, кие кундызе «чипаенть кедьс-коморс». Ве кедьстэ омбоцес оскась ёртневи бойкасто. Кие ильведи потмо кирьксэнтъ, сеске чии ушо кирьксэнтъ лангс ды ары ильведема тарканть каршо.

Зярдо потмо кирьксэнтъ лангс кадовить ансяк кавто налксицят, оскань ёртнемась карми молема сынст ды ушо кирькс лангсо аштицянтень ютксо. «Ушосотне» ёртнесызь осканть мельгамельцек васня вейке, мейле омбоце «потсонтень». «Потсотне» эрва ёртомадонть мейле ютыть шабра тешксэнтъ лангс. «Ушосотне» кадовить эсь таркаст.

Зярдо «потсонтень» вейкесь ильведи, налксемась прядови. Одицякс ары кадовозесь. Сон юты кирькстнэнь куншкас, аноксты эшкемс ёртнемка лазонть «пуло» ланга. Весе налксицянтне, киштеме кирьксэнтъ теезь ды кедте кедьс кундазь, стамбарнэ якить куншка куронть перька сешкас, зярс а марясызь одицянтъ вайгелензэ: «Чипаесь — Машань кедьс-коморс!».

ОСКАСО — ТЕЯ СТЕНАС!

Налксить 10 — 14 иесэ цёрынеть ды тейтернеть. Ламочист — зяро пурнавить.

Налксемань кедьёнкстэ

1. Резинань оска 4 — 10 см диаметрасо.
2. Лазонь чавомка, 12 см келезэ, 60 см кувалмозо.
3. Стена-лаз 200х30 см эли щит 100х30 см покшолмасо, чавозь палка лангс ды тонгозь модас.

Игрок, поймавший «солнце в руки» быстро бросает мяч одному из стоящих на круге, тот перебрасывает соседу, сосед — новому соседу и так далее. При этом после каждого броска все передвигается на один знак. Здесь он на мгновение останавливается, перебрасывает мяч соседу и переходит по кругу на следующий знак.

Тот, кто уронит мяч или не сумеет при перебрасывании поймать его, перебегают на второй круг, становясь напротив знака, на котором он допустил ошибку. Вместо него на внутренний круг становится игрок, поймавший «солнце в руки». Передача мяча по кругу идет в быстром темпе. Допустившие ошибку на внутреннем круге быстро перебегают на внешний и становятся напротив того знака, на котором он не справился с задачей.

Когда на внутреннем круге остаются только двое игроков, они начинают перебрасываться мячом с игроками, стоящими на внешнем круге. «Внешние» бросают мяч по очереди то одному, то другому из внутреннего круга. После каждого броска «внутренние» передвигаются на один знак. «Внешние» остаются на своих местах. После ошибки одного из «внутренних» игра прекращается и место водящего занимает оставшийся.

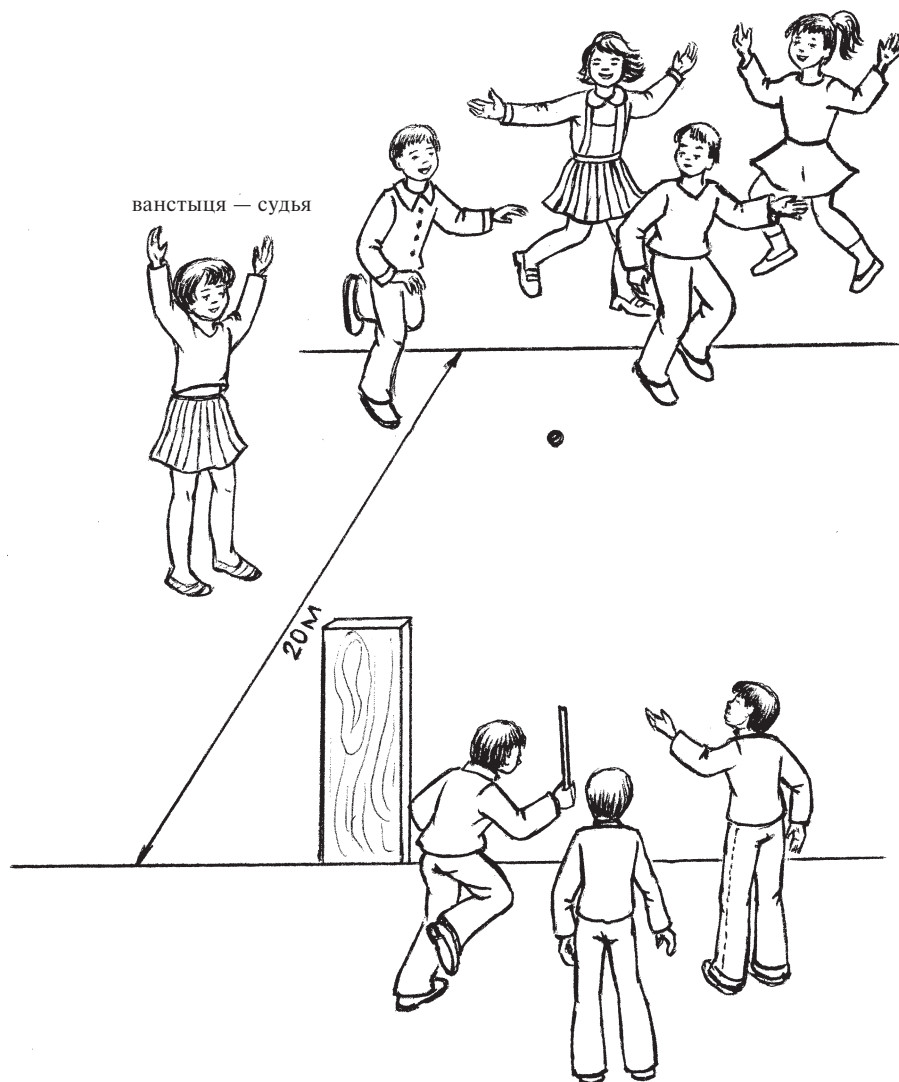
Водящий переходит в центр, готовится бить по перекидной доске. Остальные, взявшись за руки, медленно идут по кругу до момента, когда чье-то имя не будет произнесено ведущим: «Солнышко — в Машины руки!».

МЯЧОМ — В УЗКУЮ СТЕНКУ!

Играют мальчики и девочки 10 — 14 лет. Количество не ограничено.

Предметы для игры

1. Резиновый мяч диаметром 4 — 10 см.
2. Бита плоская, шириной 12, длиной 60 см.
3. Стенка-доска размером 200х30 см или щит 100х30 см, прибитый на палки и врытый в землю.



Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксянтъ лангс теевить кавто буйтъ, сынст тешкстасызь кикс-сэ. Буйтнень ютксо 15 — 20 метрат. Стенась стявтови васенце буентъ куншкас.

Жеребейсэ кочкави ванстыця. Сон ары стенантъ малас. Весе лия налксицятне, кинь кодамо мелезэ, срадыть паксявантъ омбоце буентъ удалов. Сынсь эсест ютксто кочкить очканъ ловныця.

Ванстыцясь, чавомкасонть виевстэ эшкезь, кучсы осканть паксяс. Весе налксицятне терявтыть кундамс осканть ливтямсто. Осканть кундыцязо

Содержание и условия игры

Чертятся два кона на расстоянии 15 — 20 метров друг от друга. В центре первого кона ставится стенка.

Один из играющих, на кого пал жребий (*сторож*), становится в одном метре от стенки. Остальные участники игры свободно располагаются за вторым коном.

Из состава игроков выделяется судья — учетчик очков.

Игрок, стоящий у стенки, сильным ударом битой посылает мяч в поле, ос-

ары омбоце буень киксэнтъ лангс ды ёртсы стенантень. Бути оскась понги стенас, сестэ ёртыцясь ары ванстыцякс ды сонсь ушоды пачтнеме осканть чавомкасонть паксянтень. Сон карми истя тейнеме знярс, зярс паксясо налксицятне а токасызь оскасонть стенанть. Эшксематне ютавтовить сестэяк, зярд киненьгак налксицятнестэ оскась а кундави.

Изнициякс лиси се, кие налксемань перть пурнась седе ламо очкат. Стенас понгоманть ды чавомкасонть осканть паксяв эрьва кучнеманть кисэ путови вейке очка.

Бути налксить кавто командат, сестэ изнициякс ули се, косо налксицятне пурнасть седе ламо вейс путозь очкат.

тальные игроки стремятся поймать его. Поймавший мяч подходит к черте второго кона и бросает его в стенку. Если мяч достигнет цели, то данный игрок заменяет *сторожа* и сам начинает подавать мячи в поле. Каждый *сторож* подает мяч до тех пор, пока кто-нибудь из полевых игроков не попадет мячом в стенку. Повторные удары производятся и в том случае, если никто из игроков мяч поймать не сумеет.

Победителем объявляется тот, кто в процессе игры набрал большее количество очков. За каждое попадание в стенку и каждый удар битой по мячу засчитывается одно очко.

Если в игре участвуют две команды, то победа присуждается той, игроки которой в сумме получили больше очков.

ШАРСО (ЖАРСО)

Налксить ансяк цёрынеть.

Налксемань кедьёнкстнэ

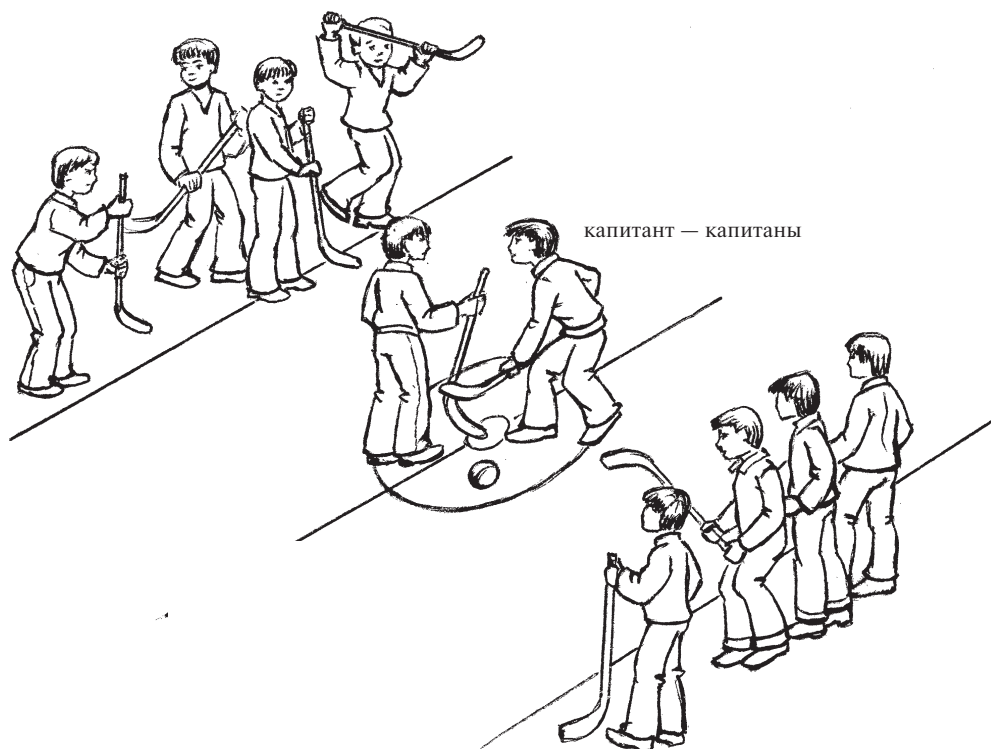
1. Чувтонь оска 10-шка см диаметрасо.
2. Чувтонь ласа (клюшка) — мендязь пе марто цётмар.

В ШАР

Играют только мальчики.

Предметы для игры

1. Деревянный шар диаметром до 10 см.
2. Деревянные палки с загнутым концом.



Налксемань кой-кирдатне

Весе налксицятне явовить кавто командава. Эрьва команданть ули прявтотозо.

Налксема паксянть кавто ёнга черькставить буйть. Паксянть куншкава ютавтови кикс, конань лангс тееви кирькс марто тарка. Тезэнь путови чувтонь оскась. Кирьксэнтъ кавто ёнга арыть командань прявттнэ. Сынсь командатне стякшныть эсь буест кувалт шеренгань шеренга, налксема паксянть куншка курос ванозь.

Вешкстамодо мейле командань прявттнэ, вейкест-вейкест икельдязь, арсить кучомс осканть эсест командатнень ёнов, буентень. Те шкас кавонест командатне аштить таркаост, ваныть эсест прявттнэнь налксемаст мельга. Бути оскась сеске а паневе конаяк буентъ видьс, сестэ прявттнэнь ютксо ушодови сонзэ кисэ пелькстамо. Зярд оскась окойники пачкоди командатнень, сестэ те командась бойкасто карми панеме шаронть омбоце буентъ ёнов. Омбоце командась лиси паксянть лангс ансяк сестэ, зярд васенцесь пачкоди куншкасо буентъ видьс. Сон терявты нельгемс васенцетнень кедьстэ ды панемс сонзэ буентъ трокс.

Зярд командатнень те тееви, сестэ виев командась изницянтъ озавтсы лавтовонзо лангс ды усксесы мекев-васов буйстэ буйс.

Мейле командатне полавтсызь эсь таркаст, таго стякшныть буентъ кувалт, паксянть куншкас лисить лия прявт, ды налксемась ушодови одс.

Содержание и условия игры

Игроки делятся на две команды. У каждой команды есть старший (капитан).

Устанавливаются границы игрового поля двумя чертами. По центру поля проводится еще одна черта с кругом в середине. На этот круг ставится шар. С двух сторон к нему подходят старшие команд. Сами команды в это время выстраиваются за границами поля в шеренги лицом к полю.

По сигналу старшие команд, пытаясь опередить друг друга, стремятся послать шар в сторону своей команды, за черту. До этого момента команды только наблюдают за действиями своих старших. Если сразу же послать шар за черту кому-либо из старших не удастся, то они поведут борьбу за него на поле до тех пор, пока шар наконец не достигнет границы одной из команд. Получив шар, команда устремляется к границе противника. Вторая команда переходит линию своей границы и бросается навстречу первой команде только тогда, когда первая достигнет центральной черты. Встретившись, команды начинают борьбу за шар, стремясь отнять друг у друга и перебросить его через границу поля противника.

При достижении цели выигравшая команда садится верхом на проигравшую, «едет» до своей границы и обратно. После этого все снова выстраиваются в шеренги, но только поменявшись местами: проигравшая команда занимает место выигравшей.

В центр поля выходят два новых старших, и игра начинается заново.

ШАРСО (ЖАРСО)

Налксицятне 8 — 15 иесэ цёрынеть. Весемезэ 5 — 10 ломанть.

Налксемань кедьёнктнэ

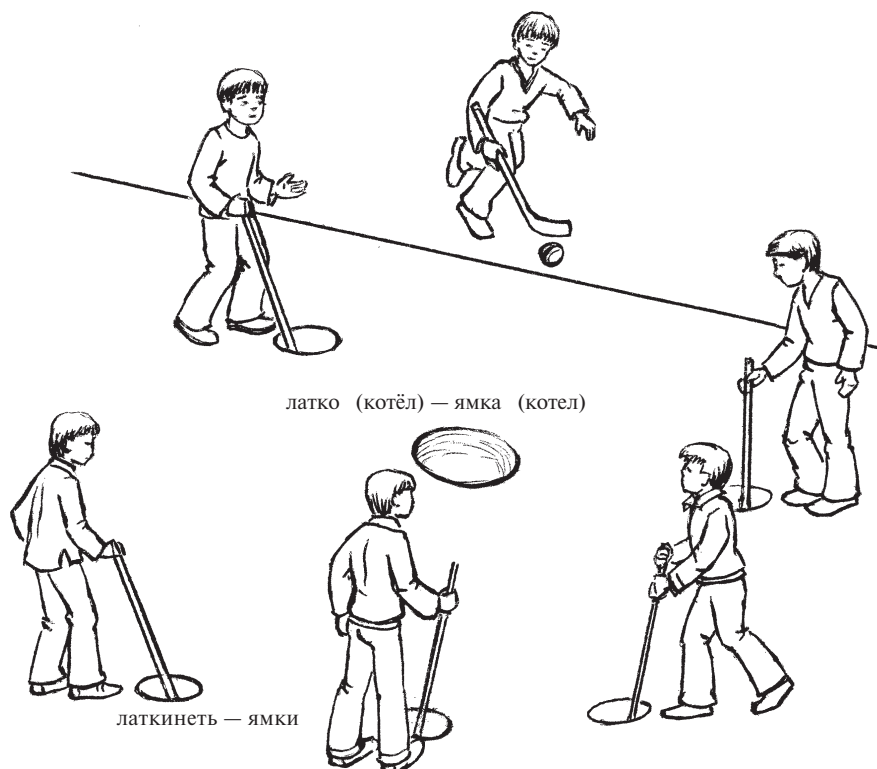
1. Чувтонь оска (шар), диаметразо 10 см.
2. Мендязь пе марто чувтонь цётмарт (налксицятнень ламочисэ) 120 см кувалмосо.

В ШАР

Количество играющих 5 — 10 мальчиков в возрасте 8 — 15 лет.

Предметы для игры

1. Деревянный шар диаметром до 10 см.
2. Деревянные палки, согнутые с одного конца.



Налксемань кой-кирдатне

Васняк налксема паксянтъ куншкас чувови латко — «котёл» 25 см диаметрасо ды сэрсьэ. «Котёлонть» эйстэ 2 эскедьксэнь туро тейневить а покш латкинетъ — «мазлат». Сынденст эряви чувомс зняро, штобу вейке налксицянень аволь сато. «Котёлонть» эйстэ омбоце ёно, эскедьксэнь туро, ютавтови черькс — кон.

Одицясь ве кедьс сайсы шаронтъ, омбоцес мендязь пе марто цётмаронтъ ды поты кононтъ омбоце ёнов. Эрьва налксицясь сти эсь латкинензэ вакс ды пштистэ ваны сень мельга, штобу одицясь аволизе сае тарканзо. Тень кисэ налксицятне нолдасызь цётмаронь мендязь пентъ латкинетень, а цётмаронтъ аравтсызь стядо. Цётмарось сайневи латкинетэнтъ ансяк сестэ, зярдэ эряви эшкемс «котёлс» ардыця шаронтъ.

Одицясь, цётмарсонтъ эшкезь, кучсы шаронтъ «котёлонть». Весе налксицятнень задачас — а нолдамс шаронтъ

Содержание и условия игры

Перед началом игры в центре площадки роется яма — «котел» с крутыми стенками, диаметром и глубиной 20 — 25 см. На расстоянии чуть больше длины палки от «котла» полукругом роются лунки — «мазлы» по количеству игроков. По другую сторону от «котла» на таком же расстоянии, что и лунки, проводится черта — кон.

С помощью жеребьевки определяется водящий.

Взяв в руку шар, в другую — палку, водящий отходит за черту. Каждый из играющих становится рядом со своей лункой и следит за тем, чтобы водящий не занял ее. Для этого игроки держат свои палки в вертикальном положении каждый в своей лунке и лишь при ударе по шару могут на мгновение оставить лунку свободной.

Ударом палки водящий направляет шар в «котел». Задача остальных игроков — не допустить попадания шара в яму. Сделав ответный удар, игрок старается быстрее поставить палку в лунку,

латконтень. Эшкемадо мейле шаронь эшкицясь капши сеске путомс цётмаронзо эсь латкинетень: лиякс одицясь сонсь путсы цётмаронзо чаво латкинетень.

Мелень топавтоманть кисэ одицясь тейни эрва кодат манчемкат.

Совавомс шаронть «котёлс» ды панемс сонзэ тосто мекев эряви ансяк цётмарсо.

Бути шарось понги «котёлонтень» кононт ёндо, се шарось ловови «ванькс» шарокс, ды сестэ весе налксицятне, эрязасто чийнезь латкинетэ латкинес, полавтсызь таркаст. Те шканть одицясь капши саеме ве латкине. Налксицясь, кона кадови латкиневтеме, эли се, кона эзь туеве таркастонзо, тееви одицякс.

Бути шарось панезь «котёлонтень» удалдо кавто налксицянь юткова, сестэ неть кавтотне каить жеребей, штобу содамс, кие карми одямо.

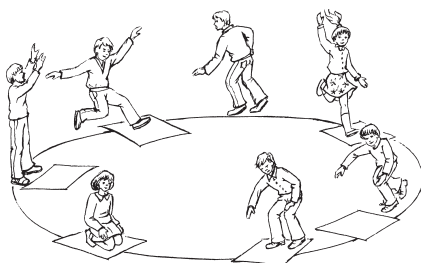
иначе водящий может поставить туда свою палку и занять его место. Для достижения цели — занять чью-то лунку — водящий может предпринимать любые обманные ходы.

Загонять шар в «котел» или отбивать его от «котла» можно только палкой.

Если шар попадет в «котел» со стороны кона, то он считается «чистым» шаром, и тогда игроки, быстро перебегая от одной лунки к другой, меняются местами. В это время водящий также спешит занять одну из лунок. Игрок, оставшийся без лунки, или тот, кто не сменил свою лунку, становится водящим.

Если шар был забит в «котел» с тыла между двумя игроками, то последние проводят жеребьевку, которая определит, кому стать водящим.

Игра начинается снова.



ТЕАТРАЛИЗОВАЗЬ НАЛКСЕМАТ

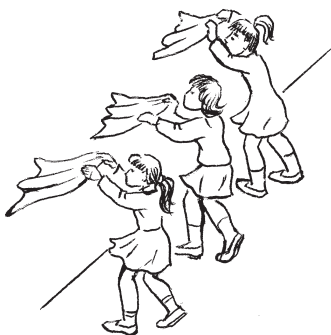
Вирьга, вирьга-укшторга,
Пакся кива-яннэва,
Моли Ёвкске, кандст канды,
Дивань налкшке вельмевти.

Эйкакшонь ловомка

ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ ИГРЫ

По лесу дремучему,
Полевой дороженькой,
Бродит Сказка с ношею,
В ней — игра хорошая.

Детская считалка



КАРГТ

Тундонь ды кизэнь налксема. Налксемась моли луганар лангсо.

Налксицятне 6 — 12 иесэ тейтернеть ды цёрынеть. Ламочист коряс — зяро пуромить.



бабине — бабушка

Налксемась ушодови одс.

НАЛКСИЦЯТНЕ

К а р г а в а.

Б а б и н е.

К а р г о л е в к с т.

Налксемань кой-кирдатне

Зярдэ налксицятне пурनावить вейс, седе покш тейтернетнень ютксто кочкить *бабине* ды *каргава*. Кадовозтне кармить улема *карго левксэкс*.

Бабинесь туи *каргтнень* эйстэ седе вассов. Сюлмасы эсь прянзо сыре бабакс, озы луганаронть лангс ды карми палки-несэ чувомо латкине.

Каргавась ветясынзе эсь левксэнзэ паксянть омбоце пес, арси пурнамс сынст вейке полкс. Теде икеле *карго левкстнэ* якить луганть ланга ды кортнить вейкест-вейкест марто: «Тур-лур! Тур-лур!». *Каргавась* яки ютковаст, тонавты эйсэст ливтнеме ды киштеме: яхои «сёлмсо», кирнявтни васня вейке, мейле омбоце пильге лангсо верев. *Карго левкстнэ* ванить аваст лангс ды тонавтнить тейнеме сонзэ ладсо. Истя сын аламонь-аламонь пурनावить верисьмес, арыть вейке омбоце мельга,

ЖУРАВЛИ



каргава — журавль

карголевкст — журавлята

Играют в эту игру в основном весной и летом на лужайке. Участники игры — мальчики и девочки 6 — 12 лет.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Ж у р а в л ь.

Б а б у ш к а.

Ж у р а в л я т а.

Содержание и условия игры

Из состава играющих выбирают более взрослых исполнителей на роли *бабушки* и *журавля*. *Бабушка* повязывает на голову платок по-старушечьи, отходит в сторону, садится на корточки и начинает палочкой рыть ямку.

На другом конце площадки *журавль* собирает своих *журавлят* в стаю. В это время птицы ходят по площадке, разговаривая друг с другом на «птичьем языке»: «Тур-лур, тур-лур!». Махая «крыльями» и высоко подпрыгивая то на одной, то на другой ноге, *журавль* учит своих детей журавлиным танцам. Журавлята, подражая движениям *журавля*,

кундсить вейке кедьсэ цёрынетнень панарс эли тейтернетнень каркскезэст. Налксицятненень топавтома истямо тев: чётной ловомань *карго левкстнэ* кундсить икеле аштиця налксицятненень керш кедьсэ, а аволь чётнойтне — вить кедьсэ.

Каргавась яхои кавонест «сёлмтнесэ», теке марто кирнявтни то вейке, то омбоце пильге лангсо. Тень лангс ванозь аволить «сёлмсос» ды кирнявтити чётной эли аволь чётной *карго левкстнэ*як.

Целанек сынст тейнематне велявтыть вейсэнь, ритмань парсте ванстоць, ливтмокс ды киштемакс.

Истямо а шождыне тевень тееманть туртов, нама, эряви ютавомс покш важдема. Неень шкане те тееви магнитофононь сёрмадовкс вельде, невтемга, «В мире животных» телепередачань музыкальной заставканть коряс эли максомс эрявикс ритма ударной инструментэнь вельде.

Каргавась аноксты *карго левкстнэ*нь ливтнеме васня эсь паксянзо лангсо, а мейле туи ливтямо рисьмекс венстязь полконзо марто весе паксятнень перька. Весе пижнить: «Тур-лур! Тур-лур!».

Бабиненть икелев полкось лотки. *Каргавась* кирди «сёлмонзо» верев кепедезь, а *карго левкстнэ* чиртьсызь пряст витевкершев ды ваньить аваст сёлмтнень алга. Весе ваньить, мезе теи *бабинесь*.

Каргавась (бабантень). Бабай, а бабай, мезть тон тейнят?

Левкстнэ. Мезть тейнят?

Бабинесь (а мельсэ). Латко чуван.

Каргавась. Латко? А мезекс?

Левкстнэ. А мезекс?

Бабинесь (конянь нолдазь). Ярмакт вешнян.

Каргавась. А ярмактнень мезекс?

Левкстнэ. Мезекс ярмактне?

Бабинесь. Салмуксонь рамамс.

Каргавась. А салмуксось мезекс?

Левкстнэ. Мезекс?

Бабинесь. Кескавонь стамс.

Каргавась. Кескавось мезекс?

Левкстнэ. Мезекс? Мезекс?

Бабинесь. Кевень пештямс.

Каргавась (талнозь). Кевтне тетъ мезекс?

Левкстнэ. Кевтне мезекс? Мезекс? Мезекс?

постепенно сбиваются в стаю, выстраиваются в хвост друг другу, взявшись одной рукой за рубашки, пояски. Причем нужно следить за тем, чтобы у четных *журавлят* свободной была правая, а у нечетных — левая рука. Необходимость выполнения этих условий нужна для того, чтобы стая чувствовала себя единой семьей, подчиняясь четкому ритму движений — полету, танцу.

Журавль попеременно делает взмахи то правым, то левым «крылом», при этом подпрыгивая то на левой, то на правой ноге. В зависимости от этого машут руками и подпрыгивают то четные, то нечетные журавлята. В итоге создается своеобразный танец, изображающий характерные особенности полета птиц.

Для выработки координации движений нужна специальная работа. В современных условиях можно использовать магнитофонную запись, например, музыкальную заставку к передаче «В мире животных» или ритмичную дробь на ударных инструментах.

Журавль готовит *журавлят* в путь сначала на своем поле, затем отправляется в поле с криком «Тур-лур! Тур-лур!», делает полный круг по всей площадке и останавливается перед *бабушкой*, не опуская крыльев. *Журавлята* наклоняются то вправо (четные), то влево (нечетные), наблюдая за действиями *бабушки*.

Журавль (бабушке). Бабушка, а бабушка, что ты делаешь?

Журавлята. Что ты делаешь?

Бабушка (неприветливо). Яму рою.

Журавль. Яму? А зачем?

Журавлята. А зачем?

Бабушка (угрюмо). Деньги ищу.

Журавль. А деньги зачем?

Журавлята. Зачем?

Бабушка. Иголку куплю.

Журавль. А иголку зачем?

Журавлята. Зачем?

Бабушка. Мешок сошью.

Журавль. Мешок-то зачем?

Журавлята. Зачем?

Бабушка. Камешками наполню.

Б а б и н е с ь (*кежсейстэ*). Тонь левкстнэнь прява ёртнесынь!

Бабинесь стамбарнэ сти, таргасы латкинестэнь мешоккензэ ды сырги *каргт-нень* каршо.

Каргтне тандадозь кармить пижнеме: «Тур-лур! Тур-лур!».

Каргавась, «сёлмосонзо» яхоезь, сайсынзе *левксэнзэ* те апаро таркастонть.

Бабинесь чии мельгаст, сезьсы *каргонь* рисьменть. *Левкстнэ*, аваст эйстэ явовозь, тандадомань пачк кармить чийнеме луганть ланга ды авардезь пижнеме: «Тур-лур! Тур-лур!». Теке марто сынь аволить «сёлмсос», кирнявнтить.

Бабинесь снартни сынст кундсеме. Зярдосон вачкодьсы *левксэнтэ* чаво мешоккесэнтэ, *левксэсь* лотки чийнемеде, седейризксэ пижни: «Тур-лур! Тур-лур!» ды туи кундыщанзо мельга, тона ветясы сонзэ латкинементь малас ды озавтсы луганть лангс.

Каргавась ливтни *бабинентэ* перька, терявты нельгемс кундазь *левксэнзэ*. Ансяк *бабинесь* калгодо седей. Истя сон кундсесынзе весе *карго левкстнэнь* ды озавтнесынзе латконть перька ве курос. Сонсь ары куншказост.

Каргавась стамбарнэ ливтни *левксэнзэ* перька, ниреждезь пижни: «Тур-лур! Тур-лур!».

Левкстнэ ванить аваст лангс ды истя жо ниреждезь ответить: «Тур-лур!».

Каргавась, виень маштозь, пры кумажа лангс, стамбарнэ-стамбарнэ аволи сёлмонзо: «Тур-лур! Тур-лур!» ды нолдасынзе сёлмонзо. *Левкстнэ* ответить тензэ секе пижнемасонть.

Б а б и н е с ь (*аволи кескавсонзо каргаванть лангс*). Кшу тестэ! Кшу!

АТЯКШКЕСЭ

Васенец налксема

Налксить тейтернетъ ды цёрынеть 10 — 12 иесэ тунда ды кизна луга лангсо, эйстэст 10 — 12.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Б а б и н е — тейтерне, сыре ломанень оршамосо.

А т я к ш к е — цёрыне, прысонзо эчке конёвсто теезь атякшонь сурсеме.

С а р а з к е т ь — тейтернетъ ды цёрынеть, прясост бабинекс сюлмазь пачинеть.

Ж у р а в л ь (*тревожно*). А камешки зачем?

Ж у р а в л я т а. Камешки зачем? Зачем? Зачем?

Б а б у ш к а (*зло*). На голову твоих детей! (*Резко встает, вытаскивает из ямки мешочек и направляется к журавлям.*)

Журавли тревожно курлычат: «Тур-лур! Тур-лур!».

Журавль, махая «крыльями», уводит стаю от опасного места.

Бабушка бежит за стаей. *Журавлята*, оторвавшись от матери, в беспорядке бегают по полю, при этом не забывая о своей роли — машут «крыльями», прыгают по-журавлиному. Бабушка пытается поймать их. Для этого достаточно ударить *журавленка* пустым мешком. *Журавленок* останавливается, жалобно кричит: «Тур-лур! Тур-лур!», а *бабушка* ведет его к ямке. Журавль «летает» вокруг *бабушки*, пытается отбить *журавленка*. Но *бабушка* неумолима. Так она вылавливает всех *журавлят* и сажает их в кружок вокруг ямки.

Журавль медленно летает вокруг своих детенышей, жалобно крича: «Тур-лур! Тур-лур!».

Журавлята также жалобно отвечают: «Тур-лур! Тур-лур!».

Журавль, обессиленный, падает на колени, медленно-медленно машет крыльями: «Тур-лур! Тур-лур!» и замирает. Журавлята отвечают тем же криком.

Б а б у ш к а (*машет своим мешком*). Кыш отсюда! Кыш!

В ПЕТУШКИ

Игра первая

Играют девочки и мальчики 10 — 12 лет на лужайке весной и летом.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Б а б у ш к а — девочка в юбке, кофте и в платочке, повязанном по-старушечьи. П е т у ш о к — мальчик с гребешком на голове.

К у р о ч к и — 6 — 10 девочек и мальчиков в платочках.



саразкенъ кирькс (киштеманъ кужо) — хоровод курочек

Налксеманъ кой-кирдатне

Налксемась ушодови киштеманъ рисьместэ, кона ютавтови налксема паксясо.

Куншка куростонтъ комсешка эсельксэнь туро вейкест-вейкест эйстэ стявтось кавто эрва кодамо тюзонь парсейсэ мазылгавтозь колият.

Бабинесь ды саразкетне якить куншка куrowантъ кедте кедьс кундазь ды моразь. Куронтъ потмова яки атякихесь чова илѐвне марто.

С а р а з к е т н е (морыть).

Бабань ульнесь саразке, саразке!
Сѣрмав алнэ алыась, алыась!
Сон вальма лангс пугызе, пугызе!
Валгсь варака — салызе, салызе!
Бабань нуцькась аварьгадсь, аварьгадсь,
Мольсь бабинесь — ладсизе, ладсизе!

Киштема кужонь рисьмесь келеми ве киксэс. Киксэнь керш ёно песэнтъ ашти бабинесь, вить ёно песэнтъ — атякихесь.

Содержание и условия игры

В двадцати шагах по одну и другую сторону от центра площадки вбиваются в землю колья в 1 метр высотой. На кол привязываются разноцветные ленты.

Игра начинается с кругового хоровода *курочек*. В хороводе участвует и *бабушка*.

В центре хоровода с прутиком в руке ходит *петушок*, следя за *курочками*.

Х о р о в о д.

Была у бабушки курочка, курочка,
курочка!
Пестрое яичко она снесла, снесла!
На окошко бабушка яичко положила,
положила!
Прилетела воровка ворона —
яичко украла, украла!
Внучек бабушкин заплакал, заплакал.
Пришла бабушка —
успокоила его, успокоила, успокоила.

Хоровод разворачивается в одну шеренгу. Крайней слева оказывается *бабушка*, а крайним справа — *петушок*.

Атякикесь юты саразкетнень икельга, токши эйсэст илёвнесэнт лавтовс, лови: «Вейке, кавто, колмо» ды седе тов. Тень таркас саевкшны кодамояк нурькине ловомка, невтемга, истямо:

Червень, бервень,
Чуха, рюха,
Бета, сота,
Ива, дуба,
Мака, крест.

А т я к ш к е с ь (лотки бабиненть икелев). Бабай, а бабай, тонь ули саразкетъ?

Б а б и н е с ь. Ули, ды кудосо, идемевсесь, а эрси.

А т я к ш к е с ь. А косо сон?

Б а б и н е с ь (невти ве саразкетнень лангс, аварди). Ды оно косо монь Сёрмав-кась. Ансяк соды моронь кекердемат ды киштемат.

А т я к ш к е с ь (ары тешкстазь саразкетнень икелев, пеняцязь). Азорава-зо сельведть валы, а сон сельметнесэ лып-лып, картнесэ лап-лап... Кшу те-стэ кудов! *(Састыне каи тензэ илёв-сонть лавтов ланга.)*

Саразкесь туи чиезь керш пеле коли-янтъ ёнов. *Атякикесь* чии мельганзо, вачколи эйсэнзэ илёвсонть лавтов ланга, пижни: «Кшу, кудов! Кшу, кудов!».

Саразкесь юты колиянтъ перька ды туи таго киштема кужонь рисьменьт пелев. *Атякикесь* капши а кадовомс эй-стэнзэ. Бути кадови, сестэ *саразкесь* ары икелень тарказонзо, а бути пачкодить налксицятнень видьс вейсэ, сестэ *атяки-кесь* аравтсы *саразкетнень бабиненть* вить кедь ёнов.

Тедэ мейле *атякикесь* одов юты налк-сицятнень икельга ды таго лотки *баби-ненть* икелев.

А т я к ш к е с ь. Бабай, а бабай, а тонь ансяк вейке саразкетъ?

Б а б и н е с ь. Ули лиятаяк. Ансяк сеяк кудонтъ стувтызе.

А т я к ш к е с ь. Конась эйстэст?

Б а б и н е с ь. Ды оно се, коклацьке мартось *(иназь)*. Истямо наян, истямо дошуз киштемань ды морамонь коряс!

А т я к ш к е с ь (моли тешкстазь саразкетнень). Азораванть мелезэ мо-

Петушок проходит мимо курочек, до-трагивается до них прутиком, считает. В этом случае можно применить короткую считалку, популярную у детей данной местности. Например:

Червень, бервень,
Чуха, рюха,
Бета, сота,
Ива, дуба,
Мака, крест.

П е т у ш о к (останавливается перед бабушкой). Бабушка, а бабушка, у тебя есть курочка?

Б а б у ш к а. Есть, да дома, непутевая, не бывает.

П е т у ш о к. А где она?

Б а б у ш к а (указывает на одну из курочек в хороводе, плачет). Да вот она, Рябенькая моя, только знает песни ку-дахтать да плясать.

П е т у ш о к (подходит к указанной курочке). Бабушка плачет, а она глазка-ми хлоп-хлоп, лапотками топ-топ... Кыш отсюда домой! *(Ударяет прутиком по плечу.)*

Курочка пускается бежать влево, *петушок* бежит следом, ударяя по спине пру-тиком и приговаривая: «Кыш домой, кыш домой!».

Курочка огибаёт колышек и бежит об-ратно к хороводу. *Петушок* не должен от-ставать от нее. Если отстанет, то *курочка* становится обратно на прежнее место, а если добежит до играющих одновременно, то курочка встает по правую сторону от *бабушки*, взяв ее за руку.

Петушок вновь проходит по ряду со считалкой и останавливается перед ба-бушкой.

П е т у ш о к. Бабушка, а бабушка, а у тебя только одна курочка?

Б а б у ш к а. Да есть еще, но и ее домой не загонишь.

П е т у ш о к. Которая же из них? *(Показывает на курочку.)*

Б а б у ш к а. Да вот та, Хохлатка *(с гордостью)*. Тоже такая песельница и плясунья!

П е т у ш о к (подходит к указанной курочке). Бабушка хочет твою песню дома послушать, а ты по улице шаста-ешь... Кыш домой!

рамот кудосо марямс, а тон ушосо сез-
нят вайгелеть... Кшу, кудов!

Седе тов налксемась юты икеле ладсо.
Ансяк налксицятне кадык сынсь арсе-
сызь кевкстематнень ды каршо валт-
нэнь. *Саразкетне* невтнить эсь ёрокчист.
Морыцясь моры, киштицясь кишти. Эсь
ёрокчист невтнить *атякикенть* ды *баби-
ненть* ютксо кортамосонтъ ды кудов
молемстэ. *Саразкесь* моры, кишти, пей-
ди — налксицясь тевс нолды весе ёрок-
чинзэ. Истя жо эстест арсема, кодат
лемть максомс лия *саразкетненень*: Рауж-
кай, Ашолкай, Пшти сельмине, Мазый
толгине ды седе тов.

Налксемась моли семс, зярс меельце
саразкенть кудов, *бабиненть* ваксс, а
паньсызь.

Тедэ мейле весе кундсить кедте
кедсь — *атякикесь* икеле, мельганзо *ба-
бинесь*, а мейле остаткатне. Молить мо-
ронь моразь, ютыть весе паксянтъ ку-
валт — ве колиястонть омбоцес —ды
одов велявтыть налксемань ташто тар-
кантень. Тесэ таго теить кирькс, кочк-
сить лия *атякике* ды *бабине*. Налксе-
мась ушодови секе моростонтъ, конас-
тонть ушодовсь васенце конось. Ансяк
чиемс *саразкентень* карми эрявомо вить
пеле колиянтъ ёнов.

Лиякс аравтневить налксицятнеяк:
бабинесь киштема кужонь рисьментъ
вить ёно песэнтъ, кундазь *саразкетне*
арыть истя жо те пелев.

АТЯКИКЕСЭ

Омбоце налксема

Налксить 12 — 14 иесэ тейтерькат ды
цёрынькат тунда ды кизна луганар лангсо.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Б а б и н е т ь (*колмошка-нилешка*). Оршазь
сыре ломанень оршамосо, пряст сьолмазь ба-
бакс, шальсэ. Пейдемань кисэ сынст ролест
макснесызь цёрыньканеньгак.

А т я к ш к е — цёрыне, прысонзо картонсто
теезь якстере атякшонь сурсеме, кедьсэнзэ —
човине илёвне.

С а р а з к е т ь — весе лия налксицятне (8 —
10). Прысост бабинекс сьолмазь пацинетъ.
Цёрынетне истя жо пачинесэть.

Далее игра продолжается в том же духе.
Желательно, чтобы исполнители прояви-
ли фантазию в придумывании вопросов и
ответов. *Курочки* могут продемонстриро-
вать свои способности. Певунья поет,
плясунья приплясывает. Могут быть ку-
рочки-веселушки, хохотушки, рукодель-
ницы, чистюли и так далее. Все зависит от
фантазии играющих. Причем эти особен-
ности они могут демонстрировать и во
время разговора *петушка* с *бабушкой*, и
при возвращении домой. В последнем
случае *курочка* может не бежать, а петь,
приплясывать, хохотать — все зависит от
играющего. В зависимости от количества
играющих имена *курочек* должны быть
разные: Чернушка, Белянка, Востроглаз-
ка, Пеструшка и так далее.

Игра идет до тех пор, пока последняя
курочка не будет доставлена к своей хо-
зяйке. Взявшись за руки — *петушок*
впереди, следом — *бабушка*, — участни-
ки игры с плавной песней проходят по
полю от колышка до колышка, а затем
снова возвращаются в центр поля, обра-
зуя круг.

Выбираются новые исполнители *ба-
бушки* и *петушка* и с хороводной песней
«Была у бабушки курочка» игра начина-
ется заново, с той лишь разницей, что
направление бега *курочек* будет к друго-
му колу. *Бабушка* во время этого кона
будет находиться справа, а *курочки* будут
становиться по левую руку от нее.

В ПЕТУШКИ

Игра вторая

Игра проходит весной и летом на лугу.
Играют мальчики и девочки 6 — 12
лет.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Б а б у ш к и (*три-четыре*). Для прида-
ния игре юмористического оттенка их роли
могут исполнять и мальчики.

К у р о ч к и — любое количество дево-
чек и мальчиков. У всех на голове платоч-
ки.

П е т у ш о к — мальчик с бутафорским
петушиным гребешком на голове и с прутиком
в руках.



Налксемань кой-кирдатне

Пакся куншкасонтъ шотъ ве пеле скамика лангсо озадо аш-тить 3 — 4 бабине эрва кодамо тев марто: вейкесь штерди штере-сэ, омбоцесь тапари суре кире, колмоцесь коды цюлка, нилецесь викишни. Сынъ морыть эрзянь лужаня моро.

Те моронтъ мелодиянзо коряс лугантъ лангс киштема кужос лиси саразкенъ рисьме.

Кужонтъ эйтэ ве ёно ашти алякшке. Сон цётасынзе весе саразкетнень, зяры-яксть виевстэ серьгеди алякшокс ды моли крайсэ бабинентень.

А т я к ш к е с ь. Бабай, а бабай, тонь кедьсэ эри саразке?

Б а б и н е с ь. Эри, ды кудосо допрок а эрсекшни.

А т я к ш к е с ь. А косо сон ней?

Б а б и н е с ь. Ды шаты кува-бути. Кирдевтеме-кардывтеме (*варишты саразкетъ лангс*). Ды оно сон, якстере сараханцонтъ...

А т я к ш к е с ь (*невти илёвнесэнтъ*). Те?

Б а б и н е с ь. Самай сон.

А т я к ш к е с ь (*моли саразкетнень, састыне токасы илёвнесэнтъ лавтовс*). Кшу тестэ кудов!

Саразкетне сезьсызь киштема кужонъ рисьментъ, ансяк киштемась моли икеле ладсо секе моронтъ коряс.

Саразкесь, конанъ лангс невтсь *бабинесь*, туй чиезь кирькс кужонтъ велямонзо каршо, теке марто сон а стувтсь ютамс эрва саразкетнень перька.

Алякшкесь пани эйсэнтэ илёвнесэнтъ ды истя жо теи весементъ, кода бу а ма-нявомс — ютамс эрва *саразкетнень* перька.

Содержание и условия игры

В сторонке от центра площадки на скамеечке сидят *бабушки* с рукодельем в руках: кто вяжет, кто прядет на веретене, кто вышивает.

Они поют эрзянскую песню.

Под эту мелодию на серединку площадки выходит хоровод *курочек*.

В сторонке от хоровода останавливается *петушок*. Он громко кукарекает и подходит к крайней *бабушке*.

Петушок. Бабушка, а бабушка, у тебя живет курочка?

Бабушка. Живет, да дома не бывает.

Петушок. А где же?

Бабушка (*кивает в сторону головой*). Бродит где-то. Сладу с ней нет. Да вон она в красном сарафане.

Петушок. Эта?

Бабушка. Она самая.

Петушок (*ударяет курочку прутиком по плечу*). Кыш домой!

Участники хоровода разъединяют руки, но продолжают двигаться по кругу. Отмеченная *курочка* начинает свой бег

Киштема кужось пштистэ ваны *атяки-кенть* тейневтензэ мельга. Бути сон апак маняво чийсы *саразкенть* весе кинзэ, то налксемась моли седе тов. Бути сон кинь-как ютасы вакса эли юты перьканзо а се ёндо, *саразкетне* кепедить виев котнома.

Атякикесь макссы гребушканзо лия цёрынентень, конань кочкасызь налкси-цятне.

Тешкстазь *саразкесь* таго ары тарка-зонзо.

Киштема кужось таго кундси кедте кедьс ды *бабинетнень* морост коряс уста-ви велямо.

Икелень *атякикесь* ары налксицятнень эйстэ ве ёнов. Бути *атякикесь* весе тевензэ топавтсы видестэ, то сон илытасы *сараз-кенть бабинетнень* видьс ды аравтсы сонзэ азоронзо удалов.

Теде мейле *атякикесь* моли омбоце *бабинетнень* икелев. Устави секе корта-мось, ансяк лия *саразкеде*. Ды истя налксить сень самс, зярс *бабинетне-нень* а велявтыть сынст *саразкест*.

Налксемась прядови истяня.

Киштемань кирькс кужось явови кавтов. Рисьметне арыть карадо-каршо 2—3 эс-кельксэнь туро. Парсте тевень ютавтыця *атякикесь* пижни «кукареку!» ды ары *ба-бань саразкетнень* рисьметнень куншкас.

Атякикетне, конатненень эзь топав-тово тевест, молить *саразкетненень*, истя жо морасызь атякшонь морост, озавт-сызь *саразкетнень* кутьмерест лангс ды мекев-васов зярыяксть кандтнесызь сынст кужонть куншкава. Те шканть весе морыть эряза моро.

АТЯКИКЕСЭ

Колмоце налксема

Налксицятне 6 — 12 иесэ тейтернетъ ды цёрынеть. Весемезэ 10 — 12 налк-сицят.

НАЛКСИЦЯТНЕ

А т я к ш к е — прясонзо суювозь шапка, кона кодазь човине калень тарадкестэ.

Н а р в и ц ь к а — седе покш тейтерне.

Ц и п а к а т — вишка эйкакшт.

против хода хоровода, обходя каждую его участницу.

Петушок, погоняя ее прутиком, стремится повторить весь ее путь. Хоровод внимательно следит за его ходом. Если он не сумеет в точности повторить весь путь *курочки* (пропустил нескольких *курочек*, обошел кого-то не с той стороны и так далее, то хоровод начинает громко кудахтать, и Петушку приходится выйти из игры и передать гребешок другому мальчику, выбранному хороводом. Отмеченная *курочка* вновь встает на свое место, и хоровод под пение *бабушек* продолжает свое движение. А проигравший *петушок* становится в сторонке от хоровода.

Если же *петушком* все движения выполнены точно, то он провожает *курочку* до *бабушек*. Курочка становится за спиной своей хозяйки. После этого *петушок* подходит ко второй *бабушке*. Происходит та же игра, но уже с другой *курочкой*. И так до тех пор, пока все *бабушки* не получают своих *курочек*.

После этого хоровод выстраивается в две шеренги в 2 — 3 шагах друг от друга. Выигравший *петушок* кричит «кукареку!» и выводит *бабушкиных курочек* на середину. Проигравшие *петушки* подходят к *курочкам*, кукарекают, сажают на закорки и под веселую песенку проносят всех участников игры вдоль шеренги и обратно.

В ПЕТУШКА

Игра третья

Играют дети 6 — 12 лет. Количество играющих 10 — 12 человек.

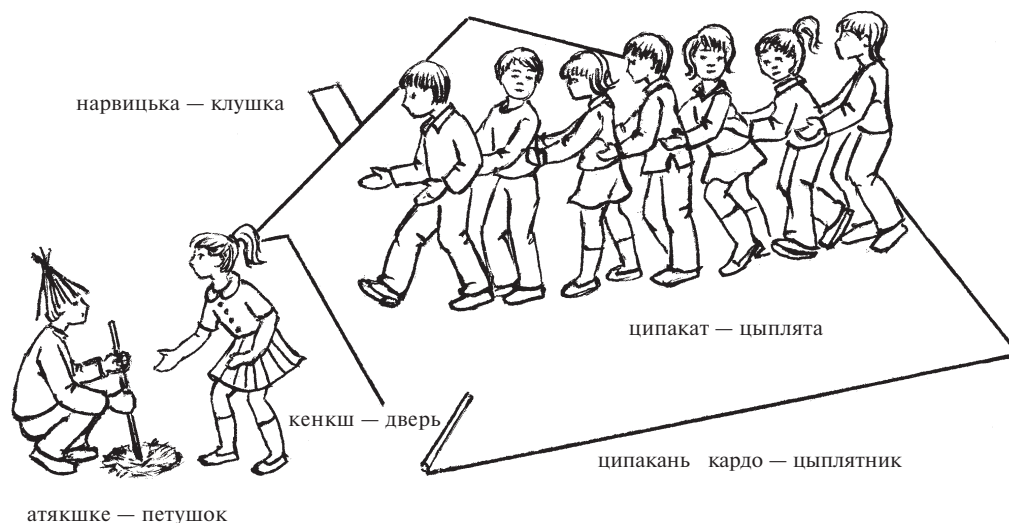
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

П е т у ш о к — на голове конусообразная шапка, сплетенная из тонких ивовых прутьев.

К л у ш к а.

Ц ы п л я т а.

Петушок и *клушка* выбираются из наиболее находчивых и активных ребят.



Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксясь — луга ланго. Паксянть чиресэ — ципакань пекстамо тарка. Те черькстазь кудыне кенкш марто. Совамсто ды лисемстэ кенкшкесь — палкась — панжови, а мейле пекстави. Те эрявикс теvesь топавтомка весенень.

Атякикесь ды *нарвицькась* кочкавить седе бойка ды виев цёракайстэ ды тейтерькасто.

Ципакатне кундсить *нарвицькантень* мельга-мельцек.

Нарвицькась, клокнузь, вети эсензэ цикниця *цыпаканзо* луганть ланга. Истя сынъ весе пачкодить *атякикентень*, конась кары палкинесэ латкине ды мельспаросо моры: «Ко-ко-ко! Ко-ко-ко!».

Нарвицькась. Атякшке, тон мезе истя карат?

Атякшкесь. Латкине.

Нарвицькась. А мезе эйсэнзэ вешнят?

Атякшкесь. Кевне.

Нарвицькась. А мезекс тетъ кевнесь?

Атякшкесь. Нерем пштилгавтомс.

Нарвицькась. А мезекс сонзэ пштилгавтсак?

Атякшкесь. Тонъ ципакат калгамс!

Неть валтнэнь марто *атякикесь* каяви *цыпакатнес* ды васняк арси кундамс седе виев *цыпака*: налксемань условиятнень ко-ряс, кундазь *цыпакась* карми лездамо *атякикентень* эсензэ ялганзо кундсемасонтъ.

Содержание и условия игры

На игровой площадке отгораживается цыплятник для «пленных» *цыплят*. Им может быть начерченный домик с дверью, закрываемой засовом-палочкой или веткой. По условиям игры, входить или выходить из цыплятника можно, только приподняв, а затем опустив засов. *Клушка*, квохча, выводит своих пищащих цыплят на лужок. *Цыплята* держат друг друга за талию. Так *клушка* доходит до *петушка*, который, присев на корточки, роет палочкой ямку, сам с удовольствием громко напевает: «Ко-ко-ко! Ко-ко-ко!».

Клушка. Петушок, что ты роешь?

Петушок. Ямку.

Клушка. Что в ней ищешь?

Петушок. Камешек.

Клушка. На что тебе камешек?

Петушок. Чтоб носик точить.

Клушка. Зачем тебе носик точить?

Петушок. Чтоб цыплят твоих бить!

С последними словами *петух* бросается на *цыплят* и старается в первую очередь поймать более крепкого *цыпленка*, так как, по условиям игры, пойманный *цыпленок* должен помогать *петушку* ловить своих *цыплят*.

Клушка защищает своих *цыплят*, широко расставив крылья. Пойманные

Кундазь *ципакатне* пекставить куды-нентень.

Налксемась моли се шкас, зярдю весе *ципакатне* кундсевичь ды пекставить куды-нентень.

Ськамонзо кадовозь *нарвицькась* авар-дезь клокны ды чави «сёлмосонзо».

Налксеманть можна ютавомс седе мельстуеть.

Васняк кундазь лездыця *ципаканть* пряс *атякикесь* орши эсензэ кондямо суювозь шапка. Те *атякикенть* туртов эрявикс тешкс: седе ён ули мельганзо ванномс, а *ципакатненень* — чийнемс эйстэнзэ.

Лездыця *ципакась* эсензэ мелензэ коряс вети кавонькирдань налксема: лезды *атякикентень* ды теке марто мукшны шка, штобу нолдтнемс пленс кундазь ялганзо кардазстонть. Условиясь секе: нолдамсто панжомс кенкшенть.

Бути *атякикесь* редясы лездыцянть манчеманзо, сон каявтсы прястонзо шапканть, оршавтсы лиянь пряс, а чумонь теицянть пекстасы кардонть.

Кода карми ветямо эсь прянзо од лездыцясь, те сонзэ теvesь. Ансяк *атякикесь* карми ваномо мельганзо седе пштисть: кундазтне авольгь орголе.

цыплята запираются в цыплатнике. Игра идет до тех пор, пока все цыплята не будут переловлены.

Оставшись одна, *клушка* горестно квохчет и хлопает «крыльями». Игра может быть и более сложной. На голову пойманного *цыпленка-помощника петушок* надевает такую же шапку из прутьев. Это специальный опознавательный знак, чтобы *петушку* легче было следить за его действиями, а *цыплятам* — бегать от него.

Цыпленок-помощник по своему усмотрению может вести двойную игру: помогая петушку, он в то же время старается усыпить его бдительность. В удобный момент он выпускает из цыплатника пойманных цыплят, соблюдая правила игры — выводить пленных только через открытые двери.

Петушок, обнаружив «предательство», снимает с помощника шапку и надевает на другого *цыпленка*, а виновника запирает в цыплатник.

Как будет вести себя второй помощник, зависит от его желания. *Петушок* стремится не выпускать из поля зрения своих помощников, чтобы вовремя предотвратить бегство плененных *цыплят*.

КАВАЛ, НАРВИЦЬКА ДЫ ЦИПАКАТ

Те налксемасонть налксекшнить тундонь самсто кизэс 6 — 12 иесэ цёрынеть ды тейтернеть.

НАЛКСИЦЯТНЕ

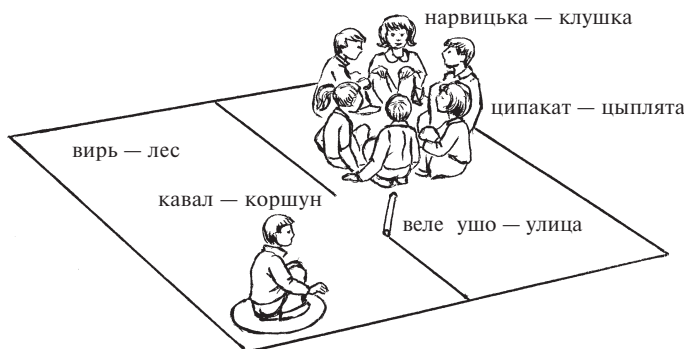
К а в а л.
Н а р в и ц ь к а.
Ц и п а к а т.

КОРШУН, КЛУШКА И ЦЫПЛЯТА

Играют в эту игру в основном весной и летом дети 6 — 12 лет.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

К о р ш у н.
К л у ш к а.
Ц ы п л я т а.



Налксемань кой-кирдатне

Кочкави а покш пакся. Седе паро ули налксемс луганар лангсо, конань ванькстэ тенсесызь. Налксема таркась ниле ёндо пиряви кикссэ. Паксясь явови кавтов. Ве пельксэсь карми улеме *нарвицьканть* ды *ципакатнень* улицяст ды кудост, омбоцесь — *кавалонть* эрямо тарказо ды вирень пизэзэ. *Нарвицькань* кудось ниле ужосо, кавалонь пизэсь — чаркс ёнов молия. Эрьва эрямо тарканть ули кенкшезэ, конаванть совсить ды лиснить нармунтне.

Налксицятне пурнавить наронть лангс, кочкить эсест ютксто *нарвицька* (седе покш тейтерне) ды *кавал* (цёрыне). *Ципакакс* кармить улеме весе кадовозь налксицятне. Налксицянь кочкамотне ютавтовить пакся куншкасо. Теде мейле кавонест группатне совить эсест кудозост: *кавалось* озы эсензэ пизэс, *ципакатне* пурнавить *нарвицьканть* перька эсест кудынесэст.

Ве. Весе матедевить. Зярыя шкань ютазь *ципакатне* уставиць цикнеме:

- Авай, чизэ уш верев кепететьс...
- Ушов бу лисемс...
- Пекенек вачсь...

«Селмонь» нолдазь ды клокнузь *нарвицькась* варшты кенкшканть ушов, мейле тердьсынзе *ципакатнень*, конатне туить мельганзо кедте кедьс кундазь кавто рисьмесэ. *Ципакатне* явныть вейкествейкест эйстэ, чийнить наронть потмова, вешнить ярсамка, тюрьгалить вейкествейкест марто, кеверькшнить. *Нарвицькась* энгавты набой *ципакатнень*, ваны, штобу сынь авольть тье паксянь томбале, авольть моле *кавалонь* пизэнтэ малас.

Марявсь виев вешкема ды сёлмонь вачкочема. Те явась *кавалонть* удомазо.

Вешкемань марязь, *ципакатне* кунсолозевить, а мейле весе кекшить *нарвицьканть* удалов пулодо пулос кундсезь.

Нарвицькась аноксты прянзо тюреме, келейстэ келемтьсынзе «сёлмонзо». Куроксто тей ливти *кавалоськак*.

Кавалонть мелезэ седе курок сеземс *ципакань* рисьмень *нарвицьканть* пулосто — вейкень-вейкень сынст кундсемс ули седе шождыне. *Нарвицьканть* мелезэ ванстомс эрьва *ципаканть*. Кода налксемась аволь моле, эряви теемс весемень, штобу

Содержание и условия игры

Выбирается ровная площадка, которая затем с четырех сторон обрамляется чертой. По центру поля проводится линия, которая отделяет владения *коришуна* (лес) от улицы, где проживает *клушка*. В двух противоположных по диагонали углах поля чертятся два жилища: четырехугольный домик с дверью для *клушки* и *цыплят* и круглое гнездо для *коришуна*. В гнезде также есть дверь, через которую *коришун* вводит украденных *цыплят*.

Собравшись на лужайке, дети распределяют между собой роли *клушки* и *коришуна*. Обычно в этих ролях выступают более рослые и крепкие девочка и мальчик. *Цыплятами* становятся все остальные участники игры. После сговора, проводимого на центральной черте, обе группы расходятся по своим домикам. *Коришун* садится на корточки в своем гнезде, а *цыплята* сбиваются в кружок вокруг *клушки*. Ночь. Все спят.

Через некоторое время *цыплята* начинают капризничать:

- Мама, солнышко встало...
- Хотим на волю...
- Есть хотим...

Клушка, опустив «крылья», квохча, подходит к двери, выглядывает на улицу и, взяв *цыплят* за руки, выводит двумя цепочками на улицу. *Цыплята* разбегаются, начинают «клевать» травку, искать зернышки, кувыркаться, ссориться между собой. *Клушка* старается унять расшалившихся *цыплят*. Вместе с тем она внимательно следит за тем, чтобы они не переходили за среднюю запретную черту и вообще за ограждение всей площадки.

Вдруг слышится свист и хлопанье крыльев. Это проснулся *коришун*. Услышав звук, *цыплята* сначала прекращают свои занятия, а затем быстро прячутся за *клушку*, взяв друг друга за талию.

Клушка готовится к отпору, широко расставив «крылья» в стороны.

Махая «крыльями», *коришун* «прилетает» к *цыплятам*. *Коришун* стремится оторвать *цыплят* от *клушки*, рассредоточив по полю, чтобы затем выловить их поодиночке. Задача *клушки* защитить каждого *цыпленка*. При этом ее действия и

авольть уле тюремкат, тостямат-тулкае-мат, усксемат ды лия апаро тевть. Саты сеяк, бути *кавалось* кундасы *ципаканть* кедте, ды тона а карми эсь прянь нельгеме, а туй мартонзо *кавалонь* пизэнтень. *Кавалось* пекстасы кенкшенть палкинесэ (путьсы палканть кенкшенть ваксс). Бути тень *кавалось* а тейсы (стувсы эли капши лия *ципака* мельга), сестэ *нарвицькась* муи шка *ципакатнень* ливтемс *кавалонь* пизэстэнтъ. Зярдэ *нарвицькась* вансты эсь левксэнзэ, сон ары *кавалонть* икелев ды а максы тензэ педсемс *ципакатнес*.

Ципакатнень ули виест ванстомс эсь пряст эсест вийсэяк. Сынь, бути кенерить, кекшить эсест кудозост, а кенерить — прыть кутьмерест лангс ды цикнезь кармить аволямо кедьсэст ды пильгсэст. Истямонть *кавалось* кадсы ды туй лиянь кундсеме.

Налксемась прядови сестэ, зярдэ *кавалось* пештясы эсь пизэнзэ пелешкадо ламо *ципакасо*.

Тедэ мейле весе пуромить вейс ды кочкить од *нарвицька* ды *кавал*.

действия *коршуна* не должны сопровождаться грубостью. Достаточно взять *цыплятенка* за руку, как тот без сопротивления будет идти за *коршуном*, который подводит его до гнезда и закрывает за ним дверь на засов — приставляет палку в проем очерченной двери. Если этого *коршун* не сделает (забудет, поторопится уйти за следующей добычей), то *клушка* может воспользоваться моментом и вывести «унесенных» *цыплят* обратно.

Ограждая *цыплят*, *клушка* встает перед *коршуном* и, стремясь угадать его действия, мешает ему подойти к *цыплятам*.

Цыплята могут защитить себя сами: спрятаться в своем домике (входить только через двери) или ложиться на спину, громко пищать, отбиваясь руками и ногами от *коршуна*.

Игра заканчивается тогда, когда *коршун* унесет в свое гнездо больше половины *цыплят*.

После этого происходит смена главных действующих лиц. И игра начинается снова.

КШУМАННЕСЭ (РЕПСКЕСЭ)

Налксицятне 6 — 12 иесэ цёрынеть ды тейтернеть.

Налксекишнить тунда, кизна велень улыцясо луганар лангсо.

НАЛКСИЦЯТНЕ

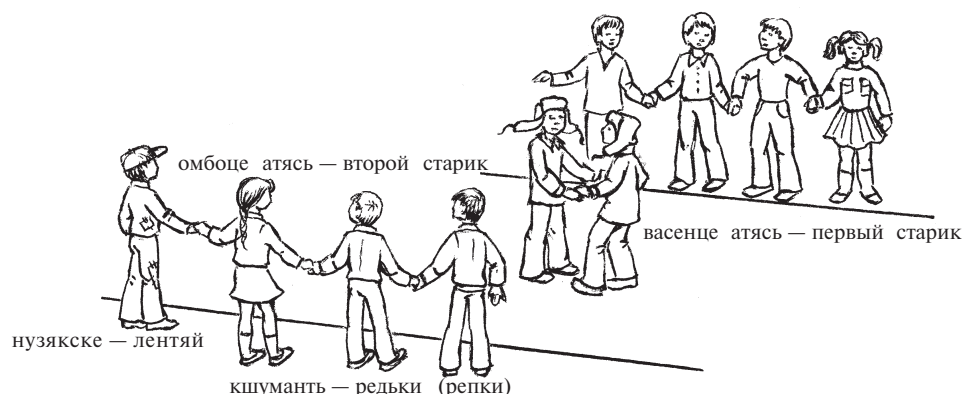
В а с е н ц е а т я с ь.
О м б о ц е а т я с ь.
Н у з я к с к е.
К ш у м а н т ь (репст).

В РЕДЬКУ (В РЕПКУ)

Играют весной и летом на воздухе.
Участники игры мальчики и девочки
6 — 12 лет.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

П е р в ы й с т а р и к.
В т о р о й с т а р и к.
Л е н т я й.
Р е д ь к и (репки).



Налксемань кой-кирдатне

Атянь ды *нузякскень* рольтненень кочкавить седе покш цёрынеть. Бути налксеме пуромсть ансяк тейтернеть, сестэ *атянь* рольтне полавтовить *бабань* рольсэ.

Атятне явсызь налксицятнень кавтов. Налксеманть ушодомсто кавонест группатне аштить кедте кедьс кундазь карадо-каршо кеменьшка эскедьксэнь туро. *Атятне* аштить группатнень прявтокс. Лиятнень эйстэ сынъ явовить эсь оршамопелест коряс: прясост берякшке шапкат, панарост апак каркса, пильгсэст кедень эли лембе кемть (эйкакштнэнень эстест арсемка оршамотнень лангсо).

Атятне ветясызь эсь группаст карадо-каршо. Паксянть куншкасо вастовить, венстясызь вейкест-вейкест туртов кавонест кедест ды кармить эйсэст кавто ёнов чатавтомом, сынсь морыть. Остаткатне аштить апак сыресе.

А т я т н е. Адя, брат, мирятано,
Сёвонь пире пирятано,
Потмозонзо репст видтяно.
Кие моли саламо,
Сень превензэ аламо.
Панаронзо нельгсынек,
Торгушанень мисынек,
Тутурушка раматано,
Пандо принес озатано,
Тутур-тутур моратано.

Атятне сюконить вейкест-вейкест туртов. Теде мейле налксицятне путсызь кедест икелест аштицятнень карксамос. Атятне сайть кедезэст палкань-палкань. Эрьва эскедьксэнь теезь те палканть сынъ ёртнесызь ве кедьстэ омбоцес ды вачкоесызь модас. Мельгаст молицятне пек виевстэ шешкить моданть (ичить сёвоненть пирень теемс). Теке марто весе морыть «Адя, брат, мирятано» моронть ды эрьва валонь ёвтась теить ве эскедькс. Истя сынъ «стявтыть» ниле ужосо покш пире. Сонзэ теемась прядови сеньсэ, што *атятне* таго сыть секе тарканть, косо «мирякшность».

В а с е н ц е а т я с ь (*нардасы ливезенть конястонзо*). Вай, кодамо покш прявкс кепединек!

О м б о ц е а т я с ь. Виев прявксось. Кияк а совави... Ней уш шка кшуманеньтак видемс.

Содержание и условия игры

Из числа взрослых ребят выбираются исполнители главных действующих лиц. Если играют одни девочки, роли стариков заменяются ролями *старух*.

Старики разбивают играющих на две равные по количеству группы. Перед началом игры обе группы стоят параллельно друг к другу в отдалении, взявшись за руку. Впереди каждой группы *старик*. *Старики* отличаются от остальных мальчиков костюмом — шапкой-ушанкой и рубашкой навыпуск (впрочем, это зависит от фантазии самих ребят).

Старики ведут свои группы навстречу друг другу. Встретившись, они зацепаются за руки и, раскачивая ими, поют. Остальные игроки стоят без движения.

С т а р и к и. Давай, брат, помиримся,
Глиняный забор поставим,
Внутри репу посадим.
Кто придет к нам воровать,
У того мало ума.
Снимем с него рубашку,
Тряпичнику продадим,
Дудку у него купим,
На пригорок сядем,
Ду-ду, ду-ду заиграем.

Старики кланяются. Каждый берет-ся за талию впереди стоящего игрока. В руках у *стариков* по посоху. На каждый шаг они отводят руки то влево, то вправо. Подчиняясь этим взмахам, каждый из участников игры делает шаг соответственно то левой, то правой ногой, усиленно топая ею («трамбует глину»). Все поют песню «Давай, брат», ступая на каждое слово по шагу. Таким образом все участвуют в «возведении» большого квадратного забора. Возведение забора заканчивается с приходом *стариков* на то же место, на котором они «мирились».

П е р в ы й с т а р и к (*смахнув пот со лба*). Ух, какой забор поставили!

В т о р о й с т а р и к. Забор крепкий. Никому не пробраться... Пора бы и редьку сеять.

Каждого участника игры — теперь они семена редьки — *старики* за руку отводят на шаг в сторону и начинают

Эрва налксицясь ней карми улеми кшуманень видьмекс. *Атятне* кедте ветнесызь сынст эскельксэнь турошка ве ёнов, пусызь ве кедест «видьметнень» пря кунш-кас ды, а пек виевстэ лепштызь, кармавт-сызь озамо. Истя вейке омбоце мельга «идевить» весе *кшумантне*.

«Видеманть» *атайтне* ушодсызь паксянть куншкасто, а прядсызь эрвась эсензэ пакся чиресэ.

Васенце атясь (варишты кедьла-пушканзо алга менельс, мейле пижни омбоце атянтень). Ве пельнеяк менельсэнтэ арась... Модась эль коськи.

Омбоце атясь. Кшуманесь валномка!

Вейке кеденть *атайтне* путнесызь *кшумантнень* пряс, омбоцесэнтэ «валныть» эйсэст валномкасто. *Кшуманесь* сеске «касы» — сти пыльге лангс. Весе те те-венть *атайтне* теить эрзасто, мазыйстэ, вейке ритмань ванстоэ, секс прядсызь-гак вейсэ.

Омбоце атясь. Варштака, брат, кодашка монь кшуманем кассь!

Васенце атясь. Салыцят бу авольте сова...

Омбоце атясь. Да, паро бу улевель ванстомс сонзэ...

Атятне туить эсь паксяст омбоце пес. Тосо эрвась озы моданть лангс, а эле-ээнзэ озавтсы налксицятнестэ меель-центь. Сень элес озы икелензэ аштицясь ды истя седе тов. Весе пек сановсто сви-стасызь кедьсэст эсь элесэ аштицянтэ.

Паксянть омбоце ёндо лиси *нузякскесь*. Чамазо сонзэ апак шля, оршамонзо нулавт, карсемапелензэ варявт. Неяви, удомазо эзь ява, автни кургонзо, тантейстэ сэставтни. Друк мезе-бути сон редясь. Ванны кедензэ алга васолов, ёжовсто мизолгады, сти ку-мажа лангс ды ниле пыльгсэ бойкасто кап-шазеви *кшуманень* пиренть ёнов. Сон истя эрзасто совась пирентень, мик эзь фатя-як, кода судодо судос эшкевсь *васенце атянтэ* марто. Васняк сын абунгадсть, зярсыя каштмольсть, мейле *нузякскесь* озась ды кармась ниреждезь вешеме.

Нузякскесь. Покштяй, а покштяй, максовлиде бу монень вейке кшуманне...

Васенце атясь. А тонсь мекс эзить виде?

Нузякскесь. Монь пиремгак арась.

«сажать». Для этого они кладут ла-донь на голову играющего, чуть при-жимают вниз, заставляя присесть. Так по очереди высаживается каждая *редька*.

По завершении посадки оба *старика* оказываются в разных концах площад-ки.

Первый старик (смотрит из-под ладони на небо, затем кричит второ-му старику). Ни одной тучки на небе... Земля сохнет.

Второй старик. Давай полем редьку!

Приложив ладонь к голове редьки, второй рукой старик поливает ее из «лейки». Редька тут же вырастает — встает во весь рост. Все это продельва-ется *стариками* ритмично, синхронно, так, что полив заканчивается одновре-менно.

Второй старик. Смотри-ка, брат, какая у меня редька выросла!

Первый старик. А у меня какая! Не редька — малина!

Второй старик. Как бы воры не забрались...

Первый старик. Посторожить бы не мешало...

Оба старика уходят на другие концы своих участков. Каждый из них садится на землю. На колени к нему садится пер-вый участник игры, на его колени следу-ющий и так все остальные, крепко обни-мая друг друга за талию.

Со стороны поля появляется *лентяй*. Лицо его грязное, одежда рваная, бо-тинки стоптанные. Он зеваает, сладко потягивается. Вдруг что-то привлекло его внимание. Он посмотрел вдаль из-под руки, хитро ухмыльнулся, встал на колени и побежал на четвереньках к огороду *стариков*. Он так стремился попасть в огород, что не заметил, как оказался лицом к лицу с *первым стари-ком*. Столкнувшись друг с другом, оба они сначала растерянно посмотрели друг на друга, потом *лентяй* присел и жалобно заскулил.

Лентяй. Дед, а дед, дал бы ты мне одну редьку ...

Первый старик. А сам почему не посадил?

В а с е н ц е а т я с ь (*аволды прясонзо пандя пенъ ёнов*). Ну, эно таргак вейке пандянтъ пестэ.

Нузякскесъ юты пандянтъ пес, сайсы кедте крайсэ *кишуманентъ* ды ушоды таргамонзо. Но тень теемс а шождыне — *кишуманентъ* пек сановсто кирди ялгазо.

Окойники *кишуманесъ* таргавсь. Нузякскесъ ветясы сонзэ ве ёнов ды озавтсы модантъ лангс, а сонсь туи лия *кишуманентъ* кисэ. Ней сон сы *омбоце атянтъ* пандянзо ваксс ды ушоды вешеме седе наянсто, апак пеле.

Ну з я к с к е с ь. Покштяй, а покштяй, тука тень вейке *кишуманъ*.

О м б о ц е а т я с ь. А тонсь мекс эзить виде?

Ну з я к с к е с ь. Видевлинь бу, ды модам арась.

О м б о ц е а т я с ь (*седеймарязъ*). Ну, сестэ эно таргак вейке *кишуманне*.

Нузякскесъ тарги пандя пестэнтъ вейке *кишуманъ*, ветясы васенцентъ ваксс ды озавтсы.

Ды вана сон таго мольсь *васенце атян-тень*. Ней уш овсе ёжовгадсь.

Ну з я к с к е с ь. Покштяй, макста монень *кишуманъ*.

В а с е н ц е а т я с ь. Исяк ансяк максинь, ков сень теик?

Ну з я к с к е с ь. Ков, ков... Шлия, нардыя, путыя палманъ пряс костямо, чийсь шабранъ кискась — салызе...

В а с е н ц е а т я с ь. Ну, эно мезе теят, таргак уш оштё вейке...

Ды истя моли седе тов, зярс *нузякскесъ*, эрва кода кенгелязь, а манчесынзе кавонест *атятнень весе кишуманест*. Меельцекс эрвантъ кадови ансяк вейтень-вейтень *кишуманъ*, се, конась элесэст.

Нузякскесъ соды, што меельце *кишуманентъ* манямс ули стака, таго невьтсы эсь прянзо пайстомокс.

Нузякскесъ (*кайсеви ве атясто омбоцес*). Покштинеть, вечкевикс бодинеть, максо-до седей урознэнь, а тетям, а авам, иля-мизь кадо вачо куломо...

В а с е н ц е а т я с ь. Мезе теят... Урознэ... Саик уш... (*Стявтсы элестэнзэ кишуманентъ*.)

О м б о ц е а т я с ь. Модазояк арась... Сонстемэнзэ ков?.. Максса уш кадово-зентькак...

Л е н т я й. Да у меня и огорода-то нет.

П е р в ы й с т а р и к (*кивает вперед, на конец своей грядки*). Ну ладно, вырви вон из грядки одну.

Л е н т я й проходит на конец грядки, берет за руки крайнюю *редьку* и пытается вырвать ее. Но сделать это не легко, потому что за нее крепко держится следующая *редька*.

Наконец он вырывает *редьку*, отводит ее в сторону, сажает на землю и снова направляется за добычей. Теперь он идет к грядке *второго старика* и начинает требовать уже смело, не стесняясь.

Л е н т я й. Дед, а дед, подай-ка мне одну *редьку*.

В т о р о й с т а р и к. А сам почему не посадил?

Л е н т я й. Посадил бы, да земли у меня нету.

В т о р о й с т а р и к (*жалея его*). Ну тогда вырви одну *редьку*.

Л е н т я й вырывает с конца грядки одну *редьку*, отводит к первой *редьке* и сажает рядом.

Снова идет к *первому старику*. Теперь он совсем осмелел.

Л е н т я й. Дед, дай-ка мне *редьку*.

П е р в ы й с т а р и к. Только вчера давал, куда ее дел?

Л е н т я й. Куда, куда... Вымыл ее, вытер, положил на столб сушить, прибежала соседская собака, утащила...

П е р в ы й с т а р и к (*ему становится жалко своей редьки*). Ну ладно уж, вырви еще одну...

Так продолжается до тех пор, пока *лентяй* под разными предложениями не выманил весь урожай *редьки*. Остается у каждого *старика* только по одной *редьке*, той, что на коленях.

Л е н т я й чувствует, что последнюю *редьку* выманить будет нелегко, снова прикидывается несчастным.

Л е н т я й (*бросается то к одному, то к другому старику*). Дедушки, милые, пожалейте сироту, ни отца, ни матери, не дайте помереть с голоду...

П е р в ы й с т а р и к. Что поделаешь... Сиротка... Бери уж...

Нузякскесь ветясынзе кедте кавонест *кишумантнень*, озавтсынзе лиятнень вакс, сонсь пейди.

Нузякскесь (лови). Вейке, кавто, колмо, ниле, мон сэвинь нумолонь пиле... Вана кода эряви!

Атятне молить ваксозонзо. *Нузякскесь* сынст а несынзе.

Васенце атясь (абунгадозь). Вана тетъ теъ... Манимизь... Идемевсь!

Омбоце атясь. Вана кинь лангс важодинек... Ужока мон тонь!.. (*Кепедьсы палканзо нузякскенть лангс, се кирнявты ве ёнов, оргоди.*)

Васенце атясь. Мирямонть миринек, сёвонь пиренть пиринек... Ансяк минсь кадовинек превтеме...

Омбоце атясь (аволды прясонзо кишумантнень лангс). Ну мезе, теяк паро... Эзть ёма. Сайсынек кудов... (*Кишумантнень.*) А ну-ка, косот монъ тантейкатне? Моледе мельган!

Атясь венстясы кедензэ — *кишуманензэ* стякшныть таркастост, кундсить кедте кедьс ды туить *омбоце атянь* мельгатов, косто ушодовсь налксемась. Истя жо теить *васенце атянь* *кишуманензэ*.

Бути налксемась карми молеме седе тов, сестэ *атятнень* ды *нузякскень* рольтне максовить лия налксицяненъ.

Кортамотне (диалогтне) тесэ максозь невтемань кисэ. Сынст лангс нежедезь, налксицятне арсить-теить лия кортамот. Те келемъсынзе сынст фантазияст, эрьвась невтъсы потмоёжонь сюпавчинзэ, творчестванъ теъс маштоманзо.

ЯКСЯРГИНЕСЭ

Налксить 8 — 12 иесэ цёрынеть ды тейтернеть тунда, кизна луганар лангсо.

Налксеманть содасызь ламонь таркава, ансяк ютавови сон а вейкетъстэ. Тесэ налксицятненень максови седе покш тувтал невтемс эсь ёрокчинть карадо-каршонъ кортамонъ диалогонъ ветямосонть ды пантомиманъ налксемасонть.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Васенце азоровась — тейтерне.
Омбоце азоровась — тейтерне.
Селякась — цёрыне.
*Яксярго*т — 8 — 10 цёрынеть ды тейтернеть.

Второй старик. И земли нет... Без нее ведь никуда... Отдаю последнюю.

Лентяй ведет за руки последние *редьки*, сажает рядом с остальными. Смеется.

Лентяй (считает). Раз, два, три, четыре, пять... Вышел зайчик погулять... Вот как надо!

Старики подходят к нему. Он их не замечает.

Первый старик. Вот те на... Обманул... Захребетник!

Второй старик. Ну вот и поработали. Ужо я тебя! (*Грозится палкой. Лентяй убегает.*)

Первый старик. Помирились, брат, глиняный забор поставили, а ума не нажили...

Второй старик. Ну что, и то хорошо... Не пропали... По домам развезем... (*Редькам.*) А ну, где мои сахарные? За мной...

Старик протягивает руку. Вся его группа встает с места и, взявшись за руки, идет к исходному положению. То же самое проделывает и группа первого старика.

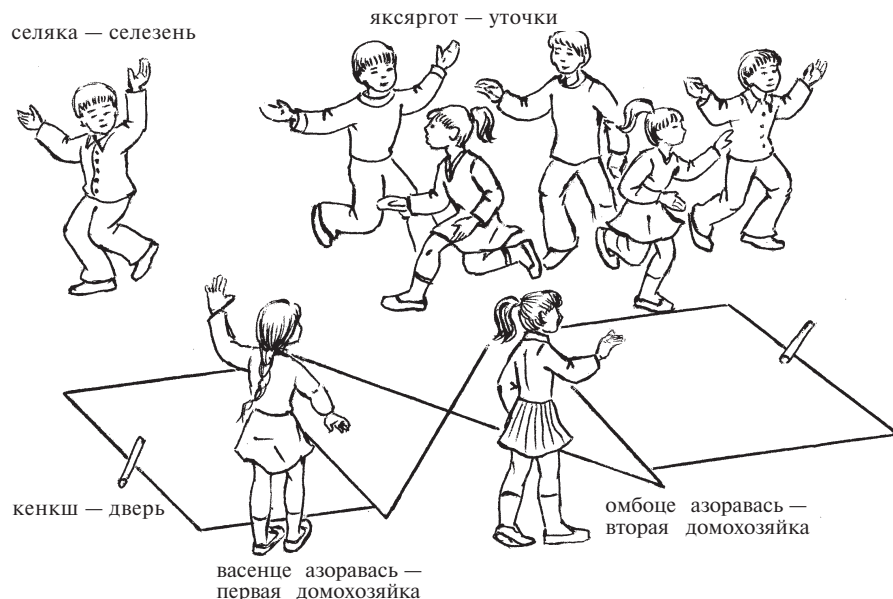
При продолжении игры на основные роли выбираются новые исполнители. Диалоги, данные в настоящем описании игры, условны. На их основе дети должны придумывать свои — это развивает их фантазию и художественное мышление.

В УТОЧКИ

Играют дети 8 — 12 лет весной и летом на лугу. Игра распространена повсеместно, имеет разные названия и различную игровую форму. В настоящем варианте участникам игры дается возможность показать свои способности в проведении диалога в организации пантомимических сцен.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Первая домохозяйка — девочка.
Вторая домохозяйка — девочка.
Селезень — мальчик.
*Уточ*ки — 8 — 10 девочек и мальчиков.



Налксемань кой-кирдатне

Паксянтъ куншкас палкинесэ черъ-кставиць сювозь лато марто кавто кардазт. Сынь аштить карадо-каршо 1,5 — 2 м туро. Кардазтнэнь юткова яннэ, кува якить *яксярготне*.

Яннэвантъ, чиремкшнезь ды крякаезь, юты *селякась*. Зярдло пачкоди кардазтнэнь куншкас, лотки, варшты пертьпелев кавксть — васня ве кардазонтъ, мейле омбоцентъ ёнов — крякади. Кавонест кардазтнэнь ёндо *яксярготне* каить каршо вал — састыне крякаить.

Селякась панжсы васня ве ортантъ, мейле омбоцентъ.

Яксярготне мельга-мельцек лисить ор-татнева.

Селякась венстясынзе икельце *яксяргот-ненень* кедензэ, ды сетне кавто рисьминекс, чиремкшнезь, туить сонзэ мельга.

Молемань перть весе *яксярготне* човоравить вейс, ды кавто рисьместэ тееви вейке.

Васенце азоравась (*юты эсь кардазгантъ, машнетезь чави кедензэ, пижни шабрань авантень*). Вай, авакай! Марья!

Омбоце азоравась (*лиси кардазс*). Мезе теевсь?

Васенце азоравась. Монъ *яксярготне* тонъ кардазс эзть сова?

Содержание и условия игры

Игра проходит на лугу. В центре площадки вычерчиваются два двора с коньками, направленными друг против друга. Расстояние между дворами — 1,5 — 2 метра. По центру между дворами проходит дорожка, по которой ходят *уточка*.

По дорожке между дворами, переваливаясь и крякая, идет *селезень*. Дойдя до центра, он останавливается, осторожно оглядывается по сторонам и дважды крякает сначала в сторону одного двора, потом — другого. В ответ поочередно слышится негромкое кряканье *уток* с обоих дворов.

Селезень открывает сначала одну дверь (условно), потом другую.

Уточка, крякая, выходят из своих дворов. *Селезень* подает передним *уточкам* руки, и те двумя цепочками, переваливаясь, уходят вместе с ним на луг. Во время движения стаи *уточек* из обоих дворов перемешиваются, выстраиваясь в одну цепочку.

Первая домохозяйка (*проходит по своему двору, меняется в лице, кричит соседке*). Марья!

Вторая домохозяйка (*выходит во двор*). Что случилось?

Первая домохозяйка. Мои *уточка* к тебе не забрели?

Омбоце азоравась (*ютавтсынзе сельмензэ кардазганть*). Вай, корьминичькем! Даря, монь эсенсетнеяк тесэ арасть!

Васенце азоравась. Нать, те идемевсень селякась таго манинзе лей чирев.

Омбоце азоравась. Ужо, максан тенст шатамо!

Васенце азоравась. Мон карензэ те *селяканть* синдтресынь! Адяка лей чирев!

Азораватне туить «лей чирев» (*нар паксянть лангс*), косо те шкане *селякась* тонавты яксярготнень «ведень» лангсо эрва кодат фигурань тейнеме: кирькст, кавонькирдань кикст, ёзнэть ды лият мезть. Лиякс меремс, киштемань кирькс кужонь фигурат. *Яксяргонь* пильге лапушкань молевкстнэ невтевить кедьлапушкасо.

Весе тень неезь *азораватне* седеяк талакадыть.

Васенце азоравась. Конатне тесэ монсетне?

Омбоце азоравась. А монсетне конат?

Васенце азоравась. Паряк, эсест кудост содасызь, бути пекест вачи.

Омбоце азоравась. Адя учосынек.

Азораватне туить кудов, арыть эсь кардаз кенкшест лангс карадо-каршо.

Селякась вети *яксярготнень* кудов. Весе арыть вейке рисьмес. Чиремкшнезь ды крякаезь, сынь ютыть *азораваст* вакска, сынст лангс апак варшта.

Васенце азоравась. Вай, корьминецькем, эсест кудосткак тенст эзь содаво!

Омбоце азоравась. Эряви манямс сынст. Кортавтсынек: мон улян «модамарькс».

Васенце азоравась. А мон — «суронь кашакс»... Оно,эль сыть...

Азораватне кепедьсызь кундазь кедест верево, теить ортат. *Селякась* ветясынзе *яксярготнень* ортатнень алга. Меельце *яксяргонть* икеле ортатне пекставить — кедтне нолдавить алов.

Васенце азоравась (*яксяргонть пилес, тошказь*). Модамарь эли суронь каша?

Вторая домохозяйка (*осматривает свой двор*). Ой, матушки! Даря, да у меня и своих-то здесь нет!

Первая домохозяйка. Видать, этот непутевый селезень опять заманил их на речку.

Вторая домохозяйка. Ужо, я им погуляю!

Первая домохозяйка. Я лапки перепончатые этому селезню переломаю! Пойдем на речку!

Хозяйки уходят на речку (*на лужайку*), где в это время *селезень* учит *уточек* красиво плавать: они строят «на воде» всевозможные фигуры-круги, параллельные линии, змейки, то есть учат их хороводным движениям.

Понаблюдав за ними, *домохозяйки* выпадают в еще большее беспокойство.

Первая домохозяйка. Которые же здесь мои?

Вторая домохозяйка. А мои которые?

Первая домохозяйка. Небось свой дом узнают, как поесть захотят.

Вторая домохозяйка. Пойдем подождем.

Домохозяйки уходят домой, становятся друг против друга. *Селезень* ведет *уточек*. Все выстраиваются в одну цепочку. Переваливаясь и крякая, они проходят мимо своих хозяек, не обращая на них внимания.

Первая домохозяйка. Ой, батюшки, и дом-то свой не узнали.

Вторая домохозяйка. Нужно выловить их. Давай сговоримся: я буду «картошкой».

Первая домохозяйка. А я — «кашей»... Вон возвращаются...

Домохозяйки поднимают руки, образуют ворота.

Селезень проводит *уточек* под воротами. Перед последней *уткой* ворота закрываются.

Первая домохозяйка (*тихо, на ухо*). Картошка или каша?

Уточка. Картошка.

Я к с я р г о с ь. Модамарь.
О м б о ц е а з о р а в а с ь. Лисни,
монь. Совак кардазс.

Селякась таго вети *яксярготнень*.
Ней — лия ёндо. Ней кевкстеманть макс-
сы *омбоце азоравась*. Ды истя седе тов,
зярс *азораватне* а мусызь эсест *яксяр-
гост*. Меельцекс кадови съкамонзо *селя-
кась*. Сонензэ кевкстеманть макссызь
пек марязь:

А з о р а в а т н е (*вейсэ*). Модамарь эли
суронь каша?

Селякась кочкасы эрявиксэнтъ.

Лисни истяк, што вейке *азораванть*
яксяргонзо кармить улеме седе аламо
улезтнень коряс. Сестэ пелькстамось
прядови ускомасо.

В а с е н ц е а з о р а в а с ь. Монь
колмо а сатыть.

О м б о ц е а з о р а в а с ь. Эряви
уксемка теемс. Кие кинь изни, сенъ
улитькак *яксярготне*.

Эрва группась ары эсь *азораванзо*
мельга ды путы весе виензэ ускомс кар-
шо молищанть эсензэ кардазс. Лисни
истяк, што вейке *азоравась* допрок ка-
дови *яксярговтомо*. Те пайстомось сови
чаво кардазс, озы масторов ды карми
авардеме.

Селякась чалги яннэнтъ лангс, кона
юты кардазтнэнь юткова, колмоксть ви-
евстэ крякади. Обидязь *азоравань* *яксяр-
готне* вейке омбоце мельга, кирнявтнезь,
чиить лиянь кардазсто эсенсентень ды
кирькс ладсо тапардасызь *азораваст*.

Азоравась сти мастордо, кенярдозь вадя-
ши *яксяргонзо* пря ланга. Сынь мельспа-
росо чарыть *азораваст* перька.

Истя жо чарыть эсь *азораваст* вакссо ом-
боце кардазонь *яксярготнеяк*. Селякась,
крякаезь, наянсто туи яннэванзо.

Те налксемась молекшни лиякскак:
ушодсызь сонзэ кавто маткатне — *азор-
аватне*. Сынь истя жо сайть эстест лемть,
саемга, секе «модамарь» ды «суронь
каша» валтнэнь. Мейле ортатнева нолда-
сызь *яксяргонь* рисьмень, конань вети
селякась. Модамарь эли суронь каша? —
кевкститъ салава *азораватне*. Истя эрва
маткась пурны эстензэ команда, конась
карми пелькстамо омбоцентъ марто уско-
масо. Изниця командась эрва кода
пейдыкшни изнязэнтъ лангсо.

В т о р а я д о м о х о з я й к а. Значит,
моя. Входи во двор.

Селезень снова ведет свой отряд. Теперь
вопрос задает вторая *домохозяйка*. И так
до тех пор, пока не определят всех *уто-
чек*. Последним идет *селезень*.

О б е д о м о х о з я й к и. Картошка
или каша?

Селезень выбирает. Может сложить-
ся так, что у одной хозяйки *утят* бу-
дет больше, чем у второй. Тогда спор
решается перетягиванием.

П е р в а я д о м о х о з я й к а. У меня
трех не хватает.

В т о р а я д о м о х о з я й к а. Давай
перетянемся!

Каждая группа становится вслед за
своей *хозяйкой* и стремится перетя-
нуть противника на свой двор. В ре-
зультате одна из *хозяек* вообще может
остаться без *утят*. Она возвращается
на свой двор, садится на землю и
плачет.

Селезень встает на дорожку между
дворами, громко трижды крякает —
уточки проигравшей *хозяйки* одна за
другой перебегают с чужого двора в
свой и плотным кольцом окружают
свою *хозяйку*. Радостная *хозяйка* встает
и гладит по голове своих *уточек*. Те,
довольные, крякают, кружатся вокруг
хозяйки.

Кружатся вокруг *хозяйки* и *уточки* во
втором дворе. А *селезень*, громко кря-
кая, гордо и важно уходит по дорожке.

Эта игра имеет и более простое со-
держание. Она начинается со сговора
двух маток, которые, пропуская ути-
ную цепочку во главе с *селезнем*, на-
бирают себе команду для перетягива-
ния. Победившая в перетягивании
команда посмеивается над побежден-
ной.

Далее игра проводится заново.

ВИРЕНЬ НАЛКСЕМАТ

Неть налксематне молить одс подро-
базь ташто кудо ёнов. Эйсэст неяви-
ть кезэрень легендань мельть-превть, улить
од эрямонь вановксткак. Вейс сюлма-
возь сын лездыть теэмс од шкань сю-
жет марто налксемань произведения.

Кезэрень шкане эрзятнень ды мок-
шотнень Троицанть таркас ульнестъ
эсест Покш пиже чист. Сынст кемемаст
коряс, те чистэнтъ ломантне вастне-
вильть вирень ды паксянь кирдийтнень
марто. Вастнематне ютыльть седейшка-
вань кортамосо, икелепельнь эрямодонтъ
паро мелень ёвтазь.

Зыянс понгозь ломанесь тердили-
нзе кирдийтнень ванстомс сонзэ берянь
тевде, эрва кодамо кежей вийде.

Вирень тетят,
Вирь ават,
Садо мартон удомо,
А удомо — аштеме, —

терди вирень чаво кудос кадозь тейтер-
несь неть анеявикс вирень азортнень.

Эйкакшонь налксематнес вирень кир-
дийтне совасть прок паро оят. Эрязь-
эрязь Вирень тетянтъ таркас сась вирень
азорось (Лесникесь). Кезэрень Вирень
тетясь ульнекшнесь весенень — чувт-
тнэнь, нармушкатненень, идем рак-
шатненень — седей лембень максыця
ялгакс, тетякс. Меельце пингень вирень
азорось теевсь седе калгодокс, жальчинь
амариксэкс. Истямокс налкситыкак эй-
сэнзэ неень шкань эйкакштнэ.

Парсте чарькодезь кезэрень налксе-
мась канды эйкакштнэнь паро ёжо,
седей лембе, теи пертьпельксэнтъ весе-
нень вечкевиксэкс.

ВИРЕНЬ ТЕТЯ

Налксицятне 10 — 14 иесэ цёрынеть
ды тейтернеть. Налксемась ютавтови
кадозь умарь пиресэ, чувто куросо, вирь
чиресэ. Бути истямо тарка маласо арась,
эйкакштнэ сынс озавтнить нар лангс
вирень колка килеень ды укшторонь та-
радкестэ, конатнень покштне Троицяс-
то ускилизь кудонь мазылгавтомс.

ЛЕСНЫЕ ИГРЫ

Игры этого цикла можно сравнить с
восстановленным старым домом, в кото-
ром почерневшие от времени бревна впе-
ремежку с новыми светлыми венцами
превращаются в добротное крестьянское
жилище. Так и с «Лесными играми».

Мотивы древних легенд и сказок,
органично переплетаясь с новыми сюже-
тами, способствуют созданию современ-
ного народного игрового действия.

У древней мордвы вместо Троицы был
свой Зеленый праздник. По поверьям
народа, люди в этот день свободно встре-
чались с покровителями лесов и полей.
Встречи эти проходили в душевных бесе-
дах, мечтах о счастливом будущем.

Попавший в беду человек звал покро-
вителей защитить его от козней всевоз-
можных злых сил:

Лесные батюшки,
Лесные матушки,
Приходите ко мне ночевать,
Не спать — время коротать, —

так зовет невидимых лесных хозяев де-
вочка, оставленная в пустой лесной из-
бушке злой мачехой.

В игры детей покровители леса вошли
как добрые друзья. По прошествии сотен
лет вместо лесного батюшки приходит
лесной хозяин (Лесник). Древний лесной
батюшка был всем — деревьям, птицам,
зверям — близким и сердечным другом,
отцом. Лесной хозяин, вошедший в игры в
более поздние времена, имеет более чер-
ствый характер. Таким его и играют со-
временные дети.

Хорошо понятая древняя игра прино-
сит ребятам хорошее, доброе настроение,
прививает любовь к окружающему миру.

ЛЕСНОЙ БАТЮШКА

Играют мальчики и девочки 10 — 14
лет.

Игра проводится в заброшенном саду,
в роще, на опушке леса. Если поблизости
нет таких мест, дети устраивают свою
рощу сами. На лугу из березовых и кле-
новых веток, привезенных взрослыми
для украшения своих домов на Троицу,

Колканть куншкас кадыть чаво тарка киштема кырькс кужонь ютавомс.

Налксеманть смустезэ ашти кавто группатненъ карадо-каршо пелькстамосот. Васенце группась — вирень ванстыть ды эрить, омбоцесь — вирень колыть.

НАЛКСИЦЯТНЕ

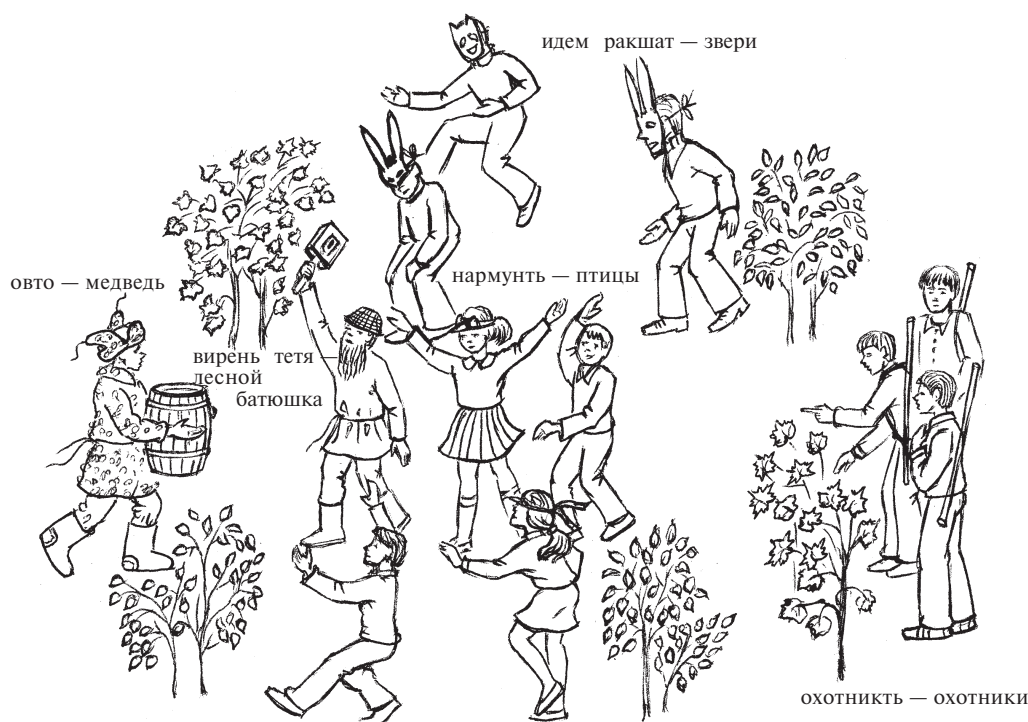
Вирень тетя.
Охотникть — колмо цёрынеть.
Идем ракшат ды нармунть —
тейтернеть ды цёрынеть.
О в т о — цёрыне.

они рассаживают несколько аллей. В центре оставляют полянку для хороводов.

Смысл игры состоит в противоборстве двух групп. Первая группа — охранители и жители леса, вторая — их враги.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Лесной батюшка.
Охотники — три мальчика.
Звери и птицы — девочки и мальчики.
Медведь — мальчик.



Налксемань кедьёнктнэ

1. Овтонть — ингелде шуба, шапка, лембе кемть, левшень каркс.

2. Нармунтенень — коцтонь эли лия материянь парсей 7 см келесэ, кувалмонь коряс — сатозо сюлмамс прянь перька. Эйзэнзэ педявтовить картонсто теезь нармунень сельмть ды нармунень нерь. Сюлмави коняс.

3. Идем ракшатненень — а покш чамакст, теезь картонсто, пацясто, ташто шубань панкксто. Эрьва налксицясь арсесы ракшань чачонтъ эсь мелензэ коряс. Налксемстэ жо арсеви эрьва персонажонтъ обуцязо, эсь прянь ветямозо.

Предметы для игры

1. Для медведя — вывороченная шуба, шапка, валенки, мочальный пояс.

2. Для птиц — изготовленная из холста или из другой ткани лента-налобник шириной 7 см, длиной — по обхвату головы. На ленту наклеиваются птичьи глаза и клюв.

3. Для зверей — небольшие маски из картона, ткани, из кусков старой овчины. Каждый участник игры создает образ зверя на свой вкус. Играя, нужно передать характер и поведение своего персонажа.

4. Вирень тетясь — чова тарадкестэ теезь шапкасо, пиже левшень эли тикшень сакал марто. Кедьсэнзэ — чувтонь чавомка — чакалка.

5. Охотникне оршить кие мезе машты, лавтовост трокс понгавтыть карькс ведьме марто палкань ружия.

6. Чувтонь парне — овтонть медень кирдемс.

Налксемань кой-кирдатне

Налксицятне кочксевить эйкакштнэнь мелест коряс. *Овтонь, вирень тетянь* ды *охотникень* рольтне максовить седе покш цёрынтенень.

Налксемась ушодови *идем ракшатнень* ды *нармунтнень* «вирьс» совамостост. Вирьсэнтэ весе эрить ялгакчисэ. *Тейтерькатне-нармунтне* пурнавить кирьксэс, морыть весёла моро, либордыть «сёлминесэст». *Цёрынькатне-нармунтне* секе моронть вайгелень лувонзо морыть вешкезь.

Овтось, чиремкшнезь, кавто пильге лангсо яки вирьганть, муи ундо, таргитосто «медь», каясы чувтонь парнес, нолси лапанзо.

Нумолтне (цёрынтене) чийнить на-ронть ланга, кирнявнить вейкест-вейкест велькса, налксить чикордайсэ.

Кодат налксемат ды кодамо вирень эринь тевть невтемс — те моли эсест налксицятнень мелест-превест эйтэ.

Вирьганть, чувтонь чакалкасо чавозь, яки *вирень тетясь*. Сон эрва ёндо пшти-стэ ванкшны чувотнень, мизолдозь васты *нармушкатнень*, *нумолтнень*, ала-нес совси налксемазост ды таго туи вирьганть якамо эсь ванстыцянь чавом-канть эшксезь.

Идем ракшатне вастыть эйсэнзэ ке-нярдозь. *Овтось* венстясы тензэ медь паренть, мери тензэ ламбаськавтомс кургонзо.

Нармунтне совавтсызь *вирень тетянь* киштема кужонь кирьксэс, кармавтсызь морамо, ды сон моры мартост.

Нумолнэтенень макссы чакалканзо; нонат элякалить перьканзо, чавить чакалкасонть.

Но вана вирентень салава ладсо совить колмо *охотникть*. *Вирень тетясь* сынст рединзе. Пелезь, эрва ёнов ванкшнозь, сынч чийнить вейке чувтосто омбоцес.

4. У лесного батюшки — сплетенная из тонких веток шапка, борода из зеленого мочала или вьющейся травы. В руках — деревянная колотушка сторожа.

5. Охотники одеты, кто во что придумает. Через плечо висят ружья — палки на веревочке.

6. Деревянная кадушечка для меда.

Содержание и условия игры

Исполнители действующих лиц подбираются по желанию самих детей. Роли *медведя*, *лесного батюшки* и *охотников* поручаются более взрослым мальчикам.

Игра начинается со вхождения *зверей* и *птиц* в «лесную чашу».

В этом лесу все живут дружно.

Девочки-птицы собираются в хоровод, поют веселые песни, машут крылышками — приподнятыми руками.

Мальчики-птицы, играя, насвистывают мелодию тех же песен, которые исполняются девочками.

Медведь, переваливаясь, ходит на двух ногах, находит дупло, достает оттуда «мед», перекладывает его в деревянный бочонок, облизывает лапу.

Зайчики (мальчики) резвятся на лугу, перепрыгивают друг через друга — играют в чехарду.

Включение других игр и занятий зависит от желания и фантазии самих ребят.

По лесу, стуча колотушкой, ходит *лесной батюшка*. Он внимательно осматривает каждое дерево, с улыбкой встречает *птиц*, *зайцев*, ненадолго включается в их игру и снова продолжает осмотр своих владений, гремя колотушкой.

Звери встречают его с радостью. *Медведь* протягивает ему бочонок с медом, предлагает подсластиться.

Птицы берут *лесного батюшку* в хороводный круг, заставляют его петь, и он поет вместе с ними.

Зайцам он отдает свою колотушку, и те, стуча ею, резвятся вокруг него.

Но вот в лес, таясь, входят три *охотника* с ружьями. *Лесной батюшка* замечает их. Боязливо озираясь по сторонам, *охотники* перебегают от одного дерева к другому.

Лесной батюшка берет у *зайцев* свою колотушку и, также подкрадываясь,

Вирень тетясь сайсы нумолотнень кедьстэ чавомканзо ды кекшнезь моли *охотниктнень* малас. Сон апак учне ары сынст икелев ды эшксы чавомканзо.

Охотниктне цюркставить ве таркас. Сынъ арыть рядсек-рядсек, терявтыть теемс весементь, штобу *вирень тетясь* аволинзе редя панарост алов кекшезь ружияст.

Вирень тетясь. Мезе марто сыде? *Охотниктне (кокнозь)*. Течи Покш пиже чи...

Вирень тетясь. Содан. Мейле мезе?

Охотниктне (сюконить). Мерть тенек пиже тарадт синдтремс кудонек мазылгавтомс...

Вирень тетясь. Бути мазылгавтомань кисэ — мерян.

Вейке охотникесь. Теке марто мазый ёвкске тетъ туинек...

Вирень тетясь. Ёвкске? Ёвкст мон вечкан. Мон сынdest мейле парсте матедеван... Ну, озатано, кунсолосынек...

Весе озыть масторов.

Вейке охотникесь. Эрясь-аштесъ масторонтъ лангсо...

Сон ёвтни кодамояк ракшанъ эрямодо ёвкс. Се шкантъ, зярдо вейке *охотникесь* ёвтни ёвксонтъ, кавтотне салава туить вирьгантъ якамо. А зярдо *вирень тетясь* матедеви, колмоцеськак туи.

Весе *идем ракшатне* ды *нармунтне* теить икеле ладсо эсь тевест. *Охотниктне* апак маря молить *нумолтнэнь* малас, конат налксить чикордайсэ, таргасызь панарост алдо ружияст-палкаст ды аравтсызь *нумолтнэнь* лангс.

Вейке *нумолось*, *охотниктнень* неезь, верьга вайгельть пижакады.

Идем ракшатне ды *нармунтне* кепедить пижнема, сайсызь *охотниктнень* кырьсэс, пирысызь кист. *Охотниктне* пирызь эрьва ёндо. Сынъ арыть кутьмерде кутьмерьс ды аравтсызь ружияст то вейке, то омбоце *ракшантъ* лангс. Ансяк ледемс сынст виест а саты: *ракшатне* ды *нармунтне* пек эрязасто чарыть перькаст ды теке марто пек пижнить.

Кырьксэнтень сови *овтось*. *Охотниктне* сорнозевить. Сон апак пеле моли малозост, нельгсынзе ружияст.

приближается к *охотникам*. Он неожиданно встает перед ними и стучит коло-тушкой.

Охотники от неожиданности столбене-ют. Прижавшись друг к другу, они стремятся скрыть спрятанные под одеждой ружья.

Лесной батюшка. С чем пришли?

Охотники (заикаясь). Сегодня Зеленый праздник...

Лесной батюшка. Знаю. Дальше что?

Охотники (кланяются). Разреши нам зеленых веток наломать, дом свой ими украсить.

Лесной батюшка. Если для украшения — разрешаю.

Один из охотников. Но мы пришли и за тем, чтобы хорошую сказку тебе рассказать.

Лесной батюшка. Сказку? Сказки я люблю. После них я очень хорошо засыпаю. Ну, сядем, послушаем...

Все садятся на землю.

Один из охотников. Жил-был на свете...

Он рассказывает одну из сказок о животных. Во время его рассказа двое его друзей один за другим потихоньку уходят в лес, бродят между деревьями. А когда *лесной батюшка* засыпает, к ним присоединяется и первый.

Все *звери и птицы* по-прежнему резвятся, заняты своим делом. *Охотники* незаметно подходят к *зайцам*, играющим в чехарду, достают из-под рубашек ружья-палки, наставляют на них.

Один из *зайцев*, заметив охотников, визжит что есть мочи.

Звери и птицы поднимают гвалт, окрывают *охотников*, преграждая им дорогу. Видя, что выхода им никакого нет, охотники прижимаются спиной друг к другу и наводят ружья то на одного, то на другого *зверя*. Но стрелять по ним сил не хватает, потому что *звери и птицы* очень быстро кружатся вокруг них и вместе с тем отчаянно кричат.

В круг входит *медведь*. *Охотников* бросает в дрожь. Он, не боясь, подхо-

Тандадомадонть сорнозь, *охотниктне* арсить кекшемс вейкест-вейкест экшс — икелев кадовицясь яла кадсы тарканзо, туи лиятнень удалов. Ды истяня зярыяксть.

Овтось, кежейстэ ванозь лангозост, рангозеви. *Охотниктне* кевензыть тарказост. *Овтось* кавто ружиятнень ёртсынзе чувто потс, а колмоценть венстясы *охотниктненень*, мери тенст кундамс эйзэнзэ, варчамс сынст виест.

Вирень эрийтне эрязасто арыть *овтонть* удалов, кундсить мельга-мельцек. *Охотниктне*, сорнозь, а мельсэ кундыть ружиянтень.

Вейке *нумолось* черьксты масторов черькс — тестэ ушодови виень пелькстамось.

Боросямось моли псистэ, ансяк вирень эрийтне пря а максыть. Сынъ усксить *охотниктненень* эсь мельгаст чувтотнень юткова.

Те шканть пелькстыцятнень малас сы *вирень тетясь*.

В и р е н ь т е т я с ь (*охотниктненень*). Таго сыде апаро тевс? Таго арсиде манямон? Таго вирьс совиде ружия марто?! (*Сези пиципалакт, макссынзе нумолотненень.*) А ну-ка, цёрынем, хропаика вадринестэ пиципалакссонтъ. Ды пильге ланга, пильге ланга, кадык ледстнема таркас карми тенст улеме, кадык содыть, кода монъ манчемс ды кода монъ пакшатненень зыян кандтнемс.

Нумолотне «эждить» *охотниктненень* кепе пильгест. Нонат кирнявнтить, велить эсь таркассост, озыть масторов, кекшить пильгест кувака панартнэсэ.

Идем ракшатне ды *нармунтне*, раказь ды вешкезь, панить *охотниктненень* вирьстэнтъ.

Вирень тетясь чави эсь чакалкасонзо.

Налксемась, нама, веши эйкакштнэнь пельде фантазия, пейдемачинь чарькодемка, ёвксонь содамо ды сынст парсте ёвтнема. Эряви арсемс тенст седеяк, кода апак корта, валтомо, ансяк пантомима вельде невтемс нармунтненень, идем ракшатненень эрямокоест, обуцяст. Теньсэ лезды вирень эрийтненень алкуксонь вайгелест, вешкемаст, цийнемаст содамось.

дит к ним вплотную и отбирает у них ружья.

Дрожа от испуга, *охотники* пытаются спрятаться за спиной друг друга — впереди стоящий перебегают назад, оставляя лицом к лицу с опасностью своего друга. И так несколько раз.

Медведь, смотря на их дела, грозно рычит.

Охотники каменеют.

Медведь два отобранных ружья забрасывает в кусты, а за третье приказывает всем троим ухватиться, чтобы померяться силами.

Лесные жители быстро становятся цепочкой за *медведем*.

Охотники, дрожа, без желания берутся за ружье.

Один из *зайцев* чертит черту — отсюда начнется проверка сил.

Идет горячая борьба, но лесные жители не сдаются. Они тянут *охотников* за собой между деревьями.

В это время к борющимся подходит *лесной батюшка*.

Л е с н о й б а т ю ш к а (*охотникам*). Снова пришли на грязное дело? Снова пытались обмануть меня? Снова в лес вошли с ружьями?! (*Рвет крапиву, передает зайцам.*) А ну-ка, сыночки, отхлещите их по-хорошему крапивкой. Да по ногам, по ногам, пусть надолго запомнят, как меня обманывать, как моим деткам беду приносить.

Зайцы «греют» *охотникам* босые ноги. Те крутятся на одном месте, смешно подпрыгивают, садятся на землю, натягивая на босые ноги свои длинные рубахи.

Звери и птицы, смеясь и свистя, гонят *охотников* из леса.

Лесной батюшка стучит своей колодушкой.

Игра, несомненно, требует от ребят проявления творчества, фантазии, чувства юмора, знания сказок и умения их рассказывать.

Нужно подумать и о том, как без слов, только с помощью пантомимы показать характер, повадки птиц и зверей. Нужно включить в действие голоса птиц, рычание и писк зверей и зверушек, умение имитировать их.

ВИРЕНЬ АЗОР

Налксить 8 — 12 иесэ цёрынетъ ды тейтернетъ.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Покш азор.
Вишка азор.
Велень цёрат (вирень салыть).
Велень ават.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. «Вирень озавтомс» чувто тарадт.
2. Ашо парсей вальмань тешкстамс.
3. Кавто фуражкат — вейкесь вишкине, омбоцесь покш кокарда марто.
4. Ружия (палка карькс вельде).
5. Узертъ — палкат.
6. Ярмакт — суликинетъ вирень идемс.
7. Мештес понгавтозь цитниця тешкс.

ХОЗЯИН ЛЕСА

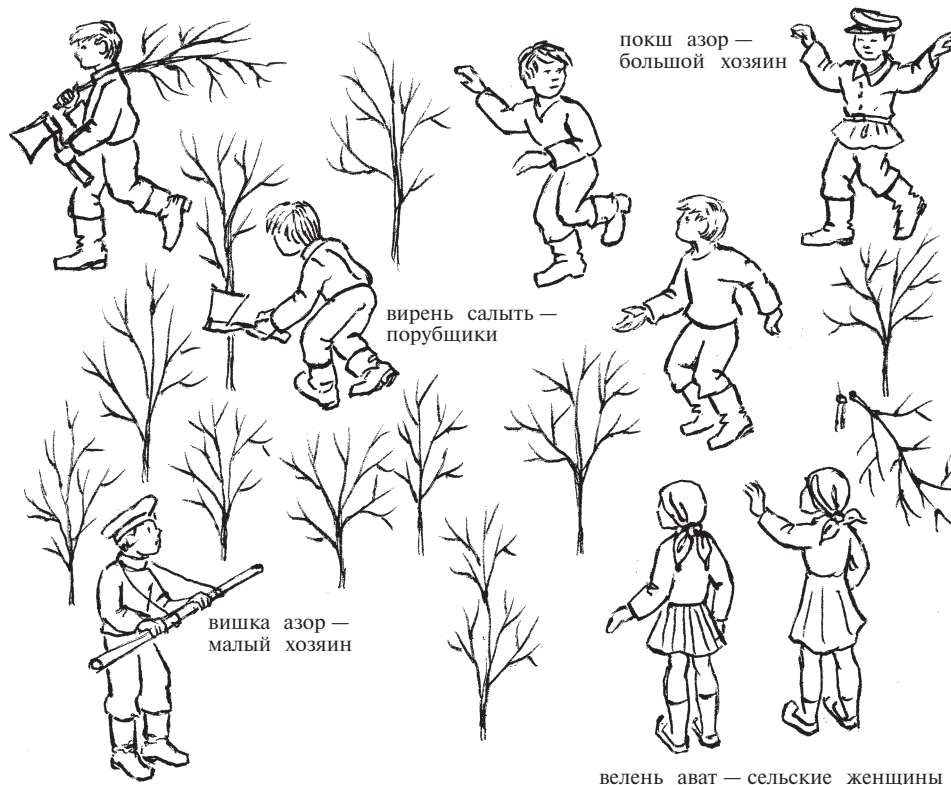
Играют мальчики и девочки 8 — 12 лет.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Большой хозяин.
Малый хозяин.
Сельские мужики (порубщики).
Сельские женщины.

Предметы для игры

1. Ветки деревьев для «посадки леса».
2. Белая лента для обозначения окна.
3. Две фуражки — одна с малой, другая с большой кокардами, с нарисованными на них березовыми и кленовыми листьями.
4. Ружье (палка на веревке).
5. Топоры — палки.
6. Деньги для выкупа леса (стеклышки).
7. Блестящий нагрудный знак.



Налксемань кой-кирдатне

Анокстыть «вирь колка» — тонгонить модас чувто тарадт. Бути налксичятнеде ламо, виренть эряви озавтомс седе покш. Виренть ве чирезэнзэ седе

Содержание и условия игры

Для игры готовят «рощу» — втыкают в землю ветки деревьев. Если игроков много, то рощу высаживают на большой площади. По одному краю рощи

сеестэ озавтозь тарадтнэстэ теить *вирень кериянь* кекшема тарка.

Кекшема тарканть каршо вирень омбоце чирес путови *вишка азоронть* кудынезэ. Сон теви зярыя сэрей тарадсто. Тарадтнэнь ланга ашо парсейсэ «керяви» вальма.

Седе покш цёрынетнэстэ вейкенть кочкасызь *вишка азоркс*. *Азорось* орши прязонзо фуражка а покш кокарда марто, лавтовонзо трокс соды карькске вельде ружия (палка).

Вишка азорось ванкшны вирензэ, шкань-шкань кунсолы, а маряви ли узерень гайть. Теде мейле сови кудынезэнзэ, косто-косто варшты вальмаванть.

Се шкастонть, зярдэ *вишка азорось* яки вирьганзо, кавто-колмо *велень цёрат* кекшить седе таркантень. *Вишка азоронть* туемадонзо мейле сынъ сеске совить вирень потс ды кармить чувтонъ керямо узерьсэ-палкасо. Эрьва чувтонть керямсто савкшны озямс: эчкесь седе кувать а керяви. Зярдэ чувтось керяви (таргави), сонзэ кандсызь вирень чирес.

Вишка азорось вальмава редясынзе вирень салыцянтень, чии сынст кундамо.

Велень цёратне терявтыть а понгомс, чийнить чувтотнень юткова.

Вишка азорось (нижни). Ёртык узереть! Максык узереть!

Узересь максови ансяк сестэ, зярдэ *вишка азорось* кундасы *вирень салыцянтъ* кедте. Кундазь *велень цёрась* арси идемс эсь прязно суликинде.

Вишка азорось. А зяро питнезэ истямо паро чувтонть?

Велень цёрась. Седе ламотне монъ арасть.

Вишка азорось. Ну, эно саик тестэ... Ансяк лия шкане вант монъ...

Омбоце *велень цёрась* те шканть стамбарнэ усксы керязь чувтонть вирень чирес. Эсензэ чувтонть сайсы *васенце цёраськак*.

Налксемась моли седе тов. *Велень цёратне*, а сынст марто вейсэ *велень аватнеяк* апак лотксе чийнить вирень саламо. Кинень-бути кундазтнень эйстэ а идеви эсь прясъ — питнесь пек покш вешезь. Истямонть узерензэ

идет более густая полоса. Здесь прячутся от *хозяина порубщика леса*.

На противоположной стороне от густой полосы ставится домик *малого хозяина*. Он «строится» из воткнутих в землю нескольких высоких веток. На ветках с помощью белой ленты обозначается окно домика.

Одного из старших мальчиков выбирают *малым хозяином*. Он надевает фуражку с небольшой кокардой, на плечо вешает ружье (палку на веревке).

Малый хозяин осматривает свой лес, но временами прислушивается, не звенит ли где топор порубщика. После обхода входит в домик, время от времени выглядывая в окошко.

Когда *малый хозяин* ходит по лесу, дватри *сельских мужика* прячутся от него в густой полосе. После его ухода они тут же входят в лес, начинают рубить деревья топорами-палками. Над каждым деревом приходится повозиться: толстые срубаются с трудом, долго. Когда дерево повалится на землю (вытаскивается), его переносят на край леса.

Малый хозяин из окна замечает *порубщиков леса*, выбегает их ловить.

Сельские мужики пытаются убежать от него, бегают между деревьями.

Малый хозяин (кричит): Брось топор! Отдай топор!

Топор отдается только тогда, когда *малый хозяин* поймает порубщика за руку. Пойманный старается откупиться стеклышками.

Малый хозяин. Такое дерево не столько стоит!

Сельский мужик. Больше у меня нет.

Малый хозяин. Ну ладно, вывози отсюда... Только смотри у меня в другой раз...

Второй мужик в это время незаметно для *малого хозяина* уносит срубленное им дерево на край леса. Туда же относит свое дерево и пойманный *порубщик*.

Игра идет дальше. *Сельские мужики*, а вместе с ними и *сельские женщины* беспрестанно навешиваются в лес, производя порубку деревьев. Кому-то из пойманных не удается откупиться — слишком высокую цену запрашивает *малый*

вишка азорось кандсы эсь кудынезэн-зэ.

Налксемась моли знярс, зярс весе ви-ресь а ули керязь.

Вишка азорось яки чаво паксяванть, ёзы човонензэ.

Велень цёратне ды *аватне* арсить перь-каванзо, невтнить лангозонзо сурсо ды ёвтнить корязонзо згилямось валт.

Вирьс сови *поки азорось*. Сон покиш кокарда марто фуражкасо, мештьсэнзэ цитница тешкс. Сон айгсынзе згилицят-нень *вишка азоронть* эйстэ, а мельсэ варшты лангозонзо, мейле каявтсы прястон-зо фуражканть, сайсы ружиянзо ды весе тень макссы *лиа велень цёранень*.

Од *вишка азорось* ды весе *велень цёратне* ды *аватне* ве мельсэ ушодыть од ви-рень озавтомо: тонгонесызь мекев «ке-рязь» чувттнень.

Налксемась ушодови одс. Ансяк прядовкшны сон лиякскак. Весемесь ашти *вишка азоронть* тевстэ, кода сон ветясы прянзо *вирень кериятнень* мар-то. Бути сон кежей ды а максы *велень цёратненень* оля, сестэ вирень керя-монзо а кенерить — узерест улить нельгезь чувтонь керямодо икеле. Нал-ксемась прядови остатка узеренть нельгеманзо лангс.

Бути весемесь лиси истя, сестэ *ве-лень цёратне* ды *аватне* каштмолезь вануть сень лангс, кода *поки азорось* чочи *вишка азоронть* мештес цитница тешкс.

ЯРМУНКАВ!

Налксить 6 — 12 иесэ цёрынеть ды тейтернеть. Вадря, зярдэ эйстэст улить седе ламо. Те налксемантень валы пси ёжо, максы кеняркс.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Б а з а р н и к т ь — цёрынеть ды тейтер-
неть.

Я р м у н щ и к т ь.

Т р о й к а с к и л ь д е з ь р ы с а к т —
цёрынеть.

К у ч е р.

В а ш и н е т ь — вишка эйкакшт.

М и к ш н и ц я т д ы р а м с и ц я т.

хозяин. Отнятый у такого *порубщика* то-пор он относит в свою избушку.

Игра идет до тех пор, пока от леса ни-чего не останется.

Малый хозяин ходит по пустому полю, обескураженно чешет затылок.

Сельские мужики и *женщины* окружа-ют его и с издевкой показывают на него пальцем, бросая в его адрес кол-кие слова.

В лесу (теперь уже вырубленном) появ-ляется *большой хозяин*. У него фуражка с большой кокардой, на груди блестящий знак. Он отстраняет насмешников от *ма-лого хозяина*, недовольно смотрит на него, затем снимает с его головы фуражку, отби-рает ружье и все это передает другому *сель-скому мужику*.

Новый *малый хозяин* и все *сельские му-жики* и *женщины* дружно начинают по-садку нового леса: втыкают в землю «срубленные» ими же деревья.

Игра начинается вновь. Однако завер-шиться она может и иначе. Все зависит от нового *малого хозяина*, от того, как он поведет себя с *порубщиками леса*. Если он строг с ними и не даст им волю, тогда вырубить деревья они не успеют — топо-ры их будут отняты уже с самого начала нарушения порядка — вырубки леса. Игра закончится с изъятием последнего топора.

Если все это завершится так, то *сель-ским мужикам* и *женщинам* ничего дру-гого не останется, как молча наблюдать за тем, как *большой хозяин* прикрепляет к груди *малого хозяина* блестящий знак.

НА ЯРМАРКУ!

Играют мальчики и девочки 6 — 12 лет, по количеству как можно больше. От этого игра станет интереснее, за-дорнее.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Б а з а р н и к и.

Я р м а р о ч н и к и.

Т р о й к а р ы с а к о в.

К у ч е р.

Ж е р е б я т а.

П р о д а в ц ы и п о к у п а т е л и.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Палка, кавто певанзо сюлмазь кувака карькс. Те — ашко ды ождят.

2. Эрва кодат «нулат-валат» — микшне-ма-рамамо «товар» (налксицятнень мелест коряс).

Налксемань кой-кирдатне

Весе налксицятне явовить кавто команда. Вейке командась — «базарникть», омбоцесь — «ярмунщикть». Мейле сынъ полавтсызь ролест.

«Базарникень» командасонть: *тройка, кучер, вашинеть*, сынъ *базарниктне*.

«Ярмунщикень» командась пурнави «товаронь» весёла *микшнициясто* ды *рамсициясто*.

Кучерэсь кильдэсы *тройканть*: рысактне сайсызь кедезэст палканть ды аравтсызь мештезэст. Ождятнень *кучерэсь* келемтьсынзе. Сынст ютксо таркась карми улеме тарантасокс. *Базарниктне* эсь нуласт-валаст марто «ойсить» (*стить стядо*) тарантасонтень (*ождятнень ютксе*).

Б а з а р н и к т н е м о р ы т ь.

Адя, Олён, базаров,
Адя, Олён, базаров,

Предметы для игры

1. Палка с привязанными веревками на обоих концах (хомут и вожжи).

2. Предметы «купли-продажи» (по желанию играющих).

Содержание и условия игры

В игре участвуют две команды. Одна условно называется «базарники», вторая — «ярмарочники». Потом они меняются ролями. В команде «базарников» — *тройка рысаков, кучер, жеребята* (из малышей), а также сами *базарники* — мальчики и девочки, собирающиеся на ярмарку.

В команде «ярмарочников» — веселые *продавцы и покупатели* «товара».

Кучер запрягает тройку: *рысаки* берутся руками за палку, прижимая ее к груди. *Кучер* управляет вожжами. Огражденное вожжами пространство называется «телегой». В телегу садятся со своим «товаром» *базарники*. *Жеребята* игриво резвятся около *рысаков*. *Кучер* свистит, крутит над головой сложенными вдвое вожжами. Тройка устремляется вперед. Рысаки имитируют быстрый бег.

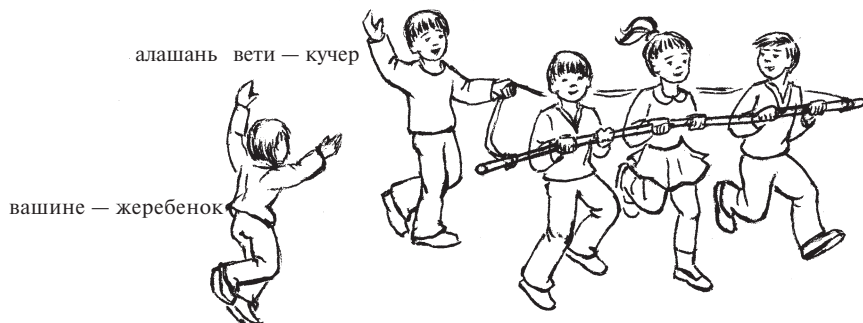
Б а з а р н и к и п о ю т.

Пойдем, Олена, на базар,
На базар, на базар.
Пойдем, Олена, на базар,
Олена, на базар.



микшницият ды рамсицият —
продавцы и покупатели (ярмарочники)

базарникть — базарники



вашине — жеребенок

алашань вети — кучер

тройкас кильдэзь рысакт — тройка рысаков

Базаров, базаров,
Аля, Олён, базаров,
Олён, базаров.
Тонеть паля рамамо,
Тонеть паля рамамо,
Рамамо, рамамо,
Тонеть паля рамамо,
Паля рамамо.
Паля рамасть рогожа,
Паля рамасть рогожа,
Рогожа, рогожа,
Паля рамасть рогожа,
Рамасть рогожа.

Налксема паксянтъ омбоце песэ, в
рядс арсезь, аштить *ярмуниктне*. Сынъ
пек сеерезь шныть эсь «товарост», мерить
рамамс сонзэ. Микшнема нулатне-валатне
эрьва мезть: ансяк микшницянь кельсэ
сынъ мазыйдеак мазыйть: мешок ну-
лась — шёлконь материя, лаз пенесь —
очкине, лазнозь черепка пелькстнэ —
чакшт ды истя седе тов. Ансяк чиньжара-
монь видьметнень микшнить алкуксонь.

Истямо жо «товар» ускить *базарниктне*.

*Тройка*с пачкоди «микшнема рядон-
тень». *Кучерэ*с нолдасынзе ождятнень.
Базарниктне туить ярмункав микшнема
«товарост», пелькстыть рамсицятнень
марто, полавтнить вейкест-вейкест мар-
то нуласт-валаст.

Се шканть, зярдэ *базарниктне* микш-
нить, *кучерэ*с ветясынзе *рысаконзо* ве
ёнов, каи тенст ярсамс тикшеть. *Вашинет-
не* велить перькаст, эрязасто налксить,
чийнить вейкест-вейкест мельга.

*Кучерэ*с наянсто юты ярмункаванть,
варчни чиньжарамо видьметнень, пельк-
сты питнень коряс микшницятнень марто,
ансяк мезеяк а рами. Теде мейле туи мекев
рысактнень ваксс, сайсынзе кедезэнзэ
ождятнень, вешксты.

Базарниктне сыргить кудов, ойсить
крандазонтень. *Кучерэ*с яходи ождятнесэ,
вешксты. *Рысактне* ношкстыть ардозь.

Ней ярмунканть панжсы васенце ко-
мандась — *базарниктне*. Омбоцесь —
ярмуниктне — эсест *тройкасо*, эсест
вашине марто арды ярмункав одс рамсе-
ме секе «улипаронть», конань сынъ ан-
сяк миизь васень *базарниктненень*. Ан-
сяк ней секе нулатне-валатне лемдезь
уш лиякс: аволь чакшт — пенчть-ва-
кант, аволь шёлконь материя — плис,
аволь очкине — табуретка ды истя седе
тов.

Тебе платье покупать,
Тебе наряд покупать,
Тебе платье покупать,
Платье покупать.
Купили платье из рогожи,
Купили платье из рогожи.
Рогожи, рогожи,
Купили платье из рогожи,
Купили из рогожи.

На другом конце площадки, выстро-
ившись в один ряд, стоит группа *ярма-
рочников*. Они шумно расхваливают
свой «товар», предлагают купить его.
Предметами купли-продажи являются
различные подручные средства, выдавае-
мые за действительный товар: куски
мешковины — за шелковую ткань, до-
щечки — за корытце, черепки от посу-
ды — за горшки и так далее. Но семечки
предлагают настоящие. Такой же «товар»
везут на ярмарку и *базарники*.

Тройка подкатывает к «торговому
ряду». *Кучер* опускает вожжи. *Базарники*
идут на ярмарку, предлагают встречный
«товар», спорят, покупают, обменивают-
ся вещами.

Пока *базарники* торгуются, *кучер* отво-
дит *рысаков* в сторонку, дает им травы,
жеребята рядом играют, бегают напере-
гонки.

Кучер важно проходит по «торговому
ряду», пробует семечки, приценивает-
ся, затем возвращается к *рысакам*, бе-
рется за вожжи, свистит.

Базарники возвращаются, занимают
свои места в телеге. *Кучер* крутит над
головой вожжами, свистит. *Рысаки* начи-
нают свой бег, *жеребята* скачут рядом с
рысакими.

Игра продолжается.

Теперь ярмарку устраивает первая
команда. Вторая на своей тройке и со
своими жеребятами едет, перекупает
тот товар, который они только что про-
дали первым *базарникам*. Но в зависи-
мости от фантазии играющих те же
предметы становятся уже иным това-
ром. Не горшки, а чашки-ложки, не
шелк, а плис (бархат), не корытце, а
столы и так далее.

РЫСАКТ ДЫ КУЧЕРТ

Налксить 7 — 10 иесэ цёрынеть ды тейтернеть.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Р ы с а к т.

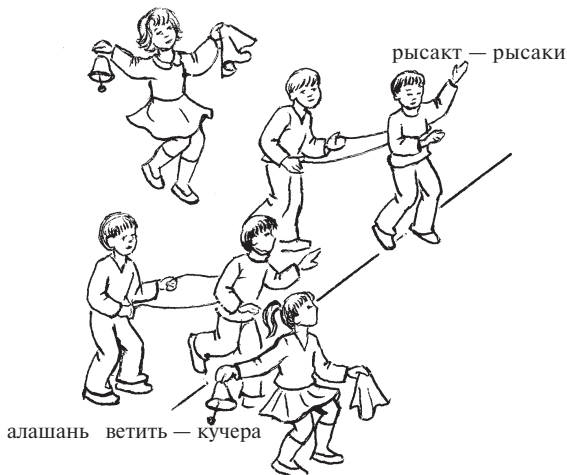
К у ч е р т.

П а ц и н е м а р т о т е й т е р н е т ь (пацинеть).

П р я с п а ц я м а р т о т е й т е р н е т ь (шалеть).

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Ождят.
2. Баягинеть.
3. Кедьпацинеть.
4. Пряспацят.



Налксемань кой-кирдатне

Налксемантень вешневи ведьгемень-шка метрань кувалмосо пакся. Вадрякс карми улеме кадозь кись. Киксэ тешк-ставить чиemanь ушодома ды прядома таркатне. Ушодома таркасонть вейке вейкенъ эйстэ 2 — 3 эскельксэнь туро анокстыть прясъ ардомо кавто — ниле *рысак* ды зняро жо *кучерт*. Ваксозост арыть тейтернеть кедьпацине ды баягине марто. Эрва цёрынень паранть вакссо (*рысак ды кучер*) ашти вейке тейтерне. Паксянтъ песэ — таго тейтернеть. Сынст эйстэ зняро жо. Нетъ тейтернетнень кедьсэ пряспацят (шалеть), конатне сразтозь сынст келемтезь кедест ланга.

Кучертнэ «кильдъсызь» *рысактнень* — кайть лавтовлангаст ождят. *Рысактне* арыть рядсек, мельгаст — *кучертнэ*. Эрва

РЫСАКИ И КУЧЕРА

Играют мальчики и девочки 7 — 10 лет.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Р ы с а к и.

К у ч е р а.

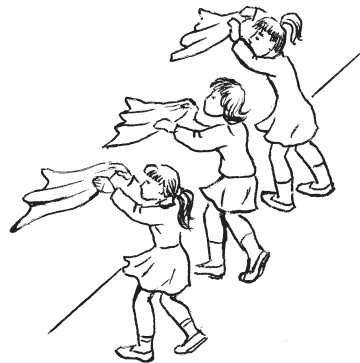
Девочки с платочками (платочки).

Девочки с шальями (шали).

Предметы для игры

1. Вожжи.
2. Колокольчики.
3. Носовые платочки.
4. Платки-шали.

тейтернеть-пацинеть — девочки-платочки



Содержание и условия игры

Для игры выбирается площадка длинной в несколько десятков метров. Лучшим местом была бы старая непроезжая дорога. Чертой отмечаются начало и конец забега. У начальной черты на расстоянии двух-трех шагов друг от друга выстраиваются два — четыре *рысак*а и столько же *кучеров*. Рядом с ними встают девочки с носовыми платочками и колокольчиками в руках. На каждую пару мальчиков (*рысак и кучер*) одна девочка. У конечной черты располагаются столько же других девочек с шальями на вытянутых вперед руках.

Кучера «запрягают» *рысаков* — накидывают на плечи им вожжи, берутся за оба конца вожжей. Затем *рысаки*

рысаконтъ ваксс ары тейтерька (*пацине*) баягине ды кедьпацине марто. Сынсь морыть:

Гришкат, Мишкат ды Ивашкат,
Ардоояк базаров,
Фатат тенек рамадо,
Горниповойть — шёлковойть.
Дилинь-динь,
Дилинь-динь, динь!

Меельце «динь!» валонтъ ёвтазь, *пацинетне* макссызь баягинест *рысактненень*. Нонат чиить тейтерькатненень. Эрьва *рысакось* арды видьстэ *шалентень*, конанень путозель ардомс налксеманть ушодомсто. Ардомань перть эрьва *рысакось* арси икельдыамс лиятненень.

Пакся чирентень пачкодезь, *рысакось* ды *кучерэсь* полавтсызь таркаст: *рысакось* карми *кучеркс*, *кучерэсь* — *рысакокс*. Баягинесь максови од *рысаконтень*. Од *кучерэсь* «рамасы» *шалентъ* кедьстэ пряспацянтъ, мейле суювордасынзе паця петненень ождятненень марто вейсэ кедькоморозонзо ды, кедень келемтезь, туи ардомо мекев, косто ушодызь чиеманть. Тесэ *кучерэсь* сюлмасы пряспацянтъ *пацинетень* пряс, сайсы кедьстэнзэ кедьпацинетень ды таго туи ардомо пакся чиресэ *шалентень*. *Рысакось* ары се *шалентъ* ваксс, *кучерэсь* казсы кедьпацинетень *шалентень*.

Налксемась прядови.

Изнить сеть, кить васенце ксандсызь кедьпацинетень учиця тейтерькантень (*шалентень*).

НЕШКЕПИРЕСЭ

Налксицятне 7 — 12 иесэ тейтернетъ ды цёрынетъ. Налксить тунда ды кизна.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Н е ш к е п и р е н ь а з о р .

П с а к а н ь а з о р .

П с а к а .

Н е ш к ь т ь (цёрынетъ).

М е к ш к е т ь (тейтернетъ).

Нешкепирень азоронтъ, псакань азоронтъ ды *псакань* рольгнетъ налксить седе покш цёрынетъ. Лия рольгнесэ — вишка эйкакшт. Бути *нешкенъ* рольгнес цёрынетне а сатыть, сынст полавтнесызь тейтернесэ, ансяк прязост оршавтовить шапкат эли картузт.

Налксемань кой-кирдатне

Налксеманть ушодоманзо икеле *нешкитне* (цёрынетне) ды *мекшкетне* (тейтернетне) пурнавить нешкенъ ванстома

становятся в ряд, *кучера* — за ними. Рядом с *рысакми* встают *платочки* с колокольчиками. Потряхивая ими, они хором произносят:

Гришки, Мишки и Ивашки,
Поезжайте на базар,
Привезите по фате,
С перезвоном шелковым.
Дилинь-динь,
Дилинь-динь,
Динь!

На последнем слове «динь» *платочки* вручают колокольчики *рысакм*. Те, звеня ими, устремляются в противоположный конец площадки, где их ждут *шали*. Причем каждый *рысак* скачет к заранее обусловленной *шали* и при беге каждый из них стремится вырваться вперед.

Доскакав до конечной черты, *кучер* и *рысак* меняются ролями. Колокольчик переходит в руки нового *рысак*. Новый *кучер* покупает у *шали* платок и, держа его в руках, скачет обратно к исходной черте. Здесь *кучер* повязывает шаль на голову *платочка*, получает от нее носовой платочек и снова направляется к конечной черте. Здесь он дарит платочек *шали*, становится рядом с ней.

Игра закончена.

Побеждает тот, кто первым доставит носовой платочек к ожидающей *шали*.

НА ПАСЕКЕ

Играют дети 7 — 12 лет весной и летом. Выбирается ровная площадка для пасеки. По углам площадки (по диагонали) отгораживаются места для омшаника (помещения для зимнего содержания ульев) и родника. Омшаник представляет собой дверь, состоящую из двух длинных палок, воткнутых в землю в виде шалаша. Родник делается из трех небольших палок, закрепленных в виде буквы «П». На перекладину подвешивается кружка.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

П а с е ч н и к .

К о т .

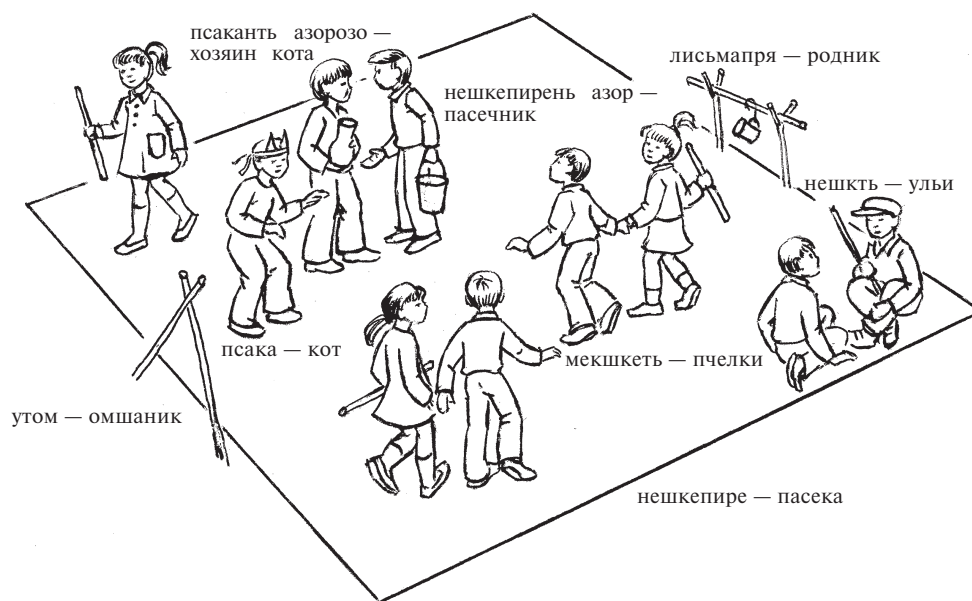
Х о з я и н к о т а .

У л ь и (мальчики).

П ч е л к и (девочки).

Нешкәпирень азорось (лотки ванстома латалксонь кенкишеньт икелев). Вана тундоськак сась. Мекшкетне бажить оляв лисеме. Шка нешктнень ван-

Ком имеет полумаску: широкую ленту или сложенный в несколько раз платок, перетянутый на лбу, и острые ушки из картона, воткнутые за ленту над бровями. Сзади к поясу приделан длинный хвост из скрученного мочала или пеньковолокна.



Зярдо весе *нешкътне* улить путнезь не-
шкепиренть келес, *нешкепирень* азорось
ютасынзе весе кудынетнень, чевтестэ

Пасечник (*останавливается у двери омшаника*). Вот и весна пришла. Пчелки на волю просятся. Пора ульи из омшаника вынести. (*Коту.*) И ты не бездельничай. Лови мышей. Их здесь за зиму много развелось.

токасы эрьва цёрыненть-нешкенть кедь-лапушкасо ды яволявты тейтернетненень-мекшкетненень:

— Эй, мекшкеть, сыргозеде. Оля коштов шка лисемс. Варштадая, кода чись моданть эждизе.

Псакась те шкасто ашти озадо латалксонь кенкшентень нежедезь ды пильгень венстязь. Сон нувси.

Мекшкетне стьякшныть. Сёлминесэсткедьсэст аволязь, сынъ ютавтыть васень ливтявкс нешкест перька. Мейле весе туйть ливтнеме пертьпелев.

П с а к а н ь а з о р о с ь. Ней эряволь бу меднесэ кургонть тантейгавтомс.

Нешкепирень азорось. А медесь косто саемс?

П с а к а н ь а з о р о с ь. А оно косто — нешктнестэ.

Нешкепирень азорось. Кодамат превеят. Тосонь медесь эсест мекшкетнень андомс эряви. Цеятне оштё эзть панжо... Ну эно молян лисьмапрантень, кельме веднеде ули мелем симемс.

Нешкепирень азорось сайсы ведрынензэ, туй лисьмапранть пелев.

Псакань азорось моли корныця псаканть ваксс.

П с а к а н ь а з о р о с ь. Уды нузякс кандось. (*Псакась панжсы ве сельмензэ*.) Азё правт вейке нешке.

Псаканть арась мелезэ те теветень те-емс, яходи прясонзо, нолштни турванзо, невти ловсо чакшонть лангс.

П с а к а н ь а з о р о с ь. Тейсак теветень — максан тетъ ловсо.

Псакась лиси нешкепирес, правты вейке нешке, тулкадасы цёрыненть — тонась кевери кутьмерензэ лангс, велявты мекев латалов.

Азорось венстясы тензэ чакшонть. *Псакась* жаднойстэ леки ловсонть.

П с а к а н ь а з о р о с ь. Ну, саты, а то сезеват (*нельгсы кедьстэнзэ чакшонть*). Саты, саты, мерезь тетъ...

Псакась таго озы нувсеме.

Мекшкетне-тейтерькатне ливтять нешктнень юткова. Эрьвась ливти эсь кудынезэнзэ, токасы цёрыненть эсь нерьсэнзэ-палкинесэнзэ човоньс ды туй ливтнеме таго, кедьсэнзэ-сёлминесэнзэ либордозь.

Мекшесь, кона «лисекшнесь» правтозь нешкестэнть, кодаяк а понги эсь куды-

Пасечник с хозяином кота входят в омшаник, начинают «выносить» ульи. Каждый из них берет за руку мальчика-улья и выводит его на улицу. Мальчик соответственно ведет за руку девочку-пчелку. Ульи расставляются по пасеке в шахматном порядке.

Мальчик садится на землю, обхватив колени руками и положив подбородок на колени. Девочка приседает на корточки около улья. Когда все ульи будут расставлены на площадке, пасечник обходит их и, слегка хлопнув каждого мальчика по макушке, обращается к пчелкам.

П а с е ч н и к. Эй, пчелки, просыпайтесь. На волю пора. Посмотрите, как солнышко землю пригрело.

Кот в это время сидит у двери омшаника, прислонившись к косяку (палке), и, вытянув ноги, дремлет.

Пчелки поднимаются с корточек, махая крыльями-руками, проделывают первый облет своих ульев. Затем все разлетаются в разные стороны.

Х о з я и н к о т а. Теперь полагается медком подсластиться.

П а с е ч н и к. А медок откуда взять?

Х о з я и н к о т а. А вон из ульев.

П а с е ч н и к. Какой умный! Да тем медом сами питаются, пока цветы не распустились... Пойду-ка к роднику, холодной воды захотелось.

Пасечник берет ведро, идет к роднику.

Х о з я и н к о т а (*подходит к спящему коту*). Спит, лодырь! (*Кот открывает глаза*.) Иди повали один улей набок.

Кот не соглашается, мотает головой, облизываясь, кивает на крынку.

Х о з я и н к о т а. Сделаешь дело — налью молока.

Кот идет на пасеку, опрокидывает один улей и возвращается обратно. Хозяин подает ему крынку, кот жадно пьет молоко.

Х о з я и н к о т а. Ну, хватит, а то лопнешь (*отбирает крынку*).

Кот облизуется, тянется к крынке.

незэнзэ. Сон ливтни перьканзо, ниреждезъ бизны. Зярдо чарькоди, што тевезэ а лиси, ливти лисьмапрантень *нешкепирень азоронтень*, косо тонась сими ведте. *Мекшесь* мелявтозъ ливтни *нешкепирень азоронтень* перька.

Нешкепирень азорось (*талнозь*). Мезеяк теевсь?

Мекшесь ливти мекев нешкепирев. *Нешкепирень азорось* капши мельганзо, ведранзояк стувтызе лисьмапранть ваксс.

Нешкепирень азорось лоткась правтозъ нешкентъ ваксс, стявтызе тарказонзо.

Псакась неIZE *нешкепирень азоронтень*, эрязасто кирнявтсь таркастонзо, совась ванстома латонтъ алов ды теизе эсь прянзо чеерень кундсицякс.

Мекикесь те шканть кадсы медензэ *нешкентень* — токасы нернесэнзэ човоньс. *Нешкепирень ванстыцясь* чии *псакань азоронтень*.

Нешкепирень ванстыцясь. Мезекс нулгодькс псака нолдыть нешкепирентень.

Псакань азорось. Монь псакам эзь совсе нешкепирезэть. Тон тонсь сонзэ кармавтык чеерень кундсеме.

Нешкепирень ванстыцясь. Сонсь нешкесь аволь бу пра.

Псакань азорось. Ну, а ней медьсэ каванясамак?

Нешкепирень азорось. Тон превсэть мекшкетне ансяк оляс лиссть, а сонензэ — медь... Молян таго лисьмапрантень. Тынк марто кельме веднедеяк а симат...

Сеске жо *нешкепирень азоронтень* туемадо мейле *псакань азорось* сайсы *псаканзо* сиведе, ветясы нешкепирес. Сон кашт-молезъ невти кедьсэнзэ колмо нештктнень лангс. *Псакась* а ёвты мель те-емс те зыянонтъ, чаравты прясонзо, мьякстни.

Псакань азорось. Таго ловсо вешат. Тейсак теветъ — лекавтан.

Псакась правтсынзе кавто *нешктнень* кунст. Но правтомадост икеле нарьгазъ налкси эрванть марто: састыне вачкоди эйсэст сурсо човоньс.

Мекшкетне талнозь ливтнить *псаканть* перька, виевстэ бизнэзь. *Псакась* аволи кедьсэнзэ, панси *мекштнень* ды

Хозяин кота. Хватит, хватит, говорю...

Кот снова ложится у дверей омшаника.

Пчелки-девочки снуют между ульями. Каждая летит к своему домику, дотрагивается своим хоботком-палочкой до макушки *улья-мальчика* и летит обратно, помахивая крыльями-руками. *Пчелка* из поваленного домика не может попасть в свое гнездо. Она летает вокруг домика, жалобно жужжит, а затем летит к роднику к *пасечнику*. Там она тревожно вьется вокруг *пасечника*.

Пасечник (*тревожно*). Что-нибудь случилось?

Пчелка летит обратно на пасеку, *пасечник* спешит за ней, оставив ведро у родника.

Пасечник, увидев поваленный улей, поднимает его, *кот* в это время быстро вскакивает и начинает «ловить мышей» — бросаться на предполагаемую мышь.

Пчелка приносит мед в улей — дотрагивается хоботком-палочкой до макушки *мальчика-улья*.

Пасечник (*подходит к хозяину кота*). Зачем ты своего кота на пасеку пустил?

Хозяин кота. Мой кот на пасеку не ходил.

Пасечник. Но улей не мог упасть сам по себе.

Хозяин кота. Может, ветром сдуло... Ну, угостишь, что ли, теперь медом?

Пасечник. Вот пристал. Да пчелы только на волю вышли... Пойду снова по воду. Из-за тебя с твоим котом даже попить не успел.

Как только *пасечник* уходит, *хозяин кота* берет за загривок *кота*, подводит к ульям и молча показывает рукой на три улья. *Кот* хочет вырваться, отрицательно качает головой, мяукает.

Хозяин кота. Ну, смотри. Не получишь молока.

Кот опрокидывает из указанных два улья, постучав прежде по крышке (макушке). В это время *пчелки* тревожно летают вокруг *кота*, громко жужжат. *Кот*, отмахиваясь от них, опрокидывает

вана колмоце *нешкентькак* сявордысы масторов.

Псакань азорось мельспаросо ваны *псаканзо* теветь лангс, мизолды. Несы *нешкепирень азоронть* самонзо, оргоди латалов. *Псакась* — мельганзо. Венствия кенкш поровтонть лангс, теи удыцякс, виевстэ мурны.

Нешкепирень азорось велявты ведра ведь марто. Редясы зыянов теветь, вайкстнезь кепси *нешктнень*.

Псакань азорось. Таго мерят, монь псакась зыянонь теизе?

Нешкепирень азорось. А кие лиясь?

Псакань азорось. Ды сон маласояк арась. Лекась ловсодо, улы.

Нешкепирень азорось. Васышка, кундаса, весе усанзо сезнесынь!

Псакань азорось. Каванясамак медте — монсь кундаса розбойникенть.

Нешкепирень азорось. Вана кодамат тантей кургат! А тонсь ли чумочинь кандысь?

Псакань азорось (невтьсынзе кедьлапушканзо). Карман кедем пацькамо!.. Мон мекшень пупамодонть куломс пелян... Ну, каванясамак меднеде?

Нешкепирень азорось (амельсэ). Учок, учок ковшка... Вана мекшкетне кандтнить зярошка медь, сестэ уш... Тон ванат эсь псакат мельга. Мон вирев сован, ленге лутан кептерень теемс.

Нешкепирень азорось туи.

Псакань азорось (мельганзо). Жадной отьма! Ну, ванок монь... (*Моли псаканть вакс.*) Стяк! Азё весе нешктнень велявтнить прят лангс!

Псаканть арась мелезэ стямс, сэставтни, конясынзе сельмензэ, невти, було таго матедевсь.

Псакань азорось. Нузякс кандо! Тетки кыргарь! На, лекик — ды азё! (*Нерьгстасы судонзо алов чакшонть.*)

Псакась лекасы ловсонть ды сэставтнезь туи *нешкепирев*.

Псакань азорось, пелезь, перть пельга ванкшнозь, моли псаканть мельга.

третий улей. *Хозяин кота* в это время с удовольствием наблюдает за его действиями, но, увидев возвращавшегося *пасечника*, убегает в омшаник. *Кот* — за ним. В омшанике *кот* притворяется спящим, громко мурлыкает.

У *пасечника* в руках ведро с водой. Он видит поваленные *ульи*, сокрушенно качает головой.

Хозяин кота (подходит к нему). Опять скажешь, что мой кот тут разбойничал?

Пасечник. А то кто же еще?

Хозяин кота. Да его и поблизости нет. Накался молока — дрыхнет в омшанике.

Пасечник. Вот погоди, поймаю — усы ему повыдергаю.

Хозяин кота. Угостишь медом — сам представлю тебе разбойника.

Пасечник. Вот какой сладкоужка! Не сам ли ты виновник разбоя?

Хозяин кота (показывает ладони). Буду я пачкать свои руки... Я пчелиных укусов до смерти боюсь... Так угостишь медком?

Пасечник (недовольно). Подожди с месяц. Сначала пчелки нанесут меду, вот тогда уж. Ты смотри за своим котом. Я в лес за лыком пойду — лукошко сделаю...

Пасечник уходит.

Хозяин кота (вслед). Жадина! Ну, подожди у меня... (*Идет в омшаник, к коту.*) Вставай! Иди все ульи до одного переверни.

Кот не хочет вставать, потягивается, закрывает глаза, делает вид, что снова заснул.

Хозяин кота. Лодырь! Обжора! (*Подносит ему крынку.*) На, вылакай — и иди!

Кот выпивает молоко и, потягиваясь, уходит на пасеку.

Хозяин кота осторожно, оглядываясь по сторонам, идет следом. *Кот* начинает «играть» с ульями: постучит по макушке, послушает, попляшет вокруг улья — столкнет; затем идет ко второму, третьему.

Хозяин кота боязливо топчется в сторонке, посматривает туда, куда ушел

Псакась ушоды «налксеме» *нешктнень* марто: вачкодсь сурсонзо вест-кавксть човоньс, кунсолосы, кода бизныть мекштне, киштезь юты *нешкенть* перька, а мейле тулкадсь. Теде мейле истя жо теи омбоце, колмоце *нешкенть* марто.

Псакань азорось пелезь яки ве ёнга, ванкшны се ёнов, ков тусь *нешкепирень* *азорось*. Окойники сон прок азаргады, чий вейке, омбоце, колмоце *нешктнень* ды правтнесынзе сынст моданть лангс.

Весе *мекшкетне*, кие косо ульнесь, велявтыть *нешкепирентень* ды кепедить аёвтавикс бизнэма. *Псакань азорось* оргоди латалов, а *псакась* стамбарнэ, прок налкставозь, панси *мекшкетнень* ды теке марто «налкси» *нешктнень* марто.

Бизнэмань марязь, *нешкепирентень* чий *нешкепирень* *азорось*. Сон кундасы *псаканть* сяддиксстэ.

Нешкепирень азорось. Ага, понгить, пуло марто идемевсь! Мон тон нейке киштевян! Ливтядоак тей, мекшкеть, тонавынка аламнеде те розбойникенть!

Мекшкетне куродсызь *псаканть*, кармить эйсэнзэ пупсеме. *Псакась* пижни верьга вайгельть. *Псакань азорось* салавине ванкшны латалксонь кенкшканть.

Нешкепирень азорось. Сон а ськамонзо чумось. Оно ванодо — ули тонавтыязо (*невти латалксонть ёнов*).

Псакань азорось бойка туи кенкшенть эйтэ латалксонть потс.

Мекшкетне кадсызь *псаканть*, ливтить *азоронстэнь*, пупсить эйсэнзэ. Тонась цийни, кирнявтни.

Нешкепирень азорось (*ветясы псаканть сяддиксстэ азоронстэнь*). На, саик уса марто розбойникенть! Ды шляводо тестэ! Лездыцят!..

Псакань азорось ды *псакась* туить прянь нолдазь. *Мекшкетне* ливтить мельгаст, пупсить эйсэст.

Нешкепирень азорось (*мекшкетнень*). Кадынк сынст, монь сёлмошкинем. Течинь чинть весе эрямонь перть кармить ледстнеме... А ней паро бу улелель киштемс мекшенъ киштеманть.

пасечник. Наконец он не выдерживает, подбегает к ульям и торопливо начинает опрокидывать их на землю.

Все *пчелки* со всех сторон слетаются к пасеке, поднимают невероятное жужжание.

Хозяин кота убегает в омшаник, а *кот* продолжает свою «игру» с ульями.

Услышав невероятный шум, прибегает *пасечник*. Он хватается *кота* за шиворот.

Пасечник. Ага, попался, хвостатый поганец! Сейчас ты у меня попляшешь! А ну-ка, *пчелки*, проучите-ка немножко этого разбойника!

Пчелки окружают *кота*, жалят его — прикасаются к нему хоботками-палочками. *Кот* ревет. *Хозяин кота* осторожно посматривает из омшаника.

Пасечник (пчелкам). Тут виноват не он один. Вон он его учитель (*показывает в сторону омшаника*).

Хозяин кота быстро отходит от двери.

Пчелки, оставив *кота*, летят к *хозяину*, жалят его. Тот визжит, подпрыгивает.

Пасечник (ведет кота за загривок к хозяину). На, прими своего усатого разбойника. И убирайтесь отсюда! Помощники!

Хозяин кота с *котом* понурые уходят к пасеки. *Пчелки* летят за ними.

Пасечник (пчелкам). Оставьте их, мои золотые крылышки.

Сегодняшний день они на всю жизнь запомнят. Лучше станцуйте свой танец.

Пчелки возвращаются к ульям, летают вокруг них, меняются местами с соседями, летают по рядам восьмеркой, разбиваются на пары, кружатся на одном месте, соединив хоботки-палочки. При повторе игры на главные роли выбираются новые исполнители.

НУИЦЯТ ДЫ ВЕРЬГИЗТ

ЖНЕЦЫ И ВОЛКИ



Налксицятне 10—13 иесэ тейтернеть ды цёрынеть. Налксить тундосто сазь сёксес.

Играют девочки и мальчики 10 — 14 лет.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Розень ледицят — цёрынеть.
Пултонь сюлмицят — тейтернеть.
Верьгиз — цёрыне.
Верьгизава — тейтерне.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Косцы — мальчики.
Жницы — девочки.
Волк — мальчик.
Волчица — девочка.

Верьгизтне лиятнень эйстэ содамонь кисэ прязост сюлмсить чопода пацят, сюлмонть сюлмасызь конязост, прок кавто пилеть.

У волков на голове платки, повязанные так, что концы их торчат над висками вверх в виде ушей.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Пултт — тикшестэ сюлмазь эли тарказост а покш палкат.
2. Пелюмат — 1,5 м кувалмосо палкат.
3. Пултонь каркст — карькскеть.
4. Пулттнэ путневить бабкас — шуш (шалаш) ладсо колмонь-колмонь.

Игра эта представляет собой воспроизведение детьми одного из ответственных периодов в жизни крестьянина — жатвы. Играют в нее весной и летом. Для игры заранее изготавливается необходимый реквизит. Прежде всего это — снопы, которые вяжутся из стеблей грубых трав. Весной их можно заменить палками. Одна палка — один сноп. Три палки, поставленные шалашиком, — бабка, две палки, сложенные крест-накрест, — крестец.

Налксемань кой-кирдатне

Те налксемась канды эйкакштнэненъ паромель, кармавты эйсэст невтеме сень, мезесь велень ломантненень эрсекшни сехте покш кенярксокс — кшинь урядамось. Теке марто налксемась пурны эйсэст вейке кужос.

Для более динамичной игры снопы заранее раскладываются по полю.

Весе сюлмазь вейс зыянонтъ каршо тюремасонть.

Налксема паксясь явови черьксэ нилев:

Содержание и условия игры

Площадка для игры разделена на четыре участка:

1. Деревенская улица с тремя-четырьмя домами.

1. Веле ютко — колмо-ниле кудот.
2. Молема яннэ.
3. Розь пакся.
4. Верьгизэнь пизэ.

Верьгизэнь пизэсь ашти розь паксянть маласо, явозь эйстэнзэ кодамояк куракшсо, конатнень налксицятне путнесызь сынсь — тонгонить модас лопа марто тарат. Верьгизэнь пизэсь ацазь тикшесэ.

Налксемань кой-кирдатне

Налксемадо икеле *розень ледицятне* ды *пултонь сюлмсицятне* пурнавить кудотне-ва, *верьгизтнэ* — эсест пизэс.

Марявить пелюмань чавомань кондямо гайкстамот. Анокстыть розень нуеме.

Ледицятне лисить кудотнестэ лавтовонь трокс каязь пелюмаст-палкаст марто. Бути налксица цёрынетнеде знярья, сестэ эрва кудостонт лисить кавто-колмо.

Яннэванть молезь ды кортнезь, сын пачкодить «розь паксянть» чирес. Тесэ весе стить вейке киксэс ды ушодыть «ледеме».

Ве кудосто омбоцес яки *пултонь сюлмицясь*. Сон лоткси эрва кудонт икелев ды сеери ялгатненень:

— Маря, нуеме шка...

— Даря, вантая, косо чизэ...

— Дуня, пурнавт курукке, цёратне жардо уш тусть...

Пултонь сюлмицятне лисить кудотнестэ ушов. Сынст карксост алов пштидезь зярья пултонь сюлмамо карькст-карькскеть.

Яннэнтень чалгазь, сын ушодыть моро:

Дайте, ялгат, паро ялгат,
Пурнавтано вейс.
Мирём моратано моро
Верьга вайгельсэ.
Каятозо минек морось
Вирьга, лаймева.
Лайменть боксо касы, касы
Мазы умарь сад.

Розень ледицятне ледсть уш покш тарка, тусть васов.

Пултонь сюлмицятне пурныть пулт-тнэнь бабкас. Верде пулттнэ сюлмавить каркссо.

Бабкатне путневить паксянть кувалт ледица *цёрынетнень* мельга кавто киксэс, конат аштит вейкест-вейкест эйстэ 4 м туро. Сынсест бабкатнень ютксо — 2 — 3 метра.

Жардо *лездыцятне* важдить *верьгизэнь* пизэнь маласо, *верьгизэсь* ды *верьгизавась*

2. Дорога.
3. Ржаное поле
4. Волчье логово.

При выборе площадки желательно учитывать условия игры: волчье логово должно быть отделено от поля овражком, канавой, а лучше — кустами. Кусты можно «посадить» самим участникам игры — воткнуть в землю наломанные ветки, высокие лопухи и так далее. Само логово *волка* и *волчицы* сооружено из травы. *Косцы* и *жнецы* по группам располагаются в домах. *Волки* — в своем логове.

Слышатся характерные звуки удара молотком о железо. Идет подготовка кос к жатве.

Из изб, начертанных на площадке, выходят *косцы* с длинными косами-палками на плечах. Если мальчиков будет много, то из каждого дома выходят по два-три *косца*.

Ступив на дорогу, они направляются к «ржаному полю», свободно разговаривая между собой. У края поля они встают в шеренгу и дружными взмахами начинают «косить».

От избы к избе проходит одна из *жниц*, перед каждым домом она останавливается, стучит двумя палочками друг о друга:

— Марья, на жнитво пора...

— Дуня, солнце-то вон уже как высоко...

— Дарья, быстрее собирайся, мужики, поди, уже полполя скосили.

Из каждого дома выходят по несколько *жниц*. К поясу каждой из них прикреплены «перевясла» — небольшие веревочки.

Идя по дороге, они поют песню:

Давайте, друзья, дорогие друзья,
Соберемся вместе.
Дружно споем мы песню
Звонкими голосами.
Прозвучит в краю нашем песня,
В лесу и в лугах.
За лугами растёт, растёт —
Прекрасный яблоне-ый сад.

Косцы, помахивая косами, уходят вперед.

Жницы «вяжут» снопы — собирают в бабки, которые сверху крепятся «перевясллом». Бабки ставятся вдоль поля в два ряда, расстояние между ними — два-три метра.

салава ванкшныть мельгаст куракштнэнь потмова, пелить лангозост каявомс. Зярд паксав сыть *пултонь сюлмицятне, верьгизтнэ* кармить анокстамо каявомс лангозост, вейкесь — икельде, омбоцесь — удалдо.

Пултонь сюлмицятне важдить бойкасто, вейкест-вейкест марто кортнезь. А берянь ули — секе моронть моразь.

Налксемань кой-кирдатнень коряс, *верьгизтнэ* каявить *пултонь сюлмицятнень* лангс ансяк сестэ, зярд сынст кияк редясынзе ды пижакады: «Верьгизт!».

*Пултонь сюлмицятне*де вейкесь варшты куракштнэнь ёнов ды несынзе *верьгизтнэнь*.

Пултонь сюлмицясъ. Верьгизт!

Эсь прянь идезь, *пултонь сюлмицятне* явовить кавтов ды кармить чийнеме менчевезь рисьмекс бабкasto бабкас. Группатне чиить карадо-каршо, вейкесь — ледицятнень ёнов, омбоцесь — сынст ёндо. Весе пижнить: «Верьгизт!».

Верьгизэсь чии ве группанть мельга, *верьгизавась* — омбоцень.

Зярд кингак сасасызь (те, нама, ули эрва группасонть меельце ломанесь), сынъ токасызь кедьсэст чийцянт лавтовс. Тонась лотки ды каршо апок моле туи *верьгизэнт* марто. *Верьгизэсь* каясы кундазент лавтовонзо трокс, кода тейнить *верьгизтнэ* кундазь реventь эли лия ракшанть марто. Бути васенце терявксстонть, лиякс меремс, васенце сасамонть пингстэ *верьгизтнэнь* кияк а понги, сестэ группатне чиить таго эсь бабка рядост пес ды менчевезь рисьмекс чийнить бабкатнень юткова.

Кундазь *пултонь сюлмицятнень верьгизтнэ* ветясызь эсест пизэзэст, озавтсызь моданть лангс, а сынсь велявтыть мекев паксав.

Те шкантень, пижнемань марязь, *розень ледицятне* чиить *пултонь сюлмицятнень*. Зярд редясызь *верьгизтнэнь*, сынъ сеске тейтерькатнень перька пирить кирькс, чачост велявтсызь *верьгизтнэнь* ёнов. Пирявксонть эйсэ цёрыненте сюлмавить вейкест-вейкест марто пелюмань-палкань вельде. *Пултонь сюлмицятне* пурнавить пирявксонть потс кирьксэс вейкес-вейкес нежедезь. Чачост велявтсызь *верьгизтнэнь* ёнов.

Во время работы *косцов волк* и *волчица* осторожно выглядывают из кустов, не решаясь напасть на них. Когда на поле выходят *жницы*, *волки* начинают готовиться к первому своему выходу на охоту, *волк* — с тыла, *волчица* — спереди. *Жницы* работают споро, свободно переговариваясь друг с другом. В это время можно продолжить песню.

По условиям игры волки могут напасть на жниц только после того, как кто-то их заметит. Одна из *жниц* оборачивается, видит в кустах *волков*.

Ж н и ц а. Волки!

Спасаясь от *волков*, *жницы* разбиваются на две группы, змейкой перебегают от бабки к бабке. Причем каждая группа начинает свой бег в разном направлении — друг против друга. При этом они кричат: «Волки! Волки!» и визжат.

Волк устремляется за одной группой, *волчица* — за другой.

Настигнув кого-то (скорее всего это будет последняя в группе), *волк* (*волчица*) кладет пойманной руку на плечо. Та останавливается и без сопротивления идет с *волком*. *Волк* перебрасывает руку пойманной через свое плечо, что соответствует повадке зверей, когда те забрасывают свою жертву на спину.

Если с первой попытки, то есть первой пробежки по ряду бабок, *волки* никого не поймают, то группы возвращаются на конец ряда своих бабок и бегут также змейкой снопами.

Пойманных *жниц* *волки* приводят в свое логово, сажают на землю, а сами возвращаются обратно на поле.

К этому времени, услышав крик *жниц*, прибегают *косцы*. Увидев *волков*, они образуют круг (лицом к нападавшим *волкам*), соединившись друг с другом с помощью кос-палок. *Жницы* сбиваются в кучку в центре круга (тоже лицом к *волкам*).

Рыча, *волки* с разных сторон приближаются к *косцам*. *Косцы* быстро ходят по кругу, не давая *волкам* дотянуться до *жниц*, до которых они пытаются дотронуться рукой через заграждение из кос (палок). *Жницы*, положив друг другу

Веръгизтнэ урнозь сыргить *розень ледицятнень* малав. *Ледицятне* пек эрязасто якавтыть кирьксэнтъ, а максыть *веръгизтнэ* венстямс кедест пелюматнень велькска *пултонь сюлмицятнень* ды токамс сынст лавтовс.

Бути *веръгизэнтень* удалы токамс конаньгак эйстэст лавтовс, сестэ се кунсолоть лиси кирьксэнтъ ды туи *веръгизэнтъ* марто пизээнзэ. Тосо сонзэ озавтызь икеле салазэнтъ ваксс.

Икеле салазтне а чатьмонить. Ансяк *веръгизэсь* сы одс салазэнтъ марто, икеленсетне сеске сайть пизэстэнтъ тикшетъ ды кармить ёртнеме *веръгизэнтъ* лангс. Тонась, урнозь, лоткавтынзе салазтнень аксунгалемде: кавто кедьсэ лепштысынзе лавтовдо алов.

Теле мейле *веръгизэсь* таго туи охотас.

Розень ледицятне витьсызь кирьксэнтъ вейке киксэс ды, *веръгизтнэ* каршо молезь, кармавтысь сынст потамо. *Веръгизтнэ* а неить, кода киксэсь таго велявты кирьксэкс, ды сынъ улить пекстазь сонзэ потс. Сынъ терявтыть кирнявтомс пелюматнень велькска, ютамс алгаст, ансяк *ледицятне* пек парсте ваньты мельгаст, а максыть тенст оргодемс. Тень теемс *веръгизтнэ* стака: кирьксэсь а аштеви ветаркасо.

Пултонь сюлмицятнень кирьксэсь, кода *розень ледицятненьгак*, васня виими киксэс, зярдо *веръгизтнэ* улить пирязь, *пултонь сюлмицятне* бажить токамс сынст пултонь карькснэсэ. *Веръгизтнэ* а максыть пря. Зярдо карьксэнтъ токави *веръгизэсь*, сон лотки ды прянь нолдазь сти кумага лангс.

Розень ледицянъ кирьксэсь лепштысынзе *веръгизтнэ* куншкас.

Веръгизтнэ седеймарявиксстэ урныть, верев прянь кепедезь.

Салазь *пултонь сюлмицятне* эрязасто велявтыть вейсэнъ курос.

Тень эйсэ налксемась прыдови.

Од констонть кочкавить лия *веръгизт*. Кочкамось ютавови истяня:

Кавто тейтернетъ (вейкесь эйстэст ульнесь *веръгизавакс*) сюлмить вейс зяря карьксеть. Тейтернетне кирнявтитъ вельксканзо. Кие кирнявты сехте верев, се ули *веръгизавакс*. Цёрынетне кирнявтитъ пелюма велькска.

руки на плечо, движутся по кругу в обратном *косцам* направлении.

Если кому-то из *волков* удастся дотронуться до одной из *жниц*, то последняя выходит из круга и послушно идет с похитителем в волчье логово. Там ее усаживают рядом с похищенными.

Но похищенные в волчьем логове ведут себя бурно. Как только *волк* появляется с очередной жертвой, они берут по охапке травы и бросают ее на голову *волка*. Тот, рыча, умирят бунтующих, прикоснувшись к из плечам обеими руками — сначала к одной, потом к другой. После этого *волк* снова отправляется на охоту.

Косцы разворачивают круг в одну шеренгу и, идя на *волков* стеной, застаивают их отступить. *Волки* не замечают, как шеренга снова превращается в круг, и они оказываются внутри его. Они пытаются перепрыгнуть через косы-палки, пролезть под ними, но *косцы* внимательно следят за их действиями и не дают им убежать. При этом круг находится в постоянном движении.

Круг *жниц*, как и круг *косцов*, сначала разворачивается в шеренгу, затем, когда *волки* оказываются в середине круга, они пытаются достать их «перевяслами». *Волки* стараются увернуться от ударов, но если «перевясло» достигнет цели, то *волки* сникают, становятся на колени.

Круг *косцов* сужается и, наконец, берет *волков* в плотное кольцо.

Волки жалобно воют, подняв головы.

Прибегают сюда и похищенные *жницы*.

На этом игра заканчивается.

Для продолжения игры следует выбрать другую пару *волков*.

Делается это так.

Две девочки (одна из них — бывшая *волчица*) связывают друг с другом несколько «перевясел» и натягивают для прыжков в высоту. Кто прыгнет выше всех, та будет *волчицей*.

То же самое делают мальчики. Только они прыгают через косы-палки.

Затем начинается сначала, с удара жезла о железо.

НАЙМУН (КУПЕЦ) ДЫ ЛИШМЕНЬ САЛЫ

Налксить тунда ды кизна 10 — 12 иесэ цёрынеть ды тейтернеть.

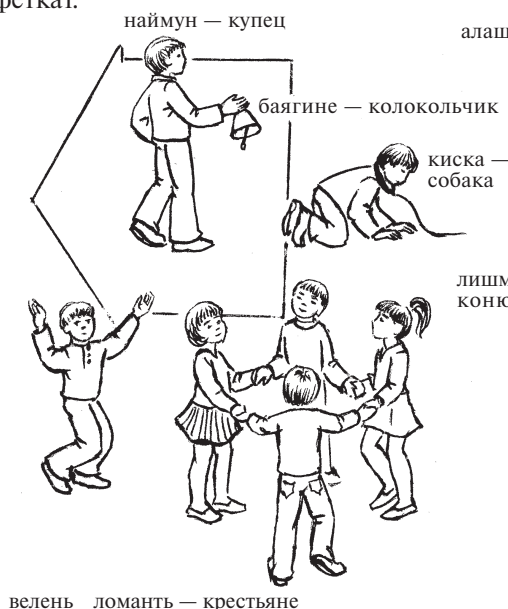
Налксемась моли велень ульясо луга лангсо. Седе паро улевель бу налксемс латко чиресэ, косо касыть чувто куракшт эли кодамояк барлак тикше.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Наймун.
Лишмень салы.
Киска — улипаронь ванстыця.
Лишметь — колмо цёрынеть.
Орта кенкш — кавто цёрынеть.
Велень эриця т — цёрынеть ды тейтернеть.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Ождят.
2. Чирьке баягине марто.
3. Кошель — ленгень, мазылгавтозь.
4. Микшнемпельть: парсейть, кшнинь куймесэ (коробка) конфеткат, пацят ды лия мезть.
5. Пижень ярмакеть.
6. Суркст.
7. Пилекст.
8. Зеркалынеть.
9. Эйкакшонь налкшкетъ — сёвонень, чувтонь.
10. Сахар покольнетъ.
11. Локшо.
12. Конфеткат.



КУПЕЦ И КОНОКРАД

Играют мальчики и девочки 10 — 12 лет.

Игра проходит на сельской улице на лугу, но лучше где-нибудь у оврага, где растёт кустарник или бурьян.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Купец — молодец.
Конокрад.
Кони-тройка.
Сторожевая собака.
Ворота — два мальчика.
Крестьяне — мальчики и девочки.

Предметы для игры

1. Дуга с колокольчиком.
2. Вожжи.
3. Короб с товаром (лыковый кошель).
4. Товар: ленточки, конфеты.
5. Деньги, кольца, серьги.
6. Зеркала.
7. Детские игрушки.
8. Сахар, кнут.

Содержание и условия игры

На лугу чертится конюшня с воротами. Рядом с конюшней рисуется дом купца с окнами и двускатной крышей.



Налксемань кой-кирдатне

Луганаронтъ лангсо черьксэ теить кенкш марто алашань кардо. Кенкшентъ лангс стить кавто цёрынеть — сынъ улить кенкшень косякокс ды кенкшень циндерекс (пекстамкакс).

Кардонтъ эйстэ аволь васоло черьксэ тееви *наймунонтъ* кудозо.

Налксицятне кочкавить ловомасо: васня *наймунось*, мейле *лишмень салысь* ды истя седе тов.

Налксемантъ ушодомсто весе арсить эсь таркаваст: *наймунось* — эсь кудозонзо, *кискась* пеке нучк сьулмазь — кудонтъ вакс, *лишметне* — кардс, *лишмень салысь* — кардонтъ удалов, *велень эрицятне* — вейте-вейте, кавтонъ-кавтонъ якить улыцяванть.

Велесэнтъ — покшчи. Налксицятне морыть кужонъ морот.

Наймунось лиси кудостонзо, моли *лишметненень* кардс, кильдсынзе тройкас: куншкасонтень максы баягине марто чирьке, каи сьавдиксээнзэ ождят. Сонсь каи эсь лавтовонзо трокс ленгень мазылгавтозь кошель, пештязь микшнemaпельде: налкшкеде, пацядо, парсейде ды лия мезде.

Велень эрицятне (*морыть*).

Улыцява юты од цёра,
Улыцява юты од цёра, эх!
Танцы, бранцы, вита, танцы,
Витатушки мои, да!
Од цёра,
Од цёра!

Тейтернетне моронтъ коряс киштить.

Наймунось сыргавтсынзе лишмензэ. Баягинесь кальдердезеви.

Лишмень салысь лиси кардонтъ экшстэ ды туи *наймунонтъ* мельга.

Наймунось (*луйневти парсейтнесэ*). Ванодояк, *велень эрицят*, садо малав, кочкседе эстенк эрявикс товар! (*Лоткавтсынзе лишмензэ васенце ломанень кужонть малас.*) Вана черьпулонь кодамс парсейть! Вана парсеень пацят одирьванть туртов! А вана алашинеть цёрынень туртов! Рамадо, мазылгавтодо эсь прынк!

Велень эрицятне пурнавить *наймунонтъ* перька, рамазэнтъ кисэ пандыть пижень ярмаккесэ.

Лишметне чавить пильгсэст.

Из числа играющих с помощью считалки выбираются: *купец*, *конокрад*, *тройка лошадей*, *собака*. Остальные выступают в роли *крестьян* и *конюшенных ворот*.

Перед началом игры все становятся на свои места: *лошади* — в конюшне в один ряд, *собака* у дома на привязи, *купец* — в доме, *конокрад* прячется в кустах, *конюшенные ворота* — два мальчика — стоят в проеме начерченных на земле ворот, соединив руки наверху (косяк) и в центре (запор). *Крестьяне* группами и в одиночку стоят вдоль воображаемой или рисованной на земле дороги.

На деревне — праздник. *Крестьяне* водят хороводы.

Купец из своего дома проходит в конюшню, открывает запор (разъединяет руки мальчиков), выводит *коней*, запрягает тройку: через шею и под мышки *коренника* протаскивает вожжи, в руки ему дает дугу с колокольчиками. Себе на плечо вешает короб с товаром — лентами, платками, игрушками, длинными леденцами в бумажных обертках.

К р е с т ь я н е (*поют*).

По улице идет молодой парень,
По улице идет молодой парень, эх!
Танцы, бранцы, вита, танцы,
Витатушки мои, да!
Молодой парень,
Молодой парень!

Каргуз набекрень на голове,
Каргуз набекрень на голове, эх!
Танцы, бранцы, вита, танцы,
Витатушки мои, да!
На голове,
На голове!

Крестьяне приплясывают.

Купец трогает *коней*. Звенит колокольчик.

Конюкрад выходит из укрытия, идет следом чуть в отдалении от *купца*.

К у п е ц (*машет лентами*). А ну, мужики и бабы, девушки и парни, подходите, выбирайте товару! (*Останавливается у первой группы крестьян.*) Вот ленты для косичек! Вот шелковые платки для невест! Вот игрушки-коляски для мальчишек! Вот леденцы для девчонок!

Сынст малас те шканть сы *лишмень салысь*, вадяши «гриваст» (черест), мейле каи кургозост сахар покольнеть ды туи.

Цёратне ды аватне ванкштыть эсь рамавксост.

Наймунось (*арды седе тов*). А вана суркст ды пилекст! Вана сурсеметь ды чавачамот! Капшадо, рамадо!

Тейтернетне ды цёрынетне арыть *наймунонь* перька, пелькстыть мартонзо питнень коряс.

Лишметнень малас таго сы *салыцясь*. Моли ёзнэ ладсо. *Лишметне*, сонзэ неезь, чавить пильгсэст, кенярдозь цяхить. *Салыцясь* вечкезь вачкой эйсэст кырга ланга ды таго максы тенст сахар покольнеть.

Наймунось (*сыргавтсынзе лишметнень*). Садояк малав, цёрынеть ды тейтернеть! Улить конфеткам-лампазейкам, улить медень жомкам, пуштазь чиньжаромо видьмем!

Салыцясь ванкшны *лишметнень* пильгень виевчист.

Наймунось редясы *салыцянь* тевензэ, моли малазонзо ды локштыди локшосонзо.

Салыцясь оргоди, кекши ломантнень удалов.

Наймунось ноцковтсынзе ождятнень. *Лишметне* туить кополсо ардозь, теить кырькс ды туить кудо ёнов.

Велень эрицятне, рамавксост лангс дивсезь, туить кудов.

Наймунось нолдасынзе *лишмензэ* кардс, каи тенст тикшеть (эрьянтень башка). Туемстэнзэ *ортатнень* пекстасынзе тулоса («ортатне» венстасызь вейкест-вейкест туртов кедест), сонсь туи кудов, мади удома, кошелень путсы прялксокс.

Лишметне амельсэ кармить ёртнеме тикшеть вейкест-вейкест лангс, аволить прясост — тикшесь маряви тенст а тантейкс.

Кардонть, салавине шаштозь ды пертьпельга ванкшнозь, моли *салыцясь*.

Кискась уды, а мари.

Салыцясь стамбарнэ панжсы ортанть (явсынзе «ортатнень» кедест), сови кардс.

Лишметне кенярдозь цяхазевить.

Салыцясь тарги зепстэнзэ сахар поколь ды, потазь, мани *лишметнень* кардстонть ушов.

Крестьяне собираются вокруг *купца*, покупают товар, расплачиваются денежками (черепками).

Кони бьют копытами. *Конокрад* подходит к ним, гладит им «гривы», дает по куску сахара, уходит.

Крестьяне любят покупок. Девушки продолжают петь, водить хоровод.

Купец (*едет дальше*). А вот кольца и сережки! А вот гребешки и зеркала. Покупайте, торопитесь!

Группа *крестьян* окружает *купца*, торгуются.

К коням приближается *конокрад*. *Кони*, заметив его, забили копытами, радостно заржали. *Конокрад* похлопывает их по спине и снова угощает сахаром.

Купец (*снова трогает коней*). А ну подходите, мальчишки и девчонки! Есть конфетки-лампазейки, пряники медовые, семечки каленые.

Конокрад снова подходит к коням, проверяет крепость их ног.

Купец замечает его, подходит ближе, шелкает кнутом.

Конокрад убегает, прячется за спины людей.

Купец дергает вожжи. *Кони* несутся вскачь. Делают круг и направляются в конюшню.

Крестьяне, любясь покупками, расходятся. *Купец* распрягает коней, заводит в конюшню, дает им по охапке травы (в руки), закрывает засов (соединяет руки мальчиков), уходит к себе домой и ложится спать, положив под голову кошель.

Кони недовольно мотают головой, не хотят есть невкусную траву. Они разбираются по конюшне, кидают друг на друга.

К конюшне крадучись подходит *конокрад*. Собака спит. *Конокрад* осторожно открывает запор (разъединяет руки «воротам»), заходит в конюшню.

Кони радостно ржут.

Конокрад достает из кармана сахар и, пятась, выходит из конюшни. Кони идут за ним.

Собака лает, бросается на *конокрада*, но цепь не пускает ее.

Кискась сыргози, карми онгозь кайсевеме салыцянтэ лангс, ансяк рисьмесь а нолды эйсэнзэ.

Салыцясь совавтсынзе *лишметнень* куракш потс эли кекшсынзе кардаз уда-лов, штобу седе кувать авольть муеве *наймунонтень*.

Наймунось менстясы кисканзо, ды сынъ кавонест ушодыть вешнеме *лишметнень*.

Пурнавить ве кужос весе налксицят-неяк. Ушодыть моро. Бути моронть пря-домс *лишметне* а муевить, сестэ *салыцясь* карми *наймунокс*. Икелень *наймунонтъ* ды *кисканть* велявтсызь *лишмекс*, арав-тыть ваксосот оштё вейке *лишме*.

Бути *наймунось* моронть морамсто му-сынзе *лишметнень*, сестэ сонськак ды *кис-каськак* кадовить омбоце налксемас, *салы-цясь* тееви *лишмекс*, а кавто лия *лишметнень* таркас кочкавить од налксицят. Полавто-вить ортатнеяк.

Налксемась ушодови одс.

ЧИПАЙ ДЫ КОВТАРВАЗ

Налксемась ютавтови тунда ды кизна луганар лангсо.

Налксицятне 6 — 12 иесэ тейтернеть ды цёрынеть, весемезэ 10 — 14 ломанть (чётной лововкссо).

НАЛКСИЦЯТНЕ

В а р а к а — тейтерне.

А т я к а в а р а к а — цёрыне.

В а р а к а л е в к с т — тейтернеть, цёрынеть.

Покш рольтнень налксеме кочкавить эряза эйкакшт.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Кавто жолгат — 2 — 2,5 м сэрсьэ.
2. Чипаень чамакс.
3. Ковтарвазонь чамакс.
4. Парсей (каркст) эрва кодамо тусонь.

Налксемань кой-кирдатне

Паксясь явови кавтов. Куншка куро-ванть ветязь кавто кикст вейкест-вейкест эйстэ 2 м туро. Кикстнэнь ютксо таркась ловови орожязь умакс, косо налксицясь вантсы прянзо лиятнень

Конокрад уводит *коней* в кусты или на задворки и прячет их так тщательно, что *купцу* потом не так легко их будет найти.

Собака продолжает лаять.

Купец, встревоженный ее лаем, выбе-гает на улицу, замечает открытые ворота конюшни. Выпустив *собаку*, они вместе начинают искать исчезнувших *коней*.

Собираются в круг и остальные учас-тники игры. Узнав, в чем дело, они заты-гивают песню. Если в продолжение зву-чания песни *кони* не будут найдены, то *конокрад* становится *купцом*, *купца* и *со-баку* переводят в *коней*, третьим *конем* становится один из мальчиков, стоящих в воротах.

Если же *коней* за это время не обнару-жат, то *купец* и *собака* останутся на вто-рой срок, *конокрад* становится *конем-ко-ренником*, вместо двух других *коней* вы-бираются новые из числа играющих. Меняются и ворота.

Игра начинается сначала.

СОЛНЦЕ И МЕСЯЦ (ДВЕ СТАИ ВОРОН)

Игра проводится весной и летом. Чис-ло играющих до 14 человек (обязательно четное), возраст 6 — 12 лет.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В о р о н — мальчик.

В о р о н а — девочка.

В о р о н я т а — мальчики и девочки.

Исполнители *ворона* и *вороны* выбира-ются из более взрослых ребят. Игра пред-ставляет борьбу *ворона* и *вороны* за право обладания потомством.

Содержание и условия игры

Площадка делится на две части. В центре в двух метрах друг от друга проводятся две черты. Это заговорен-ная полоса. По обе стороны от нее в 4 — 5 метрах устраиваются две круг-лые площадки. Одна — гнездо *воро-на*, другая — *вороны*. Каждая такая площадка состоит из двух кругов — внешнего диаметром в 5 — 6 метров и внутреннего — диаметром в 3 — 4



кайавомадо. Пизэтно теезь кавто вейке вейкес совазь кирьксстэ: ушоёнксонь кирьксэнтэ диаметразо 5 — 6 метрат, потмоёнксонь кирьксэнтэ — 3 — 4 метрат. Пизэтноень куншкас стявтозь вейте-вейте жолга. *Варакань* жолганть пряс путозь чипаень чамаксось, *атяка варакансентень* — ковтарвазонь чамаксось. Жолгатнень пряс истя жо сьулмазь эрьва кодамо тусонь парсейть (эли карькст). Эйстэст зняро, зяро *варака левкстнэде*.

Налксемантень анокстазь, *варака левкстнэ* стить *варакань* пизэнтэ ушоёнксонь кирьксэнтэ лангс ды сайть кедезэст вейтень-вейтень парсей. Омбоце кеденть кепедьсызь сёлмо ладсо ве ёнов.

Варакась вейке кедьсэ кунды жолгантень, омбоцесэнтэ карми аволямо прок сёлмосо.

Атяка варакась ашти эсь жолганзо ваксо стядо, ванкшны варака левкстнэнь ёнов.

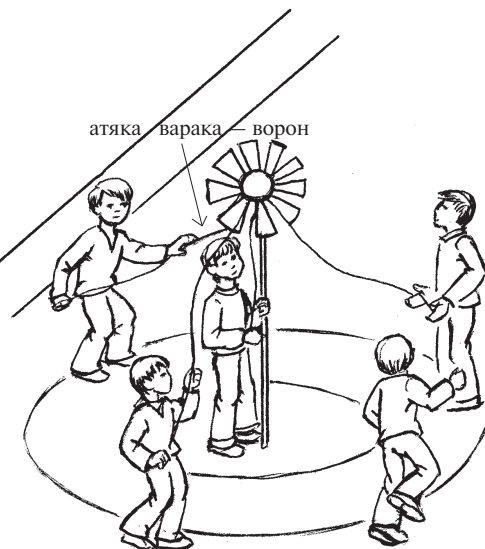
Варакась аволды «сёлмсонзо». *Варака левкстнэ* истя жо кармит аволямо «сёлмосот» (вейкесэнтэ) ды моронь моразь туить кирьксанть якамо. *Варакась* яки кирьксанть сынст молевксэст каршо.

В а р а к а л е в к с т н э .

Варакине, варака,
Ёмась варанть толгазо.
Кие сонзэ муизе,
Кренченть пизэс кандызе?
Виев вармась кандызе,
Эсь чумонзо пандызе.

Те шканть *атяка варакась* чары жолганзо перька, ваны пизэнтень.

Моронть прядомадонзо мейле *варака левкстнэ* сайсызь парсейтнень лия кедьс ды туить якамо омбоце пелев. Сёлмсо аволязь, сын вейсэ пижнить: «Кра-кра! Кра-кра!».



метра. В центре гнезд установлены шесты высотой 2 — 2,5 метра. На вершине шестов — изображение солнца — у *вороны*, месяца — у *ворона*. От верхнего конца шестов идут цветные ленты (или веревки) по количеству играющих *вороня*т.

В начале игры *вороня*та становятся равномерно по внешнему кругу гнезда *вороны*, взявшись одной рукой за концы лент. *Ворона* одной рукой держится за шест, вторую руку приподнимает в виде крыла.

Ворон стоит у своего шеста, обращая свой взгляд в сторону гнезда *вороны*.

По взмаху «крыла» *вороны вороня*та, махая свободной рукой (крылом), движутся по солнцу. Сама *ворона* движется вокруг шеста против солнца.

В с е п о ю т п е с н ю .

Ворона, ворона, воронушка,
У ворона пропало перышко.
Кто его нашел?
В гнездо к ворону занес?
Сильный ветер занес,
Свою вину испустил.

В это время *ворон* ходит вокруг своего шеста и наблюдает за *вороня*тами.

Варака левкстнэ истя элякадыть, мик а фатить, кода сынст малав сы *атяка варакась*. Сёлмсо аволязь, сон васня лотки орожаязь уманть куншкас, мейле, виевстэ пижнезь «варк-варк, варк-варк!», каяви *варака левкстнэнь* лангс. Се, кинь лангс *атяка варакась* каяви, снарты эсь прянзо идеме потмоёнксонь кирьксэс кирнявтомасо. Те кирьксэсь истя жо ловови орожаязекс. Зярдо *варака левксэсь* сови тезэнь, молеманзо ды пижнеманзо сон а лоткавтсы. Сонсь *атяка варакась* потмоёнксонь кирьксэнтень а совави — арась истямо виезэ.

Налксемань койтнень коряс, *атяка варакась* кундси *варака левкстнэнь* ансяк вейке кедьсэ, омбоце кедесь ули тензэ сёлмокс, ды эйсэнзэ сон апак лотксе аволи.

Кундазь *варака левксэсь* апак кежда моли кундыцянтъ мельга.

Вараканть ули виезэ идемс кундазь *левксэнтъ*. Бути сон кенери тешкстамс сёлмсонзо кундазентъ орожаязь умантень пачкодезь, сестэ идезесь таго ары эсь тарказонзо. Бути тень теемс а сави, сестэ *атяка варакась* аравтсы кундазентъ эсь пизэнь ушоёнксонь кругонть лангс ды максы кедезэнзэ вейке парсей. Те парсеентъ марто *левксэсь* карми якамо кирьксанть ды пижнеме: «Варк-варк!».

Те шкане *варака левкстнэ* аваст пизэс морасызь секе моронть.

Истя теvesь моли сень самс, зярс *атяка варакась* а кундсесынзе *левкстнэнь* пелест. Теевить кавто семият — *варакань* ды *атяка варакань*. Теде мейле эрва семиясь ары эсензэ ушоёнксонь киксэнтъ лангс, ды вейкест-вейкест каршо пижнить!

В а р а к а н ь с е м и я с ь. Чи-пай! Чи-пай! Чи-пай!

А т я к а в а р а к а н ь с е м и я с ь. Ков-тар-ваз! Ков-тар-ваз!

Пижнемань пелькстамодо мейле *варакась* «кра-кра!» ды *атяка варакась* «варк-варк!» пижнема марто ды «сёлмсо» аволязь ливтитъ орожаязь уманть куншкас, козонь теить кикс, кундыть кедте кедьс, а мельгаст весе *левкстнэ*, ды ушодыть бороцямо, ускомо вей-

После исполнения песни *воронята* поворачиваются кругом, берутся за ленту другой рукой, а свободной рукой имитируют взмахи крылом. При этом в такт движению кричат «кра-кра, кра-кра!».

Воронята поднимают такой гвалт, что не замечают, как к ним приближается *ворон*. Махая «крыльями», он останавливается на заговоренной полосе. Затем, громко крича «варк-варк, варк-варк!», он бросается на *воронят*. Спасаясь от него, *воронята* перебегают к внутреннему кругу, что тоже является заговоренным местом, при этом не останавливая движение и беспорядочно крича «кра-кра, кра-кра!». К внутреннему кругу ворон приблизиться не имеет права.

По условиям игры, *ворон* имеет право хватать *вороненка* только одной рукой, второй рукой он продолжает махать.

Пойманный *вороненок*, не сопротивляясь, идет за вороном. *Ворона* может спасти свое дитя, если успеет дотронуться до него до подхода к заговоренной полосе. Спасенного *вороненка* она ставит на прежнее место. Если сделать это не удастся, то *ворон* ставит *вороненка* на внешний круг своего гнезда, дает ему в руки ленту, и *вороненок* начинает ходить и кричать в одиночестве «варк-варк!». *Воронята* в это время на внешнем круге гнезда *ворона* поют ту же песню.

Так продолжается до тех пор, пока *ворон* не завладеет ровно половиной *воронят*.

Образуются две семьи — семья *вороны* и семья *ворона*. После этого каждая группа выстраивается на линии внешнего круга своих гнезд и по очереди кричат.

Г р у п п а в о р о н ы (скандирует). Солн-це! Солн-це! Солн-це!

Г р у п п а в о р о н а. Ме-сяц! Ме-сяц! Ме-сяц!

Затем *ворона* с криком «кра-кра!» и *ворон* с криком «варк-варк!», махая «крыльями», приближаются к центру заговоренной полосы, берутся за руки. Уцепившись друг другу за талию, обе

кест-вейкест эйсэ. Весе пижнить.
«Варк-варк!», «Кра-кра!».

Изни се семиясь, конась ускIZE лянть эсензэ ёнов орожиязь уманть трокс.

Изница семиясь сайсынзе эстензэ весе *варака левкстнэнь*, ды налксемась ушодови одс. Бути изни *атяка варакась*, сестэ налксемась карми молеме сонзэ пизэстэнтэ. Бути изни *варакась*, сестэ тарказонзо кочкави лия налксиця ды налксемась поладови *варакань* пизэстэнтэ.

Налксемась моли семс, зярс налксицятненень а налкстави.

МИНЬ АРДТАНО ЧУГУНКАВА

Те налксеманть вельде эйкакштнэ невтьсызь эсь чарькодеманть чугункань килангсо важдеманть кувалт. Налксемась, нама, совась эрямос XX пингентэ ушодомсто ды ульнесь васняк сеть велетнесэ, конатненень вакса ютыль чугункань кись.

Налксить 7—12 иесэ цёрынеть ды тейтернеть. Паро, бути налксицятне кармить седе ламо. Те келейгавтсы налксемань сюжетэнтэ.

НАЛКСИЦЯТНЕ

М а ш и н и с т т (паровозонь ветицят).
П о к ш д ы в и ш к а с т а н ц и я с о
д е ж у р и ц я т.
К о н д у к т о р.
С е м а ф о р и с т т.
П о ч т а р т ь
П а с с а ж и р т (ардыцят).

группы *вороня*т с теми же выкриками начинают перетягивание.

Побеждает та семья, которая перетянула противника за свою черту.

Победившая группа забирает к себе всех *вороня*т, и игра начинается заново. Причем, если побеждает *ворон*, то игра продолжится на его площадке. Теперь он будет защитником *вороня*т. А если победит *ворона*, то выбирается новая исполнительница ее роли, и игра продолжится на ее площадке.

Играют до тех пор, пока не наскучит.

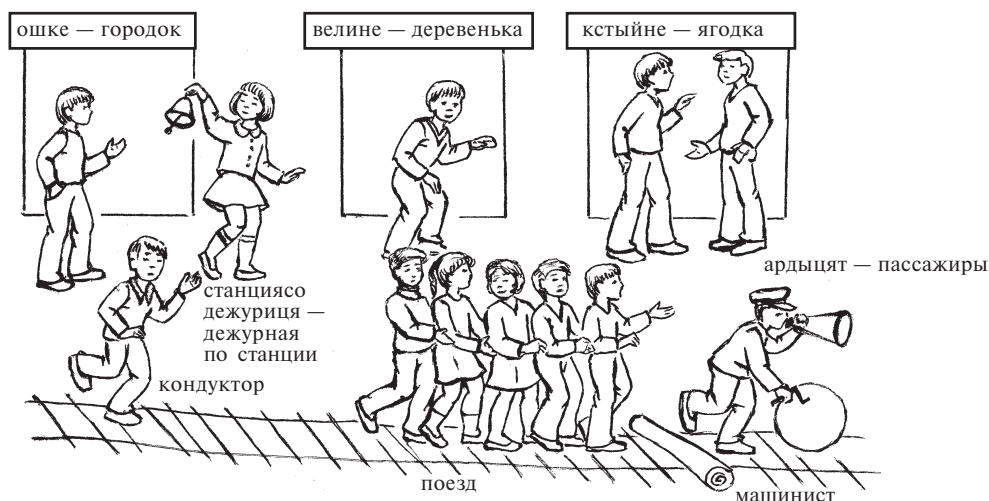
ЕДЕМ, ЕДЕМ ПО ЧУГУНКЕ

С помощью настоящей игры дети передают свое представление о службе на «чугунке» (железной дороге). Появление игры относится к началу XX века. Бытовала она преимущественно в селениях, вблизи которых проходила железная дорога.

В игре участвуют неограниченное количество мальчиков и девочек 7—12 лет. Лучше, если играющих будет много. Это принесет большее разнообразие в сюжет игры.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

М а ш и н и с т ы.
Д е ж у р н ы е п о с т а н ц и я м
и п о л у с т а н к а м.
К о н д у к т о р а.
С е м а ф о р и с т ы.
П о ч т а р и.
П а с с а ж и р ы.



Налксемань кедьёнкстнэ

1. Кшнинь шожда пинкс 20 — 30 см диаметрасо.
2. Пинксэнь тулкадемка — 40 — 50 см кувалмосо эчке уське мендязь пе марто.
3. Жезл — кундамо марто кырьксэкс мендязь уське.
4. Вокзалонь баяга — понгавтозь кшни пелькс (эли баягине), конань гайневтить поездэнь вастомсто ды ильтямсто.
5. Семафор — кавто аволь кувака палкат, конатнень пес чавовить пиже ды якстере картононь чаркст (кругт).
6. Почтарень юдма (сумка).
7. Паровозонь гудок — картононь а покш труба.
8. Кондукторонь вешкемат.
9. Мештес понгавтомка тешкст — вожо-дицятнень тевень невтемкаст.

Налксемань кой-кирдатне

Налксемась канды эйкакштнэньень ояксчинь кемекстамонь мель. Омбоце паро ёнксо — тонавты налксиятнень лезэв тевс: весень вийсэ веле ушось парсте вансыкавтови, мешиця кевтне, калгодо покольтне, палкатне ды лиясь мезесь кандтневить таркаваст, пиже лугась ды кудоикелькстнэ ваньксстэ тенсевить, «вокзалтнэнь» икельга озавтневить лопа марто тарадт (чувтот), поездэнь учицятнень туртов путневить эземть, кинть чирева стявтневить «километрэнь палманеть», перькаст моданть ёжова ацневить яжазь кырьпечень вете ужосо тештинеть. Лиякс меремс, весемесь тееви алкуксонь чугункань кинть ёнов молезь, истя, кода тосо тевесь ладязь уш ламодоаяк ламо иеть.

Налксемась ютавтови веле ютксо, тосо, косо кудотнень икеле арасть кодаткак пирявкст, косо веле куншкава молиция яннэсь, шождынестэ тееви «чугункань кикс», а велень кудотне — покш ды вишкине станциякс.

Васняк тешкставить вокзалтнэ ды семафоронь таркатне, мейле максовить станциятнень лемть. Сынст лемдемстэст эрва налксиясь ёвтасы эсь мелензэ: «Пижелдыця кужо», «Ливезь пандо», «Сэньшкай», «Велине», «Ошке», «Кстыйне», «Солдатке» ды лият.

Тедэ мейле таргави жеребей — кинень кодамо тев максови чугунканть лангсо важомемстэ. Жеребеесь каяви

Предметы для игры

1. Обод железный легкий 20 — 30 см в диаметре.
2. Толкатель обода — толстая проволока 40 — 50 см длиной, с изогнутым квадратным крюком на конце.
3. Жезл — круг из проволоки с деревянной ручкой.
4. Колокол привокзальный — железка, подвешенная на веревке, или колокольчик.
5. Семафор — два картонных кружка зеленого и красного цветов на палке длиной до 80 см.
6. Почтовые сумки.
7. Гудок паровоза — раструб из картона.
8. Свистки для кондукторов.
9. Нагрудные жетоны машинистов, кондукторов и так далее.

Содержание и условия игры

Игра проводится на деревенской улице, свободной от палисадников и прочих изгородей. «Чугункой» в данной игре служит дорожка, протоптанная вдоль улицы. Станциями и полустанциями становятся сельские дома.

Перед началом игры производится разметка всей «Чугунки» — железнодорожной ветки от начальной станции до конечной. Между станциями несколько полустанков. На стены домов прикрепляются вывески с названиями придуманных самими участниками игры станций, например: «Зеленая поляна», «Крутая горка», «Синенькая», «Полянка», «Деревенька», «Городок», «Ягодка», «Коровка», «Солдатик» и так далее. О нарядном оформлении станции заботятся их *начальники и пассажиры*.

После разметки железнодорожной ветки и определения названий станций и полустанков проводится жеребьевка. Один из головных уборов ребят наполняется одинаковыми по форме и размеру картонными жетонами. На них написано: «Начальник станции «Зеленая Поляна», «Начальник полустанка «Ягодка» и так далее. Впоследствии эти жетоны прикрепляются на груди. Подобные жетоны изготавливаются и для других служащих «Чугунки»: *машинистов, кондукторов, семафористов, почтарей*. Их по двое,

истя: кинь-бути шапкас каявить картонсто керсезь вейке-вейке лангс молиция тешкст. Эйстэст зняро, зяро налксицятнеде. Лангсост сёрмадозь: «Пижелдыця кужо», «Станциянь прявтось», «Кстыине», «Паравозонь ветицясь» (машинистэсь), «Кондукторось», «Почтаресь», «Семафористэсь», «П» (пассажирэсь), «СД» (вишка станциясо дежурицясь). Жетонтнэ понгавтневить налксицятнень мештезэст.

Семафористтнэ важдить ськамоствьскамоств покш станциятнень маласо. Теде мейле *пассажиртнэ* срадыть весе станциятнева.

Станциянь прявтнэ ды *пассажиртнэ* мазылгавтсызь станцияст эсь мелест коряс. Мейле те мазычинть теэманзо кисэ налксицятне максыть станциятнень эрявикс тарка.

Паравозонь ветицятне чугунокань кинть кавто песэ пурнасызь эсест бригадаст. Васенцекс ары сонсь *ветицясь*, мельганзо *почтаресь*, мейле *пассажиртнэ*, меельцекс — *кондукторось*. Ды весе неть ломантне аволь ансяк *ардыцят*, поездэнтэ молементэ сынь важдить *паравозонь чарынь велявтыцякс* (шатункс). Те тееви истя: весе *ардыцятне* кундситть мельцек икеле *ардыцянть* кенерепакарьс ды вейсэ кармить кедест икелев-удалов якавтомо. Сынсь те шкане виевстэ лексись «пф-пф-пф».

Теке шканть *паравозонь ветицясь* пани икелензэ уськенъ тулкадемкасонть кшнинъ пинксэнтъ. Сонзэ задачазо — а сявордемс те пинксэнтъ.

Станциятнень пачкодезь, *паравозонь ветицясь* «зэрьксты» кырьгас понгавтозь паравозонь гудоксонть. Поездэсь лотки.

Станциясо дежурицясь («Д») венсти *почтарентень* вейке эли зярыя пакетт. Лангсост невтезь адресэсь: «Сэнышкай станциясь», «Солдатке станциясь» ды седе тов. *Почтаресь* ловносынзе пакеттнэнь лангсо сёрмадовкстнэнь — эряви содамс, кодамо станцияс кадомс почтанть.

Од *пассажиртнэ* «совить» вагононтень, арыть мельга-мельцек *кондукторонтъ* икелев, кундыть икеле ардыцятнень кенерепакарькс ды истя жо теэвить *паравозонь чарынь велявтыцякс*.

так как формируются два состава, движущиеся навстречу друг другу. Каждый *машинист* составляет свою бригаду, куда кроме него входит еще *кондуктор* и *почтарь*. *Семафористы* работают самостоятельно. И лишь на конечных станциях при большом количестве игроков *семафористов* можно ставить и на полустанках.

Пассажирам достаются жетоны с буквой «П», а *дежурным* по полустанку — «ДП».

После этого *пассажиры* расходятся по всем станциям и полустанкам.

При составлении поезда *машинист* встает впереди, следом за ним — *почтарь*, а уж потом все *пассажиры*, которые, помимо своих пассажирских функций, исполняют еще и роль *шатуна* паровоза. Для этого все они берутся за локоть впереди «едущего» *пассажира* и, синхронно производя круговые движения согнутыми в локтях руками, произносят «пф-пф-пф». *Машинист* же во время движения катит перед собой толкателем железный обруч.

Кондуктор встает последним.

При подходе к полустанку *машинист* гудит в раструб, висающий у него на шее, и поезд останавливается. *Дежурный по полустанку* (ДП) передает почтарю почтовую сумку с несколькими (или с одним) пакетами, на которых указан адрес: «Ст. Синенькая», «Ст. Солдатик» и так далее. Пока поезд стоит и садятся *пассажиры*, *почтарь* прочитывает адреса, чтобы знать, на какую станцию доставить пакет. *Пассажиры*, севшие на этой станции, пристраиваются к остальным и становятся одновременно *шатуном*, проделывая на ходу поезда те же движения. *Кондуктор* пристраивается в хвосте поезда. Он дает свисток, и поезд движется дальше.

На следующем полустанке часть пассажиров сходит, другие садятся, передается почта и так далее.

Перед большой станцией *семафорист* поднимает зеленый сигнал наклонно вверх. Но может быть выставлен и красный сигнал, если обнаружится что-то неладное на пути от семафора до

Кондукторось вешксты, ды поездэсь туи седе тов.

Пачкодить лия вишка станцияс. Кой-кона *пассажиртнэ* валгить, лиятне совить, полавтови почтасть ды седе тов.

Покш станциянтэ маласо *семафористэсь* кепедьсы верев пиже сигналонтэ, ансяк лиясто аравтневи якстере сигналгак. Те сестэ, зярдо кинть лангсо тееви кодамояк зыян, невтемга, «рельсатнень» трокс кие-бути ёрты чочко (палка), кинть лангсо ашти колазь машина (налкшке) ды лия мезе. «Авариянтэ» витьсызь сынсь *пассажиртнэ*. Теде мейле максови пиже толнэ, ды поездэсь сови станцияс.

Станциясо дежурицясь гайгстасы баяганть, ды мейле жезланть марто лиси паровозонтень. Жезланть повездезь маршрутонтэ конёв, конасонтэ ёвтави икелепелень тевесь, невтемга: «Велине» станциясто саемс *сэредиянтэ* ды ускомс «Кстыйне» станциянтень. Тосо сонзэ максынк *санитартнэнь*».

Поездэнтэ ильтямсто станциясо *дежурицясь* таго гайневтьсы баяганть.

Парсте эли беряньстэ ютавьс ки лангось, тенень максыть питне сынсь *пассажиртнэ*. Изницякс лиси се *паровозонтэ* *ветицясь*, кона поездэнтэ ардомсто эзь тее кодамояк авария, невтемга, эзизе ёмавто паровозонтэ чаронзо (эзь сяворе моданть лангс пинксэсь) эли апак майсе озавтнесь ды валгстась ардыцянтень ды шкастонзо сайсь ды макссь почтанть.

Зярдо ветицясь «ёмавтсы» паровозонтэ чарынзэ (сявори пинксэсь), паровозонтэ прявтокс ары *пассажиртнэстэ* вейкесь. Икелень *ветицясь* макссы эсензэ тешксэнзэ одонтень, а сонсь прок *пассажир* ары *кондукторонтэ* икелев эли, седе паро, валги поездэнтэ сыця станцияс.

Карадо-каршо вастомсто паровозтнэ вейкест-вейкест туртов кучить сюкпря гудоксо.

Те налксемась свал ютни покш фантазия марто. Налксевить «чугункань эрямосто» эрьва кодат сценат. Ансяк эряви а стувтнемс, чугункань кинть улить эсензэ калгодо закононзо, секс покш олячи налксемстэ сайнемс а эряви. Вемесь тееви прев марто.

станции, например, лежащее поперек пути (тропинки) бревно (палка), заглохшая машина (игрушка) и так далее. «Аварию» устраняют сами *пассажиры*, сошедшие с поезда. После этого дается зеленый сигнал, и поезд подходит к станции.

Начальник станции звонит в колокол и передает жезл *машинисту*. *Машинист* снимает с жезла прикрепленную к нему бумажку, в которой дано задание на последующий путь движения, например: «На станции «Сельцо» забрать *больного* и довести до станции «Ягодка». Там передадите его *санитарам*».

При отправлении поезда *начальник* станции снова звонит в колокол.

Когда игра идет на сельской улице, помимо установленных названий («Синенькая»), станцией может быть назван дом каждого жителя. Длина «чугунки» не ограничивается участком от одной до другой главной станции.

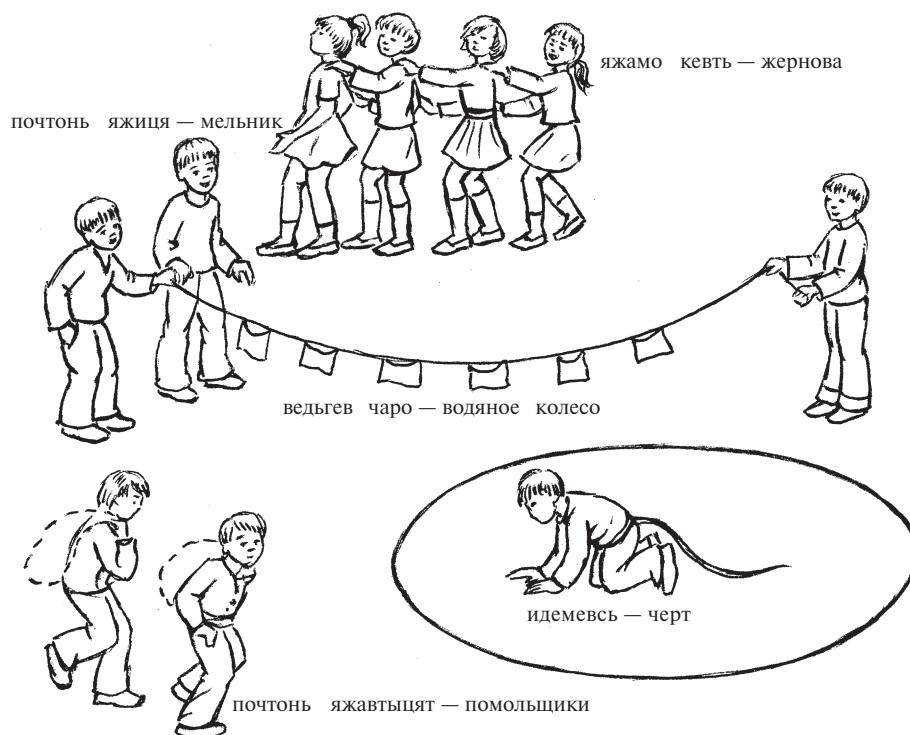
Результаты поездки оцениваются *пассажирами*. Выигрывает тот *машинист*, который на перегонах между полустанками и станциями не допустит аварии, например, не «теряет» колесо (не роняет на землю катящийся обод), если он организовано, без суеты произведет выход и заход *пассажиров*.

При потере колеса (падении обода) *машинист* снимается с управления поездом и переводится в *пассажиры*, становясь в хвост поезда, перед *кондуктором*. Вместо него *машинистом* становится один из пассажиров, получив от прежнего машиниста и гудок, и жетон, а лучше, если он сойдет на очередной станции.

При встрече поездов в пути, *машинисты* приветствуют друг друга гудками.

При проведении игры ее участники могут проявить массу фантазии на тему «Приключения на чугунке», однако нужно помнить, что железная дорога связана со строгими законами и больших вольностей допускать нельзя. Все должно быть в пределах правил.

Игра воспитывает в детях внимание друг к другу, серьезное отношение к порученному делу.



Тундонь ды кизэнь налксема. Налкси-
цятне 10 — 14 иесэ цёрынеть ды тейтернеть.

Весенние и летние игры детей 10 —
14 лет.

НАЛКСИЦЯТНЕ

В е д ь г е в е н ь а з о р (мельник).
Ш а й т я н.
В е д ь г е в ч а р о — 2 цёрынеть.
Я ж а м о к е в ь — 4 тейтернеть.
Я ж а в т ы ц я т — все кадовикс
налксицятне.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Х о з я и н м е л ь н и ц ы (мельник).
Ч е р т.
В о д я н о е к о л е с о — 2 мальчика.
Ж е р н о в а — 4 девочки.
П о м о л ь щ и к и — все остальные
игроки.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Картуз ды апак каркса ашо панар ведьгевень азоронтень.
2. Шайтянонь сюринеть — кавто палкинеть карьксес сюлмазь.
3. Путовить коняс сельмтнеде верев. Эйстэст теемс зняро, зяро улить яжавтыцятнеде.
4. Шайтянонь пулот — пикс петь. Эйстэст зняро, зяро яжавтыцятнеде.
5. Ведьгев чаро — эчке пикс 3 м кувалмо-со, эйзэнзэ сялговить 3 — 4 артозь материя панкст 25х25 см покшолмасо. Те «чары лат».
5. Ождят.

Предметы для игры

1. Картуз и белая неподпоясанная рубаха для мельника.
2. Рожки — две палочки, прикрепленные к веревочке. Подвязываются ко лбу. Изготавливаются по количеству помольщиков.
3. Хвост — толстая веревка с распушенным кисточкой концом. По количеству помольщиков.
4. Водяное колесо — толстая веревка длиной в три метра, на нее прикрепляются «лопасти» — три-четыре цветных лоскута ткани размером 25х25 сантиметров.
5. Возжи.

Налксемань кой-кирдатне

Налксицятне пурнавить луганар лангс, конань вакссо ули латко.

Налксеманть ушодомсто *шайтянось* кекши «ведьс» (латконтень). Ведьгевесь ашти «веденть» эйстэ аволь васоло. Кавто цёрынетне, *ведьгев чаронь* налксицятне, кундсить пиксэнтъ кавто пева.

Яжамо кевтне (тейтерькатне) стить *ведьгев чаронть* малас. Эрванть ве кезде-зэ путозь икеле аштицянть лавтов лангс, омбоце кедьсэнтъ кунды икеле ашти-цянть мездязь кедентъ кенерепакарсь.

Весемесь знярс каштмоли.

Ведьгев чаронтень сы *ведьгевень азорсь*. Кедьсэнтэ кирьксэс сюлмазь ождят. Ождятнень масторов ёртозь, сон кармавтсы яхоеме ве цёрынентъ кедензэ. *Ведьгев чарось* ушоды велямо — цёрынетне велявтнесызь чары марто пиксэнтъ верде алов, алдо верев.

Ведьгев чаронть мельга сеске ушодыть чаромо *яжамо кевтне* — тейтернетне якить кирькска.

Вейтень-вейтень ды кавтонь-кавтонь пурнавить *яжавтыцятне*, лавтовост лангсо кандыть (ансяк невтить) суро марто стака кескалт.

Ведьгевень азорось те шкане ванкшны *яжамо кевтнень*. *Яжавтыцятнень* неезь, сон мизолды тенст, терди эйсэст совамс *ведьгевс* кандозь сюронтъ яжавтомо.

Яжавтыцятне молишь *яжамо кевтнень* малас ды вейке омбоце мельга, «чамтнесызь» кескалост чарыця вельксс путозь арсевиця лотоконтень.

Ведьгевсэ молиция тевтнень мельга умок уш реди «ведьстэ» (латксто) пельс-лисезь *шайтянось*.

Кияк эзь фатя ялгань ёмамонтень, ды курок уш кавто *шайтянт* сюрине ды пуло марто лисить ведьстэнтъ: омбоце *шайтянокс* тееви манязь *яжавтыцясь*. Ней сонгак вети истямо налксема, кодамо ветясь мартонзо алкуксонь *шайтянось*. Сон моли *яжавтыцятнень* лия ёндо, те ёно «важоди» сонсь *шайтянось*.

Таго кавто *яжавтыцят* туить «веденть» алов. Ды таго а реди, кода ды ков тустъ сынст ялгасть.

Истя аламось-аламонь лисить яла од ды од *шайтянт*. Ды вана *яжамо кевт-*

Содержание и условия игры

Играющие собираются на лужайке, возле которой есть яма или небольшой овраг.

Перед началом игры *черт* прячется под «водой» (в яме, овраге).

Мельница стоит недалеко от «воды». Два мальчика, изображающие *водяное колесо*, берутся за оба конца веревки с прикрепленными к ней цветными лоскутами ткани.

Жернова (девочки) находятся чуть в отдалении от *водяного колеса*. Одну руку каждая из них кладет на плечо впереди стоящей девочки, второй рукой берется за ее согнутую в локте руку.

Все находится пока без движения.

К *водяному колесу* подходит *мельник*. В руках у него связка вожжей. Бросив вожжи у колеса, он приводит в круговое движение руку одному из мальчиков. Колесо завертелось — мальчики крутят веревку (лопасти колеса) по вертикальному кругу.

Следом за *водяным колесом* начинают вертеться *жернова* — девочки ходят по кругу.

В одиночку и попарно собираются *помольщики*, делая вид, что несут на плечах мешки с зерном.

Мельник, находясь у *жерновов*, встречает их приветливыми словами.

Помольщики подходят к жерновам с разных сторон, «высыпают» зерно.

Все *помольщики* образуют вокруг *жерновов* один большой круг.

За делами на мельнице давно уже наблюдает *черт*, высунувшись из «воды» (ямы). Увидев, что *мельник* ушел, он подкрадывается к одному из *помольщиков* и, похлопывая его по плечу, заставляет обернуться в свою сторону и выйти из круга. Извиваясь перед ним, *черт* манит *помольщика* за собой, и тот, как замороженный, идет за ним, и вот уже они оба уходят под «воду».

Никто не замечает исчезновение товарища.

Еще два *помольщика* уходят под «воду». И снова никто не замечает их исчезновения.

нень перька киштезь, менчевезь, раказь, кавксть седе эрязасто моразь «кулдыр-кальцк, кулдыр-кальцк, кулдыр-кальцк» чаронь «моронть», сынъ кавксть седе бойкасто кармавтсызь ве-лямо *ведьгев чаронть* ды *яжамо кевтнень*.

Ведьгевень малас кармась само *ведьгевень* азорось. Зярдю неIZE, менъ тамаша тезень теевсь, сон юкснесынзе ождятнень, ве пентъ макссы кирдемс *ведьгев чаронь* цёрынетненень, а омбоцентъ сайсы сонсь ды свистясы ождятнесэ превстэ лисезь *шайтянонь* кирьксэнтъ. Цёрынетне эсест ожда пентъ марто молить *ведьгевень азоронть* каршо. Истя сынъ вейсэ седе кеместэ свистясызь *шайтянтнень* ды допрок лепштясызь *яжамо кевтнень*. Яжамодо пелезь, *шайтянтнэ* снартыть лисемс ождятнень потсто. *Яжамо кевтне*, кедьсэст аволязь, токшевить *шайтянтнэс*, чавить эйсэст лавтов ланга. Ды вана, окойники, весень сюрүнест ды пулост пракшныть — весе таго теевить ломанькс. Ансяк вейкесь эйстэст, самай се, кона васенцекс лиссь «ведьстэнтъ», кадови икеле ладсо *шайтянокс*. Сон кода-бути оргодеви ождятнесэ виевстэ свистязь кирьксэнтъ потсто, чии «веден-тень» ды кекши тозонь.

Ведьгевень азорось пурнасынзе ождятнень, *ведьгев чарось* таго ушоды чаромо, стамбарнэ кармить вачкоеме *яжамо кевтне*: кулдыр-кальцк, кулдыр-кальцк. *Яжавтыцятне*, олякстомтомань марязь, келемтьсызь кирьксэст ды стамбарнэстэ киштезь, одс ушодыть якамо *яжамо кевтнень* перька.

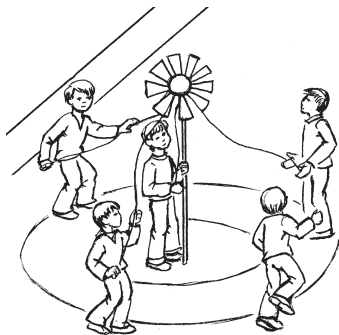
Мельспаронь марязь, *ведьгевень азорось* яки *яжавтыцятнень* вакска.

Так постепенно появляются все новые и новые *черти*. Под конец вокруг *жерновов* образуется целый «чертячий» круг, который, кривляясь и хохоча, напевая дважды быстрее «кулдыр-кальцк, кулдыр-кальцк», заставляет вдвое быстрее крутиться и *водяное колесо*, и *жернова*.

К мельнице приближается *мельник*. Увидев творящееся, он подходит к *водяному колесу*, развязывает вожжи, один конец отдаёт держать мальчикам, а за второй берется сам, стягивая вожжами весь беснующийся круг *чертей*. Мальчики с концом вожжей идут на встречу *мельнику*. Так они все туже и туже стягивают *чертей*, стискивая их вплотную к *жерновам*. Боясь быть перемолотыми, *черти* пытаются вырваться из вожжей. Махая руками, *жернова* уже касаются движущегося круга *чертей*, бьют их по плечу. И вот, наконец, у всех спадают рожки и хвосты — снова все становятся людьми. Только один из них, тот, кто вышел первым из «воды», остается по-прежнему *чертом*. Вырвавшись из плотно стянутого круга, он бежит к «воде» и скрывается.

Мельник собирает вожжи в один моток, *водяное колесо* начинает крутиться вновь, мерно застучали *жернова*: кулдыр-кальцк, кулдыр-кальцк. *Помольцы*, почувствовав свободу, расширяют свой круг и в спокойном ритме, приплясывая, движутся вокруг *жерновов*.

Мельник, довольный, обходит круг *помольщиков*.



СЁКСЕНЬ ДЫ ТЕЛЕНЬ НАЛКСЕМАТ КУДОСО ДЫ СТОЛЬ ЭКШСЭ

Уропуло чеерне,
Листь мартонок эльнеме,
Докат — весе содасызь, —
Ансяк пулот пурдасызь.

Эйкакшонь ловомка

ОСЕННИЕ И ЗИМНИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ В ЗАКРЫТОМ ПОМЕЩЕНИИ

Хвостик-шильце, мышенька,
С нами вместе порезвись,
Ты быстра — то знают все, —
Только хвостик береги.

Детская считалка



ЧЕЕРНЕСЭ



Налксить 7 — 12 иесэ тейтернеть ды цёрынеть тельняк, кизняк.

Налксемань кой-кирдатне

Весе ойсить рядсек, кедест путсызь кумажа лангс, кедьлапушкатнень веляв-тсызь верев. Кавто одицятне — вейкесь *чеерень кекшниця*, омбоцесь — *чеерень нильниця* — ушодсызь эсь тевест.

*Кекшниця*сь саи кавонест кедьлапуш-катнень юткс кевне («*чеерне*») ды юты рядганть, кекши *чеернень* налксицят-нень коморо потс. Эрва налксицясь *кекшицянтъ* токамодонзо мейле вейсэн-дясынзе лапушканзо куйминес (короб-кинес), буту *чеернень* пекстызе комо-ронзо потс.

Чеерень нильницянтень эряви содамс, кинь кедьсэ *чеернесь*. Бути тензэ а сода-ви, весе пижакадыть: «Ве чеерь нильсь! Ве чеерь нильсь!»

*Чеерень кекшниця*сь таго юты рядганть. Бути *нильниця*сь «нили» вете *чеерть* мель-га-мельцек, сестэ сонзэ паньсызь налк-семстэ («пешкедсь»). Сонзэ таркас лиси-лия. Бути *чеернесь* муеви тензэ седе ике-ле, сестэ *кекшницянтъ* марто полавтсызь таркаст, «ды налксемась карми молеме седе тов.

КОНЧКЕСЭ (КУРИНЕСЭ)

Налксеманть содасызь пек ламонь таркава. Налксекшнить эйсэнзэ 6 — 12 иесэ эйкакшт кудосо тельня. Нал-ксицятнеде зняро, зяро пурнавить, ансяк седе паро ули, бути ламочись а меши кудо потмова чийнемантень.

В МЫШКУ



Играют девочки и мальчики 7 — 12 лет.

Содержание и условия игры

Все садятся в ряд, кладут руки на ко-лени ладонями вверх. Двое начинают водить. Один из них называется *укрыва-тель мышей*, другой — *глотатель мышей*.

Укрыватель в прижатых друг к дру-гу ладонях прячет какой-нибудь предмет, например, камешек (его-то и называют *мышкой*) и проходит с ним по ряду, дотрагиваясь до ладоней си-дящих. Те после этого прикосновения закрывают ладони в коробочку, делая вид, что *мышка* у них.

Глотатель мышей должен угадать, у кого *мышка*. Если не угадает, то все кричат: «Одну *мышку* проглотил! Одну *мышку* проглотил!» *Укрыватель мышей* снова проходит по ряду. Если *глотатель мышей* «проглотит» пять *мышей* подряд, то его отстраняют от игры. Вместо него выходит другой. Если же отгадает *мышку* раньше пяти глотков, то они поменяются местами с *укрыва-телем мышей*.

Далее игра идет своим чередом.

В ЖМУРКИ

Широко распространенная игра детей 6 — 12 лет. Играют преимущественно дома в зимнее время. Количество играю-щих не ограничено, но обычно их бывает столько, чтобы не мешать друг другу сво-бодно передвигаться по избе.

Налксемань кой-кирдатне

Налксема таркастонть сайневи-кекшне-ви весемесь, мезесь меши налксемстэ. Табуреткатне, пряхатне, ведратне, партне аравтневить цюланга, каштом удалга, эзем алга, айгсевить ужотнева. Весе налксицятне лемдъсызь эсь прят лия лемсэ. Саемга, мак, якстерька ды лият.

Налксицятнестэ вейкесь вадъсы суронзо каштом трубань содсо эли ашо порсо ды сюрордасынзе суронзо мокшнас. Бути налксицятнеде ветеде ламо, сестэ сюрордавить кавонест мокшнатне ды венставить икелев. Весе лиятне невтема сурсост сюрордазь мокшнатнестэ кармить кочкамо эстет суронь сур. Кинень саты содсо эли порсо тешкстазь сурсось, се ули одицякс — *концсельмекс*.

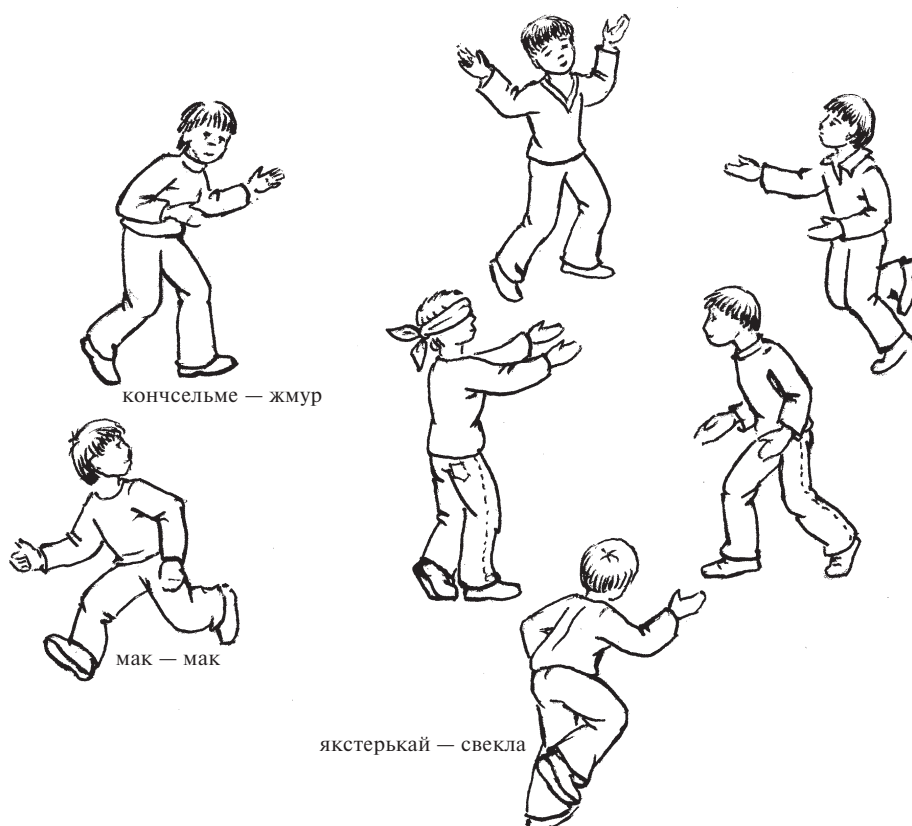
Одицянтэ сельмензэ сюлмасызь пацясо, чаравтсызь зярыяксть таркасонзо ды орголить эрьва ёнов. А меревкшны кекшнемс куваяк цюланга, аксялга, каштом удалга, ансяк лиясто мереви куземс

Содержание и условия игры

Площадка для игры освобождается от мешающих предметов. Табуретки, прялки, ведра, лохани прячутся в чуланы, под лавки, отодвигаются в угол. Все игроки берут себе другое имя, например, *мак*, *свекла* и так далее.

Один из игроков метит какой-либо палец печной сажей или побелкой и сжимает пальцы в кулак. Если игроков больше пяти, то сжимаются оба кулака и выставляются вперед. Остальные указательными пальцами дотрагиваются до того или иного согнутого пальца этого игрока. Кому достанется меченый палец, тот будет водящим — *жмуром*.

Жмуру завязывают глаза платком, поворачивают несколько раз на месте кругом, и все разбегаются по разным углам избы. Не допускается прятаться ни в чуланы, ни за голландки, ни под лавки.



эзем лангс эли мендявозь ютнемс оди-
цянтъ кедензэ алга.

Налксицятне чийнить *концсельменть* перька, цяпить судонзо икеле кедьла-
пушкасост ды бойка полавтнить таркаст.
Бути налксицятне редясызь: *концсель-
месь* эшкеви кодамояк пшти ужос-каш-
томс, столсь, — весе пижакадыть: «Тол!
Кирвзят!» Икелев венстязь кедтнесэ
концсельмесь снарты киньгак кундамс.
Налксицятненень лиясто меревкшны са-
стынька токшемс одицянтъ кутьмерьс,
хлопадемс сонзэ венстязь кедьлапуш-
канзо. Те шканть *концсельментень* эряви
эрызасто велявтнемс ды кундамс эшки-
цянтъ. Зярдодицясь киньгак кундасы,
сон, сельмень апак панжо, терявты со-
дамс, кие те: токшесы кундазентъ рун-
гонзо, прянзо ды ёвтасы сонзэ од лемен-
зэ. Бути а содави тензэ, весе пижака-
дыть: «Толось палы! Толось палы!» Ды
налксемась туй седе тов. Зярдодунда-
зентъ лемезэ ёвтазь видестэ, сестэ пиж-
нить: «Толось мадстязь!».

«Толось мадстязь!» валтнэнь ёвтазь па-
цясь саеви одицянтъ сельмстэ ды сюлма-
сызь од *концсельменть* сельмензэ.

Весемесь ушодови одс.

ЧЕЕРЕНЬ НАЛКСЕМАТ

Те налксемась моли «кончкесэ» налк-
семанть ёнов. Лиссь сон ёвксонь юрсто.
Мельстуи весенень васняк сеньсэ, што
налксемань перть эряви маштомс нол-
дамс тевс эрва кодат седямкат, сынст
вельде ули сюлмазь одицясь ды лия нал-
ксицятне.

НАЛКСИЦЯТНЕ

О в т о — одицясь.

Ч е е р н е т ь — весе кадовозь налкси-
цятне.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Овтонь чамакс.
2. Пряспацинеть — весе чеернетнень тур-
тов.
3. Сёвонень вешкемат, чувтонь тутушкат,
шпулькасто ды скалонь сюросто теезь до-
рамот, баягинеть, чувтонь дирнемкат, кось-
ке килеень палकिनеть, пачалгот, эмежень
керсема лазнэть, чапаксонь кевердемкат,
оршамонь глядымс рубельть ды лият мезть.

Возможно только иногда подниматься на
лавки или проползать под руками водя-
щего.

Жмур, вытянув вперед руки, пытает-
ся поймать кого-нибудь из играющих,
которые время от времени хлопают в
ладоши и быстро меняют свои места.
Если играющие замечают, что *жмур*
может удариться об угол стола, о печь
или какие-либо другие опасные высту-
пы, играющие предупреждают его вык-
риками: «Огонь!», «Сгоришь!».

Допускаются легкие толчки *жмура* в
спину и хлопки ладонью о его ладонь.
В этом случае *жмур* должен быстро со-
ориентироваться и схватить ударивше-
го его игрока. Поймав игрока, он дол-
жен угадать, кто это. Для этого он
ощупывает его и называет взятое но-
вое имя. Если пойманный не угадан,
то все кричат: «Огонь горит!», «Огонь
горит!». Игра продолжится. Если же
имя пойманного названо правильно,
то со словами «Огонь потушен!»,
«Огонь потушен!» платок с глаз *жмура*
снимается и повязывается на глаза
нового водящего.

Все начинается сначала.

МЫШИНЫЕ ЗАБАВЫ

Настоящая игра является одним из вари-
антов «Жмурок». Основа ее — сказка. Инте-
ресна она применением различных музы-
кальных инструментов, с помощью которых
играющие привлекают внимание водящего.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

М е д в е д ь — водящий.

М ы ш к и — все остальные игроки.

Предметы для игры

1. Маска медведя.
2. Платочки на головы мышек.
3. Свистульки глиняные, дудочки дере-
вянные и тростниковые, рожки из рога и
шпuleк, колокольчики, трещотки, бере-
зовые палочки, сковородки, небольшие
разделочные доски, скалки, рубели для
глажения белья и так далее.

Содержание и условия игры

В освобожденной от лишних предметов
избе играющие, каждый со своим инст-



Налксемань кой-кирдатне

Налксемась моли кудосо. Васняк налксема таркась чамдови мешиця предмет-нэде. Мейле весе налксицятне арыть кудонтъ куншкас кырксэс, эрвантъ кедьсэ эсензэ седямказо эли чавомказо.

Налксицятнестэ вейкесь вадьсы суронзо каштом трубань содсо эли порсо, сюрдордасы мокшнанзо ды юты кырксэнтъ потмова налксицятнень вакска. Эрвась эйтэст невти сурсонзо конаяк лепштызь суронтъ лангс. Токазы сурсь сеске панжови. Бути понги тешкстазь сурсь, сестэ сонзэ токицязо ули *овтокс*. Весе кадовозтне улить *чеернекс*. *Чеернетне* — тейтернетнеяк, цёрынетнеяк — сюлмить прязост пацят. Кырксэнтъ апак кола, сынъ весе велявтыть *овтонть* удало ёндо.

Овтось колмокость цяпади кедьлапуш-касонзо. Те ули сигналокс весе *чеернетнень*: кие кода машты эрвась седи эсь седямкасонзо «Овтодо ды Чеерде» моронтъ, сонсь те шкане бойкасто юты кыркс-кантъ. Палкинесэ, лазнэсэ, пачалгосо ча-вицятне морыть моронтъ вайгельсэяк.

Овтонть тевезэ — неемс ды а стувтомс, кие кодамо седямкасо седи. Моравить

рументом (они должны повторяться) выстраиваются в круг. Один из игроков метит палец печной сажей или побелкой, сжимает руки в кулаки и проходит по кругу. Каждый игрок указывает на тот или иной палец в сжатом кулаке. Указанный палец тут же раскрывается. Если им оказывается меченый палец, то указавший на него становится *медведем*. Все остальные — *мышками*. *Мышки* — и девочки, и мальчики — повязывают платочки и, не разрушая образовавшийся круг, поворачиваются к *медведю* спиной.

Медведь трижды хлопает в ладоши. Это будет сигналом для всех мышек.

Мышки каждая, кто как может, на своих инструментах исполняет песню про *медведя* или *мышку* и в то же время быстро двигается по кругу. Те, кто выстукивает песню на палочках или других ударных инструментах, напевает песню еще и голосом.

Дело *медведя* — запомнить, кто на каком инструменте играет.

Исполняются два куплета песни: один при движении в одну, второй — в другую сторону.

После этого на лицо *медведя* надевается глухая (без дырочек для глаз) маска.

Все замолкают.

кавто куплетт. Эрьва куплетэнтэ лангс кирьксэсь моли васня ве ёнов, мейле — омбоцев. Ды ансяк теде мейле *овтось* орши чамазонзо сельме вариневтеме чамакс. Весе каштмолезевить.

Вейке *чеернесь*, баягинесэ гайневтнезь, чиезь юты *овтонть* перька. Те шканть весе срадыть кинень ков понги.

Дразниця *чеернесь* моли *овтонть* малас ды эсензэ седямкасонзо максы вачкодем-ка, вешкемка эли лия знак. *Овтось* чии гайтенть пелев. Те шкастонть удалонзо чии лия *чеерне* ды гайневти эсензэ седямкасонть. *Овтось* велявты сонзэ ёнов. Налксемантень сови колмоце *чеернесь*, мейле нилецесь ды истя седе тов. Бути *овтось* а неемань пачк козоньгак карми эшксевеме (каштом ужос, стольс), сестэ весе «пижакадыть».

Зярдэ *овтонть* удалы киньгак кундамс, весе налксицятне стякшныть тарказост, козонь годявсть, ды каштмолезевить. Кундазь *чеернесь* нурькинетэ гайгсты эли вачкоди, ды бути *овтось* содасы гайгстыцянтъ, весе *чеернетне* эсь гайгстамосост кемекстасызь видестэ ёвтазенть.

Мейле весе арыть удало ёндо *чеернетень*.

Икелень *овтось* макссы сонензэ чамаксонзо, сайсы кундазенть седямканзо ды истя жо ары весень юткс кирьксэнтень.

Од *овтось* кедьлапушкасонзо цяпади колмоксть. «Вейке, кавто, колмо!» —пижни сон. Кирьксэ аштиця *чеернетне* бойкасто полавтнесызь вейкест-вейкест марто седямкаст ды, куншка куронтень кутьмере ёндо велявтозь, ютыть икелень моронть моразь. Од *овтонть* эряви пштитэ ваномс, кинь кодамо седямказо кармась улеме полавтомадо мейле. Сон оршасы чамаксонть.

Бути *овтонть* а содави кундазесь, сестэ, тарказост лотказь, весе *чеернетне* вейсэ пижнить:

Латякаръ лапа,
Кичкеръ укштор пильге,
Мик вишкине чеерь
Арась кундамс виеть.

Теде мейле баягине марто *чеернесь* юты *овтонть* перька, састыне эшксы баягинесэнтэ икелев венстязь кедензэ ды бойка оргоди эйстэнзэ. *Овтось* чии мельганзо, омбоце *чеернесь* лиси манчепензэ удалонзо.

Налксемась поладови одс.

Одна из *мышек*, звеня колокольчиком, обегает *медведя*, и все разбегаются в разные стороны.

Игра должна идти слаженно, организовано, с одновременным включением только двух музыкальных инструментов: дразнящего и отвлекающего.

Дразнящая *мышка* подходит как можно ближе к *медведю* и производит короткий звук своим инструментом (стук, гудок, свист и так далее). *Медведь* устремляется на звук. В это время сзади подскакивает другая *мышка* и отвлекает его звуком своего инструмента. *Медведь* бросается в ее сторону. Далее в игру вступает третья *мышка*, четвертая и так далее. Если *медведю* угрожает опасность удариться о какой-либо предмет, то предупреждение получает звуками всех инструментов.

Когда *медведю* удастся поймать кого-нибудь из *мышек*, все остальные остаются на своих местах и замолкают. Пойманная *мышка* должна произвести короткий звук на своем инструменте. Если *медведь* узнает *мышку*, то все играющие со всех мест издают короткий звук на своих инструментах.

После этого все быстро сбегаются в круг, поворачиваются спиной к пойманной *мышке*, которой теперь предстоит быть *медведем*. Прежний *медведь* передает ей свою маску, берет инструмент *мышки* и также становится в круг. По хлопкам нового *медведя* раз, два, три стоящие в кругу *мышки* быстро меняются инструментами и, находясь спиной к центру, проходят круг с мелодией начальной песни. Новый *медведь* должен запомнить, кто каким инструментом обладает теперь.

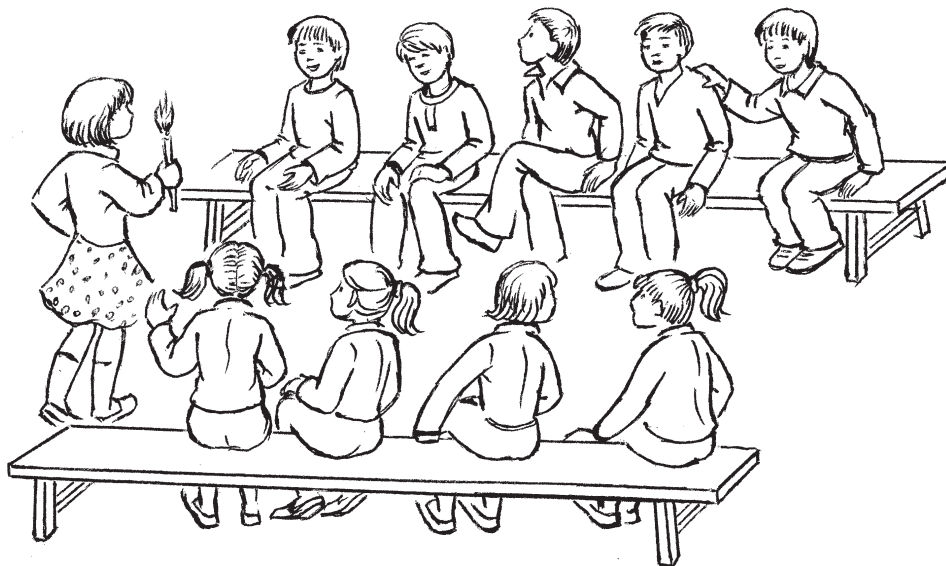
Затем он надевает маску, и игра начинается вновь.

Если же *медведь* не угадает, кого из *мышек* он поймал, то стоящие на своих местах *мышки* хором произносят текст:

Медведь лаптелапый,
Медведь кривоногий,
И мышку-малышку
Не можешь поймать ты.

Далее *мышка* со звоночком обходит *медведя* кругом, легонько ударяет его звоночком по протянутой руке и отбегает. *Медведь* устремляется за ней. Другая *мышка* отвлекает его сзади.

Игра продолжается.



Эйкакшонь ды од ломанень Роштова куншкань налксема. Эйкакштнэ налксекшнить сундэрьгадама шкасто, од ломантне — чокшне, аштема кудосо.

Лемензэ налксемась саизе вишкине («чеерень») толнэстэнтъ, конась валдомты налксема тарканть. Начко наксадо тумонь валдонть эрзятне мерить «чеерень толнэ». Чопода вене те фосфоронь кондымо валдынесь эрсекшни пек невяцякс.

Налксицятнеде зняро, зяро пурनावить.

Налксемань кой-кирдатне

Тейтертне ойсить рядсек ве эземс, од цёратне — каршозост, омбоцес. Таркась ютксост 1,5 — 2 эскелькст.

Налксемась моли, кодамо мель сайть налксицятне, стамбарнэ эли эряза музыкань коряс.

Лампасонть толось пек вишкалгавтозь. Крайсэ озадо од цёрась кирвазти чев (эли штатол), венстясы каршо аштиця тейтерентень. Се сти таркастонзо, сюкони цёранть, сайсы чевенть, озы мекев ды бойкасто макссы сонзэ ваксонзо аштиця тейтерентень. Тонась бойка макссы чевенть колмоце тейтерентень, тонась — нилецентень ды истя седе тов. Бути кедте кедьс якиця чевесь мади,

Святочная игра детей и взрослых. Дети играют обычно в сумерки, взрослые — вечером, на посиделках.

Свое название игра получила от использования слабого огонька, применяемого во время игры для освещения площадки. Свет, излучаемый дубовыми гнилушками, по-эрзянски называется «чеерень толнэ». В темную ночь это фосфорицирующее свечение бывает довольно сильное.

Количество играющих произвольное.

Содержание и условия игры

Девушки садятся в ряд на одну скамейку, юноши — на другую напротив. Расстояние между двумя группами 1,5 — 2 шага.

Игра проходит под музыку, медленную или быструю, в зависимости от принятого самими играющими условия.

Свет лампы притушен. Сидящий с краю юноша зажигает лучину (или свечку), передает ее девушке, сидящей напротив. Та встает, кланяется, принимает лучину, садится и быстро передает огонек соседке. Та быстро передает лучину третьей девушке, та — четвертой и так далее. Если лучина, передаваемая из рук

сестэ «чумонь кандысь», кинь кедьсэ сон мадсь, чоподастонть палсесынзе весе каршо аштиця од цёратнень. Сынъ стякшныть вейте-вейте мельга, аравтсызь чама бокаст паламс. Теде мейле налксемась ушодови одс, ансяк толнэнт ней кирвatzьсы крайсэ тейтересь ды якавтови чевесь цёратнень кедьга.

Од цёранть, конань кедьсэ мадсь чевтолось, пацинесэ вельтасызь сельмензэ ды ветясызь тейтерь эзементь пес. Весе тейтертне стить таркастост ды венстасызь икелев кедест. Сурост совавтовить вейс-вейс «панжомас». Од цёрась юты тейтерень рядганть ды токасынзе кинь-бути кедензэ. Сельмстэ пацанть апаке, сон паласы те тейтеренть. Теде мейле сонзэ ильтасызь эзементь омбоце пев. Тейтертне ойсить таркаваст, ваньить икелев, а ливтить лангс сень, кинь палызе од цёрась. Бути цёрантень содави, кинь сон палызе, сестэ сон ары икелензэ, суюкони тензэ. Теде мейле кавонест музыкань, кедьлапушкасо цяпаемань эли моронь коряс киштить вейсэнъ киштема. Бути палазь тейтересь а содави, вельтязь сельмсэ ютамось ули теезь одс.

Киштемадо мейле те парась озы ве ёнов ды седе тов а налкси.

Налксемась моли знярс, зярс паратне а мусызь вейкест-вейкест.

Тейтертнеяк тейнить од цёратнень ладсо, ансяк тейтересь паласынзе аволь весе цёратнень, а сень, кинь кочкасы сонсь. Те шкане сельмезэ истя жо вельтязь пацинесэ.

Седе тов всемесь моли истя, кода цёратнень марто.

Весе неть тевтне-паламотне тейневить сестэ, зярдэ толнэсь ве кедьстэ омбоце кедьс макснемстэ мади. Бути чевесь, конань ютавтсызь тейтерень рядганть, кадови паломо, сестэ сонзэ бойка ютавтсызь теке рядганть мекев.

Ули лия варианткак. Тейтересь, кона сазе кедезэнзэ чевенть меельцекс (рядонтъ песэсь), сти таркастонзо ды бойка юты ялганзо удалга рядонтъ омбоце пес, косо чевесь ульнесь кирвастезь ды косто сон ушодызе эсь ютамонзо рядганть. Те шканть, зярдэ тейтересь чевенть марто юты ялганзо удалга, весе тейтертне шаштыть вейке ломаньс чамозь тарканть ёнов. Ансяк озы тейтересь рядонтъ икельце пезэнзэ, сеске кучсы палыця чевенть ряд-

в руки потухнет, то «виновница», у кого она потухла, в темноте должна расцеловать всех юношей, которые по очереди встают со своего места и подставляют щеку для поцелуя. Затем игра начинается снова, но зажигает огонек уже девушка, а движение его идет по линии юношей.

Юноше, у которого в руках потух огонек, завязывают глаза платком и подводят к концу лавки. Все девушки встают, и он дотрагивается рукой до рук одной из них. Не снимая платка с глаз, целуется с этой девушкой. После этого его провожают до конца ряда. Девушки садятся на свои места, смотрят перед собой, не выдавая ту, которую поцеловал юноша. Если юноша угадает, кого он поцеловал, то он подходит к ней, кланяется. После этого они под музыку, хлопki или пение исполняют совместную пляску. Если не угадает, то проход с завязанными глазами повторяется.

Исполнившие пляску выбывают из игры и садятся в сторонку.

Игра продолжается до тех пор, пока не определятся все пары.

Для девушек также применим вариант юношей, но девушка целует не всех юношей, а только того, кого она выбирает сама, при этом глаза ее также завязаны платком.

Далее идет все так же, как и с юношами.

Все эти действия производятся тогда, когда огонек во время движения потухнет. Если же лучина, передаваемая из рук в руки по ряду девушек, остается горячей, то ее так же быстро передают по этому же ряду обратно.

Возможен и другой вариант. Девушка, получившая лучину последней (крайняя с конца), встает со своего места и быстро проходит с ней за спинами подруг к исходной позиции, где лучина была зажжена и откуда началось ее движение по ряду. В то время, когда девушка проходит за спинами подруг, все перемещаются по скамье на одного человека в сторону освободившегося места. Сев с краю, девушка начинает передавать горящую лучину по ряду. И так до тех пор, пока лучина

ганть. Ды истя седе тов, зярс чевесь а мади. Ансяк теке марто а эряви колсемс коенть — ве ломаньстэ омбоцес максомсто толнэсь кедьлапушкасо а вельтявкшны.

Эйкакшонь налксемасонть тейтернетне ды цёрынетне ойсить эземтнес вейсэ. Налксить истя жо, ансяк палсемавтомо. Зярдэ вельтязь сельме мартось токасы киньгак кедензэ, сон сеске ёвтасы токазенть лемензэ. А содави тензэ — туи седе тов, содави — каясы пациненть ды ливтьсы тешкстазь ялганть эземсэ аштицянь рядтнэнь юткс.

Крайсэ аштиця налксицясь кевкстни: «Мезес судясынек те паранть?» Налксицянтэ ёвтасызь мелест: «Киштемс», «Морамс», «Атякшокс рангстамс», «Симемс кечень-кечень ведь», «Сэвемс верек модамарь», «Кандомс лисьмасто кавто ведрат ведь» ды истя седе тов. Лисни, кудосонть, косо моли налксемась, лиясто эрсить весе валскенень анокстамотне: кандыть уштомс пенгть, тенсесызь кияксонть, вансь-кавтсызь ловсо валязь яннэтнень ды лият мезть.

ВИДЯН, ВИДЯН ПАКСЯ КСНАВ

Налксить 6 — 10 иесэ эйкакшт. Налксицянтень ламочист — зяро пурнавить.

Налксемань кедьёнкстнэ

Кснавт — знярыя коморот.

Налксемань кой-кирдатне

Пурнавить эйкакштнэ киньгак кудос, ойсить эземга. Седе покш ды бойка эйкакштнэде кочкавить налксемань кавто ветицят. Сынь лисить икелев, озыть табуретка лангс.

1-це ветицясь *(каи зярыя кснав-неть ве коморосто омбоцес)*.

Кинь тувось?

2-це ветицясь. Натань.

Ната сти таркастонзо, моли 1-це ветицянтэ малас.

1-це ветицясь. Зяро тонь тувонть левксэнзэ?

Н а т а. Кемень.

не погаснет. При этом нужно иметь в виду, что прикрывать лучину рукой при передаче от одного к другому участнику игры не разрешается.

В детской игре нет разделения на девочек и мальчиков по скамьям. Все садятся вперемешку. Принцип игры тот же, но без поцелуев. Дотронувшись с закрытыми глазами до рук играющего, «провинившийся» называет по имени того, чьих рук он коснулся. Не угадает — идет дальше, угадает — снимает платок и выводит партнера на середину между скамьями.

Участник игры с краю спрашивает: «Что присудим этой паре?» Играющие отвечают: «Сплясать», «Спеть», «Проку-карекать», «Выпить по полной кружке воды», «Съесть по сырому картофелю», «Принести из колодца два ведра воды» и так далее. Таким образом, в избе, где дети играют, будут переделаны порой все домашние дела на завтра: принесены дрова, подметен пол, вычищены тропинки от снега.

СЕЕМ, СЕЕМ МЫ ГОРОХ

Играют дети 6 — 10 лет зимой. Количество играющих не ограничено.

Предметы для игры

Горох — несколько горстей.

Содержание и условия игры

Соберутся дети в чьей-нибудь избе, садятся на лавку. Из старших и наиболее



Омбоце коморос каязь кснавнетне лововить. Бути сынст ламочист Натанень содавсь эли сон манявсь вейке кснавнес — ёвтась вейкеде ламо эли вейкеде аламо, — сестэ кснавнетне каявить сонзэ коморос.

1-це в е т и ц я с ь. Видить, кастыть кснавтнень, кадык тонь тулякатне кармить эйстэст шумбрат, куят.

Ната кснавтне марто озы эземс.

1-це в е т и ц я с ь (*таго каи зярыя кснавнетне ве коморосто омбоцес*). А ней кинь тувось?

2-це в е т и ц я с ь. Андреень.

1-це в е т и ц я с ь. А тонь тувонть зяро левксэнзэ?

А н д р е й. Кемгавтово.

Кснавнетне лововить. Андрей манявсь ламос.

1-це в е т и ц я с ь. Берянят азорось, пурцзоткак мик тетъ эзть ловново... Тонь вана зяро эйстэст (*ёвтасы кснавнетнень ламочист, сынст эйстэ нек седе аламо Андреень ёвтазденъ*). Ну эно паро, куш ней илить стувтне пурцзот. Азё видить кснавтнень ды мейле эрва руцкинень ванстык, кадык пурцзутнэ седе бойка касыть.

Истямо ваномка ютыть весе налксицятне.

Мейле сеть, кить содызь кснавнетнень ламочист, арыть шеренгас 1-це ветицянть эйстэ вить пелев, кить эзизь сода— 2-це ветицянть керш пелев.

1-це в е т и ц я с ь. А ней вейсэ карматано кснавонть видеме, кие те-венть тейсы седе парсте, сенень пондо кснав.

Налксицянь шеренгатне арыть кар-до-каршо зярыя эськельксэнь туро вейкесь омбоцэнтэ эйстэ. Ветицятне арыть шеренгатнень чирес.

1-це в е т и ц я с ь. Ушодсынек видеманть!

Шеренгатне ютыть вейкест-вейкест пачк, эскелить моронть ритманзо коряс.

Видян, видян пакся кснав,
Покш улезэ ды руцкав:
Пурцзунэнь — вакан камакшс,
А миненек — каша чакшс.

Якамсто весень кснав марто кедест венстязь икелев, кедьлапаст панжозь.

активных детей выбирают два ведущих. Они выходят вперед, садятся на табуретки.

1-й в е д у щ и й (*пересыпает из одной горсти в другую несколько горошин*). Чья свинья?

2-й в е д у щ и й. Наташина.

Наташа встает с лавки, подходит к 1-му ведущему.

1-й в е д у щ и й. Сколько у твоей свиньи поросят?

Н а т а ш а. Десять.

Пересыпанные горошины пересчитываются. Если их количество угадано точно или допущена ошибка в большую или меньшую сторону на одну горошину, то они передаются угадавшему игроку.

1-й в е д у щ и й. Посей, вырасти горох, пусть твои поросятки будут от него здоровыми, жирными.

Наташа с горохом садится на место.

1-й в е д у щ и й (*снова пересыпает несколько горошин из одной горсти в другую*). А теперь чья свинья?

2-й в е д у щ и й. Андрея.

1-й в е д у щ и й. У твоей свиньи сколько поросят?

А н д р е й. Тринадцать.

Горошины пересчитываются. Андрей ошибается на много.

1-й в е д у щ и й. Плохой ты хозяин, даже поросят своих не пересчитал. У тебя их вот сколько (*называет число горошин, их явно меньше*). Ну ладно, хоть сейчас о них не забывай. Иди посей горох, да каждый стручок потом сохрани, чтобы хрюшки быстрее росли.

Такое испытание проходят все играющие.

Затем угадавшие число горошин встают в шеренгу по правую руку от 1-го ведущего, не угадавшие — по левую руку от 2-го ведущего.

1-й в е д у щ и й. А теперь все вместе будем горох сеять. Кто лучше это делает, тот за хорошую работу пуд гороха получит.

Играющие встают в две шеренги по несколько шагов друг от друга. Ведущие становятся с краю шеренг.

1-й в е д у щ и й. Начинаем сев!

Шеренги проходят одна сквозь другую, шагая в ритме исполняемой ими песни:

Моронть коряс эскелязь, теке шкастонть весе якавтыть венстязь кедьсэст ве ёндо омбоцев (*видить*). Весень задачасть вейке — а правтомс вейкеяк кснавне масторов. Кие правты куш вейке, туи ве ёнов, лиси налксемстэ.

Морынесь морави колмоксть: пель куплетэнтъ моразь молить ве ёнов, мейле велявтыть эсь перькаст ды куплетэнтъ омбоце пельксэнзэ моразь сыргить омбоце ёнов. Теде мейле ушодыть теке куплетэнтъ морамо одс.

Кие видеманть эзизе кола — эзь правто вейкеяк кснавне, — сень казсызь «пондо» (коморо) кснавсо, конань, нама, сэвсызь, а кадсызь налксеманть седе тов ютавтоманзо туртов.

КАЛГИНЕТЬ

Налксить те налксемасонть Роштовань перька велень эйкакшт. Сон моли калядамонь ёнов — морось ды налксемась сюлмавозь вейс. Шныть эйсэнзэ мушконтъ. Налксицятне терявтыть самес седе ламо мушконь палкинетнеде сень кисэ, штобу сы иене сынст раськень модась максоволь седе ламо мушко.

Налксицятне колмо — вете 10 — 12 иесэ тейтернетъ ды цёрынеть.

Сеем, сеем мы горох,
Чтобы рос он, был не плох,
Хрюшкам — с чашки на зубок,
А нам — кашки чугунок.

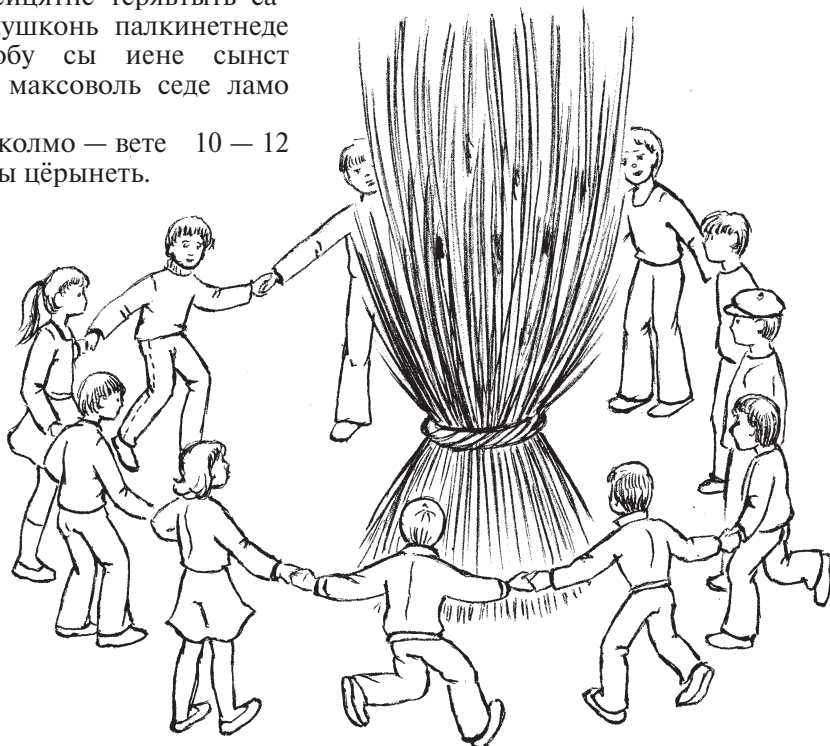
При этом у всех рука с горошинами вытянута вперед, ладонь раскрыта. Шагая под песню, одновременно все помахивают рукой из стороны в сторону (*сеют*). У всех задача одна — не выронить с ладони ни одной горошины, уронившие отходят в сторону.

Песенка исполняется трижды: на полкуплета идут в одну сторону, потом поворачиваются кругом и на полкуплета — в другую. Затем начинают снова.

Выдержавшим испытание отсыпается «пуд» (горсть) гороха, который, конечно, не съедается, а используется вновь при повторении игры.

КОСТРИЧКИ

Святочная игра крестьянских детей, посвященная будущему урожаю конопли. Это своеобразное колядование, где песня и игра выступают как единое це-



Налксемань кедьёнкстнэ

1. Мушконь пултт.
2. Калгинеть — мушко недьксэнь палкинеть 10 — 12 см кувалмосо. Эрьва налксицянтъ лемс 10 палкинеть.
3. Мушко недьксэнь эчке поп-палкине 25 — 30 см кувалмосо.

Налксемань кой-кирдатне

Эйкакштнэ совавтыть ушосто мушконь пултт, стявтсызь сонзэ кудо кунш-кас, кундсить кедте кедьс ды, яказь перьканзо васня ве пелев, мейле омбоцев, морыть моро, кона сюлмазь коцтонь кодамонт марто. Саемга, истямо морось, кода «Вирев молян, пиче керян».

Вирев молян...
Вирев молян, пиче керян,
Сока теян, сокамо лисян,
Сокамо лисян.

Мода сокан...
Мода сокан, мушко видян,
Сон пек чачи, сэрей ули,
Сэрей ули.

Чова сэльге...
Чова сэльге, сурекс паро,
Сурентъ штердса, коцтке кодан,
Конёв эчксэ.

Моронтъ прядомадо мейле эрьва налксицясь тарги пултстонть зярояк недьксеть ды керси эйстэст 10 палкинеть. Весень палкинетне улест вейкетъ — 10 — 12 см кувалмосо. Эчке недьксстэеве *поп*-палкинесь.

Теде мейле пултось стявтову ужос, а столесь аравтову тарказонзо.

Васняк каить жеребей, кинень ушодомс налксемась.

Васенцесь пурнасынзе весе палкинетнень вейс, вейкетстысынзе пест ды сайсынзе вить кедезэнзэ. Керш кедьсэнтъ сон кирди столентень нежедезь чиремтезь *попонть*, конань ланга кевердьсынзе весе палкинетнень алов. Палкинетне срававить столентъ келес.

Секе *попсонть* налксицясь стамбарнэ карми вейте-вейте шаштнеме палкинетнень эсензэ пелев, ансяк тень эряви теемс истя ёжомарязь, штобу вакссонзо аштиця палкинетъ а черькстамс. Бути палкинесь аламнеде токави, налксемась юты омбоце налксицянтень.

лое — восхваление одной из главных культур земледельца — конопли. Чем больше палочек из кострики наберет играющий, тем лучший урожай конопли получит его семья в будущем году.

В игре участвуют 3 — 5 девочек и мальчиков.

Предметы для игры

1. Сноп конопли.
2. Калгинеть (кострички) — палочки из стеблей конопли длиной 10 — 12 см. Количество их зависит от числа играющих, на каждого из которых нарезается по 10 штук.
3. Поп-палочка из толстого и крепкого стебля (нижней части) конопли длиной 25 — 30 см.

Содержание и условия игры

Дети вносят с улицы сноп конопли, ставят его на середину избы, берутся за руки и, двигаясь то в одну, то в другую сторону вокруг снопа, поют одну из песен, связанных с производством холста. Примером может служить песня «В лес пойду, сосну срублю».

В лес пойду, сосну срублю.
Соху слажу, пахать выйду,
Пахать выйду.

Землю вспашу, коноплю посею,
Уродится — высокой будет,
Высокой будет.

Волокниста, в нить пригодна,
Нить спяду, холсты натку, —
Что бумага.

По завершению песни каждый из участников игры выдергивает из снопа несколько стеблей и срезает из них 10 палочек. У всех они должны быть строго одинаковой длины — 10 — 12 см. Из толстого стебля изготавливается *поп*.

Затем сноп ставится в угол, а стол выдвигается на место снопа.

Устанавливается очередность играющих.

Первый игрок складывает все палочки в одну связку, аккуратно подравнивает *попа* левой рукой в наклонном положении, и он спускает всю связку вниз. Палочки рассыпаются по столу. После этого *попом* игрок осторожно начинает сгребать палочки к себе, но так, чтобы не пошевеливать рядом

Тонась таго пурнасынзе столенть келес сравтозь палкинетнень ды истя жо *попонть* «киськева» нолдасынзе алов. Мейле васенценть ладсо *попсонть* ушоды айгсеме палкинетнень эсь ёнонзо. Маняви — налксеманть поладсы колмоцесь, мейле нилецесь ды истя седе тов. Весе ушодыть секеденть — кадовозь палкинетнень *попонть* ланга алов нолдамо.

Налксемась моли семс, зярс столенть лангс а кадови вейкеяк палкине.

Зярдс налксемась прядови, весе ловносызь саезь палкинетс. Кинь улиць кеменде ламо, се кеменде велькскатнень макссынзе сенень, кинь а сатыть. Истя весень кармить улема кеменень кемень. Ансяк палкинетс максси а сяко — сонзэ кисэ эряви максомс «питне». Те «питненть» аравтсы максозь палкинетс азоро. Истямокс ули: морамс частушкат (саезь палкинетнень ламочисэст), ловномс стихть, рангстамс атакшокс, кирнявтнемс ве пильге лангсо, кукольдыамс зярыяксть ды лия мезе. «Пандомс питненть» эряви весенень, сененьгак, кинь эзь сатно ансяк вейке палкинетс. Бути тень а теамс, сестэ сынст мушкост сы иестэнт карми улема аволь сэлгев ды алкине.

Теде мейле налксемась ушоды одс. Васенцекарми налксеме се, кие сакешнесь седе ламо палкинетс, омбоцекс — кинь ульнест сондензэ аламо, колмоцекс — кинь седеяк аламольт.

ЧИКАТ

Налксить 8 — 12 иесэ цёрынеть ды тейтернеть тельня.

Налксицятнеде 2 — 4 ломанть.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Чикат — кеменень кемень эрва налксицянть туртов. Ниле сантиметрань эчксэ пекшень лейксстэ пильсевич кавксосантиметрань кувалмосо цюркинетс. Весень лазносызь кавтов ды кеменень кемень артсызь кодамояк тусонь артовксос. Вейке кемененть кадсызь атак арто.

Налксемань кой-кирдатне

Те налксемасонть налксить ниле ломанть. Эйсэнзэ ниле конт, эрвасонть ниле периодт. Бути налксицятнеде улиць

лежащую. Как только та палочка шевельнется, ход передается ко второму игроку.

Тот вновь соберет рассыпанные палочки, кроме, конечно, находящихся у первого игрока, и также по *попу* скатит их вниз. Затем, как и первый игрок, *попом* начинает сгребать палочки к себе. Ошибется — игру продолжит третий, затем четвертый и так далее. И все начинают с одного и того же — скатывания оставшихся палочек по наклоненному *попу*.

Игра продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одной палочки.

Завершая игру, каждый пересчитывает количество выигранных им палочек. У кого их окажется больше десяти, то он отдает лишние тому, у кого меньше, но так, чтобы у него тоже стало десять. За каждую палочку, взятую взаимы, игрок рассчитывается. «Плату» определяет владелец отданных палочек. Это может быть: исполнение частушек (по количеству взятых палочек), чтение стихов, кукареканье, прыжки на одной ноге, кувырканье через голову.

Рассчитываться должен каждый, даже если ему не хватило хотя бы одной палочки. В противном случае их конопля в будущем году будет менее волокнистой и менее высокой.

Затем игра начинается заново. Первым начинает тот, у кого было больше выигранных палочек. Вторым — у кого их было поменьше, третьим — у кого еще меньше.

ЧИКИ

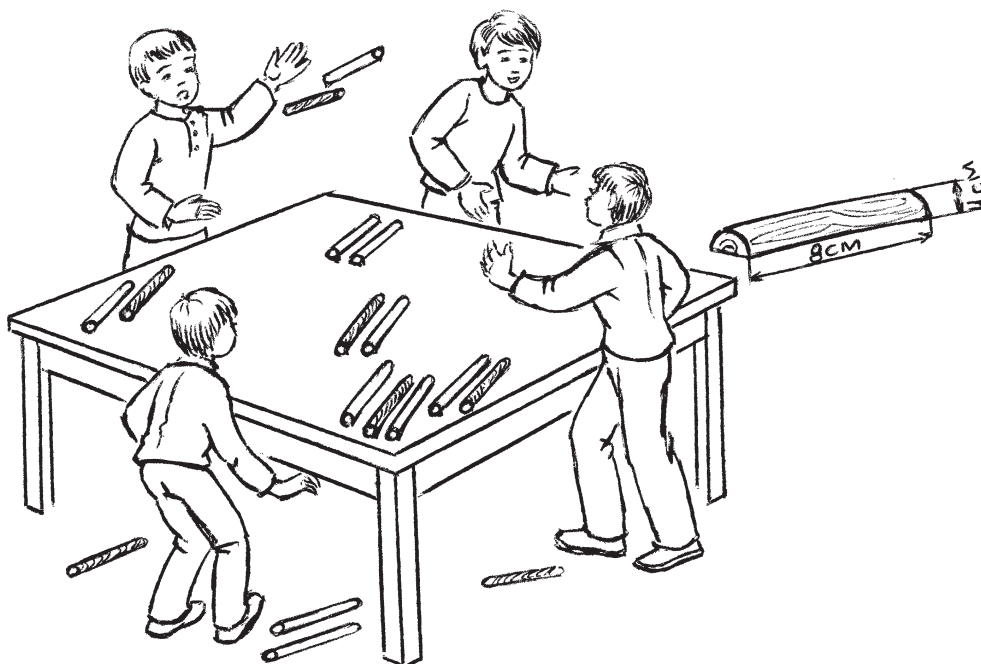
Играют мальчики и девочки 8 — 12 лет преимущественно зимой. Количество играющих 2 — 4 человека.

Предметы для игры

1. Чики — десять штук на каждого играющего. Выпиливаются, а затем раскладываются пополам ошкуранные липовые ветки диаметром в четыре сантиметра, длиной в восемь сантиметров. Каждый десяток готовых чик окрашивается в какой-либо цвет, кроме одного десятка, остающегося белым.

Содержание и условия игры

Описанная игра рассчитана на четыре человека. Проходит она в четыре кона по четыре периода в каждом. Если играют



колмо эли кавто, сестэ контнэде ды периоднэде улить колмо ды кавто.

Налксемань ушодомсто кочкави *тешкстыця*. Салава лиятнеде сон сёрмады ниле *чикатнес* 1, 2, 3, 4 цифрат (сынъ улест ниле тусонъ). Теде мейле сон сынст комавтсынзе столенть лангс ды мери весенень содамс эсь чиполанзо налксемасонть. Эрьва налксицясь кепеди вейке *чика*. *Чиканть* лангс тешкстазь цифрась улиак налксицянтъ чиполазо, ды теке марто те *чикась* тееви сонзэ туртов чавомкакс, конасонть кармить эшксевеме столь ланга сравтозь *чикатне*.

Васенце конось

Васенце периодось

Эрьва налксицясь пурнасынзе васонькоморозонзо сеть чикатнень, конат артозь сонзэ чавомканть тусос. Мейле ниленест стить столенть ниле ёнга ды вейке омбоце мельга (тешкстазь чиполань коряс) сравтсызь *чикатнень* столенть келес. Истя весе *чикатне* улить човорязь.

Ней ушодови сонсь налксемаськак. Моли сон истяня. Налксицясь кепедьсы

три или два человека, то число конов и периодов игры будет соответственно три и два.

До начала игры выбирается *отметчик*. Тайком от остальных игроков цифрами 1, 2, 3, 4 он метит четыре разноцветных *чики* и поворачивает их плоской стороной, на которой сделаны метки, к столу. Каждый из игроков поднимает одну из *чик*. Так определяется очередность играющих. В то же время эта же *чика* становится для каждого игрока его битком.

Первый кон

Первый период

Каждый игрок собирает в пригорошню *чики* цвета своего битка, затем с четырех сторон стола по очереди *чики* разбрасываются по столу. Так все *чики* будут перемешаны.

Затем начинается сама игра, состоящая в следующем.

С высоты 60 — 70 сантиметров игрок пускает биток на одну из своих *чик*, причем он должен стремиться поставить биток точно в такое же положение,

чавомканзо 60 — 70 сантиметрадо верев столенть эйстэ ды каясы сонзэ истямо жо тусонь *чика* лангс. Сон снарты аравтомс чавомканть истя, кода ашти таркасонзо эшкемс тешкстазь столь лангсо *чикась*. Бути те алце *чикась* верцесэнтэ (чавомкасонть) эшкеви, сестэ алцесь седе тов налксемастонтэ лиси — сон саеви столенть лангсто. Бути чавомкась пры ве тусонь кавто *чика* лангс, сестэ саевить кавонест. Бути чавомкась а токасы эрявикс *чиканть* эли пры лия тусонь *чика* лангс, сестэ налксемась юты омбоцентень, мейле колмоцентень, нилецентень.

Васенце периодось моли семс, зярс киненьгак удалы саемс сехте ламо эсь тусонь *чикатнеде*. Эряви меремс, весе *чикатнень* саемаст пек стака. Тувталось сеньсэ: столенть ланга сравамсто сын арыть эрьва кодамо апак учонь положенийс, ды секс чавомкась сеedyстэ а пачкоди цельс.

Эрьвась саезь *чикатнень* ловносынзе, путсынзе ве ёнов, ды мейле ушодови омбоце периодось.

Омбоце периодось

Налксицятне пурнасызь кадовозь эсь тусонь *чикаст* ды васенце периодонтэ ладсо одс сравтсызь сынст столенть лангс. Теде мейле налксемась карми молеме истя жо, кода икелеяк.

Омбоце периодось прядови сестэ, зярдэ чавомкатненень а карми саевеме вейкеяк эсь тусонь *чика*. Те ули сестэ, зярдэ эрьва кодамо тусонь *чикатне* улить эли пек маласо, эли вейке омбоце лангсо.

Налксемась лоткавтови сестэ, зярдэ кияк сайсынзе весе эсь тусонь *чиканзо*, весе вейксэнест (чавомкась а ловома).

Теде мейле колмоце ды нилеце периодтнэ а улить — конось прядови. Бути вейксэнест *чикатне* киненьгак а саевить, сестэ налксемась туи седе тов.

Омбоце конось

Омбоце кононтэ ушодсы се, кие васенце кононтэ прядызе сехте ламо *чика* марто. Лиясто истямось содави ансяк колмоце эли мик нилеце периодстонть.

какое на столе занимает ударяемая *чика*. При попадании нижняя *чика* с поля убирается. Если биток падает сразу на две *чики* своего цвета, то обе они считаются выигранными и снимаются со стола. Когда же биток не попадает в цель или задевает *чику* другого цвета, то очередь переходит ко второму, а затем к третьему, к четвертому игроку.

Первый период идет до тех пор, пока кто-то первым не возьмет большую часть своих *чик*. Все *чики* выбрать почти невозможно, так как после рассеивания их по столу они принимают самые непредсказуемые положения, и биток не всегда может достичь цели.

Каждый, подсчитав количество выигранных *чик*, откладывает их в сторону, а затем проводится второй период игры.

Второй период

Игроки собирают оставшиеся *чики* своего цвета и, как в первом периоде, вновь рассеивают их по столу. Далее игра будет идти так же, как и в начале.

Второй период заканчивается тогда, когда иссякнет возможность удачных ударов битком по *чикам* своего цвета. Это произойдет тогда, когда на поле останутся разноцветные *чики*, находящиеся вплотную друг к другу или одна на другой.

Игра прекращается и тогда, когда кто-то выигрывает все *чики* своего цвета, то есть все девять *чик* (не считая битка).

В таком случае третьего и четвертого периодов не будет — кон завершается. Если же девять *чик* взять никому не удастся, тогда игра продолжится дальше.

Второй кон

Второй кон начинает тот, кто первый кон завершил с самым большим количеством *чик*. Иногда такой игрок определится только в третьем или даже в четвертом периодах.

С девятью *чиками* в игре не участвуют — они уже вышли в победители.

Вейксэ *чика* мартотне седе тов а налк-
сить — сынъ уш листь изницякс. Пельк-
стамось моли омбоце ды колмоце таркат-
нень кисэ.

Ниле *чика* мартотне омбоце кононтень
а нолдавить.

Колмоце конось

Весемесь моли истя жо, кода икеле
контнэсяк. Те консонть налксить ансяк
сеть, кие чавсь кото *чикат*.

Нилеце конось

Тесэ налксить ансяк сисем *чика* мартотне.
Эрьва консонть истя жо ютавтовить
ниле периодт.

ЦИБАТ

Налксицятне 8 — 12 иесэ цёрынеть ды
тейтернеть. Налсекшнить седе сеедьстэ
тельня, зярдэ якшамотне куродсызь эй-
какштнэнь кудос.

Те налксеманть улить зярыя вариан-
тонзо. Тень эйстэ лисни налксицятнень
ламочисткат: кавто, колмо, ниле.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Цибат — теевить пекше керьстэ.

Тунда, зярдэ пекшетне пургондыть ды са-
ност пешкедить потмо ведте, велень ломан-
тне лутнить лангстост карень кодамс, пар-
гонь теемс ленгть. Эйкакштнэ тейнить ту-
тушкат. Те шкане паро анокстамс телень налк-
сематненьгак. Шка теемс цибатненьгак.

Васня керить зярыя морговтомо 4 — 4,5 см
эчксэ, 25 — 30 см кувалмосо морговтомо пал-
кинеть. Палкинетнень пест олякстомтовить
керенть эйстэ, мейле, седе эчке палкасо эшк-
сезь, эряви ютамс весе кадозь керенть ланга.
Кересь яви чувтонть эйстэ. Теде мейле саемс
палкинетнень ваньскавтозь педэ ды каявтомс
лангстонзо керенть.

Каявтозь керенть эйстэ керсевичь зярыя
цибат 8 см кувалмосо. Налксемстэ эрявкш-
ныйтэ весемезэ 4 цибат, ансяк анокстамс эряви
седе ламо. Эрьва цибанть перька педявтовить
аволь келей мазый панкскеть: васенцен-
тень — вейке, омбоцентень — кавто ды истя
седе тов. Неть педявтозь кырькстнэнь марто
налксемс седе ён — а ули човоргалема. Путо-
вить лия тешксткак, ансяк весе улест мазыйтэ,
сельмс каявицят. Вейкест-вейкест лангс мо-
лицят.

2. Налксемань пакся — столь лангонь по-
кшолмасо эчке конёв, конась черькстнезь

Борьба будет идти за вторые и третьи
места.

С четырьмя *чиками* ко второму кону не
допускаются.

Третий кон

Все идет так же, как в первых двух
конах. В этом коне участвуют только те,
у кого шесть *чик*.

Четвертый кон

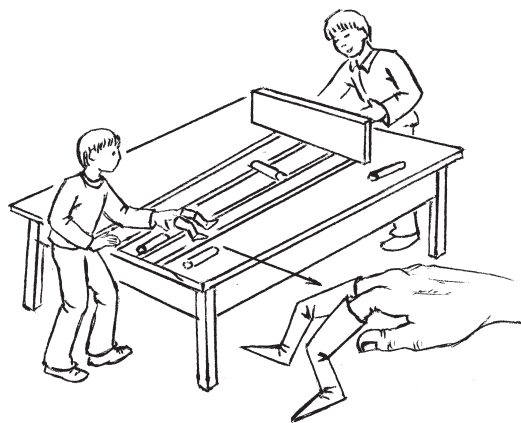
Здесь играют только обладатели семи *чик*.
В каждом коне также до четырех пе-
риодов.

ЦИБЫ (ЦИЛИНДРИКИ)

Играют мальчики и девочки 8 — 12
лет зимой, когда мороз загоняет детей
домой. Имеется несколько вариантов
этой игры. В зависимости от этого в
ней могут участвовать 2, 3, 5 человек.

Предметы для игры

1. Цибы — маленькие цилиндрики из
коры липы. Весной, когда липа начина-
ет распускаться и начинается обильное
сокодвижение, сельчане начинают драть
с нее лыко для плетения лаптей, изго-
товления лукошек. Дети делают дудоч-
ки. В это время хорошо готовиться к бу-
дущим зимним играм. Пора готовить и
цибы.



кувалт ды трокс ютыця киксэ. Якстере тусонь киксэ тешкстэзь «чиемань ушодкс» ды «чиемань прыдовкс» контнэ, пижесэ, сэньсэ, туюжасо, топода-туюжасо — чийнема китне.

3. Пирявкске. Тееви эчке конёвсто, фанерасто эли лаз пестэ. Кувалмозо столенть келесэ, сэрезэ 20 — 25 сантиметрат. Путови чиемань прыдома кононт удалов.

4. Пильгинеть. Теевить конёвсто зярыя пшти пе марто трубкинеть — истятнэнь атятне тейнекшнесызь цилимень таркас, — пшти петне мендязь пильге лапа ды кумажа ладсо.

Налксемань кой-кирдатне

Столесь аравтови кудо куншкас. Сонзэ лангс путови кикс марто эчке конёвсто теезь налксема паксясь, столенть пес путови пирявксесь.

Васенце налксемась

ИКЕЛЬДЕМКАТ

Налксить кавто эли вете ломанть.

Налксемась ушодови жеребеень каямосо. Сонзэ ютавтомсто ниле конёв панкскетнес путовить ниле цифрат — 1, 2, 3, 4, а ветецентень сёрмадови вал «Одиця». Конёвнетне кевердевить тапарксес, каявить киньгак шапкас, човорявить. А мейле эрва налксицясь таргасы эсь «уцясканзо». «Пильгинетнень» эрва налксицясь оршавтсынзе керш кедентень, невтема ды куншкасо суртнэс. Се, кинень сатотсь чиполась улемс одицякс, стявты вейке *циба* омбоце чиема киксэнт лангс. Сон путови васенце налксицянт лемс, кона ары стявтозь *цибанть* каршо, керш кедензэ «пильгинетнень» марто аравтсы колмоце чиема киксэнт лангс. Кода мерить налксемань койтне, чиёмс «пильгинетненень» сави *цибанть* эйстэ шабрацекс аштиця кияванть.

Одицясь чийни, кода весе, ансяк *цибавтомо*. Сон аравтсынзе «пильгинензэ» васенце чиема киксэнт лангс.

Седе мейле, зярдэ весемесь чиемантень карми улема анок, одицясь максы сигнал: «Вейке, кавто, колмо!». «Колмо» рангстамонт лангс васенце налксицясь

Сначала нарезают несколько ровных без сучков палочек толщиной 4 — 4,5 см, длиной до 25 — 30 см. Концы палочек освобождают от коры, затем берут палку потяжелее и, постукивая ею по коре, проходят по всей палочке. Кора отстанет от древесины. После этого нужно взяться за очищенный конец палки и стянуть трубочку коры с древесины.

Снятая кора нарезается на цилиндрики длиной восемь сантиметров. Для игры требуется всего четыре *цибы*, но изготовить следует больше.

Цилиндрики оклеиваются одной, двумя, тремя, четырьмя неширокими полосками цветной ткани — так игрокам будет легче ориентироваться во время игры. Можно сделать другие метки, но они должны быть обязательно яркими, отличными друг от друга.

2. Игровое поле — плотная бумага по размеру плоскости стола, на которой нанесены вдоль и поперек разноцветные линии. Красными линиями обозначены два кона «Начало забега» и «Конец забега», синей, зеленой, желтой и коричневой линиями — беговые дорожки.

3. Стенка — ограничитель из картона или фанеры в ширину стола, высотой 20 — 25 сантиметров.

Содержание и условия игры

Стол выдвигается на середину избы. На нем прикрепляется начерченное на бумаге поле для игры, на один конец стола ставится стенка-ограничитель.

Игра первая

НАПЕРЕГОНКИ

Участвуют два — пять человек.

Игра начинается с жеребьевки. Для этого на четырех листочках пишутся цифры от 1 до 4, а на пятом — слово «водящий». Бумажки скатываются в рулончики, опускаются в шапку, перемешиваются.

Каждый игрок вытягивает свой жребий.

На указательный и средний пальцы левой руки все надевают «ножки».

Для первого игрока водящий ставит на начало второй беговой линии одну *цибу*. Первый игрок встает против *цибы*, а левую руку с «ножками» ставит на начало третьей беговой линии, так как по условиям игры «бежать» ему придется по соседней с *цибой* линии.

пикштядсы *цибанть*. Одицясь сеске жо максы омбоце сигнал: «Чийть!».

Тедэ мейле кавонест — налксицяськак, одицяськак, — «пильгинетнень» бойкасто якавтозь, чиить васенце ды колмоце чиема кикстнэва столенть омбоце пев, тов, козонь ульнесь пикштядезь *цибась*.

Кие пачкоди *цибантень* васенцекс, се сайсы сонзэ керш кедентень, лепштыся пелькасонзо невтема суронтень ды туи чиезь мекев секе киксканть, конаванть сась.

Бути васенцекс *цибантень* кенери одицясь ды васенцекс пачкоди тов, косто ушодовсь чиёмась, сестэ васенце налксицясь налксемастонтень лиси, одицясь жо сти тарказонзо, сонзэ киксэнтъ лангс.

Бути васенцекс мекев сы васенце налксицясь, сестэ кавонест кадовить эсест таркасост, ды васенце налксицясь пикштядсы *цибанть* омбоцеде. Ды истя колмокость. Зярдэ сонзэ туртов истя жо парсте прядови колмоце чиёмаськак, сестэ сон кадсы налксеманзо ды карми учомо шканть, зярдэ ютавтови сехте меельце чиёмась, конасонть кемекстави изницянь лемесь.

Лия налксицятне ванить чийнематнень мельга ды эрванть ютавтомадонзо мейле ёвтасызь эсест мелест налксемань койтнень топавтомаст коряс ды васняк седе, токшевсть эли эзть «пильгинетне» масторксонтень. Кинень те коесь эзь топавтово, се налксемастонтень лиси, ды сонзэ таркас ары омбоце налксицясь. А бути кавонест эзизь топавто те коенть, сестэ ары колмоцеськак. Одицякс те шкастонтень карми се, кинень жеребеень каямсто сатотсь седе вишкине цифрась. Саемга, омбоценть ды колмоценть ютксо чиёмасонтень одицякс ули омбоцесь.

Зярдэ чиёмасонтень изни одицясь, а васенце налксицясь лиси налксемастонтень, одицякс карми омбоцесь. Налксеманть перть те рольсэнтъ улить весе ветенест налксицятне.

Налксеманть прядомсто содавить кавто васень таркатнень саицятне. Колмоце ды нилеце таркатне а максневить.

Васенце таркась максови сенень, кие изнясь колмокость.

Омбоце таркась ули сень, кие омбоцекс изнясь колмокость.

Водящий также участвует в беге, только без *цибы*. Он ставит свои «ножки» на первую беговую линию.

После того, как все будет готово к забегу, водящий дает первый сигнал: «Раз, два, три!». На «три» первый игрок щелчком бьет по *цибе*. И тут же водящий дает второй сигнал: «Беги!».

После этого оба они — и игрок и сам водящий, — быстро двигая «ножками», бегут по первой и третьей беговой линиям к противоположному концу стола, куда была выбита *циба*.

Кто первым добегит до *цибы*, тот зажат ее между большим и указательным пальцами левой руки и бежит обратно по той же беговой линии к началу забега.

Если первым возьмет *цибу* водящий и он же первым добегит к началу забега, то первый игрок из игры выбывает, а водящий становится вместо него, на его же линию.

Если же первым с *цибой* к цели придет первый игрок, то оба остаются на прежних местах, и первый игрок будет бить второй раз. И так до трех раз. После третьего успешного забега он оставляет игру, завоевав право выступить в заключительном забеге на звание победителя.

Остальные игроки наблюдают за забегами и после каждого забега высказывают свои замечания по поводу выполнения правил игры и прежде всего по «качеству» бега — всегда ли «ножки» касались пола. Нарушивший это правило из игры выбывает, и вместо него встает второй игрок. А если нарушили оба, тогда встанет и третий. При этом, по условиям, водящим становится игрок под меньшим номером. В данном случае — второй.

Когда забег выигрывает водящий, а первый игрок выходит из игры, водящим становится второй игрок. Таким образом, в роли водящего побывает каждый из пяти игроков.

В конце игры определяются победители первых двух мест. Третье и четвертое места не присуждаются.

Первое место присуждается тому, кто первым из игроков побеждал трижды.

Второе место присуждается тому, кто вторым побеждал трижды.

Бути истятнэ а улить, икелев лисить кавксть изницятне.

Меельцекс изницятнень ютксо ютавтови вейке чиема, кона ули цётамокс васенце тарканть максоманзо коряс.

Омбоце налксемась

КАРАДО-КАРШО ЧИЙНЕМКАТ

Налксеманть ушодомсто пирявксексь столенть лангсто саеви. Жеребеень каямось ютавтови истя жо, кода тона налксемастонтькак.

Налксицятне кавтонь-кавтонь — васенцесь ды колмоцесь, омбоцесь ды нилецесь — арыть столенть пева, стявтсызь эсь *циба*ст эсест номерэнь чиема кикстнэнь лангс: васенце налксицясь — васень киксэнтъ лангс, колмоцесь — колмоце киксэнтъ лангс ды истя седе тов. Эряви а стувтомс: аволь чётной налксицятне арыть «чиемань ушодкс» кононтъ ёнов, чётнойтне — «чиемань прядома» кононтъ ёнов. Чётной «пильгинетне», мекевланг, чиить аволь чётной кикстнэнь ланга, а аволь чётнойтне — чётной кикстнэва.

Одицясь ванкшны, весемесь ли парсте анокстась: «пильгинетненень» улема рядсек, кедылапатне аламнеде кепедезь столенть вельксэс.

Ванкшномань прыдозь, сон максы команда: «Вейке, кавто, колмо!».

Налксицятне пикштядсызь *циба*ст столенть омбоце пев. Тесэ *цибатнень* вастсызь каршо аштиця налксицятне ды прамодо лоткавтсызь эсь рунгосост. Ансяк теде мейле одицясь максы омбоце команданть: «Чийть!». Лоткавтозь аволь чётной налксицятнень *циба*ст чётнойтне сайсызь эсест пелькаст ды невтема сурост юткс ды туить кандомост эрявикс кикстнэнь ланга омбо ёнов. Истя жо теить аволь чётнойтне чётной налксицятнень *циба*ст марто.

Сеть, кить те чиемасонтъ саизь васенце ды омбоце таркатнень, ютавтуть мейльце цётамо, конасонтъ содави алкуксонь изницясь.

Зярыя тешкст:

1. Лисни истяк, зярдо налксицясь пикштядсы *цибанзо* лавшосто ды сон а ливти каршо налксицянть маласо кононтень.

Если таких не будет, то присуждение проводится по двум победам.

В заключение между победителями проводится один итоговый забег, который определит главного победителя.

Игра вторая

ПРОБЕЖКИ

Стенка-ограничитель перед началом игры со стола снимается. Жеребьевка проводится по тому же принципу, что и при первой игре.

Две пары игроков — второй и четвертый, первый и третий — становятся по обоим концам стола, ставя свои *цибы* на беговые линии, соответствующие своему номеру: первый игрок — на первую линию, третий — на третью линию и так далее. Нужно помнить, что нечетные игроки становятся со стороны кона «начало забега», а четные — со стороны кона «конец забега». При этом бег «ножками», наоборот, происходит у нечетных номеров по четным беговым линиям, у четных — по нечетным.

Водящий наблюдает за правильностью изготровки: «ножки» должны быть вместе, кисти рук находятся в чуть приподнятом положении параллельно столу. После этого он командует: «Раз, два, три!».

Игроки щелчком отправляют *цибы* в противоположную сторону стола. Стоящие на другом конце стола игроки задерживают их от падения корпусом. И только после этого водящий подает вторую команду: «Беги!».

Остановленные *цибы* нечетных игроков зажимаются четными игроками между своими большими и указательными пальцами и проносятся по установленной беговой линии к противоположному кону. То же самое делают нечетные игроки с *цибами* четных игроков.

Занявшие в этом забеге первые и вторые места проводят заключительный забег для определения победителя.

Несколько дополнительных условий:

1. Может быть так, что игрок не сумеет щелчком послать *цибу* до игрока, находящегося в противоположной стороне. В этом случае бьющий игрок с игры

Сестэ эшкицясь налксеманзо кадсы, а каршо аштицясь, кадык арась *цибазояк*, чиemanзо а кадсы. Бути сон сы васенцекс эли омбоцекс, лиси изницятнестэ вейкекс.

2. Одицясь пек пштистэ ваны весе чи-ицятнень тевест лангс, сень мельга, кода «якить пильгинетне», ды яволявты: «Васенцесь лисезэ!», «Колмоцесь чии!» ды истя седе тов.

3. Изницянь лементь кисэ пелькстамонть кавонест васенце таркань саицятне арыть карадо-каршо столенть кавто пева, пикштыдсызь *цибаст* васенце ды нилеце чиема кикстнэва, а чиить «пильгинесэст» омбоце ды колмоце кикстнэва.

Колмоце налксемась

САСАМКАТ

Каяви жеребей.

Одицянтъ тевезэ — ванстомс налксемань койтнень. Тень кисэ сон сти пирявкс-кенть малас. Весе налксиятне арыть эсь чиполань номер чиема кинть лангс. *Цибатне* путневить секе кикстнэнь лангс, конаванть сави чиeмс «пильгинетненень».

Одицясь максы сигнал: «Вейке, кавто, колмо!». Весе *цибатнень* пикштыдсызь пирявксентъ ёнов. Омбоце сигналонтъ коряс: «Чийть!» «пильгинетне» ушодыть чиeме.

Бути киньгак *цибазо* а ливти каршо кононтъ видьс, сестэ сонзэ азоронзо оди-цясь ливтьсы чиема кистэнтъ.

Зярдэ налксиясь пачкоди эсь *цибанзо* видьс, сон кода икелень налксематнесэяк, сайсы сонзэ пельканть ды невтема суронть куншкас ды юты шабрацек чиема кинть лангс, штобу поладомс чиeманть, туемс мекев, косто ушодовсь чиeмась. Кистэ кис ютамось моли истя: васенце налксиясь юты омбоце чиема киксэнтъ лангс, омбоце налксиясь — васенце киксэнтъ лангс, колмоце налксиясь юты нилеце чиема киксэнтъ лангс, нилецесь — колмоце киксэнтъ лангс. «Чиeмань ушодкс» кононтень велявтозь, налксиятне стявтнесызь эсь *цибаст* кононь ды чиема киксэнь васодема таркатненень, «пильгинетнень» жо аравт-сызь *цибатнень* удалов.

Ансяк эряви содамс сех ёроков изни-цянтъ. Сон муеви васенцекс сыця кавто налксиятнень ютксо пелькстамсто. Сы-ненст сави ютавромс меельце чиeманть.

снимается, а принимавший, даже без *цибы*, в забеге участвует. Если прибежит первым или вторым, то он войдет в число выигравших.

2. Водящий внимательно следит за движением всех игроков, за тем, как «ходят ножки», и в ходе забега предупреждает: «Первый снимается!», «Третий бежит!».

3. При определении победителя занявшие первых два места встают друг против друга по обоим концам стола, бьют *цибы* по первой и четвертой беговым линиям, а бегут «ножками» по второй и третьей линиям.

Игра третья

ДОГОНЯЛКИ

Проводится жеребьевка по принципу первых двух игр.

Задача водящего: следить за соблюдением правил игры. Для этого он встает у стенки-ограничителя. Все игроки занимают соответствующую своему номеру беговую линию у кона «начало забега». *Цибы* ставятся на ту же линию, по которой побегут «ножки».

Водящий подает сигнал: «Раз, два, три!». Все *цибы* щелчком отправляются к стенке-ограничителю. А по второму сигналу «Беги!» «ножки» начинают бег.

Если чья-либо *циба* не долетит до противоположного кона, то щелкнувшего ее хозяина водящий снимает с дистанции.

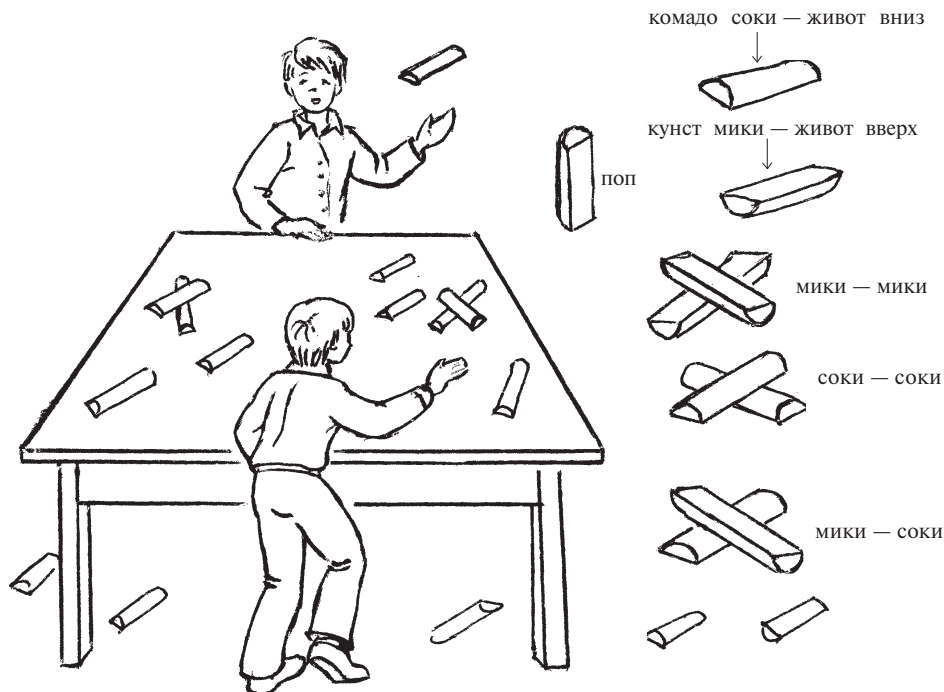
Достигнув своей *цибы*, игрок, как и в прежних играх, зажимает ее между большим и средним пальцами и переходит на соседнюю линию, чтобы продолжить бег в обратном направлении. Переход происходит так: первый игрок переходит на вторую беговую линию, второй игрок — на первую, третий игрок — на четвертую, а четвертый — на третью. При возвращении к кону «начало забега» игроки ставят свои *цибы* на пересечении беговых линий с линией «начало забега», а затем позади них располагают «ножки».

Игра закончена.

Только нужно еще определить победителя. Он выявляется новым забегом двух игроков, возвратившихся на исходную позицию первыми.

ЩЁТКАТ (ПИКШТЯЕМАТ)

ПЕШКИ (ПЛАШКИ)



Те налксемась вечкеви вишкинетнененьгак, покштнененьгак.

Налксить эйсэнзэ позда сёксень тарькс читнестэ ды тельня. Налксицят-неде нилешка ломанть. Седе ламотненень эрять ламо щёткат, а те стакалгавты налксеманть.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Щёткат (пикштядемкат) — 12 — 15 парат. Теевить пешкс эли пекше чувтонь тарадсто. Керсевить вишка пей марто ножовкасо 12 — 15 цюркинеть ды лазновить кавтов-кавтов. Цюркинетнень кувалмост ды эчкест 2,5 — 3 сантиметрат.

2. Кудонь столь — ули налксемань туртов паксякс.

Налксемань кой-кирдатне

Аравтови налксицятнень ютксо чиполась.

Васенце налксицясь пурнасынзе кедзэнзэ весе щёткатнень, сти столенть педы эрязастро сравтсынзе сынст весе столенть келес.

Игра популярна у детей и взрослых. Играют зимой и поздней осенью. Участвуют не более четырех человек. Для большого количества игроков требуется большое количество пешек, что затруднит игру.

Предметы для игры

1. Пешки — 12 — 15 пар. Изготавливаются из орешника или липовых веток диаметром 2,5 — 3 см. Нарезаются ножовкой 12 — 15 чурбачков длиной 2,5 — 3 см и раскалываются на плашки пополам.

2. Поле для игры — обеденный стол.

Содержание и условия игры

Определяется очередность играющих.

Первый играющий сгребает в руки все плашки, встает с одного конца стола и резким взмахом рассеивает их по всему столу. Плашки, упавшие при этом на пол, снова рассеиваются по столу.

Масторов празь щёткатне пурнавить
вейс ды истя жо срастовить лиятнень
юткова.

Сравтозь щёткатнень прамост коряс
улить раськень лемест:

попт — стядо щёткат;

мики — мадезь щётка, лазозь ёнксо-
верев;

соки — мадезь щётка, лазозь ёнксо-
алов;

мики-соки — «сокись» нежедезь «ми-
кентень» эли,

мекевланг, — «микись» нежедезь «со-
кентень»;

мики-мики — вейке щёткась ашти
омбоцентень нежедезь «мики» ёндо;

соки-соки — вейке щёткась ашти ом-
боцентень нежедезь «соки» ёндо.

Налксемась ушодови истяня.

Сравтозь щёткатнестэ налксицясь
васняк пурнасынзе весе *поптнень* ды
путсынзе ве ёнов. Налксицясь ванкшно-
сынзе щёткатнень таркаст, арсесынзе
ёнкстнень, конатнестэ седе паро ули
пикштядемс вейкенть омбоценть ланга.

Ушодови щёткатнень пикштяемаст:
микитне паневить *микитнень*, *соки-
микитнень* лангс. Зярдэ *микись* токави
микисэнтэ эли *сокись* — *сокисэнть*, арсе-
ма, конань эйстэст саемс седе паро,
штобу кадозенть марто налксемась пола-
доволь.

Бути щёткатнень ютксо улить *мики-
микитэ* эли *соки-соки-микитэ*, сестэ верце
щёткась састынька пикштядеви алценть
лангс ды верцесь саеви ве ёнов.

Пикштяемс эряви ансяк вейке
раськень щёткатнень лангс.

Бути токамс лия раськень щётканть,
налксеме сестэ карми лия. Зярдэ пон-
гить ве раськень щёткат, невтемга, кав-
то, колмо *микитэ*, сестэ токавозь щёт-
катне (пикштядезденть башка) паксяс-
тонть саевить весе.

Эрси истяк, зярдэ ве щётканть омбо-
центь лангс чавомсто конаськак эйстэст
сти *попокс*. Сестэ кавонест щёткатне ло-
вовить саезекс.

Омбоце, а мейле колмоце ды нилеце
налксицятне кармить пикштяеме сестэ,
зярдэ те кононь налксицянтень пикштя-
демась а ютавови тевс:

пикштядезь щёткась ютась вакска;

Разбросанные по столу плашки при-
нимают разное положение:

поп — стоя;

мики — животиком (расколотой час-
тью) вверх;

соки — животиком вниз;

мики-мики — одна плашка на другой
в положении «мики»;

соки-соки — одна плашка на другой в
положении «соки»;

мики-соки — плашка «соки» на
плашке «мики» или наоборот.

Начинается основная игра.

В первую очередь снимаются *попы* и
откладываются в сторону.

Больше в игре они не участвуют. Иг-
рок осматривает положение своих пла-
шек, выбирая более удобные положения
для шелчков по ним.

Игрок начинает производить шелчки:
мики отправляются на *мики*, *соки* на
соки. При удачном ударе одна из пла-
шек снимается с поля и приобщается к
попам. При этом игрок заранее опреде-
ляет, какую пешку выгоднее брать, что-
бы оставшуюся удобнее было использо-
вать дальше.

Если среди плашек есть *мики-мики*
или *соки-соки*, то достаточно легонько
шелкнуть по верхней плашке и убрать ее
с поля.

Бить можно только по пешкам, нахо-
дящимся в родственном положении.

Если при полете шелкнутой плашки
попутно будет задета плашка, находя-
щаяся в другом положении, чем летящая
плашка, то ход передается второму иг-
року. Когда же удар придется по не-
скольким однородным плашкам, на-
пример, по двум-трем *мики*, то затронутые
пешки, кроме ударяющего, снима-
ются с поля.

Если при ударе одинаковых плашек
одна из них встает на *попа*, то забирают-
ся обе плашки.

Второму, а затем третьему и четвертому
игрокам ход передается при следующих
условиях:

если шелчок не достиг цели: шелкну-
тая плашка пролетела мимо;

если при полете шелкнутой плашки
задета пешка, находящаяся в ином поло-
жении;

пикштядезь шётканть эйсэ ульнесь
токазы лия раськень шётка;
пикштядемстэ налксицясь апак фатя
токась сурсонзо оштё кодамояк шётка;
налксема паксянть лангс кадовсть ансяк
лия раськень шёткат-микить ды сокить.

Зярдс сы омбоце налксицянтъ шказо,
сон пурнасынзе кедьс-коморс кадовозь
щёткатнень, човорясынзе-сорновтне-
сынзе ды сравтсынзе столенть келес.
Седе тов налксемась моли истя жо, кода
налксесь икельцесь.

Изницякс ули ловозь се, кие сая сехте
ламо шёткат. Сон жо ушодсы од налксе-
ма кононтъ. Омбоцекс карми налксеме-
се, кинь шётканзо кармить улеми васен-
центъ коряс седе аламо. Ды истя седе тов.

РАСЬКЕСТЭ РАСЬКЕС

Те налксеманть улить вейсэнъ ёнксон-
зо *щёткасо* (пикштяемасо) налксеманть
марто. Ансяк тонанть коряс сон седе сю-
пав, седе стака темень топавтомсто. Нал-
ксемась кадовкшнось ансяк пек сыре
ломанень ледстнемасо, сетнень, кие налк-
секшнесь эйсэнзэ эйкакшпингестэ.
Ушодксозо налксеманть умонь. Теде кор-
ты васняк эрямокоень невтемась, кона
ашти налксеманъ юрсонтъ. Те неяви сень-
сэяк: налксеманъ кедьёнкстнэнень (щёт-
катнненень) максозь эрикс ломанень роль.
Эрямокоень ёнкстнэ неявить сеньсэяк:

если при шелчке игрок пальцем слу-
чайно заденет плашку, находящуюся
вне игры (независимо от ее положен-
ия);

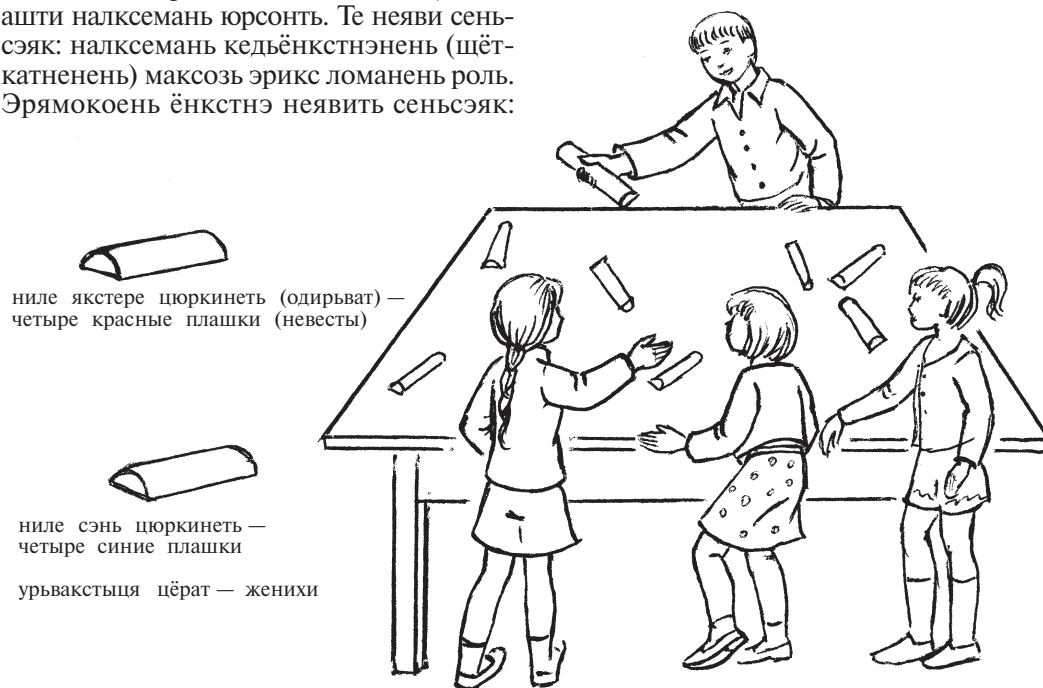
если на поле остаются только разно-
плановые плашки.

Получив право на игру, очередной иг-
рок собирает оставшиеся пешки в руки,
мешает их потряхиванием и разбрасыва-
ет по столу. Далее все идет как у преды-
дущих игроков.

Победителем игры будет тот, кто выиг-
рал большее количество пешек. Он же
начинает первым новый кон. Вторым
играет следующий, кто завоевал не-
сколько меньшее количество пешек.

ОТ РОДНИ К РОДНЕ

Имея некоторые общие черты с *пеш-
ками*, настоящая игра богаче по содер-
жанию, сложнее по исполнению и
древнее по происхождению. Она оста-
лась в памяти только у долгожителей,
игравших в нее в детстве. О древнем
характере игры говорит и ее обрядовая



налксицятне (а тесэ налксить васняк тейтернетэ эли тейтерть) эсь пряст ловить те эли тона кудонь (раськенё) ломанекс. Эряви ледстямс сеньгак: эсест налксематнесэ ды кужонь киштематнесэ свадьбань коень невтемась умонь шкасто саезь ульнекшнесь тейтертненё туртов сехте вечкевиксэкс.

Налксить ниле тейтернетэ — кавтонё-кавтонё эрьва ёндо.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Столь. Налксемасонтё сон ловови велень куринкакс.

2. Кавто раськенё кудот-читё: пешкс чувтонё керявксось (диаметразо 4 см, кувалмозо 30 см) лазови кавтов. Налксемстэ нетё лазозь пелькстнэ лемдевить эрзянь цёрань кезэрень лемсэ — Виртянонь кудонзо-чинзэ, Юртаень кудонзо-чинзэ эли лия лемсэ.

3. Щёткат (пикштяемат) — 25 — 30 ялгацекс (парат). Теевить кавтов лазозь пешкс чувтонё керявксост (диаметразо ды кувалмозо 3 см), ниле щёткатне эйстэст артозь якстере тюссо, лемдезь одирьвакс; ниле щёткат артозь сэньстэ, лемдезь урьвакстыцякс.

Налксемань кой-кирдатне

Виртянонь кудонзо-чинзэ (верев велявтозь лазовкс марто пешксэнь керявксось) ды Юртаень кудонзо-чинзэ (алов комавтозь лазовкс марто пешксэнь керявксось) путовить карадо-каршо столентё кавто пева.

Столь куншкась васня чаво.

Налксицятне явовить кавто группава. Колмо тейтернетне велявтыть столентень удало ёндо, а нилецесь пути столентё лангс кавто щёткат: вейкентё лазовксозо алов (*мики*), омбоцентё — верев (*соки*), вельтасынзе эрванть кедьлапушкасонзо. Омбоце группань налксицясь невти конаяк кедентё лангс. Истя кочкавить щёткатне, конатнесэ карми налксеме группась (*мики* эли *соки*), ды теке марто ёвтави, кинь *раськекс* сынё теевить — Виртянонь эли Юртаень.

Тедё мейле ниленест тейтернетне явсызь щёткатненё вейкетьстэ, сайсызь сынст васоньгоморозост ды 50 см сэрьстэ ве шкане ёртсызь сынст *Виртянонь* ды *Юртаень* кудост-чист юткс. Бути

направленность, в частности использование инвентаря для игры (пешек, плашек) в роли членов двух семей (или родов). Обрядовость подчеркивается и преимущественным участием в игре девочек или девушек (не более двух пар), выступающих в качестве представителей того или иного рода. К этому нужно добавить и то, что тема свадьбы в играх и хороводах для девушек является главенствующей.

Предметы для игры

1. Стол — игровое поле, представляющее собой сельскую улицу.

2. Два подворья: обрубок орешника (диаметр 4 см, длина 30 см) раскалывается пополам. Включенные в игру, они имеют древнеэрзянские мужские имена — подворье Виртяна, подворье Юртая.

Плашки — 25 — 30 пар. Изготавливаются из расколотых пополам обрубков орешника (диаметр и длина 3 см). Четыре плашки, окрашиваемые в красный цвет, называются *невестами*, четыре плашки, окрашиваемые в синий цвет, называются *женихами*.

Содержание и условия игры

Подворье *Виртяна* (орешник срезом вверх) и подворье *Юртая* (орешник срезом вниз) ставятся на концах стола в 30 см от краёв параллельно друг к другу.

Центральная часть стола временно свободна.

Играющие делятся на две группы. Три девочки отворачиваются, а четвертая кладет на стол две плашки — одну срезом вниз (*мики*), другую срезом вверх (*соки*), прикрывает каждую ладонями. Участница второй группы указывает на одну из ладоней. Так определяется тип плашки, которым играет та или иная группа (*мики* или *соки*), и соответственно принадлежность самих играющих подворью той или иной *родни*.

После этого все четверо игроков берут в пригоршню по равному количеству плашек и с высоты 50 см разом бросают их на стол между подворьями *Виртяна* и *Юртая*. Если среди плашек

сравтозь щёткатнень ютксо кармить уле-
ме *попт* — стядо аштиця щёткат, то
сынст пурнасызь вейс ды таго сравтсызь
столенть келес. Истя ули семс, зярс весе
поптне а улить мадстезь. Ансяк артозь
щёткатненень—*одирьватненень* ды *урьвак-
стыцятненень* —улема аштемс ансяк стя-
до. Сынст стявтсызь *попокс* секе таркан-
тень, козонь васняк прасть.

Васня *одирьватне* ды *урьвакстыцятне*
явовить группатнева вейкетьстэ. Те тееви
истя жо жеребеень каязь. Кияк омбоце
группань тейтернетнень эйстэ велявты
щёткатненень удало ёндо, а васенце
группань тейтернесь кевксти.

К е в к с т е м а. Кинень те *урьваксты-
цясь*?

К а р ш о в а л о с ь. *Виртяннэнь.*

К е в к с т е м а. Кинень те *одирьвась*?

К а р ш о в а л о с ь. *Юртайнень.*

Ды истя седе тов.

Эряви меремс, *микитне* ды *сокитне* а
прыть вейкетьстэ, ды те а корты седе:
группась, конань щётканзо седе аламо,
лиси изницякс.

Налксицятне кавтонь-кавтонь стить
стольт петнева. *Микинь* щёткатне пикш-
тяевить *Юртаень* кудонзо-чинзэ ёнов,
сокин щёткатне — *Виртянонь* кудонзо-
чинзэ ёнов.

Васенцекс свал ушодыть *микитне*.

Щёткатнесэ эряви токамс эсеть
раськен кудотнень-читнень. Бути щёт-
кась ливти вакска эли токави аволь
раськен щёткась, а седеяк пек — артозь
щёткатнес, сестэ пикштяеме карми ом-
боце тейтернесь, а сонсь *щёткась* налк-
семастонть ливтеви, одов паксянтень а
путови. Омбоце тейтернесь пикштяи
истя жо ильведемазонзо.

Эсь раськенъ кудос-чис эшкевемадо
мейле щёткась аравтови кудотнень-чит-
нень удалов. Бути тень а теемс, сон кар-
ми мешамо лия щёткатнень пикштяем-
стэ.

Микитнень ильведемадост мейле налк-
семе ушодыть *сокитне*. Сынст задачас-
секесь жо, кода тона группань тейтернет-
неньгак.

Группась, кона васенцекс ютавтсынзе
щётканзо эсь раськенъ кудос-чис, сайсы
эстензэ тона группань оштё вейке *урь-
вакстыцянзо*. Лисни, икелев молиця

окажутся *попы* — стоящие плашки, то их
бросают вновь и вновь, пока они не при-
мут лежащее положение. Окрашенные
плашки — *женихи* и *невесты* должны на-
ходиться обязательно в стоячем положе-
нии. Их ставят на попу, на место, куда
они упали во время броска сверху.

После этого между группами распре-
деляются и *женихи*, и *невесты*. Первона-
чально в каждой группе их должно быть
равное количество. Делается это также
по жребию. Участница второй группы
поворачивается спиной к рассыпанным
по столу плашкам, а кто-то из первой
группы спрашивает.

В о п р о с. Кому этого *жениха*?

О т в е т. *Виртянам.*

В о п р о с. Кому эту *невесту*?

О т в е т. *Юртайам.*

И так далее.

Само собой разумеется, одинакового
количества *мики* и *соки* быть не может, но
это не значит, что группа с меньшим
количеством плашек закончит игру
раньше.

Играющие парами становятся по обо-
им концам стола. *Мики* щелчками от-
правляются к подворью *Юртая*, *соки* —
к подворью *Виртяна*.

Первыми начинают всегда *мики*.

Плашки должны коснуться своего
подворья. Если плашка пролетит мимо
или верхом, коснется неродственного
типа плашек, а тем более *невест* и *жени-
хов*, то ход передается второй девочке из
этой играющей пары, а сама плашка из
игры выбывает.

Вторая девочка также играет до про-
маха.

По достижении цели плашки переме-
щаются за подворье, иначе они будут
мешать дальнейшему ходу игры.

После промаха *мики* в игру вступают
соки. Их задача та же, что и у девочек
первой группы.

Группа, которая первой завершит пе-
ревод *родни* (всех плашек) в свое подво-
рье, получит из общего числа *женихов*
дополнительно еще одного. Таким обра-
зом, данная *родня* может занять и лиш-
нюю *невесту*, если игра между *жениха-
ми* и *невестами* сложится удачно для
женихов.

группань раськенть кармить седе ламо *одирьванзояк*. Ансяк истя карми улеме сестэ, зярдэ *урьвакстыцятнень* ды *одирьватнень* ютксо налксемасонтэ *урьвакстыцятне* невтьсызь пряст седе удаласто.

Кадовозь удалов группась весе апак пикштяе шётканзо, *урьвакстыцятнеде* ды *одирьватнеде* башка, айгсынзе ве ёнов.

Икеле молициянь группась ушоды *одирьвань* кочкамо. Теде икеле кавонест группатне стявтнесызь кудост-чист икельга весе удаласто пикштяезь шёткаст.

Одирвань кочкамось моли истя жо пикштяема вельде — *урьвакстыцятнесэ* чавить *одирьватнень* лангс. Бути вейкесь токасы омбоценть, то кавонест стявтовить рядсек *раськест* икелев. Эрва *урьвакстыцясь* пикштядеви ансяк весть. Бути сон а понги *одирьватнень*, сестэ кадови апак урьваксто, ды сонзэ стявтсызь раськенть чирес. Апак кочка *одирьвась* кадови зярс «улицясо».

Теде мейле *одирьвань* кочкамонь чиполась юты омбоце группантень. Сонзэ кадовсь ансяк вейке *урьвакстыцязо* — омбоценть эстензэ саизе изниця группась. Лисни, пикштядемсак сави тенст ансяк весть. Удалы тевесь — *урьвакстыцясь* ды *одирьвась* истя жо рядсек аравтовить эсь *раськест* икелев.

Кадовозь апак кочка *одирьватнень* эрва *раськесь* сайсынзе мекев эстензэ.

Лисни истяк, зярдэ вейке пикштядемасо *урьвакстыцясь* эшки сеске кавто *одирьват*. Сестэ кавонест *одирьватне* совить эшксиця группань *раськес*.

Раськесь, конасонтэ кармасть улеме седе ламо *урьвакстыцят* ды *одирьват*, ловови изницякс.

Налксеманть прядомсто изниця раськесь эсензэ кудонзо-чинзэ марто, свадьбань моронь моразь, стамбарнэ юты столенть куншкас. Омбоце *раськесь* весе кудонзо-чинзэ марто моли ёнонзо секе свадьбань моронть моразь.

Оставшаяся группа все свои неиспользованные плашки, кроме *женихов* и *невест*, отставляет в сторону, и они в дальнейшей игре не участвуют.

Впереди идущая группа начинает выбор *невест*. Перед началом этого периода игры каждая группа расставляет попавшие по цели плашки на *попа* у своего подворья со стороны «улицы».

Выбор *невест* происходит также с помощью щелчков — *женихи* бьют по *невестам*. При удачном попадании *женихи* и *невесты* парами ставятся перед родней у своего подворья. Каждым *женихом* можно бить только один раз. Пролетевший мимо *невесты жених* остается холостым, и его оставят с *родней* с краю. Невыбранная *невеста* остается временно на улице, на своем месте.

Затем очередь выбора *невест* переходит ко второй группе. Так как первую половину игры они проиграли, то у них остается только один *жених*, а значит только единственный щелчок. При удаче пара *жениха* и *невесты* так же ставится перед *родней*. Оставшиеся невыбранные *невесты* забираются *родней* обратно в свое подворье.

Может так случиться, что под удар одного *жениха* попадают сразу две *невесты*. В этом случае они обе причисляются к *родне*, представителями которой являются игроки, получившие право на щелчки.

Родня, в которой оказалось больше *женихов* и *невест*, становится победительницей.

По завершении игры подворье победителей со всей *родней* медленно передвигается к середине стола под пение свадебной песни. Второе подворье и его люди присоединяются к ним под пение той же песни.



ОД ЛОМАНЕНЬ СВАДЬБАНЬ ДЫ КИРЬКС КУЖОНЬ НАЛКСЕМАТ

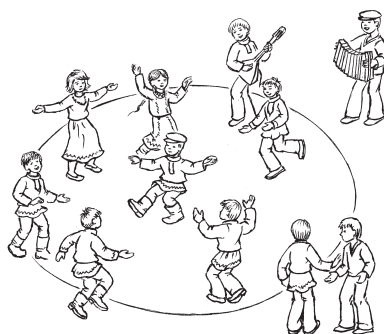
Талан нейтиця,
Пижень кирькс-сурксе,
Тон кеверть, муик
Одтнэнь уцяскаст.

Свадьбань моросто

МОЛОДЕЖНЫЕ СВАДЕБНЫЕ ИГРЫ И ХОРОВОДЫ

Ой, талана знак —
Кольцо медное,
Ты найди, устрой
Счастье любящим.

Из свадебной песни



СВАДЬБАНЬ НАЛКСЕМАНЬ КОЙ-КИРДАТНЕ

Эйкакшпингестэ саезь эрзянь ды мокшонь тейтертнень сехте вечкевиксэкслотовить свадьбань коень коряс налксематне. Эйкакштнэ ютавтнить «някань свадьбат», тейтернетне васенце артовксост (рисункаст) алтыть мазыйдеяк мазый одирвань венчамонь оршамотненень, тонавтнить урнеме, свадьбань моронь морамо. Зярдосы одкспорась, сёксень ды телень покшчитнестэ од ломантне налксекшнить свадьбань илатнень коряс цела спектакля. Налксематне: «Тейтерень пия кудо», «Роштовань кудо», «Суркскесэ». Сюжетэнь коряс сын аволь стакат.

СУРКСЕСЭ

Жеребеень эли ловомкань коряс кочкавить кавто одицят. Кадовозь тейтернетне ойсить эземга, кедест путнесызь кумажаст ланга.

Вейке одицясь сая суркс, кепедьсы верев, невтсы. Тедэ мейле ютасынзе тейтернетнень, невити, буто кайси элезэст суркскенть. Эрва тейтернесь невити, буто суркскесь каязь сонзэ элес.

Омбоце одицясь ашти ве ёно, пштистэ ваны васенце одицянть ды эземс озадо тейтернетнень мельга. Сонензэ эряви содамс, кинь кедьс алкукс кадовсь суркскесь. Бути те содави тензэ, сестэ улемка тензэ васенце одицякс, ды кекшнеме суркскенть тедэ мейле карми сон. Васенце одицясь тееви омбоцекс ды цюдицякс. Бути суркскесь муеви, сестэ цюдицясь кадови тарказонзо знярс, зярс а мусы кекшезь суркскенть. Суркскесь путневи эрва цюдямонть прыдозь одов.

ИГРЫ В СВАДЬБУ

Игры в свадьбу являются любимыми играми мордовских девочек. Они устраивают «свадьбы кукол», рисуют красивых невест в подвенечных нарядах, разучивают песни и прибаутки свадебных персонажей, запоминают тексты причитаний невесты, а когда приходит пора юности, в дни праздничных гуляний разыгрывают целые свадебные представления.

Среди свадебных игр есть простые, исполняемые детьми любого возраста, есть и более сложные, куда включаются музыкальные номера и драматизированные игры.

В КОЛЕЧКО

Из числа играющих с помощью считалки выбираются две водящие. Остальные девочки садятся на лавку, положив руки на колени.

Одна из водящих показывает всем колечко, а затем обходит сидящих девочек, делая вид, что отдает им колечко. Сидящие девочки прикрывают подолом платья якобы полученное колечко.

Другая водящая стоит в стороне, внимательно следит за действиями первой водящей и остальных девочек. Она должна угадать, у кого кольцо на самом деле спрятано. Если угадает, то станет первой водящей, получив право прятать колечко. Вторая водящая в этом случае станет угадывать. Если же не угадает, то останется в своей роли до тех пор, пока не укажет на местонахождение колечка точно.



Кононь перть одицятне эрсить сурскенъ путыцкскак, цюдицкскак.

Омбоце кононть ушодомсто кочкавить лия одицят. Сынь истя жо кочкавить жеребеень эли ловомкань коряс, ансяк икелень одицятне те тевсэнть а эрсить. Истя седе товгак — кие ульнесь одицкск, се жеребеенть эли ловомканть теемстэ а ули.

Сурскенть таркас сайнекшнить пичень чуля (шишка) эли палка пене. Секс налксемантень максовкшны лем «Пичинесэ», «Палкинесэ». Налксемань койтне кадовить секеть.

КИРЕНЬ САЛАМО

«Кирень саламось» — те седикелень Саратов ёнксонъ од ломанень эльнематзгилямот.

Пейдькшнemaдо башка неть эльнематне содавтсь весень, косо ды кода тейтертне анокстыть эсь свадьбазост, а цёлакт ли сынъ.

Сёксень рудаз шкане, зярдю лоткить киштема кужонъ тейнеме, тейтертне пелевес аштекшнить викшнemaст вельксэ. Те шканть од цёратне, прянь апак невте, азгондыть вальматнень алга, редить, кие кода теи эсь тевензэ. Ансяк тейтересь карми нувсеме, сынъ састыне панжсызь вальманть, понгавтсызь крюкас ды усксызь икельдест викшнema эли кодамо суре кирест. Мейле, вейс пурнавозь, од цёратне ловносызь эсест «трофеест» ды згилить «уды саразтнень» лангсо.

То же самое происходит при смене ролей. Каждая из пары водящих обязательно побывает в обеих ролях — и первой водящей, и второй.

На смену им приходит вторая пара водящих. Также с помощью считалки, но уже без участия в счете побывавших в этой роли.

Игра начинается заново.

В других играх вместо колечка используется сосновая шишка или небольшая палочка. И называются эти игры «В сосенку» или «В палочку». Правила игры те же.

КРАЖА КЛУБКОВ



«Кража клубков» представляет собой игровой вариант старинной забавы молодежи Саратовской губернии, служившей своеобразным средством проверки прилежания девушек-невест при изготовлении свадебных даров.

В грязную осеннюю пору, когда прекращается вождение хороводов, девушки до полуночи сидят дома за вышиванием. В это время парни, стараясь быть незамеченными, ходят под окнами, наблюдая за их работой. Как только девушка

Бути тейтересь фати шкастонзо ды серьгедьсы тетянзо, тонась чии ушов ды, салыцянтъ сасазь, «псилгавтсы» сонзэ кутьмере киськензэ кувака илѣвсо.

Налксемасонть, кона теезь неть эльнематнень коряс, вейкетъстэ налксить од ломантькак, эйкакшткак.

Налксемань кедьѣнкстнэ

1. Киреть эрѣва кодамо тусонь суре марто. Сынст таркас налксемань туртов стакшновить мазый тусонь панкскестэ оскат, конат эцевить ватасо эли моцюдалкссо.

2. Чувтонь койминеть 10x10 см покшолмасо, недь марто.

3. Викшнезь нардамот.

4. Пряспацят.

5. Тешкст (медальтэ) парсте прянь нейтицяненъ:

атякшке — цѣрынетненень;

гулине — тейтернетненень.

6. Тешкст (медальтэ) беряньстэ прянь нейтицяненъ:

уды сараз — тейтернетненень;

латякаръ курго, автень курго — цѣрынетненень.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Налксицятне явовать колмо командава.

В а с е н ц е к о м а н д а с ь — колмо викшница тейтернетъ.

О м б о ц е к о м а н д а с ь — колмо цѣрынетъ (эли тейтернетъ), кирень салыть.

К о л м о ц е к о м а н д а с ь — хор. Тестэ савить налксицятне, зярдэ налксемась ушодови одс. Ламоксчист налксицятненъ апак цѣта. Хоронтъ ули эсензэ прывтозо. Сонзэ мереманзо коряс ушодови ды прядови налксемась. Сон жо вансты налксеманть коламо.

Налксеманть ушодомсто путовить контнень ламоксчист, конатненъ ютавтывать налксемань группатне.

Налксемань кой-кирдатне

Налксема таркась невти ушо ѣндо велень кудо. Те — кувака эзем эли зярыя стулт, ушо ѣндо пиразь кодамояк понгавтозь материясо (нардамот, кавтов мендязь таркань шождыне вельямкат ды лият мезть). Материянтъ юткова чаво таркатне кадозь вальмань таркас. Сынст потмо ёност ойсить *викшницятне*.

Эрѣва *викшницянтъ* икеле путозь вейкенъ ламоксчисэ суре киреть, конатненъ тусост весень лият. *Хорось* тешкстасынзе эсензэ туртов, кинь кодат кирензэ. Теке шканть хорось саи эсензэ лангс оштѣ кавто тевть — теи налксемантень музы-

задремлет, они осторожно открывают окно и специальными крюками вытягивают у нее клубки. Собравшись вместе, парни подсчитывают свои «трофеи», поднимая на смех сонь.

Если же девушка спохватится вовремя и позовет на помощь отца, тот бежит на улицу и, догнав «похитителя», бьет его холудиной по спине.

В игре, составленной по мотивам данной забавы, может участвовать как молодежь, так и дети.

Предметы для игры

1. Клубки разноцветных ниток. Вместо них можно использовать мячи, сшитые из разноцветных тряпок и набитых ватой или паклей.

2. Деревянные лопаточки размером 10x10 см с ручками.

3. Вышитые полотенца.

4. Головные платки.

5. Знаки отличия для выигравших: петушок (атякшке) — для мальчиков; голубок (гулине) — для девочек.

6. Знаки отличия для проигравших: сонная курица (уды сараз) — для девочек; разиня (латякаръ курго, автень курго) — для мальчиков.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Играющие делятся на три команды.

П е р в а я к о м а н д а — три девочки-вышивальщицы.

В т о р а я к о м а н д а — три мальчика (или девочки), похитители клубков.

Т р е т ь я к о м а н д а — хор, резерв для повторных (количество не ограничено). Хор выделяет своего руководителя, по команде которого начинается и прекращается игра. Он же следит за нарушениями.

Перед началом игры устанавливается количество конов, в течение которых действует очередная группа.

Содержание и условия игры

Игровая площадка условно представляет собой деревенскую избу со стороны улицы. Это — длинная лавка или стулья, завешанные с внешней стороны кусками ткани (полотенца, сложенные вдвое, легкие покрывала и так далее). Свободные пространства между тканью означают окна, у которых устраиваются *вышивальщицы*.

Перед каждой *вышивальщицей* лежит равное количество клубков. *Хор* примечает, кому какие клубки принадлежат.

кальной оформления ды ванкшны весе-
менть мельга прок судия. *Хорось* озы эземс
эли стул лангс вальматненень бока ёндо.

Кирень салы од цёратне стить хоронтъ
каршо стенантъ кувалт вальматненень эй-
стэ ве ёно. Кедьсэст койминеть.

Викинициятне саить кедезэст нардамот,
конат секе жо шкантъ улить викшнema
тевекскак, салыцянь хропаемскак. Пря-
зост викшницятне сюлмить пацят, ко-
натнесэ, моронь эрявикс валтнэнь ма-
рязь, вельтасызь сельмест (матедевить).

Викинициятне ушодсызь тевест.

Х о р о с ь (моры, невити, будто викини).

Мадинь, удынь, а урякай,
Матедевкшнынь,
Сыргозекшнынь, а урякай,
Тандадокшнынь:
Апар оннэ, а урякай,
Мон неекшнынь.

Викинициятне «нуваземить», нолдасызь
пряст, аламонь-аламонь киретнестэ ве-
лявтыть ве ёнов.

Седе тов сынъ топавтыть налксеманъ
истят койтъ: салава а ванкшномс *салы-
цятнень* тевест мельга, ансяк седе парсте
кунсолормс. Бути карми марявомо кода-
мояк кашторкс эли а покш вачкодъкс,
сельмень апак панжо, кода сави, риш-
тямс кавтов мендязь нардамосонтъ *салы-
цянтъ* кедензэ эли койминензэ.

Салыцятне тейтертнень нувазевемадост
мейле пек састо кевердъсызь киринетнень
вейтень-вейтень койминетнень лангс, а
тосто — эстест кескавс, ансяк кедьсэ ки-
ретнень а токшемс, масторов празь киресь
а кепедеви, ды ловови салазекс.

Салыцятне ютавтыть эсь саламо тевест
а ведрук. Кононтъ молементэ эрьвась эй-
стэст терявты саламс *эрьва викинициянтъ*
вейке кирензэ. Истя сон юты вальмасто
вальмас. Бути кияк *викинициятнень* эй-
стэ, саламонь марязь, хропадъсы *салы-
цянтъ* нардамосо кедь ланга, сестэ *салы-
цясь* туи ве ёнов, кирентъ кадсы тарка-
зонзо ды учи, зярдо ялганзо прядсызь,
парсте эли беряньстэ ютазь вальма алга
якамонть.

Хорось моры знярс, зярс те эли тона
ёнксось — *викинициятне* эли *салыцятне* —
а коласызь налксема коентъ. Коень
коламокс ловови: *викинициятнень* ёндо —
салава ванкшномась *салыцятнень* тевест

Одновременно *хор* выполняет функцию
музыкального оформления игры и
функцию судьи. Рассаживается он
перпендикулярно к окнам на лавке или
стульях вдоль стены.

Мальчики-похитители за клубками
встают вдоль противоположной стены в
отдалении от окна с лопаточками в ру-
ках.

Вышивальщицы берут в руки полотен-
ца, которые служат одновременно и
предметом вышивания, и предметом
наказания похитителей клубков. Голо-
вы повязаны платками, которыми на
определенных словах песни прикрыва-
ют глаза (засыпают).

Вышивальщицы берутся за работу.

Х о р (поет, имитируя вышивание).

Легла, вздремнула, невестка моя,
Заснула я,
Проснулась, невестка моя,
Я напугалась;
Неприятный сон, невестка моя,
Мне приснился.

Вышивальщицы «засыпают», посте-
пенно отворачиваются от клубков. В
дальнейшем они соблюдают условия: не
подсматривать за действиями *похитите-
лей* клубков, только внимательно при-
слушиваться. При появлении подозри-
тельного звука (стука, шороха) глаза не
открывать, а наугад бить сложенным
вдвое полотенцем по предполагаемой
руке *похитителя* или его лопаточке.

Похитители после засыпания девушек
осторожно подкатывают клубки по одно-
му на лопаточки и переносят к себе в
сумку, при этом руками до клубков не
дотрагиваться, упавший на пол клубок
не поднимается, но считается похищен-
ным.

Похитители занимаются своим делом
по очереди. Во время кона каждый из
них пытается похитить у *вышивальщиц*
по одному клубку, переходя от окна к
окну. Если кто-то из *вышивальщиц*, за-
подозрив кражу, ударит *похитителя* по-
лотенцем, то тот отходит в сторону, ос-
тавив клубок на месте, и ждет, когда его
друзья завершат удачный или неудач-
ный обход окон.

Пение *хора* продолжается до тех пор, пока
та или другая сторона — *вышивальщицы*

мельга, вальманть ёнов рунгонь веляв-томась, зярдо тевс нолдави нардамось; *салыцятнень* ёндо — кирень саламось эш-кемадо мейле, омбоце, колмоце ды лия саламотне, бути ялгатне эзизь ютавто икельце саламотненьгак.

Хоронть морамозо прядови, зярдо прядовить контнэ, конат максозь эрва группанть туртов. Контнэнь ламоксчист моли киретнень ламоксчист эйстэ. Бути эрва викшницянть колмо кирензэ, контнэяк улить колмо, бути ниле — контнэ-як ниле.

Морось, конань моры *хорось* налксемань перть:

Будо аштян, а урякай,
Покш паксясо.
Покш паксясонть, а урякай,
Пиже луга,
Луганть лангсо, а урякай,
Губорь прине,
Губорь прясонть, а урякай,
Ашо килей,
Аволь сэрей, аволь келей —
Рядовойне;
Менельс токий, а урякай,
Тарадонзо;
Цяпазь цяпить, а урякай,
Лопинензэ,
Налказь налкить, а урякай,
Цюцёвнензэ.
— Иля ёвтне, парыякай,
Ламо ломаньс,
Те килеесь, парыякай,
Закон ялгат,
Тарадонзо, парыякай,
Пиже тякат,
Лопинензэ, парыякай,
Кедест-пильгест,
Цюцёвнензэ, парыякай,
Сельмест-чамаст.

Прявтось *хоронть* марто вейсэ ловно-сызь салазь киретнень. Ламотнень кисэ *салыцясь* казеви медальсэ «атякшке», сехте аламотнень кисэ — «автень курго» эли «латякарь курго».

Викишницясь, кона ванстынзе весе кирензэ, казеви «гулине» медальсэ, кие ёмавтсь ламо киреть — «уды сараз».

Казнень максомадо мейле налксемась ушодови одс. Кочкавить од группат, икельцетне совить хорс.

Налксеманть прядомадо мейле *атякшкетне* ды *гулинетне* максыть минень-сюнонь згилямось топавтома тевть *уды саразтнёнень* ды *латякарь кургтнёнень*.

или *похитители* — не нарушат правила игры. Нарушениями являются: со стороны *вышивальщиц* — подсматривание за действиями *похитителей*, поворот всем корпусом во время удара полотенцем в сторону окна; со стороны *похитителей* — похищение клубка после удара, повторные действия раньше товарищей.

Пение *хора* заканчивается с завершением количества конов, установленных для каждой играющей группы.

Будто в большом поле, невестка моя,

Я очутилась;

В большом поле, невестка моя,

Зеленый луг;

На лугу-то, невестка моя,

Бугорочек,

На бугорочке-то, невестка моя,

Белая береза,

Невысокая она, небольшая,

Самая рядовая,

Неба касаются, невестка моя.

Ее ветви;

Как ладони, невестка моя,

Ее листья,

Играют, звенят, невестка моя,

Ее сережки.

— Не рассказывай сон свой, золовка моя,

Многим людям,

Эта береза, золовушка, —

Твой законный друг,

Ее ветки, золовушка, —

Малые твои дети,

Ее листья, золовушка, —

Их руки, ноги,

Ее сережки, золовушка —

Их глаза, лица.

Руководитель вместе с *хором* подсчитывают количество похищенных клубков. За большее количество клубков *похититель* награждается знаком отличия «петушок», за самое меньшее количество — «разиня» (дословно с эрзянского: «Рот, похожий на стоптанный лапоть»).

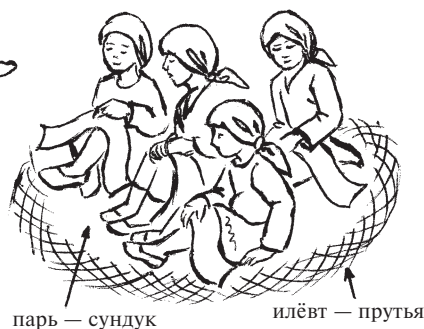
Вышивальщица, сохранившая все клубки, получает знак «голубок», потерявшая большое количество клубков — «сонная курица».

После вручения знаков игра начинается заново. Выбираются новые группы исполнителей, прежние переходят в хор.

По завершении всей игры *петушки* и *голубки* дают смешные фанты *разиням* и *сонным курицам*.

КАЗНЕНЬ АНОКСТАМО

СБОР ПРИДАНОГО (ПРОДАЖА ПЛАТКОВ)



12 — 15 иесэ тейтернень кирькс кужонь налксема.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Пацят — кужонь тейтернетнень ламокчисэ.

Илёвонь чирьке — пацянь кувалмосо — ниле эли седе ламо (саеви налксицянь ламокчинть эйстэ).

Налксемань кой-кирдатне

Налксемань ушодомсто ловомкань коряс кочкавить кавто тейтернет паронь теить ды ниле тейтернет — *паронь ванстыть*. Весе кадовозтне теить кирькс кужо.

Кужонь теицятне вачкасызь кавтов мендязь пацяст *паронь теитнень* кедьс вейке-вейке лангс истя, кода сынсь мельга-мельцек арыть кужонь кирьксэнтень (кругонтень).

Паронь ванстытне илёвонь чирькестэ ды пацятнестэ теить свадьбань парь. Сынсь *паронь ванстытне* арыть паренть потс.

Паронь теитне кедезэст вачказь пацятнень марто кекшити паренть потс.

Кужонь тейтернетне теить келей кирькс ды паренть перька чинть каршо молезь *морыть*.

Хороводная игра девочек 12 — 15 лет.

Предметы для игры

1. Платки — по количеству участников хоровода.

2. Прутья, согнутые в полукруг в виде лука на ширину платка в зависимости от числа участников хоровода, но не менее четырех.

Содержание и условия игры

Перед началом игры с помощью считалки выбираются две девочки — *рукодельницы* и четыре девочки — *хранительницы рукоделия*.

Все участницы хоровода, кроме *рукодельниц*, сворачивают свои головные платки в треугольник и аккуратно складывают их стопкой по тому порядку, в каком девочки располагаются в хороводе.

Девочки — *хранительницы рукоделия* — из согнутых полукругом прутьев и платков составляют круглый свадебный сундук-парь. Сами девочки располагаются внутри паря.

Взяв в руки сложенные горкой платки, *рукодельницы* прячутся внутри паря. Участницы хоровода выстраиваются вокруг паря. Двигаясь по солнцу, они поют:

Пойдемте, подружки, пойдемте
По зеленому лугу, подружки, гулять,
По зеленому лугу, подружки, гулять,
Цветы в букеты, подружки, собирать.

Адядо, ялгат, а минь адядо,
Пиже лугава да, ялгат, якамо.
Пиже лугава, ялгат, якамо,
Щея балягань, ялгат, кочкамо.
Щея балягань, ялгат, пурнамо,
Пиле бокава, ялгат, ладсеме.
Адядо, ялгат, а минь адядо,
Пандо чирева, ялгат, якамо,
Пандо чирева, ялгат, якамо,
Ожо балягань, ялгат, кочкамо.

Паренть ве ёнксозо панжови, тосто лисить *паронь теитне*, паця марто кедтнень венстасызь икелев.

Кужонь тейтернетне кепедьсызь кедест верев, теить «ортынеть». *Паронь теитне* сыргить каршост: эрьвась юты секе ортатнева, ансяк каршо ёндо. *Паронь теитнень* лисемтэст кужонь морось сезеви, ансяк якамось а лоткси —сон моли од моронь коряс, конань морыть сынсь *паронь теитне*. Те шканть кужось поладсы сынст морост, но валтомо, ансяк вайгелень максозь:

Кинень пацят минь митяно,
Кинень пачинеть тейтяно?
Кинь казнёз атак тее,
Свадьбас ки эзь анокставо?

Пачкодить тейтернетнень, конань пацязо путозь вере. *Паронь теитне* ливтьсызь сонзэ кужонь кырькстэнтъ ды ютавтсызь паренть перька. Сынсь — икеле, тейтернесь — мелгбаст.

К у ж о с ь л е з д ы тенст морамо.

Варань арасть пачинензэ,
Варань эзть теевть казнензэ.
Сисем пачинеть казтяно,
Сисем казнеть викшнетяно:
Ламбамо брага путсь-пидесь,
Казнень тееме эзь кенерь.

Паронь теитне велявтыть Варань ёнов, венстить тензэ паця. Тейтернесь пацянтъ каясы прызонзо, ансяк а сьулмасы, ве пенть ёртсы лавтов ланганзо.

Теде мейле *паронь теитне* ветясызь Варань икелень тарказонзо, сынсь поладсызь ортатнень алга эсь якамост, секе жо моронть моразь, кона ней алтави лия тейтерьканень.

Истя кужонь налксемась моли знярс, зярс весе тейтернетне а улить казне марто.

Зярд казнемась прыдови, весе ве шкасто каясызь прыстост пацятнень, келемтьсызь весе келесэ ды аравтсызь кар-

Цветы в букеты, подружки, собирать,
К ушам их, подружки, заплетать.
Пойдемте, подружки, пойдемте,
По склонам гор, подружки, гулять,
По склонам гор, подружки, гулять,
Желтые цветы, подружки, собирать.

Одна из сторон паря раскрывается, выходят *рукодельницы*, неся в протянутых вперед руках стопки платков. Участники хоровода поднимают руки вверх, образуя воротца. *Рукодельницы* идут против движения хоровода: каждая проходит в одни и те же воротца с разных сторон. С появлением *рукодельниц* хороводная песня обрывается. Движение продолжается под другую песню — песню *рукодельниц*:

Кто платочек у нас закупит,
Кто платочек у нас попросит?
У кого подарков нету,
Кто тут к свадьбе не готов?

Дойдя до девочки, чей платок лежит сверху, *рукодельницы* выводят ее из круга и проходят вокруг паря. *Рукодельницы* — рядом, девочка — сзади.

Х о р о в о д п о д п е в а е т *рукодельницам*.

У Варвары нет платочков,
У Варвары нет подарков.
Семь платочков ей подарим,
Семь подарков ей мы вышьем:
Брагу сладкую варила —
Сшить подарки не успела.

Рукодельницы останавливаются, поворачиваются к Варваре, предлагая ей платок. Девочка берет платок, набрасывает себе на голову, но не повязывает, а лишь накидывает один конец платка на плечо.

Рукодельницы подводят Варвару на прежнее место, а сами продолжают свое движение, исполняя ту же песню, но посвященную следующей девочке.

Хоровод продолжается до тех пор, пока все девочки не получают предназначенные им подарки.

По завершении одаривания все девочки разом снимают с головы платки, растягивают их на всю ширину и прислоняют к поясу. Образуется сплошная пестрая лента.

ксамозост. Тееви вейке келей эрва кода-мо тусонь каркс.

Кужось одс ушодсы васенце моронзо: «Адядо, ялгат». Кавто-колмо куплеттэ мей-ле паресь панжови келес, ды весе кужонь кирьксэсь стамбарнэ сови паренть потс.

Паресь пекстави. *Паронь ванстытне* стамбарнэ кепедьсызь паренть ёнксонзо (пацятнень) верев, кужось весе кекшеви.

СВАДЬБАНЬ КАЗНЕТЬ

Те 14 — 16 иесэ тейтерькань налксема. Налксицятнеде кеменде ламо.

Налксема таркась улыцясо (бути лембе), кудосо (экше эли якшамо чине).

НАЛКСИЦЯТНЕ

О д и р ь в а.
В а с е н ц е м а л а в и к с я л г а.
О м б о ц е м а л а в и к с я л г а.
Т е й т е р ь к у ж о.



малавикс ялгат — подруги одирьва — невеста

Налксеманть кой-кирдатне

Тейтерень кужось ары вейке киксэс лавтовдо лавтовс, кедест удалот. Ве ёндо омбоце ёнов чиремкшнезь, сынь морыть. Тейтерень кужось.

Ков пурнат-сэрнят, мазый тейтерь,
наряжат,
Мазый тейтерь, наряжат?

Ве ёндо лиси *одирьвась* покшчинь нарядсо. Сонзэ ильгить кавто малавикс ялганзо.

О д и р ь в а с ь (*сюкони тейтерень кужонть, юты икельгаст*).

Эх, мон пурнан-сэрнян пиже садга
якамо.

Тейтерень кужось, мала-викс ялгатне.

Пиже садга якамо...

Эх, те пиже садсонть мазы нармунть,
сынь морыть.

Хоровод вновь исполняет песню «Пойдемте, друзья». После двух-трех куплетов парь раскрывается, и весь хоровод входит вовнутрь, сворачиваясь в плотную спираль. Парь закрывается. Девочки — *хранительницы рукоделия* — медленно поднимают стенки (платки) паря вверх, закрывая всех участников хоровода.

СВАДЕБНОЕ ПРИДАНОЕ

В игре участвуют девочки 14 — 16 лет.

Количество играющих не ограничено.

Место проведения — улица (в теплое время года), помещение (в прохладную погоду).

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Н е в е с т а.
П е р в а я п о д р у г а.
В т о р а я п о д р у г а.
Д е в и ч н и к — группа девушек.



тейтерь кужо — девичник

Содержание и условия игры

Девичник выстраивается в один ряд плечом к плечу, руки за спиной. Раскачиваясь из стороны в сторону, девушки поют. Д е в и ч н и к.

Куда собираешься (да) красивая
девушка, наряжаешься,
Красивая девушка, наряжаешься?

Выходит *невеста* в праздничном уборе. Ее сопровождают две *подруги*.

Н е в е с т а (*кланяется девичнику*).

Эх, собираюсь по зеленому саду гулять.

Д е в и ч н и к (*подхватывает*).

По зеленому саду гулять...

П о д р у г и.

Эх, в зеленом саду красивые птицы поют,

Красивые птицы поют...

190

Тейтерень кужось ойсесь эзем лангс. Эрвась эсь кумажанзо вельгинзе викш-незь кедьпацинесэ.

Малавикс ялгатне ладсить авардиця *одирьванть*.

В а с е н ц е м а л а в и к с я л г а с ь
(суюкони тейтертненень, чумочинь марязь).

Иляд покордавт,
Тейтерть-ялгинеть,
Иляд кежиявт,
Бояравинеть.

К у ж о н ь в е й к е т е й т е р е с ь
(тонавтозь, кеместэ).

Казнеть кочкакшнеть
Вечкем седейсэ,
Чанстенъ максыцякс
Сынъ сестэ улить.

О м б о ц е м а л а в и к с я л г а с ь
(суюкони, вешезь вайгельсэ).

Мазый сурскетнень
Кедьстэнк вешсынек,
Раськенъ-ялганень
Казнекс казсынек.

К у ж о н ь т е й т е р т н е (невтить
пацинест лангс).

Цюдинк, косо сон,
Козонъ кевердевь
Пиженъ, сияканъ
Таланонъ кандысь?

Малавикс ялгатне арьть *тейтерень кужонть* кавто пева. Вейке омбоце мельга сынъ токшить пачинетнень, конатнень ало, кода сынъ арсить, кекшезь сурскетне.

Тейтертне кепсить пачинетнень ды весень неемга невтить: пачинетнень ало мезеяк арась.

Малавикс ялгатне, чумочинь марязь, арьть *одирьванть* ваксс.

Сестэ *одирьвась* юты *тейтерень кужонть* омбоце пес.

О д и р ь в а с ь (модас суюконязь).

Панжинка монень
Лембе седейненк,
Таланонъ сурскетъ
Свадьбас каядо?

Тейтертне мизолдозевсть, седеест чевтемсть. *Одирьвась* мельга-мельцек суюкони эрва тейтерентень, токавтсы кедензэ пачинетнень: ацазь тейтерентъ элес.

Тейтересь кепедьсы пачинетъ — сонзэ ало ведьме вельде сурскесе.

Невеста обиженно отходит ко второму кольцу. И со вторым, а затем и с третьим кольцом происходит то же самое.

От стыда *невеста* закрывает лицо руками.

Участницы «базара» прячут свой «то-вар», садятся на скамейку, постелив на колени вышитые платочки.

Подруги успокаивают невесту.

П е р в а я п о д р у г а (обращаясь к
девушкам, кланяется).

Виноваты мы,
Вас обидели:
Не по злобе мы —
По незнанию.

Д е в у ш к а (строго поучая).

Преподносят дар
Сердцем любящим.
Счастье есть добро —
Так его держись.

В т о р а я п о д р у г а (кланяется,
просительно).

Кольца славные
Попросить хотим,
Чтоб подружек всех
Одарить могли.

Д е в у ш к и (указывают на платки).

Угадайте где,
Укатилось как,
Медь и серебро —
Счастья добрый знак?

Подруги, начиная с обоих концов девичьего ряда, поочередно указывают на платки, под которыми, как они предполагают, спрятаны колечки.

Девушки, поднимая платки, демонстрируют, что под ними ничего нет. Так они раскрывают все платки.

Подруги виновато подходят к невесте.

Н е в е с т а (проходит на другой конец
ряда, кланяется до земли).

Приоткройте мне
Тепло душ своих,
Как тут свадьбе быть
Без приданого?

Девушки улыбаются.

Невеста поочередно кланяется каждой *девушке*, притрагиваясь рукой к платку, лежащему на ее коленях.

Девушка приоткрывает платок — под ним колечко на ленточке. Затем *девушка*

Тейтересь сти таркастонзо, суюкони *одирьванть*, каясы пациненть *одирьванть* кедензэ ланга ды понгавтсы суркскенть мештезэнзэ.

Истя теить весе тейтертне. Кой-кинь пацинест ало улить кедьксткак. Сетнень тейтертне тонгсызь *одирьванть* кедьс.

Налксеманть прядовомсто *одирьвась* явшесынзе пацинетнень мекев. Неть пацинетнень вельде тейтертне арыть киштемань рисьмес.

«Ков пурнат-сэрнят, мазый тейтерь?» моронть коряс весе чарыть *одирьванть* перька.

встает, кланяется *невесте*, набрасывает платок на ее согнутую в локте руку и вешает ей на шею колечко.

Так поступают все девушки. У иных под платками могут быть браслеты. Их *девушки* надевают на руки *невесты*.

В завершение игры *невеста* раздает всем платочки. *Девушки* соединяются с помощью платков в хоровод. Под пение песни «Куда собираешься, красивая девушка, наряжаешься?» хоровод делает несколько кругов вокруг *невесты*.

ТЕЙТЕРЕНЬ БАНЯ

одирьванть малавикс ялганзо —
подруги невесты



кежей баба — старуха

Те тейтерень свадьбань налксема. Налксить 14 — 16 иесэ тейтернеть велень улыясо.

НАЛКСИЦЯТНЕ

О д и р ь в а.

К е ж е й б а б а.

О д и р ь в а н ь т ь я л г а н з о — кото — кавксо тейтерть.

Налксемань кедьёнктнэ

1. Баня тенстть — кодамояк чувтонь лопав тарадсто эли калгодо сэрей тикшестэ.
2. Баня вакан.
3. Килеень баня тенсть мазылгавтозь парсейсэ, цецясо.
4. Ведьме марто кескав.

Налксемань кой-кирдатне

Тейтертне кавтонь-кавтонь мельгамельцек лисить панжадо ортатнева эли валгить крыльцянь кузтематнева ды сыргить луганаронть лангс, козонь од

ДЕВИЧЬЯ БАНЯ

одирьва — невеста



Играют девушки 14 — 16 лет на деревенской улице. Игра представляет один из эпизодов подготовки к свадьбе.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Н е в е с т а.

С т а р у х а.

Д е в у ш к и, подруги невесты.

Содержание и условия игры

Девушки попарно выходят из ворот (или спускаются с крыльца) дома, перед которым на лужайке собирается на свои игры молодежь. Под мышкой у девушек банные веники (связанные в пучки любого дерева или какой-либо твердой травы — глухой крапивы, лопуха). На лугу пары отходят друг от друга, образуя «улицу», по которой пройдет *невеста*.

Невеста выходит из тех же ворот. В руках у нее тазик с настоящим банным березовым веником, разукрашенным разноцветными ленточками и бумажными цветами.

Невеста медленно проходит по рядам подруг и, обращаясь к ним, причитывает:

ломантне пурнавкшныть налксеме,
киштеме-морамо.

Весень кавалало баня тенстть.

Нар куросонть *тейтертне* явить вей-
кест-вейкест эйстэ, ютксост тееви яннэ,
конаванть *одирьвась* юты «тейтерень ба-
няс парямо».

Одирьвась лиси секе ортатнева. Кедь-
сэнзэ баня вакан ды килеень баня
тенсть, мазылгавтозь парсейсэ ды конё-
вонь цецясо.

Одирьвась стамбарнэ юты ялгатнень
юткова ды, эрванть икелев а куватьс
лоткsezь, урни.

Боярават-ялгинеть!
Промодояк, промодо,
Баняс, ялган, ильтямизь,
Мельцеде парямизь.

Те урнеманть пингстэ ялгатне апак
капша аволить тенстнесэ, буто парить
одирьванть банясо.

Тейтертнень малас, палка лангс неже-
дезь, моли *кежей бабась*, лавтовонзо
трокс каязь ведьме вельде чаво кескав.
Сон арси ютамс одирьвантень.

Икеле аштиця *тейтертне* пирысызь
кинзэ.

Тейтертне.

Бабай, а бабай,
Адя парямо...

Кежей бабась (*венстясы кедензэ,
музгордезь*).

Васня грошке максодо,
Пижень ярмак каядо.

Икельце тейтертне явить бокав. Ба-
бась кежей сельмсэ ваны *одирьванть*
лангс. Тонась поты. Кинть *бабантень*
пирысызь лия тейтертне.

Тейтертне.

Адя мартонк парямо
Кшнинь полоклангсо,
Парсеень тенстькесэ (*невтить
тенстест лангс*),

Сиянь веднесэ.

Бабась аволдасы икелензэ стявтозь
тенстенть, айгсынзе *тейтертнень* кавто
ёнов, таго варшты кежей вановтсо
одирьванть лангс. Тона эйстэнзэ поты
удалов.

Кежей бабась.

Грошкеть иля жаяка,
Сиякине каяка!

Боярышни-подружки мои!
Собирайтесь-ка, собирайтесь,
В баню, подружки, проводите, уважьте,
В последний разок уважьте,
В последний разок попарьте.

(*Передаёт тазик одной из подруг, несёт
перед собой веник.*)

Ох, хранительница бани, матушка,
Тепло пусти поверху,
Дымок свой выпусти в приоткрытую
дверь.

Ох, кормилица, я умоляю тебя —
Почище вымой меня,
Ох, облегчи мою душеньку,
Пусть мое красивое тело,
Ох, последний раз радуется,
Мое девичье личико сияет.

Под мелодию ее причитаний *подруги*
плавно машут вениками, имитируя свои
действия в бане.

К *девушкам* медленно подходит *ста-
рушка* с клюшкой и пустой сумой через
плечо.

Передняя пара *девушек* сходитс
месте.

Девушки.

Бабушка, а бабушка,
Иди с нами париться...

Старуха (*протягивает руку за
подаванием, ворчит*).

Сначала вы грошик подайте,
Медную денежку пожалуйста.

Девушки снова расходятся. *Старуха*
недобро смотрит на *невесту*, та пятится.
Следующая пара *девушек* преграждает
старухе дорогу.

Девушки.

Иди с нами париться
На железных полатах,
Шелковым веничком
(*показывает веники*),
Серебряной водицей.

Старуха отстраняет от себя веники,
раздвигает *девушек* и снова бросает недо-
брый взгляд на *невесту*. Та отступает.

Старуха.

Денежку, денежку, подайте,
Серебра не жалеите!

Следующая пара *девушек* прегражда-
ет *старухе* дорогу, выставяя вперед ве-
ники.

Девушки.

Иди с нами париться,
Гребешком железным расчесываться,
Медным гребнем волосы укладывать.

Лия *тейтертне* весе марто вейсэ пирясызь *бабанть* кинзэ тенсттнесэ.

Тейтертне.

Адя минек марто парямо,
Кшнинь гребушкaso судрямо,
Пижень сурсемсэ черень сравтомо.

Одирьвась венсти трёшникке.

Бабась а мельсэ велявтни ярмаконтъ, мейле ёртсы эсь кескавозонзо ды венстасы кедензэ ве *тейтерентень*.

Кежей *бабась*. Макст, тейтернем, грошке.

Васенце тейтересъ (*максы трёшник*). Ды мезекс тетъ грошкетне?!

Кежей *бабась* (*каясы ярмаконтъ кескавс*). Салмуксонъ рамамс. (*Венстасы кедензэ омбоце тейтерентень*.)

Омбоце тейтересъ (*венсти трёшник*). Салмуксось мезекс?

Кежей *бабась* (*ёртсы ярмаконтъ кескавс, кеждязь*). Мешоккенъ стамс. (*Веши ярмак колмоце тейтерентъ пельде*.)

Колмоце тейтересъ (*венсти ярмак*). Мешоккесъ мезекс?

Кежей *бабась*. Кевень пурнамс. (*Веши ярмак нилеце тейтерентъ пельде*.)

Нилеце тейтересъ (*максы ярмак*). Кевнетне мезекс?

Кежей *бабась* (*каясы ярмаконтъ кескавс*). Пряка потс. (*Веши ярмак ветеце тейтерентъ пельде*.)

Ветеце тейтересъ (*венстасы грошкензэ*. Прякатне мезекс?).

Кежей *бабась* (*велявты одирьвантъ ёнов, аволи кедьсэнзэ карциган ладсо*). Вана сонзэ эйдензэ андомс... Сонзэ эйдензэ андомс!

Одирьвась (*пани эйсэнзэ тенстьсэнзэ*. *Киу тестэ, сыре варака!*).

Тейтертне пижакадыть, пирясызь *бабанть* кирьксэс, аволить лангозонзо тенсттнесэ. *Бабась* арси оргодемс кирьксэнтъ потсто. Кирьксэсь ушоды бойка велямо. *Бабась* чийни кирьксэнтъ потмова, арси лисемс куваек. Окойники сон оргодеви.

Тейтертне (*чиить мельганзо, сельгенить*). Нижеть-пижеть эсь прязот! Нижеть-пижеть эсь прязот!

Бабась а сасави. *Тейтертне* одс арситъ паранъ пара, *одирьвась* куншкасо. Весе морыть.

Старуха (*отстраняет от себя девушек, наступает на невесту*).

Грошки, грошки дайте,
Золотою деньгой одарите.

Невеста дает ей копеечку.

Старуха недовольно вертит монету в руках, бросает в свою сумку, а затем протягивает руку к одной из подруг невесты.

Старуха. Подай, дочка, грошник.

Первая девушка (*подает копейку, в сердцах*). Да на что тебе?

Старуха (*бросает копейку в сумку*). Чтобы купить иголочку. (*Протягивает руку к следующей девушке*.)

Вторая девушка (*подает копейку*). Иголочку на что?

Старуха (*отправляет копейку в мешок, зло*). Чтобы сшить мешочек. (*Просит денежку у следующей девушки*.)

Третья девушка (*подает копейку*). Мешочек на что?

Старуха (*прячет денежку*). Чтобы собрать в него камушки. (*Требуется денежку у четвертой девушки*.)

Четвертая девушка (*подает монетку*). Камушки на что?

Старуха (*опускает денежку в мешок*). В пирог положить. (*Требуется денежку у пятой девушки*.)

Пятая девушка (*протягивает копейку*). Пирог на что?

Старуха (*поворачивается к невесте, машет руками, словно хищная птица крыльями*). Чтобы накормить вот ее детей... Накормить ее детей!

Невеста (*отбивается веником*). Кыш отсюда, старая ворона!

Девушки поднимают гвалт, окружают старуху, машут на нее вениками.

Старуха пытается вырваться из круга.

Круг начинает быстро вращаться.

Старуха бежит внутри круга. Наконец она вырывается и убегает.

Девушки (*бегут за ней*).

Тьфу на твою голову!

Тьфу на твою голову!

Не догнав ее, девушки возвращаются на место, выстраиваются попарно, невеста — посередине. Все поют песню.

ТЕЛЕНЬ ПОКШЧИНЬ НАЛКСЕМАТ ДЫ КИРЬКС КУЖОНЬ КИШТЕМАТ

Пирявске, пирявске, пирявске пирян,
Мон уцяскав ломань — киштян ды моран.

Киштема моро

ЗИМНИЕ ПРАЗДНИЧНЫЕ ИГРЫ И ХОРОВОДЫ

Плетень я, плетень, плетенок заряжу,
Я счастлив судьбою — пляшу да пою.

Плясовая песня





идемевсь — черт

Роштовань кудонь чокшнетне сюпавт од ломанень налксемасо. Вейкесь эйстэст — «Уцяскань суркске» — лиссь од иень орожаямотнестэ. Ансяк эйсэнзэ арась кодамояк а чарькодевикс вийнень кемема, мезесь ули орожаямосонтэ. Те налксемась педэ пес ютавтови моронь, киштемань ды чамакс марто театрань эрва кодамо од ломанень эльнемасо.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Нечистый (шайтян).
Од тейтерть ды од цёрат.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Сёвонень покш чакш эли ведра.
2. Столешник.
3. Эрва кодамо тусонь теине парсейне эли рисьме вельде суркст (тейтертнень ламочисэ).
4. Чувтонь вишкине койминеть, молить кшинь каямо койме ёнов.

Налксемань кой-кирдатне

Роштова кудонь чокшнесэнтэ самая сыремема шка. Ютасть эрва кодат пелькстамот частушкань ды киштемань коряс, моравсть вейсэнь моротне, сась шка эльнема налксематненень.

Кудо куншкась чамдови, тееви налксемат тарка. Тезэнь кавто *цёратне* ливтьсызь столешниксэ вельтязь ведь марто покш сёвонень чакшонть (эли ведранть) ды путсызь табуретка лангс.

Вечера в Рождественском доме богаты играми. Одна из них — «Кольцо на счастье» — основана на новогодних гаданиях. Однако в ней отсутствуют суеверные таинства, что свойственно вообще гаданиям. Проводится она в форме молодежных игрищ с песнями, плясками, с участием традиционных народных театральных масок.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Нечистый (черт).
Девушки и парни.

Предметы для игры

1. Большой глиняный горшок или ведро.
2. Скатерть.
3. Кольцо с разноцветными лентами, тесьмами, цепочками (по количеству девушек).
4. Небольшие деревянные дощечки в форме лопат для посадки хлебов в печь.

Содержание и условия игры

Вечер в Рождественском доме в разгаре. Прошли соревнования на лучшее исполнение частушек с плясками, спеты хором песни, наступило время игр.

Кавто лия *од цѣратне* вишка койминест марто ютыть *тейтертнень* икельга:

Каядоак пижинеть,
Каядоак сиякат,
Од цѣрыненьк содасынк,
Алужокс сынст кундасынк.

Тейтертне сайнесызь сурстост суркост, понгавтнесызь койминетнес. Малав весе суркстнэ молить вейкест-вейкест лангс — пижень, ниле ужосо пря марто, секс эрѡа *тейтересь* содсы сурксонзо эстензэ содавикс парсейнес, крѣст ведьмес, рисьмес.

Од цѣратнень морост каршо тейтертне морыть эсест морост:

Нарда авакай, авакай!
Косо Нардань* тарказо?
Косо Нардань пизэзэ?
Сурань, Равонь томбале,
Бекетовань (эли ёвтави лия веле) паксясо.
Равжо мода алксозо,
Равжо пель панкс вельксэзэ.
Паро палясь пародо ашти,
Другось-братось седейсэ ашти.
Килей палы гигерьга,
Раужкады сэрнева,
Одолгады лопава.
Тейтерь палы мештева,
Одолгады чамава.
Цѣра палы парочива,
Нуваргады сэрнева.
Цѣра кольнесь — калалесь,
Паро тейтерь витизе.
Тейтерь кольнесь — калалесь,
Паро цѣра витизе.

Моронть прядоманзо марто прядови сурксонь пурнамоськак. Те шкантень койме недтне артовить мазый парсейнесэ. Суркс марто койминетнень цѣратне путсызь чакшонь вельямканть лангс.

Кавто *од цѣратне* усксызь кавто ёндокудо куншкас кеждиця *нечистоентъ* (*шай-тянонтъ*). Сон оршазь ингельде велявтозь шубасо, карксазь левшень каркссо, прязо вельгязь сюрине марто понав чамакссо, мельганзо усксеви левшень пуло.

Од цѣратне ветясызь *нечистоентъ* чакшонть икелев. *Нечистоесь* сайсынзе суркс марто койминетнень, пувсесынзе, мейле пувси *тейтертнень* ёнов.

Т е й т е р т н е (*морыть*).

Сыре шайтян, а шайтян,
Озакая чакшонть ваксс,

* Н а р д а — богиня любви.

Середина избы освобождается под игровую площадку. Сюда двое *юношей* выносят большой глиняный горшок (или ведро) с водой, покрытый скатертью. Горшок ставится на табуретку.

Двое других *юношей* с лопаточками проходят по ряду *девушек*, поют:

Опустите медные,
Бросьте серебряные —
Угадайте молодцов,
Зануздайте женихов.

Девушки снимают с пальцев кольца, нанизывают на черенки лопаточек. Так как почти все кольца одинаковые — медные, с четырехугольной печаткой, то каждая *девушка* подвязывает к кольцу свой опознавательный знак: ленточку, тесьму, цепочку. В ответ на песню *юношей* *девушки* поют свою песню:

Мать моя Нарда, матушка!
Где у Нарды место?
Где у Нарды гнездо?
За Сурой, за Волгой,
В Бекетовском (или называется другое село) поле.
Земляная кочка — Нардина подушка,
Черная земля — ее постель.
Кусок земли — ее постель.
Кусок черной тучи — ее одеяло.
Хорошее платье на ней,
Друг-брат в ее сердце.
Береза горит берестой,
Стволом она чернеет,
Листьями молодеет.
Девушка горит грудями,
Лицом молодеет.
Парень горит достоинством,
Никнет своим мощным станом.
Парень баловался — расстраивался,
Хорошая девушка его успокоила.
Девушка баловалась — расстраивалась,
Хороший парень ее успокоил.

С завершением песни заканчивается сбор колец. К этому времени черенки лопаточек украсятся разноцветной бахромой ленточек. Закончив сбор колец, юноши кладут лопаточки с кольцами на покрывало горшка.

Двое *юношей* выводят в середину избы упирающегося *нечистого* (*черта*). На нем вывернутая шуба, подпоясанная мочальной веревкой, на голове мохнатая маска с рожками, сзади волочится мочальный хвост.

Кедеть нолдыть чакшонтень,
Суркстнэнь чаравтыть-велявтыть,
Чакшонтъ потмаксс озавтыть.

Нечистоесь макссынзе койминетнень кирдемс *цёратненень*. Сонсь сайсы чакшонтъ лангсто столешникентъ, яки мартонзо *тейтертнень* малава, пувси ды аволи лангозост вельтявкссонтъ. Мейле таго велявты чакшонтень, венстясы столешникентъ *од цёратненень*, сонсь сайсынзе кездеэнзэ койминетнень. *Од цёратне* кепедьсызь вельтявкссонтъ ниле ужо до верев чакшонтъ вельксэс. *Нечистоесь* сти чакшонтъ икелев кумажа лангс, ахолдасынзе суркстнэнь койме недентъ лангсто ведентень ды мери цёратненень вельтямс чакшонтъ.

Нечистоесь (колдови вельтявкссонтъ ало ведьсэнть).

Суркст чаравтан-велявтан,
Чакшонтъ потмаксс озавтан!

Тейтертне (сыть малазонзо, морыть).

Кона тесэ уцяскав,
Кона тесэ таланов,
Сень чаравтык-велявтык,
Чакшонтъ крайнес озавтык.

Нечистоесь.

Уцяскавонтъ чаравтса,
Талановонтъ велявтса,
Чакшонтъ чирес озавтса,
Паро цёрас чиявтса.

Тейтертне.

Кие тесэ бесчастной,
Кие тесэ пайстоמו,
Сень чаравтык-велявтык,
Чакшонтъ потмаксс озавтык.

Нечистоесь.

Бесчастноентъ велявтса,
Пайстоминентъ чаравтса,
Чакшонтъ потмаксс озавтса,
Од цёранень а невтьса.

Тейтертне седеень талнозь учить эсест «уцяскавтозь» сурксоост. *Нечистоесь* вейке омбоце мельга кундси ведьстэнтъ суркстнэнь ды кепси эйсэст прянзо вельксэс. Суркстнэнь азорост сайнить ды вечкезь вешнить эйсэст уцяскань тешксэст.

Кадовить *кавто тейтерть*, сынст сурксоост чакшостонтъ *нечистоентень* эзть таргаво. *Нечистоесь*, валонь апак ёвта, невти: суркстнэ ведьсэнть арасть. *Тейтертне* тандадозь верштыть вейкест-вейкест лангс. *Нечистоесь* кепедьсы вельтявкссонтъ, терди *тейтертнень* ваномс эсест: сурксоост алкукскас чакш-

Юноши подводят *нечистого* к горшку. *Нечистый* берет лопаточки с кольцами, фукает сначала на них, потом на *девушек*.

Девушки поют.

Ты, нечистый, старый черт,
На края горшка садись,
В воду руки опусти,
Кольца в воде поверти,
На дно горшка потопи.

Нечистый отдает *юношам* подержать лопаточки с кольцами. Сам снимает покрывало и с ним проходит по рядам *девушек*, фукая на них и обдувая покрывалом. *Нечистый* возвращается к горшку, передает покрывало *юношам*, сам берет у них лопаточки. *Юноши* поднимают покрывало за четыре угла высоко над горшком. *Нечистый* становится на колени, смахивает с лопаточек все кольца в воду и велит *юношам* накрыть горшок покрывалом.

Нечистый (колдует, опустив руки под покрывало в воду).

Я кручу-верчу колечки,
Их топлю на дно горшочка!

Девушки (приближаются к нему, поют).

Кто здесь счастливая,
Кто здесь удачливая,
Того покрути-поверти,
На край горшка посади.

Нечистый.

Счастливую покручу,
Удачливую поверчу,
На край горшка посажу,
Пригожему сосватаю.

Девушки.

Кто здесь несчастная,
Кто здесь бесталанная,
Ту покрути-поверти,
На дно горшка опусти.

Нечистый.

Несчастную покручу,
Бесталанную поверчу,
На дно горшка посажу,
Женихам не покажу.

Девушки с нетерпением ждут свои «осчастливленные» кольца. *Нечистый* один за другим ловит их в воде и поднимает над головой. Обладательницы колец забирают их, любят ими, стараются разглядеть в них знак счастья.

Остаются *две девушки*, чьи кольца *нечистый* никак не может выловить из горшка. *Девушки* с напряжением ждут. *Нечистый*

сонть арасть. *Тейтертне* ванить веден-
тень. Суркстнэ а неявиць. *Тейтертне*
нолдасыз пряст, кекшсыз чамаст кедь-
лапасост.

Нечистое ары удалост. Кедьсэнзэ —
тейтерень суркст. Мизолдозь нурякстни
парсейтнесэ *тейтертнень* сельме икель-
га. *Тейтертне* венстасыз кедест, ансяк
нечистое а макссынзе сынст, веши
питне — паламо.

О д ц ё р а т н е (*арыть нечистое*нть
перька).

Косто, косто саинзе?

В а с е н ц е г р у п п а с ь.

И сор потсто, пор потсто,
Иневедень томбальде!

О м б о ц е г р у п п а с ь.

Косо, косо тол палы?

В а с е н ц е г р у п п а с ь.

Иневедень томбале,
Сура пандонь томбале.

О м б о ц е г р у п п а с ь.

Ава мельга якамось
Чурькадожк чапамо.

В а с е н ц е г р у п п а с ь.

Солдатка мельга якамсто—
Равжо сумань ёмавтат.

Н е ч и с т о е с ь.

Тейтерь мельга якамось...

Тейтертне паласыз нечистоенть кав-
то чама умарьс.

*Нечистое*с (макссынзе суркстнэнь).

Медтеяк ламбамо.

*Нечистое*с чави койминетнесэ чак-
шонть лангсо киштемань ритма. Мей-
ле кепедьсы чакшонть, кутмордасы ве
кедьсэ ды, кедьлапушкасо чавозь чак-
шонть потмаксос, туи киштеме. *Тей-
тертне* кепедьсыз сурксоств верев,
стякшныть кирьксэс *нечистое*нть
перька, киштить сонзэ вачкодъкст-
нэнь коряс. *Цёратне* арыть эсь *тейте-
рест* икелев, совить вейсэнть киште-
мантень.

КАЛЯДАНЬ ЧИ

Те киштема кирькс кужонь налксе-
мась ютавтневи Роштова ютксто. Сон
ловови ломанень эльнематнестэ вечке-
викстнэде вейкекс.

Те налксеманть коензэ пек умонь, эр-
зятнень лемдема шкадост икелень.

жестом показывает, что их колец в воде
нет. *Девушки* испуганно переглядывают-
ся. *Нечистый* открывает покрывало,
приглашая девушек убедиться, что ко-
лец там действительно нет. *Девушки*
смотрят в воду. Колец нет. *Девушки*
опускают головы, закрывают лица ла-
донями.

Нечистый подходит к ним сзади. В его
руках — девичьи колечки. С улыбкой
покачивает их на ленточках перед глаза-
ми *девушек*. *Девушки* протягивают руки,
но *нечистый* не отдает их, требует выку-
па — поцелуя.

Ю н о ш и (*окружают нечистого*).

Откуда, откуда взял?

Г р у п п а ю н о ш е й.

Из-под сора, из-под мела,
Из-за большой воды!

В т о р а я г р у п п а.

Где, где огонь горит?

П е р в а я г р у п п а.

За большой водой,
За Сурой-горой.

В т о р а я г р у п п а.

За женщиной ухаживать —
Горше лука.

П е р в а я г р у п п а.

За солдаткой ухаживать —
Черный кафтан потерять.

Н е ч и с т ы й.

За девушками ухаживать...

Девушки целуют *нечистого* в обе щеки.

Н е ч и с т ы й (*отдает кольца*).

Слаще меда.

Нечистый отбивает лопаточками на
горшке ритм плясовой. Затем он под-
нимает горшок, обнимает его одной
рукой, и постукивая ладонью второй
руки по дну горшка, пускается в пляс.
Девушки поднимают кольца вверх, ста-
новятся вокруг *нечистого*, пляшут под
его постукивание. *Юноши* становятся
перед *девушками*, включаются в их
пляску.

ДЕНЬ КОЛЯДЫ

Хороводная игра «День коляды» явля-
ется одной из святочных развлечений
сельской молодежи. Традиции этой игры
восходят к дохристианской эпохе.

По утверждению русского писателя и
знатока жизни мордвы П.И. Мельникова

Рузонь писателень, эрзянь ды мокшонь раськетнень эрямокоест содыцянтъ П.И. Мельниковонь (Андрей Печерскоень) кортамонзо коряс, «каляда» славянонь вейсэнь валонтъ юрозо саезь «келу», «килей» валсто. Кода содатано, килеесь эрзятнень ды мокшотнень нарязазь килеень тарадкетнесэ, конань марто тейтертне сакшныльть киштема кирькс кужос. Нетъ килеень коське тарадкетнень васняк навилызь пси ловсос, тесэ лопинетне весе валакадыльть, прок одомильть, теевильть цитницякс. Мейле тарадкетне сюлмавилъ а покш палкинес, нарязавильть парсейсэ эрва кодамо панксесэ, конёвонь цецясо. Истяня теезь рацяня чувтынентень рузонь велесэ мерильть *кёляда*. Ашо ловонтъ лангсо нарязазь пиже тарадтнэ теевильть седеяк мазыекс.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Ракша ваныця.
Ракша ваныця цёрыне.
Теште — фонарень кандтница тейтерне.
Кёлядань кандтница тейтерть.
Баягинесэ, горниповсо ды чувтонь койминесэ налксиця од цёрат.
Кавто од ават.
Сыребабине.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Мазыйстэ керсезь вальма кундот (наличникть) (колмо—вете).
2. Ракша ваныцянь локшот (кавто).
3. Ленгень кептерть (кавто).
4. Чувтонь вишкине койминеть (молить кшинь каямо койме ёнов) — цёратнень ламочисэ тесэ сынь эрвать киштема ритмань максомс.
5. Кёлядат — тейтертнень ламочисэ.
6. Теште — фонарь палка лангсо (вейке).
7. Юдмат (сумкат) — цёратнень ламочисэ.

Налксемань кой-кирдатне

Налксемань ушодови обедтэ мейле, зярдо калядыцятне прядсызь каляда-мост. Велень куншка курос путови «ульця» — сон стявтови зярыя рядс аравтнезь вальма кундосто.

Налксемань ушодома шкантень vele курос пуромить ламо ломанть.

Киштема кирькс кужонь теицятне ютыть тезэнь калядань моразь:

Каляда! Бадам пансь прякинеть!
Каляда! Койминесэ кайсинзе!

(Андрея Печерского), общеславянское слово «коляда» имеет мордовский корень, происходящий от «келу» — «береза» (дерево, покровительствующее домашним животным). Подтверждением тому может служить и то, что *девушки* приходят на «День коляды» с *кёлядой* — березовыми ветками, прикрепленными на небольшие палки.

Распаренные в молоке сухие березовые листья распрямляются, делаются эластичными, блестящими, словно живые. Ветки эти украшаются лентами, лоскутами разноцветной ткани, бумажными цветами. Зеленые ветки на фоне белого снега выглядят очень эффектно: зимняя стужа словно отступает перед распустившимися почками березы.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

П а с т у х.

П о д п а с о к.

Девочка с фонарем-звездой.

Девушки с кёлядой.

Юноши с колокольчиками, бубенчиками, деревянными лопаточками.

Две молодые женщины.

С т а р у х а.

Предметы для игры

1. Резные наличники окон.
2. Пастушеские кнуты (2 шт.).
3. Лукошки (2 шт.).
4. Деревянные лопаточки, похожие на лопаты для посадки хлебов, для выбивания ритма (2 шт. на каждого юношу).
5. Кёляда — по количеству девушек.
6. Фонарь — звезда на палке (1 шт.).

Содержание и условия игры

Проведение игры приурочивается на послеобеденное время, когда колядование по домам крестьян в основном завершается.

На деревенской площади выстраивается «улица», изображаемая несколькими резными наличниками, поставленными в один ряд в некотором отдалении друг от друга.

К началу игры на площадь стекается много народу.

Группа участников игры проходит сюда с пением колядки.

Коляда! Бабушка испекла пирожки!

Коляда! В печь лопаткой посадила!

Коляда! Кочергой вытащила!

Коляда! По лавке разложила!



Каляда! Коцькерьгансо таргсинзе!
 Каляда! Эзем ланга путнинзе!
 Каляда! Молись бука, сэвинзе!
 Каляда! Косо, косо се букась?
 Каляда! Удалец ортава оргодсь!

Весе ютыть кавтонь-кавтонь. Сехте икеле моли *тейтерне*, кедьсэнь палка лангс сялгозь теште ёнов молиция фонарь. Сонзэ мельга молить *ракшань ваныцясь* ды *ракша ваныця цёрынесь*, мештезэст понгавтозь видьме марто ленгень кептерть, лавтовост трокс локшот. Оршаць сынь суманьсэ, карксаць левшень пикссэ. Пильгсэст — карть эли пандозь лембе кемть.

Ракшань ваныцятнень мельга молить *кавто тейтерть кёляда* марто, *мельгаст* — *кавто од цёрат* баягине марто. Мейле — таго *кавто тейтерть кёляда* марто. *Тейтертнень* мельга — *кавто од цёрат* кавтонь-кавтонь вишка коймине марто, конатнесэ молементэ чавить каляда моронть ритманзо. Лавтовост трокс — юмат (сумкат).

Ды таго — *тейтерть кёляда марто*.

Весе те молеманть прядыть *кавто од ават* ды *сыре бабине*.

Калядань моразь киштема кирькс кужонь теицятне ютыть налксема таркаванть кирьксэнь теезь, «каляда!» сеереманть рангстазь. *Од цёратне гайгстыть* баягинесэст, кальдердить горниповсост ды чавить койминесэст.

Васенце кирьксэнтэ ютамсто, *фонарь марто тейтернесь* лиси кужонть куншас. Кавто ёнганзо арыть *од цёратне*, баягинесэ ды койминесэ налксезь. Весе лиятне кедте кедьс кундазь теить

Каляда! Подошел бык, съел!
 Каляда! Где, где тот бык?
 Каляда! В задние ворота убежал!

Все идут попарно. Возглавляет шествие *девочка с фонарем-звездой* на палке. За ней следом идут *пастух с подпаском* с кузовками зерна на груди и с кнутом через плечо. Одеты они в кафтаны, подпоясанные мочальными веревками с распущенными концами в виде кистей. На ногах — лапти или подшитые валенки.

За *пастухами* идет *пара девушек с кёлядой*. За ними — *пара юношей с колокольчиками*.

Затем снова *девушки с кёлядой*.

За *девушками* — *двое юношей* с небольшими деревянными лопаточками, представляющие собой уменьшенный вариант лопат для посадки хлебов в печь.

И снова — *девушки с кёлядой*.

Заканчивают шествие две *молодые женщины* и *старуха*.

Под пение колядок вся процессия совершает круг по площади. При возгласах «коляда!» юноши звенят в бубенчики и колокольчики, отбивают ритм колядки лопаточками.

При прохождении первого круга *девочка с фонарем-звездой* выходит на середину. По обе стороны от нее встают *юноши с колокольчиками* и *лопаточками*, выбивая ритм колядок. Остальные участники, взявшись за руки, проходят второй круг и выстраиваются в одну шеренгу лицом к «деревне».

В окнах показываются две *молодые женщины* и *старуха*.

кужованть омбоце кирькс ды арыть ве
рисьмес вальматнень каршо.

Вальматнень пачк неявиць *од аватнень*
ды *сыре бабинень* чачост.

Налксицятне морыть калядань од
моро, вайгелень лувозо седе лужаня.
Моронть ритманзо коряс *тейтертне*
стамбарнэ киштевтить эсь *кёлядаст*,
конатнень кепедьсызь пря вельксэзэст.

Те шканть *од цёратне* арыть кудотнень
малас, венстясызь вальма кундотнень
пачка койминест.

В е с е н а л к с и ц я т н е (*морыть*).

Таунсяй! Вазыаст скалтнэ —
Таунсяй! Весе ведрекшкетъ,
Таунсяй! Ашо пекалкскетъ,
Таунсяй! Кудряв пулынеть.
Таунсяй! Левксыаст реветне —
Таунсяй! Весе яркинеть,
Таунсяй! Чачнест аватне —
Таунсяй! Весе цёрынеть,
Таунсяй! Превень кандынеть.
Таунсяй!

Кудазораватне каить венстязь койми-
нетнес прякат ды сукорот.

К у д а з о р а в а т н е (*морыть*).

Таунсяй! Вана тенк прякат,
Таунсяй! Вана тенк сукорот,
Таунсяй! Аволь розень, модарькань,
Таунсяй! Колмо иень товзюронь.
Таунсяй! Чачи суро чачозо!
Таунсяй!
Таунсяй!
Таунсяй!

Од цёратне койминестэст каясызь
прякатнень юдмазост. Тедэ мейле, киш-
тезь ды лопаткасо чавозь, арыть *тейтер-*
тнень марто рядсек.

Вальмантень, конасонть неяви *сыре*
бабинесь, моли *фонарь* марто *тейтернесь*.

Т е й т е р н е с ь (*моры*).

Бабай, панжт, пильгень палсты!
Бабай, панжт, кедень палсты!

С ы р е б а б и н е с ь.

Совак, совак, эйдинем,
Совак, паро седейнем!
Кува якасть пильгинеть,
Мезе нейнест сельминеть?

Т е й т е р н е с ь.

Якинъ-пакинъ паксява,
Якинъ умань варчамо:
Ума лангось а чаво:
Пешксе видень суродо,
Ажияшка олгозо,

Хор участников исполняет новую ко-
лядку с более плавной мелодией. В такт
мелодии *девушки* размахивают *кёлядой*
над головой.

В это время *юноши* подходят к окнам,
протягивая к находящимся за окнами
домохозяйкам свои лопаточки.

Х о р.

Таунсяй! Пусть коровы отелятся —
Таунсяй! Все телочки,
Таунсяй! Белые животики,
Таунсяй! Кудрявые хвостики.
Таунсяй! Окотились бы овцы —
Таунсяй! Все ярочки,
Таунсяй! Торчащие ушки.
Таунсяй! Рожали бы женщины —
Таунсяй! Только мальчиков,
Таунсяй! Умные головки!
Таунсяй!

Домохозяйки кладут на протянутые в
окна лопаточки пироги и лепешки.

Д о м о х о з я й к и (*поют*).

Таунсяй! Вот вам пироги,
Таунсяй! Вот вам лепешки,
Таунсяй! Не ржанные, не картофельные,
Таунсяй! А трехлетней пшеницы,
Таунсяй! Пусть уродаются хлеба!
Таунсяй!
Таунсяй!
Таунсяй!

Юноши с лопаточек перекалывают
пироги в свои сумки. Затем, от-
бивая лопатками ритм колядки и
приплясывая, становятся рядом с *де-*
вушками.

К окну, где стоит *старуха*, подходит
девочка с фонарем.

Д е в о ч к а (*поет*).

Бабушка, открой, ноги горят,
Бабушка, открой, руки отморозила!

С т а р у х а.

Входи, входи, дитятко!
Входи, ласковое сердечко!
Где ходили твои ножки?
Что видели твои глазки?

Д е в о ч к а.

Ходила-бродила я по полю,
Ходила на ваш участок поглядеть!
Участок ваш не пуст,
Полон посевов,
С оглоблю солома,
С рукавицу колос,
С блоху мякина,
С желток зерно.
А тупурум-тупурум,
Поддай, бабушка, лепешку!

* Т а у н с я й — ч а ч о м а н ь - р а ш т а м о н ь п а з . Б о г и н я п л о д о р о д и я .

Рукавцяшка пиразо,
Чичавнешка сювазо,
Сараз алшка зёрназо.
А тупурум-тупурум,
Максык, бабай, сукором!

Бабинесь венсти вальмаванть сукоро
марто юдмине ды каясы сонзэ *тейтер-*
нень лавтовонзо трокс. *Тейтернесь* сю-
кони ды туй ялгатнень ваксс.

Вальматненень моли *ракшань ваныцясь*
ды *ракша ваныця цёрынесь*. *Ракшань ва-*
ныцясь ёртни вальмава коморонь-комо-
ронь видьметь.

Ракшань ваныцясь ды
цёрынесь (морыть).

Каляда! Мештезэнь пештть каядо!

Каляда! Кие максы пештине,

Каляда! Тонань сюрось чачозо,

Каляда! Межань трокс венстязо,

Каляда! Эйкакш касом кекшезэ,

Каляда! Скирданть штерекс кирдизэ!

Аватне каить *ракшань ваныцятнень*
кептереззэст сукорот.

Цёрынесь (вальма алов «види»
сурпрясо видьметь).

Тити-пити, саразкеть!

Зяро зёрнатнеде каинь,

Зняро одоният пиресэнк улзт!

Цёратне, койминесэст чавозь ды бая-
гинесэ гайгезь, седить киштема моронь
мелодия. Киштезь, сынъ лисить ку-
жонть куншкас. Истя, киштезь ды *кёля-*
дасо яхоезь, ютыть *тейтертнеяк*, теить
од цёратнень перька кирькс. *Ракшань*
ваныцятне киштитъ кирьксэнтъ кунш-
касо.

Тейтертне.

Вай, мон молян, мон молян,

Молян Иван кузнецнень,

Чольдердемкат теевтян,

Кальдердемкат теевтян.

Верев кузян чольдердезь,

Алов валган кальдердезь.

Молян сюпав эрзянень,

Чирем-чирем шапканень,

Шапка канды, кой кирди:

Шапканть ало казне канды.

Те моросонть ушодови Калядань чись,
ютавтовить пелькстамот, киштема марто
частушкань морсемат.

Те пелькстамонтень совить ваныцятнеяк.

Неень шкатнестэ те киштема кужонь
налксемась ютавтневи сцена лангсоаяк.
Мазычи налксемантень кандыть сце-
нанъ эрвя кодат койтне: эрзянь орша-
мотне, музыкась ды киштематне.

Бабушка протягивает через окно и
вешает на плечо *девочки* сумку с
лепешками. *Девочка* кланяется и
отходит к остальным участникам
игры.

К окнам подходят *пастух с подпаском*.
Пастух бросает в каждое окно по горсти
зерна.

Пастух и подпасок (поют).

Коляда! Ссыпьте за пазуху орешков.

Коляда! Кто даст орешков,

Коляда! У того уродится зерно,

Коляда! Через межу вытянется,

Коляда! Детей по маковку укроет,

Коляда! Скирды веретеном поднимет.

Женщины кладут *пастухам* лепешки в
лукошки.

Подпасок (щепотью «сеет» зерно
под окнами).

Тити-пити, курочки,

Сколько зерен посею,

Столько одоньев пусть

На вашем гумне поднимется.

Юноши, выбивая ритм плясового наи-
грыша на лопатках, звеня бубенцами,
выходят в центр площадки. *Девушки*,
приплясывая и помахивая кёлядой, об-
разуют вокруг них круг. *Пастух и подпа-*
сок пляшут в центре круга.

Девушки.

Ой, пойду-ка я, пойду

У Ивана-кузнеца

Колокольцы закажу,

Погремушки закажу.

Наверх поднимусь, звеня,

Вниз спущусь, гремя.

Пойду к эрзянину-богачу,

Он — в шапке набекрень.

Шапку он носит — обычай держит:

Под шапкой подарок несет.

С этой песней начинается веселая
часть «Дня коляды»: проводятся состя-
зания на лучшее исполнение частушек
с плясками, на ансамблевое исполне-
ние песен, в которое включаются и зри-
тели.

В настоящее время данная хоровод-
ная игра может быть перенесена на
сцену. Зрелищность игре придадут
специальные сценические эффекты,
костюмы, музыка, хореографические
номера.



Те морамо ды киштема марто налксемась ютавтови Роштовань читнень перька. Сонзэ смустезэ — ванкшномс, кодат паро тевть тейсть аватне ды цёратне Покровсто саезь Роштовас. Ванкшноманть ютавтыть раськенть кой-кирдань ды налксемань содыцянзо.

Истят ванкшномат тейневить эрва семьясонть, эрва кудосонть, ды седе сеедьстэ сынь ютавтневить Роштовань кудосо, козонь од ломантне пурнавить эсь налксемачокшнест ютавтомо, моронь морамо, киштема, налксеме. Тей од ломантне кандтнесызь эсест сехте паро кедьчелькест — викшнесь паляст, човинестэ штердезь мушконь ды понань суре кесакост, конат мейле туить коцтонь ды цюлкань-варгань кодамс. Кандыть тезень эрва кодат наряжамкат, чувтосто ды ленгестэ теезь тевпаргот, кептерть ды лия мезть. Весе те ёроковсто ды мазыйстэ теезь кедьчелькетне путневить ды понгавтневить неяви́кс таркава, штобу сынст весе ванновлизь ды, теицятнень учомаст коряс, шнавлизь бу. Сех дока «шныцякс» ловови *Роштова бабась*. Шнамонь валтнэнь коряс, сон сехте пшти: сёвны сырнень кедь тейтертнень весемень кис: мекс аламо штердсть-викшнесь (паряк, те а истяк), мекс нузяксто тевест ветить ды лия мезень кисэ. Сёвноманть смустезэ — кармавтомс весень важоме седе парсте, тееме седе ламо. Нузякстнэнь сон аноксты «важомань вий» — петькель. Сондензэ пелиль Роштовань кудосояк, сокицявидицянь семьясояк. «Стякшнодо, тей-

Музыкально-хореографическая игра «Смотрины пряжи (мотков ниток)» проводится в дни Святков. Цель ее — проверка традиционными персонажами народных игрищ прилежания мужчин и женщин, особенно девушек, в изготовлении предметов ручного труда, производимых в период от Покрова до Рождества.

Обычно такой проверке подвергается каждая семья, каждое подворье, но чаще всего это делается в Рождественском доме, куда молодежь собирается для проведения своих вечеров, сопровождаемых песнями, плясками, драматизированными играми. Сюда же молодежь приносит свои лучшие работы — вышитые рубахи, тонко спряденные нити для возделывания холста или вязания чулок и варежек, украшения, поделки из дерева и лыка. Все это выставляется напоказ, оценивается участниками игрищ. Главным же «ценителем» достоинств выставленных работ выступает маска *Роштова бабы (бабушки Рождества)*. Она очень скупа на похвалу: бранит мастериц за малое количество сделанного (хотя это не всегда так) и в то же время «принуждает» к большему воспроизводству предметов ручного труда с помощью орудия кары — песта. Ее боялись и в Рождественском доме, и в крестьянских избах. «Вставайте, девки, и быстрее — за работу, не то *Роштова баба* пестом вас затискает», — будили рано утром своих дочерей родители.

терть, — ды седе курук темень тееме, а то *Роштова бабась* петъкельсэ нерыгтя-дызъ», — кепедилизъ тарка лангсто эсь тейтерест тетятне-аватне.

Роштова бабанть свал ильтнильть *ка-рят (харят)*, конат эсь чачост свал вельтнильть а ёвтавикс пона чамаксо. *Роштова бабань* роленть коень-кирдань коряс налксекшни авань оршамосо оршазь сэрей ды коськана цёра: руцязо карксазь олгонь каркссо, пильгсэнзэ лятякарть, пракстанзо тапарязь кой-кода, усксевить мельганзо, чамазо вельтязь коцтонь чамакссо, сельмень, кургонь, судонь таркас — варинеть. *Карятне* тейнить чамак-сост эсь фантазияст коряс. Свалшкань чамакст тесэ а эрсекшнить.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Р о ш т о в а б а б а. Сынст эйстэ эрсекшнить вейке эли кавто. Омбоце роленть налкси цёрань оршамосо ава, мушконь сакал марто.

Чамакссо карят:

к е з э р ь б а б и н е, тейни одирьвакс,
прясонзо венчамонь прясуре;
м а з ы й ч а ч о ц ё р а — штересэ
штердиця;
о д ц ё р а — цюлкань кодыця;
а т я — викшница.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Тейтерень ды цёрань кедьчелькетъ (суре кесакт), викшнезь нардамот ды палят, рунгонь мазылгавтнемат, пекшень ды селеень ленгестэ теезь кошельть, паргинеть, салдырькст ды озксонь кечеть.

2. Мушконь томбамо човар (а покш нурдыне лангс путозь).

3. Петъкель.

4. Каштомонь пекстамкат.

5. Пачалгот.

6. Мушконь судрямо покш сурсеме чова конёв марто (морамонь инструмент).

7. Карянь юдмат.

Налксемань кой-кирдатне

Налксематненень анокстазь, Роштовань кудостонтъ ливтневить весе а эрявикс курмотне-кармотне. Кадовить ансяк келей эземтне. Кедьтеевкстнэ понгавтневить стенава, путневить эземтнева. Тейтертне ойсить эсь теевксэст вакс эли сайнесызъ элезэст.

Карятне совить апок учо, юргозь-вешкезь. Кавтотне эйстэст а покш нурдынесэ

Роштова бабу постоянно сопровождала ватага *карят (харь)*, выступающих в самых невероятных масках и костюмах. Роль *Роштова бабы* исполняет высокий сухопарый мужчина в женской одежде. Костюм ее состоял из руци, подпоясанной соломенным кушаком, стоптанных лаптей с волочащимися онучами, на лице холщовая маска с отверстием для глаз, носа, рта. Маски *карят* зависят от фантазии участников игры. Устойчивых традиций в таком ряжении не наблюдается.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Р о ш т о в а б а б а (бабушка Рождества). Их может быть две. Роль второй играет женщина, переодетая в мужской костюм, с кудельной бородой.

К а р я т (хари). Ряженные в масках:
д р е в н я я с т а р у х а — невеста в подвенечном головном уборе;
к р а с а в е ц - м у ж ч и н а — пряха;
ю н о ш а — вязальщик чулок;
с т а р и к — вышивальщик.

Предметы для игры

1. Рукоделие девушек и юношей: мотки пряжи, вышитые полотенца и рубахи, украшения, плетеные кошель из лыка и туески из ясеня, солоницы и братины с изображением водоплавающих птиц.

2. Ступа на санках.

3. Пест.

4. Печные заслонки.

5. Сковородки.

6. Гребень для кудели с тонкой бумагой на зубьях (музыкальный инструмент).

7. Сумы для ряженных.

Содержание и условия игры

Из Рождественского дома выносят в сени все лишнее, оставляют лишь широкие лавки. Предметы рукоделия развешивают, часть их кладут на колени.

Ряженные врываются в дом неожиданно с шумом-гамом. Двое ряженных везут на небольших санях ступу для мялки кудели. Отбивая пестом в такт песне «Дёк, муженек, дёк!», *Роштова баба* идет следом. Этот же ритм другие ряженные отбивают на печных заслонках и сковородках. Один из ряженных

ускить мушконь томбамо човар. *Роштова бабась*, петъкельсэ «томбазь», «Дёк, полай, дёк!» моронть лувонзо ветязь, моли мельгаст. Теке моронь лувонть карятне налксить каштомонь пекстамосо ды пачалгосо. Вейке карязь, конёвонтень турвань лепштязь, моры гребушкасонть. Весе карятне чамаксот, весе киштезь ды менчевезь велить човаронть перька.

К а р я т н е (*морить*).

Дёк, полай, дёк!
— Адя, полай, киштянок —
Дёк, полай, дёк!
Киштемадо поранок —
Дёк, полай, дёк!
Ули пиже тяканок —
Дёк, полай, дёк!
Ули мазы тяканок —
Дёк, полай, дёк!
— Косто саик те мазынь?
Дёк, полай, дёк!
— Покш киява модемстэ —
Дёк, полай, дёк!
Ки ве бокас аравинь —
Дёк, полай, дёк!
Сестэ саия те мазынь —
Дёк, полай, дёк!
Сестэ муия те паронть —
Дёк, полай, дёк!

Тейтертне стьякшнить таркастост, кепсезь кедьчелькест прят велькс ды киштезь поладыть карятнень морост.

Аламонь-аламонь моронь ритмась те-еви седе стамбарнэкс. Карятне аламодо энгамить, киштемаст карми молема апак капша, апак шума. Маряви ансяк «гребушкань» музыкась. Кирьксэсь те-еви виде рисьмекс. Эрьва карязь ары те эли тона тейтеренть икелев, таргасы юлмастонзо эли мештензэ потсто эсензэ кедьчелькензэ ды, будто эсь маштома-чинзэ невтезь, кишти икелест. Тень пингстэ эрьва чамаксось теи се теветень, конась а лади тензэ а иень, а обуцянь коряс:

а т я с ь — сонзэ роленть налкси тейтерь — вишши;

к е з э р ь б а б и н е с ь — сонзэ налкси цёра — наряди венець алов молема пряс путома;

м а з ы ч а ч о ц ё р а с ь — налкси эйсэнзэ тейтерь — штерди штересэ. Ды истя седе тов.

Роштова бабась кавто кедьсэ кепедьсы прянзо вельксэс петъкелензэ, апак капша юты тейтертнень икельга, корты

воспроизводит мелодию на гребне, при-слонив губы к тонкой бумаге, приделанной к зубьям гребня. Все двигаются по кругу вокруг ступы, приплясывая и активно жестикулируя.

Р я ж е н ы е (*поют*).

Дёк, муженек, дёк!
— Пойдем, муженек, спляшем —
Дёк, муженек, дёк!
Наш возраст плясовой —
Дёк, муженек, дёк!
Есть у нас малое дитятко —
Дёк, муженек, дёк!
Есть у нас красивое дитятко —
Дёк, муженек, дёк!
— Откуда ты взяла эту красоту?
Дёк, муженек, дёк!
— По большой дороге идучи —
Дёк, муженек, дёк!
Неожиданно встала на обочине —
Дёк, муженек, дёк!
Там взяла эту красоту —
Дёк, муженек, дёк!
Там нашла это добро —
Дёк, муженек, дёк!

Девушки встают со своих мест, поднимают свое рукоделие над головой и, приплясывая, подпевают ряженым.

Постепенно ритм песни замедляется. Карят несколько успокаиваются, движения их становятся медленнее, плавнее. Слышна только «гребеночная» музыка. Круг разворачивается в линию. Каждый из ряженных встает напротив той или иной девушки, достает из сумы или из-за пазухи свое рукоделие и, как бы споря в своем умении с девушками, демонстрирует их перед ними, одновременно приплясывая. При этом каждая маска показывает работу, не свойственную ее возрасту и характеру:

с т а р и к — в его роли девушка — вышивает;

д р е в н я я с т а р у х а — ее играет мужчина — примеряет подвенечный головной убор;

ю н о ш а — в его роли девушка — вяжет узорчатые носки;

к р а с а в е ц - м у ж ч и н а — также в исполнении девушки — прыдет на веретене. И так далее. Все это подается утрированно, эксцентрично.

Роштова баба поднимает над головой пест в горизонтальном положении, не торопясь, проходит вдоль ряда девушек.

тенст: «А ну-ка, ведрекшт, зяро суре кесакт штердиде, мезе стыде-викшниде монь самонтень? Некак важоманть таркас кеверькшниде шушмо ланга, мазый церабайть эстенк манчиде? Кесакт, кесакт монень туеде!».

Тейтертне кайсесызь петъкеленть лангс эсь кедьчелькест, аравтнесызь истя, штобу неявост викшнезь таркатне. Суре кесактненень явови сех покш мелесь. Петъкеленть лангс сынст а кайсесызь — максневить карятнень кедьс.

Роштова бабась сти кудо куншкас. Карятне арыть перьканзо кырьксэс, ве кедентень сайсызь кесаконтя, а омбоценть путсызь вакссонзо аштиця карянт лавтовс. Тейтертне сайнесызь кесакост омбоце пестэ ды, весе марто стамбарнэ молезь кырьксканть, морыть:

Каляда! Каляда!
Эземпрясо инже,
Кисиянь коцт кедьсэнзэ,
Сиянь салмукс сурпрясонзо,
Мишар суре эйсэнзэ,
Парсейнесэ якавты,
Мишарасо кемельди.
Ашо пулокс черензэ
Вальма ланга сравынзе.
Ливтясь нармунь, салынзе,
Покш вирь латков кандынзе,
Пизэкс-ашкокс теинзе,
Колмо алнэть алыась,
Колмо левкскеть ливтекшнесь:
Вейке левксексь норовка,
Омбоцесь — куковка,
Колмоцень лем цёковка.
— Тон, норовка, ков ливтят?
— Покш паксяв мон ливтян:
Маринь суронь чачома.
— Тон, куковка, ков ливтят?
— Покш вирь лангов мон ливтян:
Маринь пештень чачома.
— Тон, цёковка, ков ливтят?
— Веле пелев мон ливтян,
Чокшне позда цёкордан —
Нузякскетнень мон мадстан,
Валске рана цёкордан —
Дошузкетнень мон стявтян:
Сыре атятнень — видеме,
Седе одтнень — сокамо,
Вишкинетнень — изамо.
Те кудосонтэ аватне,
Уш калаця панийтне,
Те кудосонтэ тейтертне —
Лёнонь сурень штердийтне,
Хвата коцтонь кодыйтне.
Чачи суро чачозо,
Масторонзо лазозо.

Обращаясь к девушкам, говорит: «А ну-ка, ленивые телицы, сколько мотков ниток направи, что сшили-вышили к моему приходу? Поди вместо работы шастали по сугробам, красавцев к себе заманивали? Пряжу мне, пряжу покажите!».

Девушки набрасывают на пест свои работы, располагают их аккуратно, чтобы видны были вышитые части предметов. Особое внимание уделяется моткам пряжи. На пест их не набрасывают, а передают в руки ряженным.

Роштова баба становится в центр площадки. Ряженные образуют вокруг нее круг, держа пряжу в одной руке, а вторую руку кладут на плечо ряженного соседа. Девушки-рукодельницы берутся за второй конец своих мотков и, плавно двигаясь со всеми по кругу, поют:

Коляда! Коляда!
На передней лавке гостя,
Кисейная ткань в руках.
Серебряная иголка в пальцах,
Парчовая нитка в ней,
Шелком наматывает,
Парчой вышивает.
Белым хвостом свои волосы
По подоконнику разметала.
Пролетела птица — украла,
В большой лес унесла,
Гнездо из них свила,
Три яичка снесла,
Трех птенцов вывела.
Один из них жаворонок,
Второй — кукушка,
Третьему имя соловей.
— Ты, жаворонок, куда летишь?
— В большое поле я полечу,
Слышал об урожае проса.
— Ты, кукушка, куда летишь?
— В большой лес я полечу,
Об урожае орехов слыхала.
— Ты, соловушка, куда полетишь?
— В село я полечу,
Поздно вечером я пою —
Ленивых укладываю,
Утром рано я пою —
Работающих бужу:
Стариков — сеять,
Кто помоложе — пахать,
Маленьких — бороновать.
В этом доме женщины
Прекрасные калачи пекут.
В этом доме девушки
Льняные нитки прядут,
Тонкий холст ткут.
Хлеб пусть уродится —
Землю пусть расколет.

Р о ш т о в а б а б а. А ней вансынек, кодат казнеть анокстасть тейтертне монень. *Кезэрь бабинесь* сайсы петькеленть лангсто викшнезь нардамонть.

Р о ш т о в а б а б а (*ванкины нардамонть*). Те кинь чакш пацясь?

Н а р д а м о н ь а з о р о с ь. Те аволь чакш паця. Те — нардамо. Свадьбань казнекс викшня.

Р о ш т о в а б а б а (*згилязь*). Нардамо? Кие истямо казнеть сайсы?!

Весемесэнтэ неяви, кедеть а викшницянь. Можот, пильгеть колт? Ну-ка!

Тейтересь кишти. Роштова бабась велавтсы тензэ нардамонть.

Р о ш т о в а б а б а. Пильгинеть эрязат! Маштыть вабодеме.

Истя *Роштова бабась* максы питнечи весе кедьчелькетненень, конат кайсезь петькеленть ланга. Эрва тейтересь каршонзо кишти.

Тейтертнестэ вейкесь. А тонсь, *Роштова баба*, мезень тееме маштат? Келеть валаня, а вана кедеть-пильгеть — наксадо моргинеть.

Р о ш т о в а б а б а. Моргинеть? Монь?! Ванодоя!

Каштом пекстамотне, пачалготне ды гребушкась налксезевсть седе виевстэ, эрязасто. Киштемстэ Роштова бабась невтнесы, кода машты вабодеме эсь петькельсэнзэ. Сонзэ вельде «коды коцт», «пивсы пивсэмасо», «седи эрва кодамо инструментсэ» — балалайкасо, кайгасо ды лиясо мейсэ.

Р о ш т о в а б а б а. Ну кода, макшован, моргован?

Тейтертне. Арась, арась, тон бабинят-эязынят!

Р о ш т о в а б а б а. Вана истя! Ней туема — лия кудосо учить эйсэнь.

Тейтертне ды цёратне парань-парань сайсызь кедезэст нардамотненень, кесактненень ды кепедьсызь верев — теить ютамо ортат. *Роштова бабась* карятненень марто киштезь туить ушов. Човаронть ильтысызь меельцекс.

Цёратненень кедьчелькест *Роштова бабась* истя жо пеедькшнесынзе. Истя жо муи теицяст туртов кодамояк те. Ансяк истямо, штобу неемс цёранть ёрокчинзэ. Истямокс эрси васняк се теvesь, конань содасы весе велесь ды кона канды цёранть парослава.

Р о ш т о в а б а б а. А теперь посмотрим, что за подарки приготовили для меня.

Древняя старуха снимает с песта вышитое полотенце.

Р о ш т о в а б а б а (*рассматривает полотенце*). Это чья половая тряпка?

Д е в у ш к а — х о з я й к а п о л о т е н ц а. То не половая тряпка. Это полотенце. Для свадебного подарка вышила.

Р о ш т о в а б а б а (*усмехаясь*). Полотенце? Кто такой подарок примет?! По всему видно, руки у тебя не для рукоделия. Может, ноги более умелые? Ну-ка!

Ряженные выбивают на заслонках и сковородках плясовую.

Девушка пляшет. *Роштова баба* возвращает полотенце.

Р о ш т о в а б а б а. Ножки хороши! Умеют работать, не то что руки.

Таким же образом *Роштова баба* проводит оценку всех выставленных на песте работ. Каждая девушка в ответ исполняет пляску.

О д н а и з д е в у ш е к. А сама, *Роштова баба*, что умеешь делать? Язык гладок, а вот руки-ноги — дряхлые сучки.

Р о ш т о в а б а б а. Дряхлые сучки? У меня?! Смотрите!

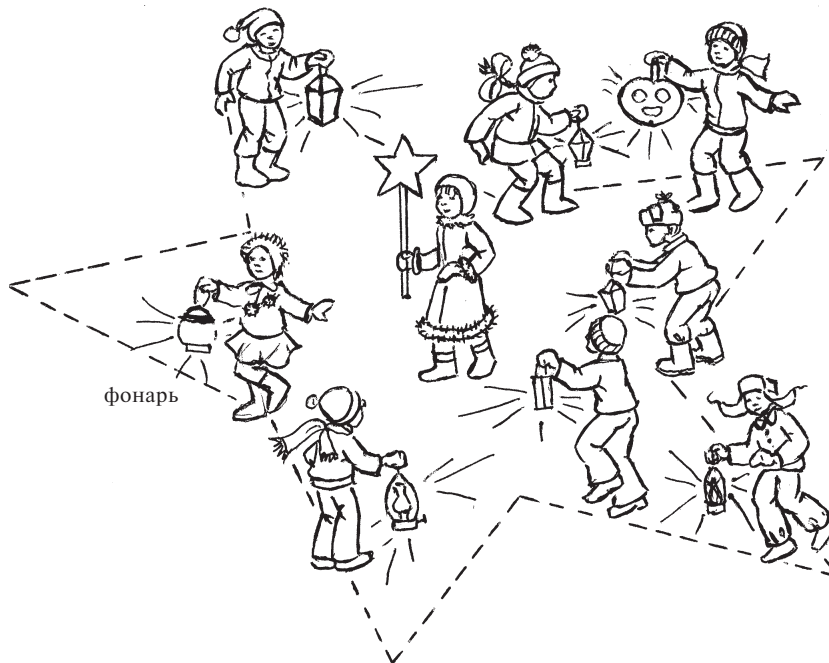
Заслонки, сковородки и гребень играют громче, темпераментнее. В пляске *Роштова баба* показывает владение своим орудием — пестом. Она использует его для имитации работы на ткацком станке, молотьбу цепями, игры на разных музыкальных инструментах — балалайке, скрипке и других.

Р о ш т о в а б а б а. Ну как, дряхлая, сучкастая я?

Д е в у ш к и. Нет, нет, ты — бабушка-резвушка!

Р о ш т о в а б а б а. Вот так, ленивые колоды!.. А теперь мне пора уходить — в другом доме ждут меня.

Девушки и парни соединяются с помощью предметов рукоделия — полотенца, мотков пряжи, образуя воротца. *Роштова баба* в сопровождении ряженных с тем же шумом уходит. За ней увозят ступу.



Телень эльнематненё ютксо сехте покш мель явить од ломантне Роштова кудонь налксематненё. Сынь ютавовильт Роштовасто сазь Кштенияс кенярдовтыця киштемасо, минень-сюонё оршамопелень ды чамакссо наряжамосо, кырькс кужонь киштема рисьмень тейнемасо. Пек ламо налксицят ды ваньцят пурныть чокшнень кужотне, конатненё мазычист артовильт эрва кодамо фонарень толгелсьэ.

Фонарь марто якомотне Калядань чистэ ульнекшнесть свал. Зярдэ калядыцятне ютылизь эсь морост марто весе веленть, сынь пурनावильт икеле чистэнт анокстазь налксема паксянт лангс — паксянт ванськавтылизь лов шушмотнеде, томбилизь-матрылизь пильгсэ. Тезэнь кандозь фонартне валдомгавтсть киштема тарканть ды васня-як кандсть налксематненё мелень кепедстиця ёжо. Фонартне ульнекшнесть кода эсест кедьсэ теезь, истя лавкасто рамазыгак. Покш мель кандыльт дурак-куярсто теезь фонартне. Тесэ ульнекшнесть эрва кодат чопачань чачот. Сельмест, судост, кургост ды мик пилесткак палсть толсо. Истямо фонарень теёмстэ дураккуяронь потмонть ванськавтылизь,

В зимних молодежных забавах особое место занимают игры в Рождественском доме. Проводимые в период Святков (от Рождества до Крещения), они сопровождались весельем, ряженьем, плясками, хороводами. Большое число участников и зрителей собирали вечерние хороводы, зрелищность и красочность которым придавало применение различных фонарей.

Хождение с фонарями в дни Святков было делом обычным. После того как группы колядующих обходили дома, все шли на заранее подготовленную площадку, разровненную, утрамбованную. Фонари, с которыми прибывали сюда группы молодежи, служили одновременно и освещением места действия, и, главное, элементом зрелищности. Применялись разные виды фонарей: бытовые самодельные из дерева и стекол с фитилем внутри, покупные фонари типа «летучая мышь», специально изготовленные святочные лампы в виде звезды или месяца, заправленные восковыми свечами. Наибольший интерес вызывали фонари из тыквы, передающие причудливую фантазию их создателей в изображении

чамдозь потмонтень стявтыльть штатол,
а керязь судоварятнень, сельмтнень ды
лия варятнень пекстылизь эрва кодамо
тюсонь суликинесэ.

Ломантнень кемемаст-арсемаст коряс,
калядань фонартне — те мода лангс празь
Каргонь Кинь тештинеть-сяткинеть.

Налксема нь кой-кирдатне

«Калядань толнэтнесэ» налксить весе,
кинь ули мелест. Ваньшятне, конатнеде
тесэ эрсить пек ламо, налксицятнень марто
вейсэ морыть калядань моро. Те моронть
кунсолозь тейневить кужонь рисьменьть
фигуранзо. Моротне тесэ кочксевить сеть,
конат совасть те эли тона велетнесэ неть
поکشчинь койтнес, ды васняк каляда-
нень морот, таусят, Роштовань кудонь
киштема морот.

Тауся, тауся! Чачи суро чачозо,
Тауся, тауся! Маторонзо лазозо,
Тауся, тауся! Ажияшка олгозо,
Тауся, тауся! Чирьке пешка колодозо,
Тауся, тауся! Желтушкашкат зёрнанзо.
Тауся, тауся! Гулька ливтась,
Тауся, тауся! Зёрна каподсь,
Тауся, тауся! Шкизе-яжизе,
Тауся, тауся! Прякинекс панизе,
Тауся, тауся! Пецькас каизе,
Тауся, тауся! Пецькасто таргизе,
Тауся, тауся! Ойсэ ваднизе,
Тауся, тауся! Монень максызе.
Тауся, тауся! Таусянь, таусянь, таусянь!
Тауся, тауся! Кичкере сюлыне,
Тауся, тауся! Човине пулыне,
Тауся, тауся! Таусяненъ сеерян,
Тауся, тауся! Лов потмова кеверян.

Чокшне, путозь шкантень (7 — 8 чассто),
кужонь теицятне эрва ёндо пурнавить
анокстась таркантень. Фонартнень вельгя-
сызь шуба полсост — авольть максо те
шканть валдо.

Налксема паксянтъ куншкас лиси
тейтерька, кедьсэнзэ сэррей палка лангс
чавозь теште ёнов молиция фонарь. Фона-
рентъ эйстэ нурьгить эрва кодамо тю-
сонь келей парсейть.

Весе налксема паксяс пурнавозтне
ушодыть калядань моро. Калядань ва-
сенце валтнэнь ёвтась фонартне оляк-
стомтовить шубатнень потсто, ды ку-
жонь налксицятне эрва ёндо ютыть
куншкaso аштиця тейтерьканть ёнов.
Истя тееви покш теште вете валдо кикс
сятко марто.

образов антропоморфных существ с
горящими глазами, зубастыми ртами,
большими носами и ушами. Изготов-
ляя такие фонари, мастер вычищал
внутренность тыквы, вырезывал от-
верстия для глаз, носа, рта, ушей,
вставлял вовнутрь свечу, а отверстия,
чтобы не задуло свечу ветром, закры-
вал разноцветными или обычными
стеклышками.

По поверьям, такие святочные фонари
представляли собой искорки звездочек
Каргонь Ки (Журавлиной Дороги —
Млечного Пути), посылаемые верховны-
ми божествами для поддержания тепла в
крестьянских избах и освещения дороги
заблудшим путникам в студеную зим-
нюю ночь.

Содержание и условия игры

В «Огоньках коляды» участвует не-
ограниченное число молодежи. Присут-
ствующие при этом зрители активно
включаются в пение колядок, служащих
сопровождением хороводных фигур. Пе-
сенный репертуар подбирается в зависи-
мости от исполнительских традиций того
или иного села, но, как правило, это ко-
лядки, таусени и плясовые песни Рожде-
ственского дома.

Тауся, тауся! Пусть хлеб родится,
Тауся, тауся! Землю корнями взрыхляет,
Тауся, тауся! В оглоблю толщиной солома,
Тауся, тауся! В дугу толщиной колос,
Тауся, тауся! Как желудки, зерна его.
Тауся, тауся! Голубка прилетела,
Тауся, тауся! Зерна схватила,
Тауся, тауся! Смолола-перемолола,
Тауся, тауся! Пирожок испекла,
Тауся, тауся! В печку посадила,
Тауся, тауся! Из печки вынула,
Тауся, тауся! Маслом намазала,
Тауся, тауся! Мне дала.
Тауся, тауся! Кривые кишочки,
Тауся, тауся! Тонкий хвостик,
Тауся, тауся! Кричу,
Тауся, тауся! По снегу качусь.

Участники «Огоньков коляды» к уста-
новленному времени (7 — 8 часов вечера)
с разных сторон подходят к площадке. У
всех в руках фонари, которые пока при-
крываются полкой шубы.

В центр площадки выходит девушка с
фонарем-звездой на шесте. От фонаря
вниз идут широкие разноцветные ленты.

Зярдо ветенест кикстнэнь ветицят пачкодить куншкасо тейтерьканть малас, кужонь теицятне весе ведрук кепедьсызь фонарест пря вельксээст. Тень теезь, тештень валдо кикс сяткотне ушодыть стамбарнэ молеме паксяванть васня ве ёнов, мейле — омбоцев.

Теле мейле тештень валдо кикс сяткотне, куншкасто ушодозь, ёзнэкс менчевезь налксицятнень перька, ютыть зярыяксть мекев-васов, ды теке марто аламонь-аламонь толонь кикстнэ велявтыть вейке покш кирьксэкс, кона чары васня вить ёнов, мейле — кершев. Теке шкастонть фонартне мельга-мельцек, прок варма ало розь, лымбакстнить стамбарнэ верде алов.

Меельце кирьксэнтэ ютамодо мейле весе арыть кавтонь-кавтонь.

Вейкесь, кирьксэнь потмо ёнсьеь, кирди фонарензэ прянзо вельксэь, омбоцесь, кирьксэнь ушосось, — карксамо видьсэ. Фонартне а аштит таркасо, сын стамбарнэ полавтнить сэрест. Ды истя зярыяксть.

Кавонзась кирьксэсь явови, теевить вейке вейкес токшевица кавто чарот. Зярдо киштицятне, чаразь, сыть вейкест-вейкест малас, фонартне ведрук кепедевить верев, туемстэ — валгить алов.

Кавонест чаротне таргавить кавто рисьмес: вейкесь моли омбоцент каршо, фонартнень кепсезь ды алов нолдтнезь. Зярдо рисьметне пачкодить вейкезэст-вейкезэст, весе ведрук велявтыть ды туить икелень таркасо. Ды истя колмоксть.

Меельце ютавоксонть прядсызь истя жо кирьксэнь теemasо, а кирьксэнтэ эйстэ ютыть тештинес — сеньс, мейстэ ушодовсь кужонь киштема рисьмесь.

Ветенест валдо кикс сятконь ветицятне кундыть нурьгиця парсейтнес ды истя ютыть весень марто таго колмошка кирькст.

Кие-бути киштицятнестэ серьгеди киштема моро. Весе — киштицятнеяк, ваныцятнеяк, киштезь, фонартнесэ верев-алов, ве ёндо омбоцев аволязь, поладсызь моронть:

Вай, телине, да, телине!
Телень читне якшамнеть!
Телень читне якшамнеть, да!
Хоть якшамне погодась...
Ой ли, да ой да, люли, да!

Собравшиеся здесь же зрители и все участники «Огоньков коляды» поют колядку. С первых же слов колядки все дружно открывают фонари и в такт песне направляются к центру площадки, образуя звездочку. Как только ведущие каждого луча звездочки доходят до стоящей в центре со звездой-фонарем девушки, все так же дружно поднимают фонари над головой, и лучи звездочки начинают движение вокруг оси звезды сначала в одну, затем в другую сторону.

После этого лучи звездочки, начиная с центра, проделывают два-три зигзагообразных прохода между участниками своего луча, выстраиваясь в общий круг, который движется сначала в одну, потом в другую сторону, волнообразно опуская и поднимая фонари.

Продолжая двигаться по кругу, участники выстраиваются парами, держа фонари во внутреннем ряде над головой, во внешнем — на уровне пояса. Затем фонари попеременно плавно начинают опускаться вниз и подниматься вверх.

Пары расходятся. Из одного круга образуются два движущихся, соприкасающихся друг с другом, круга. При соприкосновении пар оба фонаря поднимаются вверх, при отходе друг от друга опускаются вниз.

Круги перестраиваются в две колонны — одна идет навстречу другой, опуская и поднимая фонари. Пройдя мимо друг друга, колонны поворачиваются кругом и идут в обратном направлении. И так два-три раза. Последняя проходка завершается построением в круг, а из круга — в звездочку, с чего начинались все хороводные узоры. Находящиеся в центре звездочки ведущие каждого луча берутся за ленты, свисающие с центрального фонаря — звезды.

Кто-то из участников хоровода запекает плясовую песню, сопровождая ее приплясыванием и движением фонарей вверх-вниз и в стороны. В песню включаются и зрители:

Вай, зимушка, да!
Зимою дни холодные!
Зимою дни холодные, да!
Хоть и холодные — снежные...
Ох ли, да ой да, люли, да!

Хоть якшамне венельксэсь...
 Хоть якшамне погодась,
 Павол арды эзганзо.
 Павол арды эзганзо, да,
 Маша пани мельганзо,
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Маша пани мельганзо.
 — Ох, Паулкай, лелякай, да!
 — Ой тон, Маша, корьмакай!
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Ой тон, Маша, корьмакай!
 Ай, Маша, Маша, Маша, да,
 Козо молят аштеме?
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Козо молят аштеме?
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Козо молят аштеме?
 — Леень чирев, Кандранень.
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Леень чирев, Кандранень.
 Кандрань ули довазо, да!
 Дованть колмо цёранзо,
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Дованть колмо цёранзо.
 Дованть колмо алянзо, да...
 Покш цёрыненть а вечксы.
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Покш алименть а вечксы.
 — Мезень коряс а вечксы, да?
 — Пирень-пирень якамдо.
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Пирень-пирень якамдо.
 Пирень-пирень якамдо, да ...
 Моря потмаксс нолдызе.
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Моря потмаксс каизе.
 Моря потмаксс нолдызе, да,
 Мазый тейтерь кундызе.
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Мазый тейтерь таргизе.

«Калядань толнэть» — телень кужонь киштема. Но сонзэ а стака теемс сцена лангонь киштемань произведениякс. Седеяк паро ули киштемс сонзэ клубонь покш фойесэ, косо ваныцятнеяк совавольть вейсэнь налксемантень.

Хоть и холодные — снежные...
 Хоть и холодные — снежные,
 Павел едет (по снежку).
 Павел едет, да,
 Маша бежит за ним,
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Маша бежит за ним.
 — Ох, Павлуша, дядюшка мой, да!
 — Ой ты, Маша, кормилица моя!
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Ой ты, Маша, кормилица моя!
 Ай, Маша, Маша, Маша, да,
 Куда пойдешь на посиделки?
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Куда пойдешь на посиделки?
 Куда пойдешь на посиделки, да?
 — К речке, к Кондратию (в дом).
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 К речке, Кондратию.
 У Кондратия есть вдова, да,
 У вдовы три сына.
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 У вдовы три сына.
 У вдовы три сына, да...
 Старшего сына (вдова) не любит.
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 Старшего сына не любит.
 — Почему не любит, да?
 — По огородам лазит.
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 По огородам лазит!
 По огородам лазит, да...
 На дно моря она его опустила.
 Ох ли, да ой да, люли, да!
 На дно моря опустила.
 На дно моря опустила, да,
 Красивая девушка (парня) вытащила.
 Ой ли, да ой да, люли, да!
 Красивая девушка вытащила.

В современных условиях хоровод «Огоньки коляды» легко перестроить как для сцены, так и фойе клубного учреждения. Во втором случае зрители могут активно включаться во всеобщее действие.



ТУНДОНЬ ДЫ КИЗЭНЬ КИРЬКС КУЖОНЬ НАЛКСЕМАТ ДЫ КИШТЕМАТ

Тесэ весе уцяскавт,
Пазонь вийсэ талановт:
Кедест ювныть-пеедить,
Пильгест штерекс штередить.

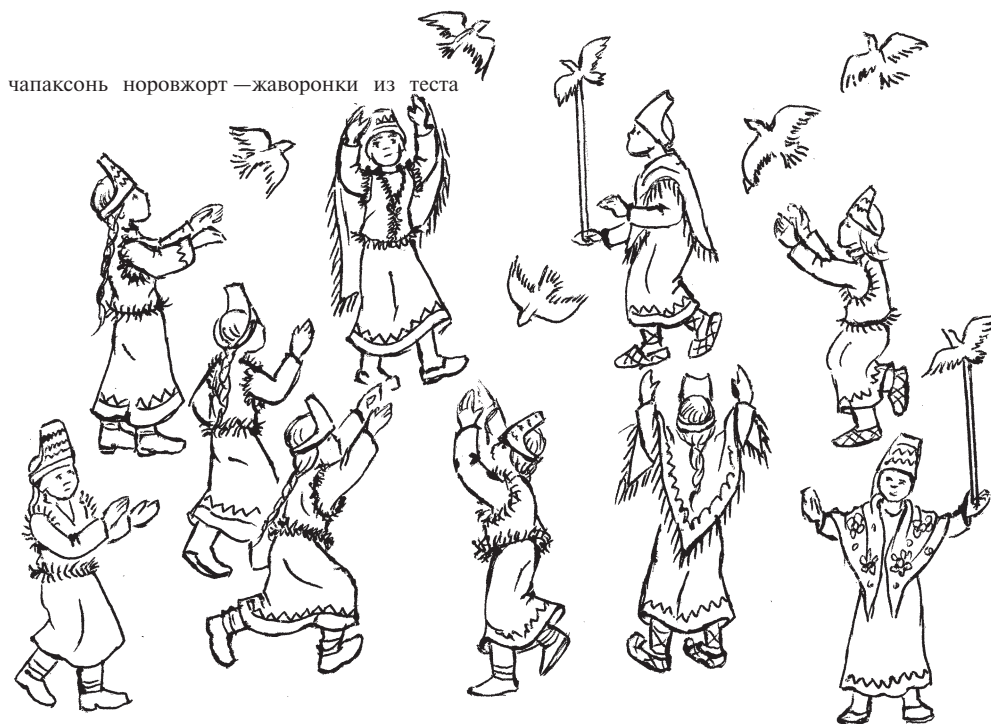
Киштема моро

ВЕСЕННИЕ И ЛЕТНИЕ ХОРОВОДНЫЕ ИГРЫ И ХОРОВОДЫ

Здесь все счастьем равные,
Всем талант от Бога дан:
Руки — в песне,
Ноги — в пляске,
А душа вся — нараспашку.

Плясовая песня





Капшавтомс тундонть самонзо — те ломаненть покштояк покш бажамозо. Эрзянь ды мокшонь велетнесэ те бажамонть сюлмить аволь грацень, кода эрсекшни свал, сокицянь-видицянь нармуненть — норовжорчонтъ марто. Сон истя лемдезьгак: паксянь пазонтъ Норавантъ нармунезэ. Вечксы те нармушканть сокицясь-видицясь: эсензэ моросонзо сон кенярдовты модань вечкинть паксянь весе тевтнень теемань перть — сокамо лисемасто сазь кшинть урядамонзо ютамс.

Мелень мольстиця кувака теленть вечкевикс тундосонтъ панемга эряви васня-як тердемс тундонь кандынтъ — Норовжорчонтъ. Тень кисэ аватне панить чапаксонь нармушкат — судыне, коклацке ды сёлмине марто, од ломантне, кездезэст сынст сазь, лисить улицяв киштема кирькс кужонь ютавтомо.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Н о р о в ж о р ч т — мазыйстэ оршазь од тейтерть ды вейке тейтерне.

В е л е н ь а в а т.

Скорый приход весны в мордовских селениях связывали не с появлением грачей, а с прилетом самой крестьянской птицы — жаворонка. Его так и называют: птица богини урожая Норовавы. Любит эту птицу крестьянин потому, что она своими трелями сопровождает по сути дела все полевые работы земледельца — от первого выхода на весеннюю пахоту до сбора урожая. А чтобы надоевшая долгая зима была вытеснена желанной весной, нужно было в первую очередь пригласить провозвестника типа жаворонка. С этой целью женщины пекли из теста фигурки птиц, а молодежь выходила на улицу проводить хороводные игры.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Ж а в о р о н к и — красиво одетые девушки и одна девочка.

С е л ь с к и е ж е н щ и н ы.

Содержание и условия игры

В обед, когда солнце поднимется высоко, празднично одетые девушки выходят на улицу, выбрав заранее площадки для

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Норовжорчонь пря — коняс сьолмамо а покш пелечамакс сёлмине, нерь ды пухляня коклаць марто.

2. Суре пуло марто покш пацят.

3. Сёвонень вешкемкат.

4. Нудейть.

Налксемань кой-кирдатне

Обед шкане, зярдю чись кепедеви верев, мазыйстэ оршазь тейтертне лисить ушов, икеле кочказь сэрейстэ аштиця налксема тарка лангс. Неть таркатне: олгонь лапужа латот, модасо вельгязь подвал (виход) лангот, пандо принеть.

Васняк, налксема кужос пурнамсто, тейтертне ёртнить верев чапакссто панезь нармушкаст, тундонь моронь моразь:

Пирь удало уряжень
Валгсть колмо панзейнеть:
Вейкесь бажи ярасмо,
Омбось бажи симеме,
Колмось кочки якшамонть!
Паро уряж, уряжнем,
Мазы уряж, уряжнем,
Макста монень прякине,
Макста монень чевтине!

Тедь мейле сын явовать кавто группава: икелепеле уш ульнесь кортавтозь, кинень улемс *норовжорчокс*, а кинень — *велень авакс*. Тень эйстэ моли сынст оршамопелесткак.

Норовжорчтне покшчинь мазый нарядсот: панарост викшнезь, эйзэнзэ стакшнозь цивтёрдыця плёскаст ды эрьва кодамо тусонь парсейть: ожавтомо шубинест крайга педявтозь нумолонь, ривезень чевте кедень прошоват; соркатненень сялгозь якстере, тьюжа, галой (чинть кондыам валдо) тусонь суре пуло марто покш пацят.

Велень аватнень оршамопелест истят жо, ансяк покш пацявтомо.

Кавонест группатне кузнить сэрей таркава, кодгеменьшка эскедьксэнь туру вейкест-вейкест эйстэ.

Велень аватне стить эсь сэрей таркаст лангс кода мелест, кедест панезь *норовжорчтнень* марто кепедьсызь верев.

Норовжорчонь группась ары седе верев, лато пряс колмо ужосо клин ладсо. Икелев ары тейтерне, конязонзо сьолмазь *норовжорчонь* чамаксось. Кавонест кедьсэст тейтертне кирдить панезь

игры. Как правило, это должны быть возвышенные места: плоские крыши-лабазы, земляные крыши полуподвалов, пригорки.

Собираясь к месту действия, девушки подкидывают вверх выпеченные из теста фигурки жаворонков, напевая одну из весенних песен:

За огородом моей невестки
Сели три трясогузки:
Одна хочет есть,
Другая хочет пить,
Третья клюет холод:
Добрая невестка, невестушка,
Красивая невестка, невестушка,
Дай мне пирожок,
Дай мне мягонький.

Девушки разбиваются на две группы и договариваются о том, кто в какой роли будет выступать — в роли *жаворонков* или *крестьянок*. В зависимости от этого они применяют соответствующий реквизит и костюмы.

У *жаворонков* — яркий праздничный наряд: вышитые блестящими блестками и разноцветной тесьмой рубашки, парчовые кокошники в виде клобука, отороченные мехом, телогреи и, как отличительный знак птиц, — большие с кистями шелковые платки красного, желтого, оранжевого цветов.

У *крестьянок* — тот же костюм, но без ярких платков.

Обе группы поднимаются на возвышенные места, располагаясь в нескольких десятках метров друг от друга.

Крестьянки встают хаотично, как удобно самим участницам, подняв вверх руки с выпеченными *жаворонками*.

Группа *жаворонков* располагается клином. В обеих руках каждой девушки по *жаворонку*. В то же время они берутся за два конца платка, изображая тем самым крылья птицы. Во главе стаи встает девочка. На голове ее специальный головной убор в виде головы птицы с хохолком.

К р е с т ь я н к и (*поют с посылом вдаль*).

Ласточки, стрижи,
Где вы живете-бедуете?
Чем вы, чем питаетесь?
Что вы, что пьете?

Ж а в о р о н к и (*махая крыльями*).

Мы питаемся
Желтым песком старого родника,

норовжорчт, теке жо шканть кавто кедьсэ кундазь пацяпетнень сынъ келемтьсызь нармунень сёлмокс. *Норовжорчтнень* ды *аватнень* ютксо сюлмави моронь диалог.

Велень аватне (*морить, васолов вайгелень кучозь*).

Сянавинеть, пизьгангеть,
Косо эрятадо тынь, ашттадо?
Мезде, мезде тынь ярстадо?
Мезде, мезде тынь симтядо?

Норовжорчтне (*сёлмсо аволязь*).

Минь ярстано
Ташто эшинь тюжа песокт,
Минь симтяно
Ташто эшинь чемень ведте.

Велень аватне (*сыргить норовжорчтнень пелев*).

Садо, садо минек паксяв;
Минек паксясь — паро пакся;
Минек паксяс сюрочачи,
Минек паксяс чись араты.

Норовжорчтнень малав самсто велень аватне арыть кавто рядс, зярыя эскельксэнь туру вейке рядось омбоцедеть.

Норовжорчонь полкось валги лапужа латонть лангсто ды, сёлмсо аволязь, юты кавто рядтнень юткова тозонь, косо васня аштеть велень аватне. Мейле кавонест группатне велявтыть перькаст ды молить карадо-каршо.

Норовжорчтнень пачкодезь, велень аватне ютыть кавто ёнгаст ды перькаст теить кырькс.

Кырьксэнь потсо *норовжорчтне* тейсызь эсест кырьксэст, рунгост велявтысь ушосо кырьксэнь ёнов. Кавонест кырькстнэ а лотксить якамодо, ансяк ушосось ве ёнов, потсось — омбоцев.

Кырькстнэ келемь. Вейке омбоце мельга потсо кырьксэнь куншкас лиси кияк *норовжорчтнень* эйстэ ды невти ёроков ливтнеманзо. *Норовжорчось* ливти верев, валги алов — ды весемесэнь тейтертне бажить невтемс киштемась докачист, рунгонь ды кедень ливчаны менчевемаст, нармунтнень обуяст содамо. Нармунтнень морамост тейтертне невтить сёвонень вешкемасо ды нудейсэ сядямосост.

Эрва парась вельти ве пацясо — пацянтъ ве пезэнзэ кунды *норовжорчось*, омбоцэнь пес велень авась. «Садо, садо минек паксяс» моронть коряс сынъ теить зярыя кырькст, а мейле, теке моронть моразь, ютыть веле куншкава.

Мы пьем

Ржавую воду из старого колодца.

К р е с т ь я н к и (*направляются в сторону жаворонков*).

Идите, идите в наши поля,
Наше поле — хорошее поле,
В нашем поле хлеба рожь,
Над нашим полем играет солнце,
Лесные утки ряды наших снопов,
Белые утки наши крестны.

По мере приближения к *жаворонкам* *крестьянки* перестраиваются в две колонны, стоящие друг от друга в нескольких шагах.

Клин *жаворонков* опускается с возвышенного места и, махая крыльями, проходит между двумя колоннами до места, где располагались *крестьянки*.

Обе группы поворачиваются кругом и идут навстречу друг другу.

При приближении к *жаворонкам* колонны *крестьянок* огибают их с обеих сторон, тем самым колонны преобразуются в круг.

Внутри этого круга *жаворонки* образуют свой круг, повернувшись лицом к внешнему кругу и двигаясь в противоположном направлении.

Круги расширяются. По очереди в центр внутреннего круга выходит одна из *птиц* для демонстрации умения «летать». Имитируя подъем *жаворонка* в небо, снижения его на землю, девушки по очереди демонстрируют свою грациозность, артистизм в передаче характерных особенностей птиц. Для воспроизведения пения птиц девушки применяют глиняные свистульки, нюди.

После сольных танцев все участники хоровода выстраиваются парами по кругу. Каждая пара накрывается одним платком, при этом за один конец платка держится *жаворонок*, за другой — *крестьянка*.

Проделав несколько кругов под песню «Идите, идите в наши поля», хоровод под эту же песню проходит вдоль села.

Идите, идите в наши поля,
Наше поле — хорошее поле,
В нашем поле хлеба рожь,
Над нашим полем играет солнце,
Лесные утки ряды наших снопов.



Ансяк штатыть тундонь чинть ало пандо прятне, од ломантне ушодсызь эсест киштема кужост ловонть эйстэ олякстомтозь таркатнесэ. Зярдэ ловось солы овсе, зярдэ велень улыцятне пешке-дидь кенярксто васень пиже луганаронтень, кирькс киштематне валгить пандо прятнестэ церькова кужос, косо ютавт-невить велень весе покш тевтне.

«Ливтясть нармунь полкт» — те тундонь кужонь кирькс киштематнестэ васенцесь. Сонзэ вейкетьстэ вечксызь одтнэяк, эйкакштнэяк. Од ломанень киштема кужотне седе сюпавт сюжетэнь коряс — сынст эйсэ сеедьстэ налксевичь вечкемадо тематкак.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Н о р о в ж о р ч о н ь к а в т о
п о л к т.

П о л к о н ь в е т и ц я т — ц ё р а д ы т е й т е р ь.
Ч и п а й - т е й т е р ь.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Нармунень чоледемкат — жестень ды чувтонь вешкемат, потсост кснавнеть.

2. Чипай — чувтонь пинкс, эйзэнзэ по-ведезь эрва кодамо тусонь парсейть — чинь струят.

Налксемань кой-кирдатне

Пандо прясо муевичь колмо солавкс таркат — колмо паксят. Кавтотнес пуромить тейтерень ды цёрань вейсэнть группат. Тейтертне мазый пацясот, цёратне

Как только на пригорках весной появятся первые проталины, молодежь начинает на них водить хороводы. Когда же снег растает и на сельских улицах появится первая зелень, хороводы перенесутся на деревенскую площадь, где обычно проходят все значительные события в жизни людей.

«Летели птичьи стаи» — один из ранних весенних хороводов, одинаково любимых и молодежью, и детьми. Молодежные хороводы отличались большим разнообразием — в них присутствовала тема взаимоотношений между влюбленными парами.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Д в е с т а и ж а в о р о н к о в.
Д в а в о ж а к а с т а и — ю н о ш а и
д е в у ш к а.

Д е в у ш к а - с о л н ц е.

Предметы для игры

1. Свистульки для имитации щебета птиц.
2. Солнечный круг — деревянный обруч с лучами из разноцветных лент.

Содержание и условия игры

Выбираются три площадки, свободные от снега и расположенные в некотором отдалении друг от друга. Две из них занимают смешанные группы девушек и юношей. У девушек на голове цветастые полушалки, у юношей — фуражки с пучком сухой травы над козырьком в

фуражкасот, козырькаст вельксэ — коське тикшень пусминеть. Те — норовжорчонь «сюрынеть». Нармунень чоледемась невтеви жестень ды чувтонь вешкемасо, конатнень потсо кальдердить вейте-вейте кснавнеть.

Чипай-тейтересь сти солазь паксятнень юткс, чипай-кирьксэнтъ васня нолдасы масторов, нежедьсы пильгезэнзэ.

Кирькс кишtemanть ушодомсто вейс пурнавозь *норовжорчонь полктне* новолить ве кумажа лангс ды «матевить» кедьлапушкаст лангс прянь путозь.

Кавонест *полконь ветиятне*, стамбарнэ сёлмсот-кедьсэст аволязь, ютыть нармунтнень перька, пштистэ ваннать пертьпельга.

Карми лисеме чись. *Чипай-тейтересь* апака капша карми кепедеме чипай-кирьксэнтъ верев. Мельганзо кепедьсызь кедест верев *полконь ветиятнеяк*. *Чипай-тейтересь* юты нармуньсэ пештазь паксятнень перька. Те шканть *ветиятне* аштить менелев кедень кепедезь, мейле, истя жо верев кедень кепедезь, кармить кедьлапатнесэ мекев-вазов бойка якавтомом, прок верев ливтямсто норовжорчонь сёлминеть. Теке шкасто марязевить нармунень чоледемат — те кальдерьгадсть вешкематне.

Нармунень полктне сыргозить, стить пильге лангс, аволить сёлмсот, варчить ливтямо виест ды истя аламонь-аламонь пурнавить *полконь полкс: ветиянтъ* мельга стить кавто *норовжорчт*-тейтерь ды цёра, мельгаст — колмо *норовжорчт*, мейле — ниле ды истя седе тов. Эрва группасонтъ кунш-касо аштиця *норовжорчтне* путнесызь сёлмост-кедест вакссот аштицянтень лавтовост лангс. Крайсэ аштицянтень «ливтямсто» кармить аволямо олясо кадовозь кедтнесэ.

Ветиятне (эрвась эсензэ паксясо) чолезеви, ды полкось туи васоло ки лангов.

Ветиясь вети полконзо ве ёндо омбоцев менчевезь (зигзагсо)ды нурсезь ладсо. Молемань эрва пурдавоксось тешкстави вешкемасо.

Зярдостя полкось ютасы эсь паксянзо, сон туи ливтямо колмоце, чаво паксянтъ ёнов. Тов туи омбоце полкоськак.

виде хохолка. Для имитации трели жаворонка участники хоровода применяют деревянные или жестяные свистульки с горошиной внутри.

Девушка-солнце располагается между проталинами, опустив обруч на землю и прислонив его к ногам.

Перед началом хоровода *птицы* из каждой группы сбиваются в кучу и опускаются на корточки — «спят», приложив ладони к щеке.

Вожак *стай*, неторопливо помахивая крыльями-руками, обходят спящих *птиц*, зорко посматривая по сторонам.

Встает солнце. Девушка медленно поднимает обруч вверх. Вслед за ней поднимают к небу руки и *вожаки*. На некоторое время они застывают на месте. *Девушка-солнце* проходит с поднятым над головой солнцем вокруг проталин. *Вожак*, держа руки в том же положении, кистями рук начинают производить частые движения — трепыхание крыльев жаворонка во время взлета вверх. Они же издают негромкую трель.

Стаи просыпаются, поднимаются во весь рост, взмахами пробуют силу своих крыльев, одновременно выстраиваясь в определенный косяк: за *вожаком* встают два *жаворонка* — парень и девушка; за ними — три жаворонка, потом — четыре и так далее. В каждой группе *жаворонки* кладут руки на плечи своих соседей. У крайних *жаворонков* одна рука остается свободной. Они машут ей во время «полета».

Вожак (каждый на своем поле) издает трель, и стая отправляется в путь. В пути она поет:

Как примечается весенний день,
Как узнается красный день?
Вершины гор освободятся от снега,
Овраги наполнятся водой.
Овраги наполнятся водой,
Все птицы домой возвратятся,
Все птицы домой возвратятся,
Все птицы тучей идут!

Вожак ведет стаю зигзагами, раскачиваясь из стороны в сторону. Каждый поворот обозначается трелью.

Од паксыс валгомсто *ветицясь* таго чо-
ледезеви. Полкось полавтсы икелень мо-
левтензэ, венствяи рисьмес, эрьва груп-
пась (кавто, колмо, ниле *норовжорчтне*)
ары киксэн кикс мельга-мельцек. Истя
тееви ливтиця нармунень рисьме. Весень
кедест аравтовить крёстокс мештезэст,
кедылапатне бойкасто якить мекев-ва-
сов, прок аволия сёлминеть.

Ёзнэ ладсо яказь, нармунтне ютыть
каршо ливтиця полконть вакска вей-
кенъ-вейкенъ лангс ванозь. Зярдэ пол-
ктне ютасызь пакся чиретнень, весенень
сы мель теевемс малацекс лия полконъ
нармунтнень марто. Васня пелезь ладсо,
стамбарнэ сынъ шаштыть вейкест-вей-
кест малав, зяро-бути шка ютыть кавто
киксэс венствязь. Те шканть нармунтне
васькавтозь токшевить вейкес-вейкес
верев кепедезь кедылапушкасо.

Паксянт чирес пачкодезь, весе веляв-
тыть мекев ды, полксто полкс совсезь,
ёзнэкс ютыть кавксо цифракс нарму-
нень рисьметнень пачка, вейкес-вейкес
токшезь кавонест кедылапатнесэ.

Полктне явить, мейле арыть вейкест-
вейкест эйстэ кеменьшка эскельксэнь
туро параллельной киксэс стякшнозь. Ве-
тицятне аштить эсест полкост прявтсо
керш кедь ёно. Нармунтне, ве таркасо
аштезь, чиремкшнить ве ёндо обмоцес.

Ветицятне чолезевить, молить диа-
гоналень коряс карадо-каршо. Васто-
вить, лоткить, сюконить, нолдасызь
пряст вейкест-вейкест керш лавтовс,
сёлмост-кедест венствасызь удалов. Истя
аразь ды апак тые эсь таркастост, сынъ
теить «ялгаксчинь кирькс», мейле айгить
ве ёнов, максить оля ялгаксчинь тееве-
мантень эсест стаятнененьгак.

Кенярксов чоледема марто — чольдер-
дезь вешкемкасо эли истяк вешкст-
незь — нармунтне капшить вейкест-вей-
кест марто теевемс малавиксэкс.

Курок теевить вечкема параткак. Се-
едьстэ неть паратнес совить алкуксонь
вечкицят, конат кужонь налксематнестэ
явить вейкест-вейкест эйстэ кавто полк-
ка, а мейле, киштема рисьмень ветнема-
сонть, мусызь вечкема пельксэст.

Аламо шкань ютазь вечкицятне ар-
сить кавто виде шеренгас, вейке кик-
сэс велявтозь чама ёндо омбоцентень.

Облетев таким образом площадь своей
проталины, стая направляется к третьей,
свободной проталине. Туда же устремля-
ется и вторая стая.

Заходя на проталину, *вожак* издает
трель, стая нарушает прежний порядок
построения и выстраивается в цепочку,
при этом каждая последующая группа
(два, три, четыре и так далее *жаворонка*)
пристраивается в хвост предыдущей. Та-
ким образом выстраивается цепь летя-
щих птиц. Руки у всех скрещены перед
грудью, свободные кисти рук имитируют
взмахи крыльев.

Двигаясь змейкой, птицы проходят
мимо встречной стаи, обратив свой
взгляд друг на друга. Пройдя по краю
проталины, стаи устремляются друг к
другу, какое-то время двигаясь парал-
лельными линиями на расстоянии шага
друг от друга. При этом птицы обеих
стаи нежно прикасаются ладонями друг
с другом.

Пройдя до края проталины, стаи по-
ворачиваются обратно и идут змейкой,
входя стая в стаю восьмеркой и при-
касаясь обеими ладонями друг с дру-
гом.

Стаи уходят дальше, выстраиваются в
параллельные линии друг от друга в ша-
гах десяти. Вожаки стоят слева от своих
стаи. Птицы раскачиваются из стороны
в сторону, стоя на месте.

Вожаки издают трели, затем по диа-
гонали направляются навстречу друг к
другу. Встретившись, останавливают-
ся, кланяются, кладут головы друг
другу на левое плечо, руки-крылья от-
ставляют назад. В этом положении они
совершают на месте «круг дружбы»,
затем обходят в сторону, оставив про-
странство свободным для знакомства
стаи.

Радостно щебеча на свистульках или
просто посвистывая, птицы устремля-
ются знакомиться друг с другом. Со-
здаются пары. Часто ими бывают на-
стоящие влюбленные, специально ока-
завшиеся по условиям игры в разных
стаях.

Постепенно пары выстраиваются в две
ровные шеренги, одна линия лицом про-
тив другой. Продолжая щебет, птицы,

Чоледемань поладозь, нармунтне, кода тень тейсть сынdest икеле *ветицяст*, путнесызь пряст каршо полконь нармунтнень лавтовост лангс, венстясызь удалов кедест ды велить васня ве ёнов, мейле омбоцев.

Мазый чоледемань ды скрипкань моро ало вечкиця паратне вейке омбоце мельга невтнесызь весенень киштема докачист.

Ветицятне максыть сигнал, арыть рядсек. Весе нармунтне стить удалост мельга-мельцек, таргавить рисьмес. Сёлмосост аволязь, виде колоннасо сын туить ливтямо чаво паксянть ёнов пизень пурнамо.

как и их *вожаки*, кладут головы друг другу на плечи, отставляя назад руки и кружатся то в одну, то в другую сторону.

Под мелодичные трели или игру на скрипке влюбленные пары по очереди показывают свое искусство в пляске.

*Вожак*и подают сигнал, становятся рядом. Все птицы выстраиваются за ними в колонны. По сигналу, синхронно помахивая крыльями, теми же стройными колоннами они перелетают из этой проталины на другую.

КЕРЕТЬ КУЖО

Сокицянь-видицянь киштема кирькс кужо

Умонь пингестэ те киштема кужось ютнесь ансяк тунда ды ульнекшнесь «Кереть озксонь» пельксэкс. Сон тейневиль васень сокамо лисема чистэнтъ. Сокамонь ушодомадо икеле весе велесь

КЕРЕТЬ ХОРОВОД

Хоровод пахаря



пуромиль паксяс. Тесэ сравнилизь ве рядс уманть ушодома буйганть викшнезь нардамо, путнилизь лангаст суронь ямксонь пачалксест, алпачалгост, пидезь алоост, брага чакшост ды лия ознома ярсамопелест. Теде мейле весе, пульзядо аштезь, озныльть Инешкипазонть ды Нороваванть.

Озномадо мейле пидезь алтнэ чевильвильть ды видевильт паксянть келес, штобу модась лездаволь раштамс сюронтень ды сёксня саемс сюпав кши.

Тесэ жо, озксонтъ пингстэ, ютавтыльть киштема кужот, косо весень марто вейсэ

В прошлом настоящий хоровод был частью весеннего обряда «Кереть озкс» «Моление о плуге», проводимого в день первого выхода на пахоту. Перед началом работ крестьянская община собиралась в поле, раскладывала на полотенцах в один ряд (вширь) блины из пшеницы, яичницу (алпачалго), яйца вкрутую, брагу и прочую ритуальную еду. Затем все молились, стоя на коленях, обращая свой взор к небу,

ульнекшнесь сонсь Норовавась. Сон-дензэ башка эсь тевест тейсть паксянь тевень теицятне — *сокицятне, видицятне, алашатне*.

Шкань ютазь киштема кирькс кужось «лиссь» озксонть эйстэ ды теевсь од ломанень тундонь налксематнень пельксэкс.

«Кереть кужось» одс теезь Покш Толканонь (Самарань область, 1953 ие) сыре ломантнень ледстнемаст коряс. Неть ломантне од порастост сынсыкак ульнесть озксонь киштема кужонь ютавтыцякс. Кодат морот сеть кужотнесэ ульнесть, сын а помнить. Паряк, седе малавиксэкс потмоёжонь ды смустень коряс ульнесть «Вай, адыдо» ды «Адя, киял, мазый репсэнь саламо» моротне.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Н о р о в а в а — сэрей виде рунго ава Покшчинь ютавтома паксянь символика марто оршамопельсэ. Кирьгасонзо розьпрянь жерелка, прысонзо сэрей, розень пултсто теезь венець, кона прядови вейс сюлмазь розьпрянь пулос.

А л а ш а т — тейтерть, кедьсэст чирькень кондымо венець. Чирьктне наряжазь конёвонь цецясо.

С о к и ц я т — цёрат, викшнезь панарсо, суманьсэ.

В и д и ц я т — цёрат, викшнезь панарсо, суманьсэ.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Яксяргот, кодазь, поназь розень олгсто.
2. Ленгень парго.
3. Чирьктэ — теезь мендызь илёвсто ды розь прясто, наряжазь конёвонь цецясо.
4. Кружевань кавто пачинеть.

Налксемань кой-кирдатне

«Сокан-видян» моронть моразь, киштема кужонь теицятне парань-парань лисить паксянтень, стить шеренгань-шеренга налксема паксянтэ кавто ёнга стамбарнэ чирьказь ве ёндо омбоцев ды ве таркасо пильгень чалгсезь. Весень кедест путозь удалов.

К у ж о н ь т е и ц я т н е.

Сокан-видян, сокан-видян, сокан-видян —
Кши кастан.

Кшинесь чачи, кшинесь чачи,
кшинесь чачи —

Кемемс терди.

Кемемс терди, кемемс терди,
кемемс терди —

верховному богу Инешкипазу, и к земле, богине плодородия Нороваве.

После моления крутые яйца крошились и разбрасывались по полю, чтобы оплодотворить землю, получить осенью богатый урожай.

Здесь же, во время проведения «Кереть озкса», водились хороводы, одной из действующих лиц которых была сама Норовава. Помимо нее участвовали первые помощники крестьянина — кони, пахари, сеяльщики.

Позже хоровод «выходит» из обряда и становится частью весенних молодежных игр.

Настоящий хоровод воссоздан на основании воспоминаний старейших участников обрядового праздника, проводимого в конце прошлого века в с. Большой Толкай Самарской области (записано в 1953 году). Строго приуроченных песен при вождении хоровода в памяти участников не сохранилось. Видимо, наиболее близкими по характеру и содержанию являются песни «Вай, пойдёмте» и «Пойдем, сношельница, красивую репу воровать».

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Н о р о в а в а — высокая статная женщина в торжественном одеянии с крестьянской символикой — ожерельем из ржаных колосков, в высоком головном уборе из ржаной соломы с колосьями, сплетенном в виде бабки хлебных снопов.

Л о ш а д и — девушки с дугообразными венками над головой, украшенными бумажными цветами.

Предметы для игры

У т о ч к и, сплетенные из витой ржаной соломы.

Л у к о ш к о и з л у б а.

Содержание и условия игры

С песней «Пашу-сею» участники хоровода парами выходят на поле, становятся в шеренги по обе стороны игровой площадки, плавно раскачиваясь из стороны в сторону и переминаясь со ноги на ногу. Руки у всех за спиной.

Пашем-сеем, пашем-сеем, пашем-сеем —
Хлеб растим.

Хлеб родится, хлеб родится,
хлеб родится —

Эрямс мери.
Эрямс мери, эрямс мери, эрямс мери — Ке-
няркс канды.

Паксянтъ куншкас, келейстэ кедень
сравтозь, лиси *Норовавась*. Морыцятне
каштмолезевить. *Норовавась* аволды вас-
ня вить, мейле керш кедьсэнзэ.

Чирькавтнезь венець кирьксэст вить
ды керш ёндо лисить кавтонь-кавтонь
алашат ды арыть *Нороваванть* удалов.

Норовавась теи аволкс кавонест кедь-
сэнзэ. Киштема кирькс кужонь теицятне
ушодить моро. Удалов венстязь кедест
молить нармунень сёлмо ёнов.

К у ж о н ь т е и ц я т н е.

Ва... вай, адыдо, ды, ва... вай, адыдо

Ошонь, ошонь базаров.

Ва... вай, рамадо, ва... вай, рамадо

Сивесь кирьга у.. уткине.

Нетъ валтнэнь моразь, кужонь теицят-
не ютавтсызь кедест удалдо икелев. Край-
сэ аштиця тейтертне кедьсэст кирдить
олгонь яксяргинеть. Аламо шкань ютазь
нетъ яксяргинетне стамбарнэ ютыть кедь-
стэ кедьсэ ды «уевить» *Нороваванть* вакс-
со аштиця тейтерькатнень кедьсэ.

Яксярготнень саезь, тейтертне уставить
кирькс кужонь рисьментъ ветнеме. Икелев
венстязь кедьсэ яксяргинетнень кирдезь,
сынъ ютыть *Нороваванть* икельга ды кун-
шкава велявтыть киштема паксянтъ чирес.

К у ж о н ь т е и ц я т н е.

Ва... вай, туинка, ва... вай, туинка

Покш паксява, киява.

Ва... вай, нолдынка, ва... вай, нолдынка

Колмо братнэнь ка... кардазов.

Киштема паксянтъ чирева кавонест *як-
саргонь* группатне, витев ды кершев явозь,
пачкодить ужотнень видьсэ, а мейле, диаго-
нальга ютазь, сырмить *Норовавантень*. Те
шканть ве группась юты омбоцэнь пачка.

К у ж о н ь т е и ц я т н е.

Ва... вай, пидинка, ва... вай, пидинка

Седе покшке блидясо.

Ва... вай, явинка, ва... вай явинка

Колмо братонь три... тринь туртов.

Кавонест группатне велявтыть ды ютыть
Нороваванть икельга. Ютамсто икеле мо-
лициятне путсызь олгонь яксяргинест сонзэ
кедьсэ ды ветясызь группатнень мекев. Тесэ
тейтертне пурныть *сокицянь* ниле группат:
икеле — эрьвасонть ниле *сокицят* ды *алаша*.

Норовавась, конань икелев венстязь
кедтнес путозь *яксярготне*, сырми ике-

Верить будем.

Верить будем, верить будем,
верить будем —

Жизнь устроим.

Жизнь устроим, жизнь устроим,
жизнь устроим —

Счастье встретим.

В глубине площадки появляется *Норо-
вава*, широко раскинув руки в стороны.
Хор замолкает. *Норовава* делает сначала
взмах правой рукой, потом левой.

Справа и слева выходят по две *лоша-
ди*, покачивая из стороны в сторону ду-
гами-венками, останавливаются позади
Норовавы.

Норовава делает взмах обеими рука-
ми. Хоровод запекает песню. Вытяну-
тые назад руки имитируют птичьи кры-
лья.

Вай, пойдите, ды, вай, пойдите,
На городской, на городской базар.
Вай, купите, вай, купите
С серой шейкой уточку.

На этих словах участники хоровода
переводят руки из-за спины вперед. У
крайних в каждой шеренге девушек в
руках оказываются соломенные уточки.
Затем эти уточки плавно переходят из
рук в руки и «доплывают» до девушек,
стоящих с краю от *Норовавы*.

Получив уточек, девушки начинают
вождение хоровода. Держа уточек на
вытянутых руках, они проходят перед
Норовавой и через центр идут до края
площадки.

Вай, несите, вай, несите
По большому полю, по дороге.
Вай, выпустите, вай, выпустите
Во двор братьев трех родных.

По переднему краю площадки обе
группы *уточек*, расходясь вправо и
влево, идут до угла, а затем по диаго-
нали направляются к *Нороваве*, при
этом одна группа проходит сквозь дру-
гую.

Вай, сварите, вай, сварите
В большом блюде уточек.
Вай, разделите, вай, разделите
Между тремя братьями-кормильцами.

Группы поворачиваются и проходят
перед *Норовавой*. По пути ведущие
кладут ей в руки соломенных уточек и
ведут группы назад. Здесь девушки
организовывают четыре группы *пах-*

лев. Мельганзо сырмить *алашатне*, чирь-ке венечест эйсэ ве ёндо омбоцев черь-казь, *алашатненъ* мельга молить *сокицянь* группатне.

К у ж о н ь т е и ц я т н е.

Ва... вай, улезэ, ва... вай, улезэ

Тенст сокамсто шо... шождыне!

Сокицятне аравтсызь кедьлапушкаст сошника ладсо, аламнеде мендявить ике-лев («совать модас»), менчевезь якавтыть кедьсэст («кавшакавтыть моданть»).

Киштема паксянтъ икельце буйганть *Норова* вась велявтсынзе кавонест группатненъ ды таго вети весень седе васов, куншка таркав.

К у ж о н ь т е и ц я т н е.

Ва... вай, улезэ, ва... вай, улезэ

Тенст изамсто шо... шождыне!

Те эпизодсонть *сокицятне* теевить *изыцякс*. Мендязь рунгост витезь, сынъ вен-стасызь кедест икелев, келемтьсызь сурост изамо ладсо ды стамбарнэ якавтыть кедь-лапушкасост витев-кершев («изыть»).

Паксянтъ куншкасо *изыцятне* ды *Норова* вась велявтыть эсь перькаст. Веляв-томсто группатне лиякстомтсызь таркаст: алашатне парань-парань паксянтъ чи-рева арыть вейке-вейке мельга;

изыцятне сыть ве таркас, стякшныть шеренгас, нежедить лавтовдо лавтовс;

киштема рисьмень ветицятненень, ко-нат эзть «сока» ды эзть «виде», *Норова* вась макссынзе олгонь яксярготненъ, ды сынъ арыть куншас.

Норова вась саи видема парго.

Яксяргине марто *ветицятне* ютыть кав-то ёнганзо ды стить икелензэ.

К у ж о н ь т е и ц я т н е.

Ва... вай, улезэ, ва... вай, улезэ

Тенст видемотэ ве... весёла!

Весе сырмить икелев.

Норова вась ёртни паргстонть видьметь.

Видицянь шеренгась моли мельганзо, аламнеде кирнявтнезь (дробень чавозь) матры моданть.

Истя весе ютыть паксянтъ икельце буюэнзэ.

Тесэ *Норова* вась путсы видема паргонзо моданть лангс, тарги ожанзо потсто кавто кружеваны пачинеть ды, моронть коряс эй-сэст аволязь, юты стамбарнэ кирьксанть.

Мельганзо ютыть остаткатнеяк ды теке шкане теить келей кирькс.

рей: впереди — *лошадь*, за ней — четы-ре *пахаря*.

Норова с уточками на вытянутых руках идет вперед. За ней направляются *лошади*, раскачивая из стороны в сторону дугообразными венками, за *лошадьми* идут группы *пахарей*.

Вай, пусть будет, вай, пусть будет

Пахота им легкая!

Сложив ладони в виде отвала сохи (или сошников) и чуть согнувшись впе-ред, *пахари* «вгрызаются» в землю, делая руками зигзагообразные движения («раз-рыхляют почву»).

На передней линии площадки *Норова* вась разворачивает группы кругом и сно-ва ведет всех в глубь площадки:

Вай, пусть будет, вай, пусть будет

Боронование им легкое!

В этом эпизоде *пахари* становятся *бороновальщиками*. Поднявшись во весь рост, они протягивают вперед руки, рас-топыривают пальцы в виде грабель и плавно проводят кистями рук вправо и влево («боронуют»).

В глубине площадки *бороновальщики* с *Норова* вась разворачиваются кругом. При развороте группы перестраиваются: *лоша-ди* по краям площадки становятся друг за другом по двое; *бороновальщики* подходят, строятся в шеренгу, прижавшись плечом друг к другу; не принимавшие участия в пахоте и бороновании ведущие получают от *Норова* вась соломенные уточки и вста-ют в центре перед шеренгой.

Норова берет лукошко с зерном.

Ведущие с уточками обходят ее с двух сторон и становятся перед ней:

Вай, пусть будет, вай, пусть будет

Сеять им весело!

Все идут вперед.

Норова разбрасывает зерно из лу-кошка.

Шеренга сеяльщиков идет следом, уминая дробными движениями землю. Так все проходят до передней линии пло-щадки.

Здесь *Норова* ставит на землю лу-кошко, достает из рукавов два тонких кружевных платочка и, плавно помахивая ими в такт песне, проходит по кругу.

Вай, ков тейсынек, вай, макссынек
Сивесь кирганыт то... толганоз?
Ва... вай, макссынек, ва... вай, казсынек
Од тейтернень — ште... штердинень.
Ва... вай, яказо, ва... вай, яказо
Ульяңыт кувалт на... нянесто.

— Адя, киял, мазы репсэнь саламо, ды,
Тонеть туйтяно репсэнь прякань
тейнеме, эх!

— Толокс палыть орта лазтнэ, ды,
 чикордыть, ды,
Верьгизт урныть — алашатне
 дубордыть,
Орта лазтнэ теке саразт кекердить.
— Адя, киял, мазы репсэнь саламо, ды,
Тонеть туйтяно репсэнь прякань
 тейнемө. эх!

Вай, куда денем, вай, отдадим
С серой шейки перья?
Вай, отдадим, вай подарим
Молодым девушкам-пряхам.
Вай, пусть ходят, вай, пусть ходят
По улице, красуются!

Пойдем, сношеница,
красивую репу воровать, ды,
К тебе пойдем пироги с репой печь, эх!

Огнем горят ворота, ды,
 скрипят, ды,
Волки воют, лошади гремят,
Ворота словно куры кудахчат.
Пойдем, сношенница,
 красивую репу воровать, ды,
К тебе пойдем пироги с репой печь эх!

«Пия кудонтъ» ёмамодо мейле ра-
кшань ваныцянь кужотне ванстовсть, те-
евсть хореографиянь искусствасонтъ
башка произведениякс. Эйзэст меельце
шкатнестъ совасть од элементт, кода,
саемга, ракшань рольтень налксемаст
пошкчинь ютавтыцятнень вийсэ.

По мере ухода «Дома пива» из народного быта хороводы сохраняются, становясь самостоятельными произведениями хореографического искусства. В них вносятся новые элементы, как, например, разыгрывание роли животных в данном «Пастушеском хороводе».

НАЛКСИЦЯТНЕ

К а з а к т — солдатонь фуражкaso, кительсэ, нагайка марто тейтерть.

К а в т о с т а д а н ь (ракшань) в а н ы ц я т — од цёрат кувака локшо марто.

Р е в и н е т ь, б а р а н т, с к а л н э т ь — тейтерть ды цёрат ракшань чамакссо.

К у д а з о р а в а т.



Налксемань кой-кирдатне

Налксема таркась невти велень ульця. Куншкаванзо ютавтозь кикс, те — стадань панема ян.

Киштема кужонтъ ушодомсто «ульцясь» чаво. Маряви *ракшань ваныцянь* нудеень вайгель. Мейле лисить сынсь *ваныцятнеяк*, седить нудейсэ.

«Кинть» вить ды керш ёндо лисезь, *кудазораватне* панить илёмсо *реветь* ды *барант*, конат молить ве рядс (шеренгас) аразь.

Стадань ваныцятне велявтыть ёност ды, нудейсэ налксезь, молить икелест потазь. Весе стамбарнэ ютыть кияванть. *Реветне* ды *барантнэ* модемстэ полавтнесызь таркаст.

Вить ды керш ёндо кинть лангс таго лисить кавтонь-кавтонь *барант реве* марто. Сынст илёмсо ильтить *кудазораватне*.

Зярдо ревень стадасть весе пуроми, кавто ёндо *кудазораватнень* ваксс сыть кавто *казакт*. Наянсто киштезь ды нагайкасо лакштязь, сынш ушодыть моро, конань, киштезь, поладсызь *кудазораватнеяк*. Ракшатне киштема моронть коряс, эрязасто кирнявтнезь, полавтнить таркаст.

15 В.С. Брыжинский

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

К а з а к и — девушки в солдатских фуражках и кителях, с нагайками в руках.

Д в а п а с т у х а — юноши с длинными кнутами.

О в е ч к и, б а р а ш к и и к о р о в к и — девушки и юноши в легких полумасках, изображающих животных.

Д о м о х о з я й к и.

Содержание и условия игры

Площадка представляет собой сельскую улицу. По центру проведена черта, обозначающая дорогу, по которой провожают скот на пастбище.



ракшань ваныть — пастухи

Перед началом хоровода «улица» пуста. Слышится звук пастушеского рожка. Затем появляются и сами *пастухи*, играя на рожках.

Справа и слева «дороги» выходят *домохозяйки*, погоняя хворостинной *овечек* и *барашков*, идущих шеренгой.

Пастухи обращаются к ним лицом и, пятясь, продолжают играть в рожки. Все медленно идут по дороге. *Барашки* и *овечки*, двигаясь, меняются местами.

Снова справа и слева на дорогу выходят по два *барашка* с *овечками*. Их погоняют *домохозяйки*.

И снова все выстраиваются в шеренги — *овцы* и *барашки* в свою, *домохозяйки* — в свою.

Когда стадо *овечек* окажется в сборе, с двух сторон к *домохозяйкам* примыкают два *казака*. Лихо отплясывая и хлопая нагайками, они запевают песню, которую, приплясывая, подхватывают и *домохозяйки*. Животные, подчиняясь ритму плясовой, энергично с приплясом меняются местами.

К а з а к и.

У перекрестка овечка,

Три дорожки — перекресток,

К а з а к т н е.

Колмо кинеть, киулот,
Киулосонтъ ревине,
Яркат-баркат левксэнзэ,
Суркскеть-суркскеть понанзо,
Кедьгскеть-кедьгскеть роганзо,
Мазы ялав пулозо.
Луга паксяв молезэ,
Чевте пона пурназо.
Чевте понантъ нараснэк,
Вейте-вейте сэвтняснэк,
Ашо кендекс валяснэк,
Путонъ таркас ачаснэк.

Сиде тов *кудазораватне* ливтсызъ *скалнэст*. Сынъ арыть *реветнень* икелев.

Скалтинэнь каршо *казактне* морыть шнамо моро.

Азё паксяв, скалушка,
Пурнак ловсо ваканшка,
Потявтсынек лембестэ,
Чапавтсынек чакшкесэ,
Кельме ведьсэ човаснэк,
Пиянь таркас симсынек.

Кавто *кудазораватне* капшазевить икелев, кепедьсызъ кувака илёвост верев, теить окольцяв лисема ортат.

Ракшань ваныцятне налкситъ од моро, манить эсь мельгаст стаданть.

Кудазораватне лоткить ортатнень икелев, путсызъ масторов эсь илёвост, сюлмасызъ пацяст удалов, пштидьсызъ одар нармадост фартук карксост алов ды мельга-мельцекек ютыть ортатнева («молить скалонь потявтомо»).

Те шканть самс скалнэтне ды *реветне* арыть колоннанъ-колонна, аламнеде чиремить икелев, токавтсызъ кедьла-пушкаст вейс ды якавтыть эйсэст прок пейсалазкесэ («ярсить тикше»). *Стаданъ ваныцятнень* музыкаст коряс сынъ васня туить икелев, мейле велявтыть мекев. Теке марто колоннатне якить карадо-карошо.

Кудазораватне сыть стадантень. Сынъ арыть колоннас ды ютыть *ревень* ды *скалонь* рядтнень куншкава, конат молить сынст каршо.

Кудазораватне таргасызъ карксост алдо нармадост ды икелев кепедезъ кедест лангсо кармить кандомост эсь «ракшинест» каршо. Истя сынъ ютыть зярыяксть.

Теде мейле *кудазораватне* арыть «стаданть» удалов, сюлмавить вейкест-вейкест марто нармадотнень вельде, *реветне* ды *скалтинэ* совавить кырьксэнтъ потс.

С ягнятками — ярочками, барашками,
Колечком-колечком ее шёрстка,
Браслетки-браслетки ее рожки,
Красивый бантик ее хвостик.
На поле-лужок выходила,
Мягкую шёрстку насобирала,
Мягкую шёрстку сострижем,
По волоску расчешем,
В белую кошму свалюем,
На брачное ложе постелим.

Далее *домохозяйки* выводят *коровок*. Последние становятся перед «стадом» *овечек*.

При подходе *коровок* *казаки* обращаются к ним с величальной.

Иди в поле, коровушка,
Набери молока с блюдо,
Парного молочка выдоим,
Заквасим в горшочке,
Холодной водой разбавим,
Вместо пива выпьем.

Две *домохозяйки* проходят вперед, поднимают хворостины вверх, образуя ворота.

Пастухи играют снова, маня за собой стадо.

Домохозяйки у ворот останавливаются, кладут на землю хворостины, повязывают платки «по-рабочему», пристраивают полотенца к поясу фартука и вереницей проходят через ворота («идут на дойку»).

К этому времени *коровки* и *овечки* перестраиваются в колонны, слегка наклонившись вперед, приставляют ладони друг к другу, двигая ими, словно челюстями («едят траву»). Одновременно под музыку *пастухов* они идут сначала вперед, затем поворачиваются и идут в обратном направлении. Причем каждая колонна движется в разные стороны.

К стаду подходят *домохозяйки*. Они также выстраиваются в колонны и проходят между рядами *овечек* и *коровок*, идя им навстречу. Каждая колонна *домохозяйек* дожидается момента, когда та или иная группа будет идти им навстречу.

Домохозяйки снимают из-за пояса полотенца, несут их на вытянутых руках навстречу «скотинке». Так они проходят несколько раз.

Затем все *домохозяйки* выходят за пределы «стада», соединившись с помощью полотенца, берут *овечек* и *коровок* в круг. «Скотинка» организуется, образуя

Ракшатне вейсэндявить велиця рисьмес. Весе стить стядо, нолдасызь кедест алов. Те шканть *кудазораватне* якить кирькс-канть васня ве ёнов, мейле омбоцев, нармамонь кепсезь ды алов нолдтнезь. *Реветне* ды *скалтнэ*, спираль ладсо, то лепштявить ве куцяс, то келемгадыть.

Кудазораватне явовить кавто колонна-ва, арьть *реветнень* ды *скалтнэнь* кавто ёнгаст. Нардамотнень каясызь кедест ланга.

«Ракшинетнень» спиралест келеми, а мейле эйстэст теевить кавто колоннат. «Стаданть» икелев стить казактне, вак-созост — *ваньцятне*. Эрязасто киштезь, сынь морыть шнамонь морот *реветнеде* ды *скалтнэде*. «Стадась» сы кудов.

Кудазораватне кепсесызь ортатнень ваксс кадозь илёвост, совавтыть «рак-шатнесэ» кардазов.

спиралевидную цепочку, выпрямившись и опустив руки вниз. В то время как *домохозяйки* движутся по кругу то в одну, то в другую сторону, поднимая и опуская полотенца, *овечки* и *коровки* сворачиваются и разворачиваются в спираль.

Домохозяйки разбиваются на две колонны, выстраиваясь по обе стороны *овечек* и *коропок*. Полотенца перекидывают через руку.

«Скотинка» разворачивается в спирали, перестраивается в центре в две колонны. Впереди «стада» встают *казакки*, рядом с ними *пастухи*. Энергично выплясывая, они поют величальные песни об *овечках* и *коровках*.

«Стадо» возвращается домой.

По пути *домохозяйки* поднимают с земли хворостины, загоняя свою «скотинку» домой.

КАШТАЗ (ВЕНЕЦЬ) ПУРДАМО

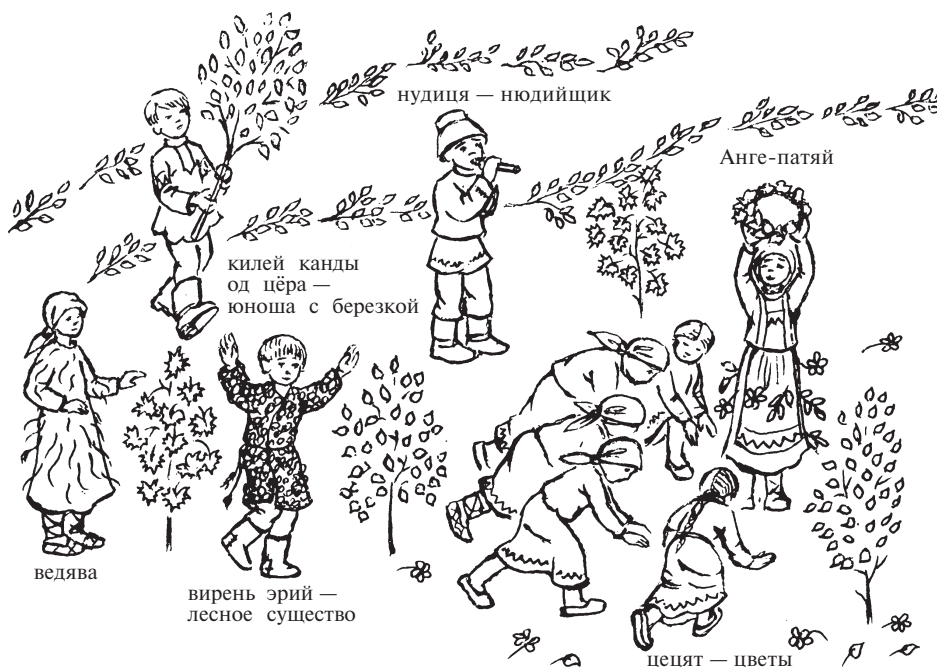
Тейтерень кирькс кужонь налксема

Троицядо мейлень недлячистэнтъ эр-зянь ды мокшонь велетнесэ ильтить тун-донть. Те мазый ды весенень вечкевикс покшчись сюлмазь кезэренъ пазтнэнь марто, сынст модань ды ведень виест

ЗАВИВАНИЕ ВЕНКА

Девичья хороводная игра

В следующее после Троицы воскресенье в эрзянских и мокшанских селениях провожают весну. Проведение этого яркого и любимого праздника связано с древними верованиями мордвы, с



марто. Сынъ кандыть сюротненень сюлав чачома вий, тикшетненень ды виртненень покшсто касома, а мирденень лисицятненень — уцяскав семья.

Секс покш тевезэ те покшчинть ютавомсто эсензэ *тундонть*. Сон лисни ломантненень юткс эрва кодамо чачосо: эрси *одирьвакс*, а умонь саветь *урьвакс*, урьвакстыця *цёракс*, эрси наряжась *алашакс*, а лиясто лисни мик прясто пильгс пиже лопасо вельгязь вирень *чопачакс*.

«Тундонъ ильямось» сюлав од ломанень кужонь налксемасо. Сынст ушодылизь тейтертне обедтэ икеле чувто куросо эли вирьсэ. Тосо сынъ кодыльть (пурдыльть) каштазт (венецть), мendifильть моданть ёжос килей тарадт, полавтнильть кирьгасо крёстост — тевильть седе малавиксэкс вейкест-вейкест марто, ютавтнильть вейсэнъ ознома ярсамкат (братчинат). Обедтэ мейле, лопань каштазсо ды килеенъ тарадкесэ наряжась, сынъ ютыльть церкова икеле наронть лангс, а тестэ туильть велень улыцятнева. Киштезь ды моразь наян няка марто, эльница алашанъ ветязь, сюрдов-сярдов вирь аatine марто налксезь. Ды ансяк чокшне ёнов, учома моронь моразь ды вейсэнъ кужонь налксеманъ налксезь, те покшчись прядовиль.

Кужонь налксематнесэ одирьвакс теилизь а покш килей чувтынень. Сонзэ наряжилизь викшнезь нардамосо, эргэ, парсейсэ, конёвонъ цецясо. Урьвакстыця цёракс лововиль сонсь леесъ. Покшчинть прядомсто килейнень ёртылизь леентень — истя одирьванть венчилизь женихень марто.

Аванть ды од урванть уцяскаст ламодо аштыльть аванъ кис молицятнеде — Ангепатяй ды Ведьава пазтнэде. Ведьавась лездыль тенст семиянь теemasонть ды эйкакшонъ раштамосо-кастомасо. Секс сынст лемс ютавтовиль сех покш кужонь налксемась — «Каштаз пурдамось».

КУЖОНЬ НАЛКСИЦЯТНЕ

А н г е - п а т я й.
В е д ь а в а.
П р я в т - т е й т е р ь.
К у ж о н ь к и р ь к с р и с ь м е н ь
ю т а в т ы ц я т н е.
Н у д и ц я э л и к а й г а с о м о р ы ц я.
К и л е й к а н д ы о д ц ё р а.

представлениями народа о животворящей силе земли и воды, способствующей урожайности хлебов, буйному росту трав и деревьев, созданию счастливой семьи для девушек-невест.

В центре праздника — символическая фигура *весны*. Она выступает то в образе невест, молодушек, женихов, то в облике таинственных лесных существ, с ног до головы покрытых зеленью.

«Проводы весны» — это еще и хороводные игры. Начинали их девушки перед обедом в лесу или роще. Там они плели (завивали) венки, заламывали березку, кумились, устраивали девичьи братчины. После обеда, обряженные зеленью, они приходили на церковную площадь, откуда начиналось шествие по улицам села веселых кукол, игривого коня, корявых лесовичков. И только к вечеру с песнями, надеждами на счастье и массовыми хороводами на лужайке у реки заканчивались эти то шумные, то лирически-грустные праздничные игры.

Девушка-невеста в хороводах представлялась то березкой, разукрашенной предметами женского рукоделия — вышитыми полотенцами, бусами, цветными лентами, бумажными цветами. Символом жениха выступала река. В завершение праздника березку бросали в воду — «венчали» невесту с женихом.

Судьба женщины — матери и невесты — во многом зависела от благорасположения к ним со стороны зеленой богини Ангепатяй и покровительницы, живущей в воде, Ведьавы. Последняя способствовала в обустройстве семейной жизни. Именно в их честь проводился главный хоровод «Проводов весны» — «Завивание венка».

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА ХОРОВОДА

А н г е - п а т я й.
В е д ь а в а.
П р я в т - т е й т е р ь (ведущая хоровода).
Х о р о в о д.
М у з ы к а н т - с к р и п а ч и л и
н ю д и й щ и к.
Ю н о ш а с б е р е з к о й.

Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксясь колмо ёндо пирязь модас тонгонезь килеень ды укшторонь тарадсо. Наронтъ ланга ёртнезь вирьстэ кандозь цецят. Паксянтъ ве ёно ашти модас озавтозь а покш килейне. 30 — 40 метрань туро сонзэ каршо озавтозь оштё килей тарадонь кавто рядт. Истямо тешксэ тешкстазь лейнесь.

Налксеманть ушодомадонзо икеле тейтертне кочкить эсест ютксто кужонь веттият, наряжасызь сынст эрявикс оршамопельсэ, содавикс атрибутсо. *Анге-патьянь* оршамозонзо стакшновить килеень човине тарадкетъ, цецят, *Ведьавань* оршамонтень — сэнъ ды пиже парсейть.

Прявт-тейтересь ары килейнентъ ваксс. Ванкшны вишка зеркалынес, витни черензэ, оршамонзо.

Мельганзо лиси *Анге-патьясь*, лотки эйтэнзэ аволь васоло, ванкшны тевензэ мельга.

А н г е - п а т я й (моры).

Ков пурнат-сэрнят, да,
мазы тейтеръ, наряжат?
Мазы тейтеръ, наряжат?

П р я в т - т е й т е р ь (истя жо моры).

Эх, мон пурнан-сэрнян
пиже садга якамо.

Группасо ды вейте-вейте *прявт-тейтерентень* сыть весе ялганзо. Сынъ сюконить *Анге-патьянтень*, поладсызь моронтъ.

Т е й т е р т н е.

Пиже садга якамо...
Эх, те пиже садсонть мазы нармунть,
сынъ морыть,
Мазы нармунть, сынъ морыть...
Эх, сынъ морыть, морыть —
мазы тейтеръ а варшты,
Мазы тейтеръ а варшты.

А н г е - п а т я й (аволды килеень лопав тарадкесэнзэ, терди тейтертнень мельганзо).

А н г е - п а т я й.

Эх, иля аварде, мазы тейтеръ, мелявто!

Т е й т е р т н е.

Мазы тейтеръ, мелявто...
Эх, а минь мольтяно,
да, покш базарга якамо.

Тейтертне, моронь моразь, кочкить цецят. Сынст ваксс сы нудиця эли кайгасо седиця.

Т е й т е р т н е.

Покш базарга якамо...
Эх, а минь раматано сэреть коряс палине.

Содержание и условия игры

Площадка для игр с трех сторон обсаживается ветками березы и клена, по лужайке разбрасываются цветы, принесенные из лесу. В глубине площадки ставится небольшая березка. На противоположной стороне в 30 — 40 м от нее двумя рядами березовых веток обозначается русло речки.

До начала игры девушки выбирают основных действующих лиц хоровода, обряжают их в символические атрибуты. К костюму *Анге-патьяй* пришиваются тонкие ветви березы, цветы, к костюму *Ведявы* — синие и зеленые ленты ткани.

Прявт-тейтеръ встает перед березкой. Прихорашивается, смотрит в зеркальце. Следом выходит *Анге-патьяй*, останавливается неподалеку от нее, наблюдает за действиями девушки.

А н г е - п а т я й (поет).

Куда собираешься, да,
красивая девушка, наряжаешься.
Красивая девушка, наряжаешься.

П р я в т - т е й т е р ь.

Эх, собираются я по зеленому
саду гулять.

Постепенно группами и в одиночку вокруг *прявт-тейтеръ* собираются все ее подружки, участницы праздника. Они кланяются *Анге-патьяй*, подхватывают песню.

Д е в у ш к и.

По зеленому саду гулять...
Эх, в зеленом саду
красивые птицы поют.
Красивые птицы поют...
Эх, они поют, поют,
красивая девушка не взглянет,
Красивая девушка не взглянет.

А н г е - п а т я й (взмахнув веткой березы, приглашает девушек за собой).

Эх, не плачь, красивая девушка,
не печалься!

Д е в у ш к и.

Красивая девушка, не печалься...
Эх, пойдем мы, да,
по большому базару гулять.

Девушки, продолжая петь, собирают цветы. К ним присоединяется музыкант — нудийщик или скрипач.

Д е в у ш к и.

По большому базару гулять...
Эх, купим тебе рубашечку.

Сэреть коряс палине...
Эх, оштё раматан кедеть коряс сиянь кедькст.
Кедеть коряс сиянь кедькст...

Эх, оштё раматан сурот коряс сиянь суркст.
Тейтертне пурнавить *Анге-патьянь*
перька, венстасызь тензэ пурназь цецят-
нень. *Анге-патьясь* кандсынзе сынст киле-
йнентень, мазылгавты эйсэст тарадт-
нень.

Нудицясь ушоды киштема моро.
Анге-патьясь моронть коряс яхой киле-
ень тарадкесэнтъ, юты паксяванть. Тей-
тертне киштезь молить мельганзо.

1-це тейтересь (*наянсто, налксезь*
моры).

Кодат а парт уряжень, ды,
Эйкакшт каясть элезэнь.

Тейтертне.
Эйкакшт каясть элезэнь, ды,
Слава нолдасть лангаван.

2-це тейтересь.
Вай, масторось лазоволь, ды,
Мастор алов туевель.

Тейтертне.
Мастор алов туевлинь, ды,
Ярмак кептерь муевлинь.

3-це тейтересь.
Ярмак кептерь муевлинь, ды,
Покш базаров молевлинь.

Тейтертне.
Покш базаров молевлинь, ды,
Якстерь кумаць рамавлинь.

4-це тейтересь.
Якстерь кумаць рамавлинь, ды,
Кумаць руця суставлинь.

Тейтертне.
Кумаць руця суставлинь, ды,
Покш улицяв молевлинь.

5-це тейтересь.
Покш улицяв молевлинь, ды,
Мазы цёра неевлинь.

Тейтертне.
Мазы цёра неевлинь, ды,
Цёранть кедь пес кундавлинь.

6-це тейтересь.
Цёранть кедь пес кундавлинь, ды,
Мазы цёра вечкевлинь.

Тейтертне.
Церанть кедь пес кундавлинь,
Мазы цёра вечкевлинь.

Тейтертне пелекирьксэкс арьть
Анге-патьянь икелев. Сон стамбарнэ
кепедьсы пря вельксэс цецясо мазыл-
гавтозь укшторонь покш каштазонть.
Весе тейтертне тензэ суюконить: вить

По тебе рубашечку..
Эх, еще купим по рукам твоим
серебряные браслеты,
По рукам красивые браслеты.
Эх, еще купим по пальцам твоим
серебряные кольца.

Девушки окружают *Анге-патьяй*, пе-
редают ей цветы. *Анге-патьяй* несет их к
березке, украшает ими ее ветки.

Музыкант играет плясовую.

Анге-патьяй в такт музыке помахивает
веткой березы, проходит по полю. Де-
вушки в пляске идут за ней.

1-я девушка (*весело, задорно*).

Ух, мои невестки, ды,
Детей подбросили мне нянчить.

Девушки.
Детей подбросили мне нянчить, ды,
Славу худую обо мне пустили.

2-я девушка.
Вай, земля бы расступилась, ды,
Провалилась бы под землю.
Лукошко денег нашла бы.

3-я девушка.
Лукошко денег нашла бы, ды,
На большой базар пошла бы.

Девушки.
На большой базар пошла бы, ды,
Красный кумач купила бы.

4-я девушка.
Красный кумач купила бы, ды,
Из кумача руцю сшила бы.

Девушки.
Из кумача руцю сшила бы, ды,
На большую улицу вышла бы.

5-я девушка.
На большую улицу вышла бы, ды,
Красивого парня увидела бы.

Девушки.
Красивого парня увидела бы, ды,
За руку парня взяла бы.

Девушки полукругом останавливают-
ся перед *Анге-патьяй*. Она торжественно
поднимает над головой большой венок
из кленовых листьев, украшенный цве-
тами.

Все девушки кланяются: правая нога
согнута в колене, левая вытянута назад.

Анге-патьяй надевает венок на голову
прявт-тейтерь. Затем, получив из рук
Анге-патьяй несколько венков, *прявт-*
тейтерь сама надевает их на головы
подруг.

Девушки (*встают с колен, поют*).
Спасибо тебе, патякай,
За желание доброе,

пильгень кумажась мендяви, керш
пильгесь апак мендя, венстави удалов.

Анге-патьясь оршасы каштазонть
прывт-тейтеренть пряс. Мейле Анге-
патьясь мельга-мельцек карми венстнеме
прывт-тейтерентень лия каштазт, а сон
оршавтнесынзе сынст тейтертнень пряс.

Тейтертне (*ститъ сюконямсто, морыть*).

Покш пасиба, патякай,
Баславамонь валот кис,
Авань лембинеть марязь,
Паро ёжо тенек сась.

Анге-патьясь аволды килеень тарадке-
сэзнэ. Озавтозь килейнентень моли од-
цёра, таргасы сонэзэ модастонть ды, ике-
лев кедень венстязь, туи кандомонзо «ле-
енть» (тарадсто теезь кавто рядтнэнь)
ёнов. Кавто пельганзо молить *прывт-
тейтересь* ды нудицясь.

Анге-патьясь стамбарнэ моли икелест.
Весе лия тейтертне, кавтов явозь ды кедте
кедъс кундазь, туить, ёзнэ ладсо менче-
везь, кавто ёнга аштиця «чувттнэнь» ют-
кова.

Кавонест группатне сыть «леенть» чи-
рес. Тесэ сын арыть *Анге-патьянь* кавто
ёнга, вейке рисьмес таргавозь.

*А н г е - п а т я с ь (терди Ведьаванть
прок косто-бути васолдо).*

Ведьава-матушка,
Вастыть минек тейтертнень,
Симдить сынст эсет шумбра веднесэть,
Шождалгавтыть рунгост,
Макст тенст эрямонь кенярксчи,
шожда уцяска.

Тейтертне сайнесызь прястост каштаз-
тнэнь, венстясызь сынст икелев, мейле
рисьметне велявтыть карадо-каршо ды
сыргить стамбарнэстэ молеме «леенть»
чирева. Зярдо пачкодить тарад сялговкст-
нэнь пес, велявтыть ды туить мекев.

В а с е н ц е р и с ь м е с ь.

Ведьавакай-авакай,
мекс авардят-ченярдят,
Мекс авардят-ченярдят,
ламо сельведть певердят?

О м б о ц е р и с ь м е с ь.

Кода тень а авардемс,
кода тень а ченярдомс?
Тусь, да, васень полынём,
явсь монь эйстэ вечкемнем.
Кудо потмо тякинем,
кардаз потмо ракшинем,
Нать, андовить-симдевить, нать,
оршавить-карсевить?

За тепло твое материнское,
За участие в нашей судьбе.

Девушки достают из сумочек, пере-
кинутых через плечо, предметы рукоде-
ля — платочки, ленты, бусы, начина-
ют украшать березку. В это время му-
зыкант играет мелодию песни «Куда
собираешься, красивая девушка?».

Анге-патьяй машет березовой веткой. К
березке подходит юноша, вытаскивает ее
из земли и на вытянутых руках несет в
сторону «речки» (двух рядов березовых
веток). Рядом с ним идут *прывт-тейтеръ*
и музыкант. *Анге-патьяй* неторопливо ше-
ствует впереди. Остальные девушки, раз-
делившись на две группы и взявшись за
руки, проходят змейкой по аллее, огибая
каждое «дерево» в боковых аллеях.

Группы приближаются к «реке». У
«реки» они выстраиваются вдоль аллеи
по обе стороны *Анге-патьяй*, стоящей в
центре аллеи.

Анге-патьяй (обращается как бы вдаль).

Ведява, сестра моя,
Явись к девушкам нашим,
Подай им испить водицы твоей
здоровой,
Искупай их в прохладных струях твоих,
Дай им легкости и радости.

Девушки снимают с головы венки.
Держа их перед собой на вытянутой
руке, группы поворачиваются друг к
другу лицом и идут навстречу друг другу
вдоль аллеи. В конце аллеи поворачи-
ваются кругом и снова идут друг другу
навстречу.

П е р в а я г р у п п а.

Ведявакай-авакай,
о чем ты плачешь-горюешь?
О чем плачешь-тоскуешь,
слезы горькие роняешь?

В т о р а я г р у п п а.

Как мне не плакать,
как мне не горевать?
Оставил меня любимый,
оставил милый дружок.
Полон дом детишек,
полный двор скотины,
Как напоить-накормить их,
как одеть-обуть их?

О б е г р у п п ы.

Ведявакай-авакай,
о чем ты плачешь-горюешь?
О чем плачешь-тоскуешь,
слезы горькие роняешь?

К а в о н е с т р и с ь м е т н е (*вейсэ*).
Ведьавакай-авакай,
 мекс авардят-ченярдат,
Мекс авардят-ченярдат,
 ламо сельведть певердять?

«Леенть» пес лиси *Ведьавась*, кедьсэн-
зэ кавто пулосо покш кече, пештязь лей
ведьсэ. Тейтергне велявтсызь чачост *Ведь-
аванть* ёнов, арсите кавто рисьмева. Ки-
леень канды од цёрась ды нудицясь
ютыть рисьметнень удалов.

Анге-патьясь юты тейтертнень икелев. *Ведьавась* сы икелензэ, суюкони тензэ. *Анге-патьясь* синди эсь килеень тарадстон-зо а покш тарадке, каясы *Ведьаванть* кечес. *Ведьавась* юты тейтерень рисьметнень куншкава ды пургси эйсэст ведьс навсезь тарадкесэнтъ. Тейтертне мельга-мельцек суюконить тензэ, те шканть сынь велявтнесьзы рунгост *Ведьаванть* мельга, а каштазтнень икеле ладо кирдит венстязь кедтнесэ. Теке шкане тейтертне морыть.

Вай, Ведьава-матушкинем,
Вай, Ведьава-корьминицькем,
Мастор алдо тон ней лисят,
Сьрне ладсо тон кеверят.
Ёрвалдык тон кизэ чинек,
Тон шлик-нардык мазычинец,
Сия ладсо ашолгавтык,
Сьрне ладсо мазылгавтык!

В е д ь а в а с ь (ёвты каршо вал тей-
тертненень).

Тейтерь-какінеть, бояравінеть,
Вай, пиже лугань мазый цецинеть,
Тынь покш ведь лангонь мазы галыньеть,
Нолдынк венецнк ведьга уйнеме,
Содынк-шюдінк эсенк уцясканк.

Кавонест тейтерень рисьметне веляв-
тыть «леенть» ёнов, арьть шахматонь
клетка ладсо. Моронь вайгелень лувось
ветяви валтомо, те шканть кавонест
группатне арьть вейке келей рисьмес,
мейле таго теить кавто рисьметь ды истя
икелепелевгак.

Тейтертне «каясызь» каштазост «ведентень»: сынъ стамбарнэ утыкстнить сынст кедь лангсост ды истя жо стамбарнэ макснить эйсэст мекев-васов вейкест-вейкест туртов. Вейке рисьместэ кавтос, кавтосто таго вейкес ютнемась максы каштазонь «уемантень» эрьва кодамо теевкс: вейсэндявома, вейкест-вейкест эйстэ явома, «ведь алов туема», стамбарнэ валаня «лейганть уема» ды ламо дия мезе.

В конце аллеи-реки появляется *Ведья* с братиной речной воды. Встречая ее, девушки перестраиваются в две колонны (одна от другой в 2 — 3-х шагах). Юноша с березкой и музыкант уходят на конец колонны.

Анге-патьяй встает перед девушками. *Ведява* подходит к ней, кланяется. *Анге-патьяй* отламывает от своей береговой ветки небольшую веточку и опускает в братину. *Ведява* проходит вдоль рядов девушек, окропляя их водой с помощью этой веточки. Девушки по очереди кланяются ей, держа венки все так же на вытянутой руке. Во время шествия *Ведявы* вдоль рядов девушек последние плавно поворачиваются в ее сторону, не меняя положения рук. При этом девушки продолжают петь.

Д е в у ш к и.

Вай, Ведява-матушка, Ведява-поилица,
Из-под земли ты к нам выходишь,
Словно золото ты разливаешься,
Освежи ты летний лик наш,
Умой-утри ты красоту нашу,
Серебром она пусть заблестит,
Золотой звездой зардеет.

В е д я в а (отвечая девушкам).

Девушки-боярышни, мои деточки,
Луга мягкого цветы яркие,
Вы большой воды гуси-лебеди,
Киньте-бросьте вы венки на воду,
Погодайте-ка на судьбу свою.

Обе группы девушек поворачиваются лицом к «реке», образуя две шеренги в шахматном порядке. Мелодия песни продолжается без слов. Под эту мелодию группы девушек перестраиваются сначала в одну шеренгу, потом снова в две. Девушки «забрасывают» венки в «воду»: плавно раскачивая их на руках и так же плавно передавая друг другу. Перестраивание шеренг придает движению венков разнообразие: соприкасаться друг с другом, расходиться, «уходить под воду», плавно плыть по поверхности «реки» и так далее.

В завершение эпизода с венками девушки выстраиваются вдоль реки в одну шеренгу и, тесно прижавшись плечами друг к другу, плавно, как на воде, раскачиваются из стороны в сторону сами,

Те эпизодонтъ прядома шкасто тейтертне арыть «леенть» кувалт вейке рисьмес.

Ведьавась юты тейтертнень икельга. Тейтертне арыть мельга-мельцек, путсызь вить кедест икеле аштицятнень керш лавтовост лангс, а каштаз марто керш кеденть венсясызь ве ёнов.

Килейне марто од цёрась, нудицясь ды *прявт-тейтересь* арыть ведьаванть мельга. Нудицясь седи «ведьавакай-авакай» моронть вайгелень лувонзо.

Ведьавась сайсы эсь мельганзо «леенть» лангс весе кужонь кирькс рисьменть. «Леенть» куншкас сон лотки. Од цёрась стявтсы килейненть икеле аноктаз латкинес. Килейненть вакска молемстэ тейтертне мельга-мельцек стамбарнэ путнесызь каштазост килеенть алов вейке покш кирьксэс.

Ведьавась вети кужонь кирькс рисьменть седе тов «леенть» ланга.

Анге-патьясь аволи мельгаст килеень таракесэнзэ.

медленно переводя венки слева направо и обратно.

Ведява проходит перед девушками. Перестроившись в одну колонну, девушки кладут правые руки на левые плечи впереди стоящих подруг, а в левых руках продолжают держать венки.

Юноша с березкой, музыкант и *прявт-тейтерь* становятся вслед за *ведявой*. Музыкант продолжает играть мелодию «Ведьавакай-авакай».

Ведява уводит хоровод на «реку». В середине «реки» она останавливается. Юноша вставляет березку в специально приготовленную ямку. Проходя мимо березки, девушки по очереди плавно опускают венки на землю, образовав вокруг березки ровный круг.

Ведява ведет хоровод «по реке» дальше.

Анге-патьяй машет им вслед веточкой березы.

МАКО ЦЕЦЯТ, МАКО ПРИНЕТЬ

Троицянь киштема кирькс кужонь од ломанень налксема.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Киштема кужонь *прявт*, сон жо сыре кудазорава.

Тейтерть - тундалькат.

Тейтерть венечь чирьке марто.

Мелявкстомо цёра.

МАКОВИЦА-ГОЛОВИЦА

Молодежная хороводная игра, проводимая на Троицу.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Водительница

хоровода, она же

пожилая крестьянка.

Девушки - веснянки.

Девушки с дугообразными венками.

Беззаботный юноша.



Налксемань кедьёнкстнэ

1. Килейне, парсейсэ, цецясо наряжазъ.
2. Маконь цецят (эсь кедьсэ теезъ).
3. Столь, вельгязь столешниксэ.
4. Троицянь прякат.
5. Кукишин брага.
6. Венець чирькеть.

Налксемань кой-кирдатне

Чокшне ёнов киштема кужонь теицятне наряжить а покш килейне эрва кодамо тусонь парсейсэ, материя панксесэ, конёвонь цецясо. Теде мейле вейсэ сыр-гить мартонзо веле куншав церковань келей площадень лангс.

Килейненть канды икелев венстязь кедьсэ од цёра. Сонзэ эйстэ кавто ёнга молить *тундаьлкат*, тейтерькат килеень човине тарадкестэ кодазъ венецьсэть. Чова тарадкетне нурьгить пря бокава, сравтовить лавтовланга, мештева. Мельгаст молить *тейтерень* зярыя группат, конатнесэ колмонь-колмонь ломань. Эрва группанть вельксэ — кавтонь-кавтонь килеень тарадсто теезъ венець чирькеть, конат наряжазъ вирень ды паксянь цецясо. Куншкосо тейтересь кирди кедьсэнзэ кавонест венецтнень: вейкенть — вить педе, омбоценть — керш педе. Вакссонзо молиция тейтертне кандить венецтнень ансяк ве педе.

Церкованть икеле площадьсэнь килейнесэ озавтови а покш начко латки-нентень. Озавтомадо мейле наряжамсто тейтертне морить моро.

Тейтерень хорось.

Тейтерь какинеть, бояравинеть,
Кайсинка прястонк венець-прясуренк,
Кирьгастонк кайсинк парсей лентучканк.
Наряжасынек кизэнь мазычинть,
Пурнасынек минь ине мазычинть,
Чевте кеднесэ минь васькасынек,
Вирень цецясо мазылгавтсынек,
Паро ош велев сонзэ сайсынек,
Ошонь улыцява минь ютавтсынек.

Килейненть алов ливтеви столешниксэ вельгязь столь, лангозонзо вачкить прякат, путыть покш кукишин эли ведра човов брага.

Килейненть перька ветнить кирькс рисьмень киштемат, налксить киштема кужонь налксемат. Неть налксематнестэ вейкесь — «Мако цеця, мако прине». Юрозо те налксеманть сазь рузонь «Ма-

Предметы для игры

1. Березка, разукрашенная разноцветными лентами, цветами.
2. Цветы мака (бутафорские).
3. Стол, покрытый скатертью.
4. Праздничные пироги, брага.

Содержание и условия игры

Под вечер участники праздника наряжают березку разноцветными лентами, лоскутками материи, бумажными цветами и направляются с ней в центр села к просторной церковной площади.

Березку на вытянутых руках несет юноша. По обе стороны от него идут *веснянки*, девушки с венками из тонких березовых веточек на голове. Веточки, словно распущенные волосы, ниспадают на плечи. Следом идут несколько групп *девушек* по три человека. Над каждой такой группой возвышаются два дугообразных венка из березовых веток, украшенных лесными и полевыми цветами. Девушка, находящаяся в центре группы, держится за концы обоих венков, а стоящие справа и слева от нее подруги держатся соответственно только за один конец своего венка.

На площади, куда прибывают группы, березка ставится в яму с водой, чтобы листья не завяли. Большей частью березка украшается именно здесь, на площади. Украшая ее, девушки поют:

Девушки, боярышни,
Снимите с головы веночки,
С шеи снимите вы ленты,
Давайте нарядим день летний.
Давайте украсим день красный.
Его хорошо мы нарядим,
Красиво его разукрасим,
В село, что на город похожий,
Гулять мы все вместе проводим.

Под березку выносятся стол с яствами и ведром пенной браги. Вокруг березки водят круговые хороводы, играют в хороводные игры. Одна из этих игр — «Маковица-головица», основанная на русской хороводной песне «Маки мои, маковицы, золотые головицы». Игрой и хороводами руководит женщина. Она угощает людей брагой, пирогами. И в то же

ком монь макинем, сырнень принем»
кирькс моростонтъ. Налксеманть ды
кирькс моротнень-киштеманть прявт-
со эрсекшни ава. Сон кавани ломант-
нень прякадо, симди брагадо. Секе
шканть сон налкси сыре кудазоравань
ролентъ.

«Мако цецят, мако принеть» морось
сеedyтэ морсеви рузкс, ансяк «эрзянь
акцент» марто. Седе вадра ули морамс
сонзэ тиринь кельсэ, секс што весе дра-
матизированной налксемась моли эр-
зянь кельсэ.

Драматизированной налксемадонть
икеле *тундаькатне* арыть *сыре кудазор-
аванть* кавто ёнга. Ваксозост, кавто
ёнга, стить венець чирькенъ канды
тейтертне.

Сыре кудазоравась сти кумажа лангс,
ацасы масторов раужо пацянзо ды пшти
палкинесэ-койминесэ ушоды моданть
сокарямо.

Кирькс моронь морыцятне ютыть ки-
лейнентъ перька, морыть:

Мако видьме, чичав прине
Раштась паксяс мако твет.

Венець чирьке марто *тейтертне* те
шкане чиремкшнить ве ёндо омбоцев.

К а в т о т е й т е р т ь (*сыть сыре
кудазораванть малас*).

Бабай, макот кенерсь?

С ы р е к у д а з о р а в а с ь. Ансяк
моданть пария (*полады модасонть озямо*).

Кирькс моронь морыцятне.

Мако видьме, чичав прине
Раштась паксяс мако цвет.

М е л я в к с т о м о ц ё р а с ь (*киштезь
сы кудазораванть икелев, кевксти а кир-
дицянъ вайгельсэ*). Бабай, макот кенерсь?

С ы р е к у д а з о р а в а с ь. Ков истя
капшат? Ансяк лисеме кармась.

Кирькс моронь морыцятне.

Мако видьме, чичав прине
Раштась паксяс мако цвет.

Т е й т е р т н е с т э в е й к е с ь
(*сюкони, вешезь*). Бабай, можот, макот
ней уш кенерсь?

С ы р е к у д а з о р а в а с ь. Вана, вана
кепететсь. Цвети! Несак, кода мазыйстэ!

Сыре кудазоравась кепедьсы моданть
лангсто пацянзо. Алонзо — мако пусмо.
Сайсы пусмонть кедезэнзэ, келемтьсы.
Вейке цецанть сылгсы тейтерентъ черезэнзэ.

время выступает в роли пожилой *кре-
стьянки*.

Песня «Маковица-головица» поется
на русском языке, но с некоторым «мор-
довским акцентом».

Особенность данной хороводной игры
состоит еще и в том, что припев исполня-
ется на русском языке, а диалог в драма-
тизированной игре ведется на эрзянском
языке.

Перед началом драматизированной
игры *девушки-веснянки* становятся по
обе стороны *крестьянки*. Рядом с ними,
так же по обе стороны выстраиваются
группы *девушек* с дугообразными вен-
ками.

Крестьянка опускается на корточки,
заостренной палочкой-лопаткой ковы-
ряет в земле.

Участницы хоровода под песню прохо-
дят вокруг березки.

Х о р о в о д.

Маковица-головица
Уродила в поле мак.

Девушки с дугообразными венками в
это время раскачиваются из стороны в
сторону.

Д е в у ш к и (*подходят к кре-
стьянке*). Бабушка, мак твой поспел?

К р е с т ь я н к а. Только-только пар
подняла (*продолжает работать*).

Х о р о в о д.

Маковица-головица
Уродила в поле мак.

Ю н о ш а (*беззаботно приплясывая,
приближается к крестьянке, нетерпели-
во*). Бабушка, мак твой поспел?

К р е с т ь я н к а. Куда так торопишь-
ся? Только всходит.

Х о р о в о д.

Маковица-головица
Уродила в поле мак.

О д н а и з д е в у ш е к (*поклонившись,
с просьбой*). Бабушка, мак твой, поди,
поспел?

К р е с т ь я н к а. Вот теперь взо-
шел. Цветет. Видишь, как красиво!

Крестьянка разворачивает букет ма-
ков. Один цветок прикалывает в волосы
девушки. Остальные цветы прикалывает
в венки *веснянок*.

К р е с т ь я н к а (*прикалывая,
приговаривает*). Пусть ваши щечки

Кадовозь цецятнесэ наряжасынзе тундалькатнень килеень тарадонь венецест.

С ы р е к у д а з о р а в а с ь (*сялгомсто корты*). Улезэ чаминенк мако цецянъ ма-зысэ. Чуморкст, чевтинеть. Турвиненкак кадык мизолдыть мако лопинекс.

Цецятнень сялгомсто кирькс морось морави валтомо, ансяк вайгелень нолдазь. Казнемадо мейле морось таго виеми.

С ы р е к у д а з о р а в а с ь. А ней, тейтерть, од цёрат-парочить, симеде, ярсадо, мезе Пазось максы, ды лей лангов *Ведьавантень* инжекс моледе. Казинк тензэ эсь ялгиненк-килейненк.

Цёрась таргасы килейненьть начко латкинестэнь, ары киштема кужонь теицятнень куншкас, *тундалькатнень* юткс. Весе сырмить велень кувалт окольцанть ёнов леентень. Килейненьть цёрась канды икелев венстязь кедьсэ.

Весе кирькс кужонь теицятне ды ваныцятне, моронь моразь, молить мельгасть. Морось алтави аватнень ды тейтертнень кисэ аштицянть-*Ведьавантень*.

М о р о с ь.

Тон, Ведява, матушкинем,
Вай, Ведява, корьминецькем,
Мастор алдо тон ней лисят,
Мастор ланга тон ней чудят.

Леенть чирес пачкодезь, весе нарядтнэ, цецядо башка, килейненьть лангсто сайневить, а сонсь ёртови ведентень.

ПИРЯВКСКЕ

Саратов ёнксонь эрзянь од ломанень киштема кирькс кужо.

Налксемань кой-кирдатне

Од цёратне ды од тейтертне пуромить церькова площадьс. Кедте кедьс кундазь, сынъ теить покш кирькс. Ве ёндо омбоцев чирьказь, таргить моронь кувака припев:

Ляли-ляли, ляли-ляли, ляли-ляли...

Кирьксэнь куншкас лиси частушкань парсте морыця, дробень чавиця тейтеръ. Сон моры ды кишти «ляли-ляли» припевеньт коряс. Частушкадо мейле, дробень чавомсто, «ляли-лялись» морави седе пек вайгелень нолдазь.

расцветут, как цветочки мака. Пышут здоровьем, лаской. А губки ваши пусть улыбаются, как маковые лепесточки.

В момент прикалывания цветов хоровод поет мелодию песни без слов. После одаривания девушек маками, хоровод громко повторяет припев с текстом.

К р е с т ь я н к а. А теперь, девушки и парни, угощайтесь тем, что Бог послал. А потом пойдите на речку к *Ведяве*. Подарите ей свою подружку-березку.

Юноша вытаскивает из земли разукрашенную березку, становится в центр хоровода и в окружении *веснянок* несет дерево на вытянутых руках в сторону речки.

Остальные участники хоровода с песней, посвященной покровительнице девушек и женщин *Ведяве*, идут следом.

Ты, Ведява, матушка наша,
Ой, Ведява, кормилица наша,
С под земли ты теперь к нам выходишь,
Землю-матушку влагой намочишь.
Словно золото, звенят твои волны,
Ты умой-освежи-ка наш летний денечек,
Ты умой и утри красоты нашей прелесть,
Пусть будет она серебром сиять белым,
Пусть будет она блеска золота краше!

На берегу реки наряд с березки снимается, и ее бросают в речку.

ПЛЕТЕНЬ

Содержание и условия игры

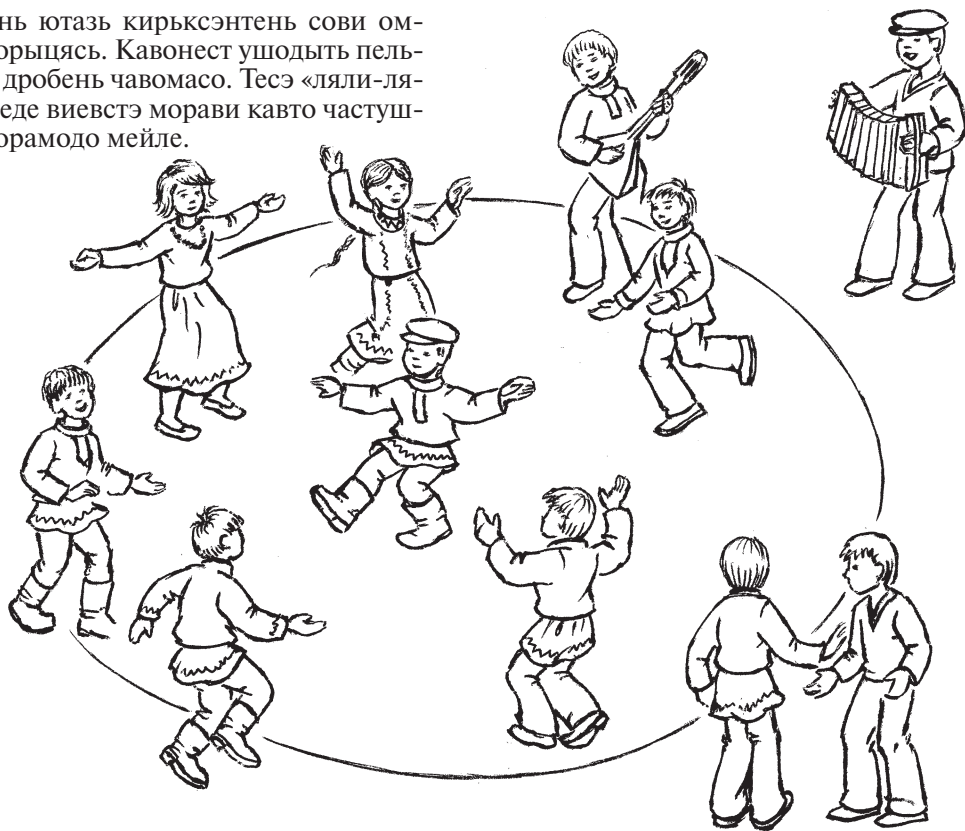
Юноши и девушки собираются на церковной площади. Взявшись за руки, они организуют широкий круг, раскачиваясь на месте под припев:

Ляли-ляли, ляли, ляли, ляли-ляли...

На середину круга выходит одна из мастериц исполнения частушек и дробей. Она поет и пляшет под «ляли-ляли». Между частушками во время исполнения дробей «ляли-ляли» звучит громче.

Затем в круг выходит вторая исполнительница. Они соревнуются в мастерстве выбивания дробей. Здесь «ляли-ляли» громче звучит после пары частушек.

Шкань ютазь кирьксэнтень сови омбоце морыцясь. Кавонест ушодыть пелькстамо дробень чавомасо. Тесэ «ляли-лялись» седе виевстэ морави кавто частушкань морамодо мейле.



Тейтертнень ваксс лисить кавто од цёрат. Моли пелькстамо вечкемадо частушкань морамосо. Цёратне нурька моротнень юткс соваыть эрва кодат цёрань киштемань менчевкст, тейтертне — дробть.

Морамотне ды киштематне сеедытэ ютавотить музыкальной инструментэнь сядямо марто. Тесэ эрсить гармоният, ну дейть, кайгат, балалайкат ды лият мезть.

Налксеми музыкантнэ совсить кирьксэнтэ потс.

Частушкань ды киштемань коряс пелькстамось, кода эрсекшни свал, прядовкшны ве мельс прамосо: муеви истямо частушка, конась путсы меельце точканть. Саемга:

Тонеть, Петя, налксемазот
Колмо килот печения...

Маряви киштема кужонь прявтонть вайгелезэ:

Пирявкске пирян!

Кирьксэсь карадо-каршо ёнкстнэстэ сезеви, теевить кавто совамо ортат.

К девушкам присоединяются двое юношей. Идет частушечный спор на любовную тему, перемеживаемый всевозможными мужскими плясовыми коленцами и женскими дробями.

Пение и пляска могут сопровождаться игрой на музыкальных инструментах — гармонии, тростниковых дудках, скрипке, балалайке и так далее. Подыгрывать исполнителям музыканты входят в круг.

Частушечно-плясовое соревнование, как правило, заканчивается согласием — выбирается такая частушка, которая ставит решительную точку, типа:

Тебе, Петя, за игру
Три кило печения.

В е д у щ и й х о р о в о д а. Плетень заряжу!

В середине хороводной цепи в противоположных частях круга образуются двое ворот, через которые юноши и девушки, только что исполнявшие частушки, взявшись за руки попарно, выходят за ворота.

Сынст пачка цёратне ды тейтертне, конат куншкасо ансяк морасть ды киштсть, кавтонь-кавтонь кедте кедьс кундазь, лисить ушов.

Кужонь прявтось таго рангсты: «Пирявкске пирян!». Киштема кужостонть теевить кавто рисьметь. Ве рисьмесь лиси вейке ортава, омбоцесь—омбоцева. Модемстэ весе морыть:

Пирявкске, пирявкске пирян,
Пирявкске, пирявкске пирян!

Морыть, знярс а ютавить ортатнева.

Ортатнева лисемстэ кужонь эрьва теицясь вить кедензэ путсы икеле молициялганзо лавтовс, кершень — эсензэ вить лавтовс — тееви «пирявксесь».

Кавто пелькиркстнэ велявтыть кавто кирьксэкс. Неть кирькстнэ зярыяксть ютыть ортатнень алга (эрьвась эсензэ ортанзо алга), ютамсто токшевезь лавтовдо лавтовс, прок ведьгевень чарот.

Шкань ютазь «чаротне» таргавить «виде пирявксос» ортатнень кавто ёнга вейкествейкест эйтэ 6 — 8 эскедьксэнь туро. Истя тееви «ниле ужосо кардаз».

П р я в т о с ь. На яруге дули ели!

Ве ёндо омбоцев чирьказь, «пирявксось» моры:

На яруге дули ели, дули, да,
На яруге дули ели, дули, да...

Ды истя ламоксть, зярс моли седе тов налксемась. Морось морави виевстэ вайгелень максозь, валтнэ ёвтавить парсте.

Те моронть коряс паратне, конат те шкас аштеть «ушосо», совить ортатнева кавто пельде «кардазонть» потс, суюконить вейкест-вейкест туртов, ютыть вакса ды лоткить ортатнень малас. Сынь одс уставасызь киштематнень. Эрьва парастонть лиси вейке ломань, киштезь моли омбоценть каршо, суюконить ды велявтыть мекев тарказост. Секенть тейсы омбоце параськак.

Киштемань прыдозь, паратне лисить ортатнева ушов ды стить «пирявксенень» крайс. Сынст таркас, кавто ёндо, совить «кардазов» таго кавто парат. Истя моли семс, зярс улить бажицят невтемс эсь ёрокчист киштемасо. Прыдови киштема кужось «пирявксонь калавтомасо». Кужонь кавонест пелькстнэ одс ютыть ортатнева. Лисемстэ таго кундсить кедте кедьс ды, стамбарнэ моронь моразь, одс теить покш кирькс.

Ведущий снова выкрикивает: «Плетень заряжу!». Хоровод разывается на две части. Одна проходит через одни ворота, другая — через другие. Все идут, напевая фразу:

Плетень, а плетень, плетень заряжу,
Плетень, а плетень, плетень заряжу.

По выходе из ворот каждый участник хоровода правую руку кладет на плечо впереди идущего товарища, левую руку кладет на свое правое плечо — «сплетается плетень».

Два полукруга превращаются в круги, которые несколько раз проходят через ворота, соприкасаясь при прохождении, как мельничные колеса, плечами друг с другом.

Затем «колеса» разворачиваются в «прямой плетень» по обе стороны ворот на расстоянии 6 — 8 шагов друг от друга, образуя «прямоугольный двор».

В е д у щ и й. На яруге дули ели!

Раскачиваясь из стороны в сторону, «плетень» поет:

На яруге дули ели, да,
На яруге дули ели, да...

И так много раз, пока идет дальнейшее действие. Песня поется энергично, текст произносится четко.

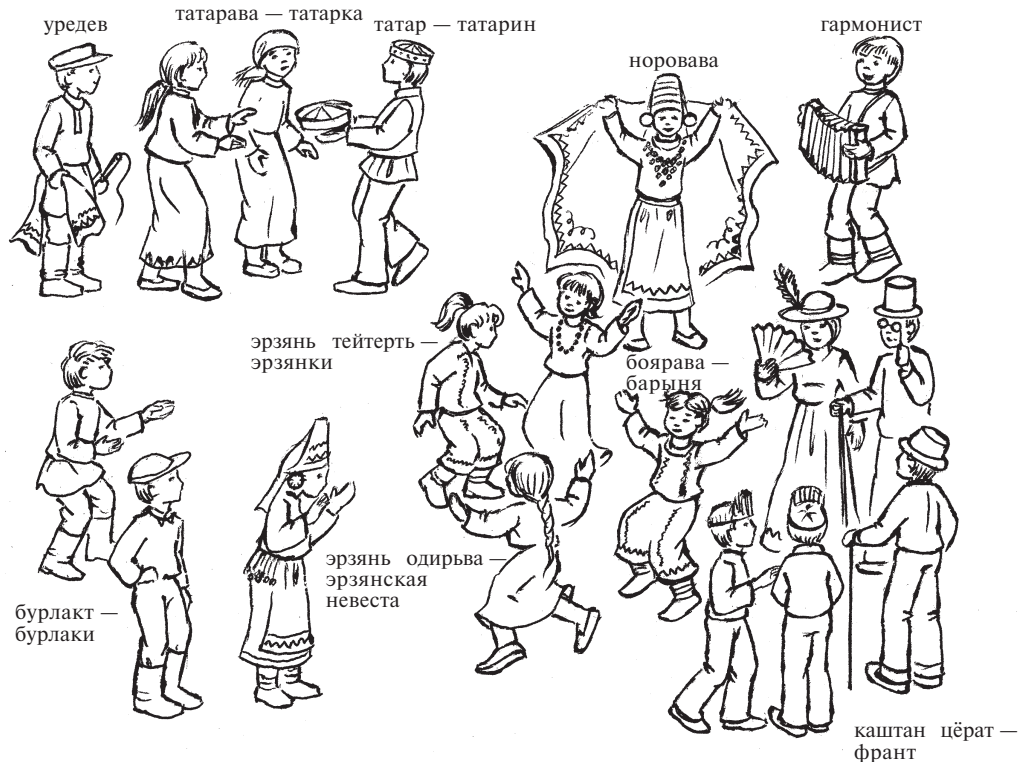
Под эту песню стоявшие за воротами пары идут вовнутрь «двора», кланяются друг другу, проходят мимо, останавливаются у ворот.

Находящиеся в центре двора начинают пляску. По одному участнику от каждой пары в пляске идут навстречу друг другу, кланяются и возвращаются на свои места. То же самое следом за ними повторяет и вторая пара.

Закончив пляску, пары уходят через ворота и пристраиваются с краю плетня. Вместо них с обеих сторон «во двор» заходят следующие две пары.

Так продолжается до тех пор, пока есть желающие показать свое мастерство и кто, как правило, обладает этим мастерством.

Завершается хоровод «расплетением плетня». Обе части хоровода вновь проходят через ворота. Выходя из ворот, вновь все берутся за руки, образуя один большой круг и исполняя песню плавно-го характера.



Од ломанень киштема кирькс кужонь налксема. Ютавтневи Троицянь перька. Улить эйсэнзэ ёнкст рузонь «Ёвтак, ёвтак, озяк» налксеманть марто. Ансяк эрзян-сесэнть пек парсте неявить раськенть ко-ензэ-тевензэ, сонзэ вановтозо ломаненть а паро ёнксонзо лангс. Драматизированной эпизодтнэ пшти пейдемка марто невтить цёлактнень, эсь прянь шныцятнень, наян ды аксун ойме мартотнень, тевтеме аште-мань вечкицятнень. Улить эрзянь налксе-манть эсензэ лия ёнксонзояк: васенцесь се, што тесэ редявить кезэрень пазнэнь ознома коень персонажтнэ — Норовавась ды сонзэ паксянь левксэнзэ, норовжорч-тне; омбоцесь се, што тесэ арасть свал-шкань кеме правилат, арасть а весть налк-сезь персонажт (ветицятнеде башка); кол-моцесь — налксемань сюжетэсь тееви эр-зянь кой-кирдатнень коряс, сынст эйсэ невтневи те эли тона эрямо таркань пробле-матне, невтневи жо сын налксиятнень фантазияст келейстэ панжозь.

Молодежная хороводная игра, про-водимая на Троицу.

Настоящий вариант игры имеет об-щие черты с русской хороводной игрой «Скажи, скажи, воробышек», однако включаемые в драматизированное ра-зыгрывание эпизоды в эрзянских селе-ниях носят чисто национальный ха-рактер, диктуемый взглядами народа на определенные категории людей: без-делье, леность, праздность, самонаде-янность, высокомерие и так далее. Од-ним же из основных отличий служит то, что все хороводное действо ведут персонажи, навеянные древними мор-довскими верованиями — Норовава, жаворонки. Отличие состоит еще и в том, что у эрзян в этой игре нет раз и навсегда установленных правил и твердо закрепленных персонажей (кро-ме ведущих) — все зависит от тради-ций, местных проблем и фантазии ис-полнителей.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Н о р о в а в а.
Н о р о в ж о р ч т.
Б о я р.
Б о я р а в а.
К а ш т а н ц ё р а.
Т а т а р о н ь ц ё р а.
Т а т а р о н ь т е й т е р ь.
Б у р л а к т.
Э р з я н ь т е й т е р т ь.
Э р з я н ь о д и р ь в а.
У р ь в а к с т ы ц я ц ё р а.
Г а р м о н и с т.
У р е д е в.
Н у д и с э э л и к а й г а с о с е д и ц я.

Налксемань кедьёнкст ды оршамот

1. Норовавань пряс путомка (кокляцке) пухонь пилекс марто.
2. Норовавань сёлмт — теезь серой шальстэ.
3. Норовжорчонь кокляцт — олгонь эли коське тикшень керьмине, верьксэзэ наразь.
4. Бояронь оршамопель: цилиндра, жилетка, ве сулика марто сельмукш (монокль), ёлганя палка.
5. Бояравань оршамо — келей чире марто шляпа, мазый толгасо наряжазь.
6. Каштан цёрань оршамопель — шляпа, галстук-нимияв, ёлганя палка.
7. Татаронь цёрань ды од тейтерень оршамот — тюбетейкат, жилеткат, сурепуло марто парсеень шальгь.
8. Эрзянь одирвань пурнавкс.
9. Урвакстыця цёрань викшнезь панар, карксазь викшнезь каркссо.
10. Уредевень оршамопель — викшнезь панар, викшнезь нардамосо карксазь, кшнань локшо.
11. Эрзянь тейтерень оршамот.
12. Зярыя викшнезь нардамот.

Оршамотнень анокстамсто а эряви панемс сень мельга, штобу сынэ улевельт алкуксонь. Теёмс кавто-колмо детальть —ды весе. Саемга, моноклясь теви кырьксэкс мендязь уськестэ, цилиндрась — раужосто артозь картонсто, жилеткась —ожавтомо панарсто ды истя седе тов. Бути фантазиясь а уды — эрва мезесь теви.

Налксемань кой-кирдатне

Келей наронть лангс лисить гармонистэсь ды нудицясь эли нудицясь кайгасо седицянть марто. Налксеви моронь валдо вайгелень лув.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Н о р о в а в а.
Ж а в о р о н к и.
Б о я р (барин).
Б о я р а в а (барыня).
Ф р а н т.
Т а т а р и н.
Т а т а р к а.
Г р у п п а б у р л а к о в.
Д е в у ш к и-э р з я н к и.
Э р з я н с к а я н е в е с т а.
Ж е н и х.
У р е д е в (дружка).
Г а р м о н и с т.
Н ю д и й щ и к и л и с к р и п а ч.

Предметы и одежда для игры

1. Кокошник Норовавы — серебристый, в виде хохолка с круглыми пуховками в височной части.
2. Серая шаль — крылья Норовавы.
3. Хохолки жаворонков — пучки соломы, аккуратно выстриженные в верхней части.
4. Костюм бояра (цилиндр, жилет, трость, монокль).
5. Костюм бояравы (широкополая шляпа с перьями, большой веер).
6. Костюм франта (шляпа, галстук-бабочка, трость).
7. Костюм татарина и татарки (тюбетейка, жилет, шаль с кистями).
8. Национальный костюм невесты-эрзянки.
9. Костюм жениха (вышитая косоворотка).
10. Костюм уредева (полотенце, нагайка).
11. Национальный костюм девушки-эрзянки.
12. Полотенца вышитые.

При изготовлении костюмов не следует стремиться к точности воспроизведения их традиционных особенностей. Можно придумать две-три точные детали, играющие на мысль эпизода, — и достаточно. Например, монокль можно сделать из проволоки, цилиндр — из картона черного цвета, жилет — из рубашки без рукавов и т. д. Все дело в сообразительности и умелых руках.

Хоровод сложен в своем построении, требует немало постановочной и исполнительской фантазии. В нем присутствуют и историко-бытовые мотивы, и народная сатира, направленная на осмеяние праздности богатых бездельников, и знание

Налксема паксянтъ куншкас лисить *норовжорч-тейтерть*. Сынь кирдить коняст вельксэ олгонь керьминеть (*норовжорчонь* коклацькеть). *Норовжорчтне*, кенерепакарсьэст ды лавтовост сорнозь, сырмить «ливтямо верев». Стаянтъ прят-со ливти сюронь чачома ды паксянь *пазось-Норовавась*. Сонзэ прясо сияждыця вельтявкс коклацьке марто, сияждыця пухонь пилекст, лавтовонзо лангсо сёлмонь таркас келемтезь серой шаль.

Норовжорчтне арсить пелекирьксэс, Норовавась сти икелест сёлмонь келемтезь.

Н о р о в ж о р ч т н е м о р ы т ь.

Ёвтак, Норовава,
Ёвтак, пакся азор,
Кода боярт яксить,
Кода мазыст невтнить?

Норовавась сорнозь аволи сёлмсонзо. *Норовжорчонь* стаянтъ удалдо лисить цёра ды тейтерь. Те — *бояр* ды *боярава*.

Н о р о в а в а (*аволды сёлмсонзо лисезтнень ёнов*).

Вана кода яксить,
Кода мазыст невтнить.

Боярось сыре, вийтеме. Прясонзо цилиндра, лангсонзо жилетка, ваны сельмушонзо пачка. Весень икельга ютамсто, сон визькстэме ванкшны эйсэст, нулгодстезь чиртни кургонзо. *Бояронть* кавалалдо вети *бояравась*, од авине, келлей чире, толгасо наряжазь шляпасо. Покш веерсэ аволязь, сон истя жо нулгодезь ванны «народонтъ» лангс.

Музыкантнэ сидить кадрилентъ.

Боярось ды *бояравась* ушодыть киштеме. Киштить сынь пек синтревезь. *Боярось* зяро а кишти, зняро вийтеме ашти поводезь козяйканзо лавтовтнес. *Бояравась* терявты а невтемс, кода тензэ а парокштемс те сыре атянтъ марто. Вана сынст перька велязевсь мазыйстэ оршазь ёлганя од цёра — *франт*. Сон апак лотксе кайси вановт *бояраванть* лангс. Тень не-езь, *бояравась* шкань-шкань стувтнесы киштеманзо, тукшны музыкань ритмастонтъ. Ды вана овсе ёмавтызе прянзо — стувтызе *бояронзо* ды тусь киштеме *франтонть* марто. Од ялганть марто киште-мась тусь седе ладс. Ансяк *франтось* кишти кода-бути згилязь эсь киштиця ялганзо лангсо. *Боярось* апак чарькоде ды сэшкадозь ваны козяйканзо ды

танцевальных особенностей хореографии народов-соседей. Особое внимание уделено отображению излюбленной темы крестьянского искусства — свадебной обрядности, в воспроизведении которой средствами хороводного искусства, как обязательный элемент, присутствует юмор, органично переплетающийся с танцевальной орнаментикой и предметами прикладного искусства (полотенца, шали, тубетейки и т. д.).

Содержание и условия игры

На лужайку выходят гармонист и нудийщик или скрипач. Исполняется светлая мелодия.

Приподняв над лбом аккуратно выстриженные пучки соломы или сена (хохол жаворонка), на площадку выходит стайка *девушек-жаворонков*. *Жаворонки* производят дрожащие движения локтями и плечами, как при взлете птиц вверх. Во главе птичьей стаи летит покровительница полей *Норовава*. У нее серебристый кокошник в виде хохолка, серебристые сережки-пуховки, на плечах широкая серая шаль, используемая вместо крыльев.

Жаворонки выстраиваются полукругом в глубине игровой площадки, *Норовава* становится в центре, выйдя немного вперед и раскрыв руки-крылья.

Х о р ж а в о р о н к о в.

Ответь, Норовава,
Скажи, Богиня поля,
Как бояре ходят,
Как они гуляют?

Норовава раскрывает широко крылья. Из-за стайки *жаворонков* выходят парень с девушкой, разыгрывающие роли *бояра* (барина) и *бояравы* (барыни).

Н о р о в а в а (*показывая крыльями на них*).

Вот как они ходят,
Вот как гуляют.

Бояр изображается старым, немощным. Он в цилиндре, жилете, с моноклем или лорнетом в руке. Проходя мимо участников представления, он демонстративно разглядывает их через лорнет, корча презрительную гримасу. *Бояра* под руку ведет *боярава*, молодая дама в широкополой шляпе с перьями. Помахивая большим веером, она также надменно разглядывает «народ».

Музыканты играют кадриль.

франтонть мельга, ды, зярд *франтось* саласы *бояраванть* экиштэнзэ, сон талакадозь келемтьсынзе кедензэ ды прянь нолдазь туи мельгаст.

Норовжорчтне ютыть кирькс *Нороваванть* перька, арыть тарказост.

Н о р о в ж о р ч т н е.

Ёвтак, Норовава,
Ёвтак, Пакся азор,
Кода татарт якить,
Кода морыть-киштить?

Норовавась, сёлмсонзо аволязь, ливтни *норовжорчтнень* перька, лотки тарказонзо, келемтьсынзе сёлмонзо.

Н о р о в а в а с ь.

Вана кода якить,
Кода киштить-морыть.

Маряй татаронь киштема моро.

Нороваванть сёлмонзо удалдо, киштезь, лиси *татаронь тейтерь*. Аламос ютазь мельганзо лиси *татаронь цёра*. Цёрась кази *норовжорчтнень* татаронь тубетейкат ды татаравань сурепуло марто парсеень шальть, терди эйсэст киштеме. *Норовжорчтне* ушодыть киштеме, ансяк киштить удало, икеле жо невтить эсь эряза киштемаст *татаронь цёрась* ды *тейтересь*.

Киштеманть прядомадо мейле *тейтересь* ды *цёрась* ютыть карадо-каршо *норовжорчтнень* икельга, теке марто пурнасызь *норовжорчтнень* кедьстэ тубетейкатнень, шальтнень ды кандсызь ве пелев.

Норовжорчтне арыть кавто шеренгас *Нороваванть* каршо.

Н о р о в ж о р ч т н е.

Ёвтак, Норовава,
Ёвтак, Паксянь азор,
Кода бурлакт якить,
Кода венченьт ускить?

Норовавась венстясынзе кедензэ крайсэ аштиця *норовжорчтнень* ды ветясынзе весень эсь мельганзо: ве шеренгась туи вить ёнов, омбоцесь — керш ёнов, ды арыть пелекирьксэс. Сонсь сти куншкас сёлмонь келемтезь.

Н о р о в а в а.

Вана кода якить,
Корьмай моданть шешкить.

Музыкантнэ седить стака ды теке марто пейдемань моронь вайгелень лув. *Нороваванть* сёлмонзо экиштэ лисить *бурлакт*, сизезь, вийтеметь. Те — секетне жо, *боярось* ды *бояравась*. Боярось эль-эль а пры пилыге лангсто сиземадонть, бояравась

Начинается танец. Движения танцующих носят эксцентричный характер. *Бояр* не столько танцует, сколько беспомощно повисает на плечах у *бояравы*, которая пытается скрыть от окружающих, насколько неприятно танцевать ей со своим партнером. Но тут вокруг них начинает крутиться молодой *франт*, делая знаки внимания *бояраве*. Она все больше и больше отвлекается от танца, сбивается с ритма и, забывшись, оставляет *бояра* и идет к *франту*. С новым партнером движения ее становятся энергичнее и стройнее. Но *франт* танцует с какой-то издевкой над своей партнершей. *Бояр* с недоумением и горечью наблюдает за танцующими, и, когда *франт* уводит *бояраву* от *бояра*, последний беспомощно разводит руками и, опустив голову, уходит за ними.

Жаворонки проходят круг вокруг *Норовавы*, становятся на место.

Х о р ж а в о р о н к о в.

Ответь, Норовава,
Скажи, Богиня поля,
Как татары ходят,
Как поют и пляшут?

Норовава, помахивая крыльями, облетает стаю птиц и снова становится в центре круга, раскрыв широко крылья.

Н о р о в а в а.

Вот как они ходят,
Как поют-танцуют.

Звучит татарская танцевальная мелодия.

Из-за крыльев *Норовавы*, танцуя, выходит *девушка-татарка*. Вслед за ней, немного погодя, выходит *юноша-татарин*. Он одаривает *жаворонков* шальями и татарскими шапочками, приглашая всех на танец. *Жаворонки* танцуют на втором плане. На первом идет парный танец юноши и девушки.

По завершении пляски девушка и юноша проходят вдоль ряда *жаворонков* с двух концов, идя навстречу друг другу. В это время *жаворонки* возвращают им шапочки и платки, которые уносятся в сторону.

Жаворонки выстраиваются в две шеренги лицом к *Нороваве*.

Х о р ж а в о р о н к о в.

Ответь, Норовава,
Скажи, Богиня поля,

пацинесэ нардтнн мирдензэ конясто ливезенть, виздезь ладсо ванкшны пертьпельга, буто вешн весень кедьстэ простямо ютазенть кисэ. Истя сынъ ютыть кирьксэнтъ перька ды лоткить налксема паксянтъ куншкас. *Боярось* нельгсы *бояраванть* кедьстэ пациентъ, айгсы козяйкантъ эсензэ эйстэ, витеви весе сэрсьэ, прок одкстоми, аволды пацинесэнтъ музыканттнэнень, мери полавтомс музыкантъ вайгелень лувонзо. Ды вана сон васня стамбарнэ, мейле седе эрязасто карми менче рунгонзо истя, што *бояравась* те дивадонтъ мик цюркстави тарказонзо. *Боярось* наянсто, а вечкезь варшты лангозонзо ды, киштемань поладозь, каштансто туи. *Бояравась*, рисьсэ авардезь, ускови мельганзо.

Те налксемантень совавтневить эрвакодат, апак сюлма вейкест-вейкест марто, сюжетт. Весемесь ашти налксицятнень мелест ды фантазияст эйстэ. Иестэ иес налксевить истят эпизодт, конатнесэ невтеви те эли тона народонтъ тебензэвалонзо, вастневить истят сюжетт: «Кода казакт якить, кода сынъ гуляить?» (Налксевить казактнень строевой морост: «Набой алаша» — палка лангсо арднемаст ды шашкасо «джигитовкаст»); «Кода цыгант якить, кода сынъ гуляить?» (Налксить вейсэ ваныцятнень марто: орожиить-кайсить картасо, киштнить цыганочкантъ). Ули тесэ седе «кежей» сюжеткак — «Кода сияратне (сиевтне) якить, кода сынъ гуляить?» (Пейдствитица менчевемасо-синдтремасо налксицятне невтить, кода сускиця паразиттнэ а максыть ломанентень стамбарнэ эрямо-аштеме.)

Киштема кужосонтъ пек вечкевиксстэ налксеви эрзятнеде сюжетэсь.

Н о р о в ж о р ч т н е (*Норовавантень*).

Ёвтак, Норовава,
Ёвтак, Пакся азор,
Кода эрзят якить,
Кода мазыст невтнить?

Нороваась ютавтсы икелензэ эрзянь тейтерентъ, кона стамбарнэ, вечкезь канды лангс-лангс путнезь зярыя викшнезь нармаот.

Н о р о в а в а (*невти эрзянь тейтерентъ лангс*).

Вана кода якить,
Кода мазы теить.

Бурлаки как ходят,
Свою лямку тянут?

Норовава поворачивается спиной к игровой площадке и уводит стаю *жаворонков* вглубь, выстраивая их снова в полукруг.

Н о р о в а в а.

Вот как они ходят,
Кормилицу-землю топчут.

Музыканты играют протяжную мелодию ироничного характера.

Из-за спины *Норовавы* выходят *бурлаки*, усталые, обессиленные. Это — те же *бояр* и *боярава*. *Бояр* еле держится на ногах, *боярава* платочком вытирает с его лба пот, виновато посматривает по сторонам, как бы прося извинения за прошедшее. Так они проходят по кругу и останавливаются в центре. *Бояр* вырывает у *бояравы* платочек, отстраняет ее от себя, приободряется, выпрямляется, взмахом платочка приказывает музыкантам сменить музыку. И вот он сначала медленно, потом все более и более энергично начинает выделять такие коленца, что *боярава* от удивления столбенеет. Бросив на нее презрительный взгляд, он, продолжая плясать, гордо удаляется. Она, громко рыдая, плетется вслед за ним.

В данную игру обычно включаются сюжеты различного содержания. Все зависит от желания и фантазии участников игры. Популярными являются сюжеты: «Как казаки ходят, казаки гуляют?» (Строевые песни казаков и лихая скачка на конях-палках), «Как цыгане ходят, как они гуляют?» (Игра со зрителем — гадание на картах, исполнение цыганочки), «Как сияры (вшивые) ходят, как они гуляют?» (Эксцентричные действия участников игры, изображающие присутствие насекомых на теле и на голове человека.)

Популярен и любим сюжет об эрзянах.

Х о р ж а в о р о н к о в (*обращаясь к Нороваве*).

Ответь, Норовава,
Скажи, Богиня поля,
Как эрзяне ходят,
Красоту наводят?

Норовава пропускает вперед девушку-эрзянку, которая бережно несет стопку холщовых вышитых полотенец.

Норовжорчтне морыть «Пиже садсо» моронть.

Те моронть вайгелень лувонзо коряс *эрзянь тейтересь* ацнесынзе нардамотнень наронть ланга, вечкезь вадяшасынзе сынст, а мейле, стамбарнэ киштезь, юты ютковаст. Нардамотне ацневить истя, штобу киштемстэ улевель теезь кодамояк киштема рисьмень викшневокс.

Маряви ногойкань лакштядема.

Музыкантнэ седить «Кода кармась монь авам» моронть вайгелень лувонзо.

Лиси *уредевесь*, карксазь викшнезь нардamoso, кедьсэнзэ мазый парсейсэ наряжазь торо-ногойка. Мартонзо лиси *урьвакстыця цёрась*. *Уредевесь* кочкави кель-базар цёратнеде — бойка, валонь мельга зепс а совиця. *Урьвакстыцясь* — виздиця, пелиця. Тейтеренть неезь, сон цюркстави тарказонзо, нолдасы вановтонзо модантень.

Апак учо тевденть *эрзянь тейтересь* васня а чарькодевиксстэ ваны сыщятнень лангс, мейле сти кумажа лангс, ушоды нардaмотнень пурнамо-вачкамо.

Уредевесь ветясы *урьвакстыцянтъ эрзянь тейтерентень*, сайсы сонзэ кедте, кепедьсы наронть лангсто ды, карадокаршо сынст аравтозь, кадсынзе ськамо, сонсь поты *норовжорчтнень* малас.

Урьвакстыця цёрась чатьмони, нолдасы прянзо.

Одирьвась пштитэ ваны чамазонзо, учи пельдензэ вал.

Уредевентень эзь учово *урьвакстыцянтъ* кеме тевезэ. Сон а мельсэ лакштяди ногойкасонть.

Урьвакстыцясь тандады, буто вельми таймазкадомсто. Сон тарги зепстэнзэ пеште коморо, пелезь венстасынзе *одирьвантень*. Тонась апак капша венстасы кедензэ ды каясынзе пештнень ожа потмозонзо.

Таго каштмолема.

Уредевесь таго лакштяди ногойкасонть.

Урьвакстыцясь бойкасто каясы вановтонзо уредевенть лангс, кундасы одирьванть кедьс саезь нардaмонтъ, ванкшны викшнезь пензэ.

Уредевесь лакштяди.

Урьвакстыцясь, нардaмонь пурназь, ускисы *одирьванть* эсензэ малас. *Одирьвась* учозь ваны сельмезэнзэ. *Урьвакстыцясь*

Н о р о в а в а.

Вот как они ходят,
Красоту наводят.

Хор жаворонков поет песню «В зеленом саду».

Под мелодию этой песни *эрзянка* расстилает полотенца на лугу, любовно разглаживает их, а потом, танцуя, проходит между ними. Обычно полотенца располагаются так, чтобы при танце создавался определенный хороводный узор.

Слышится удар хлыста.

Музыканты играют мелодию песни «Как хотела меня мать замуж отдать».

Выходит *дружка*, подпоясанный вышитым полотенцем, в руках — торо, нагайка. Вместе с ним — *жених*. *Дружка* — разбитной, находчивый, *жених* — пугливый, стеснительный. Увидев девушку, он в нерешительности останавливается, опускает глаза. От неожиданности *эрзянка* сначала недоуменно смотрит на пришедших, потом опускается на землю, начинает собирать-складывать полотенца. *Дружка* подводит *жениха* к *невесте*, берет ее за руку, поднимает, ставит лицом к лицу с *женихом* и отходит в глубину игровой площадки.

Жених молчит, опутив голову. *Невеста* пытливо смотрит на него, ждет от него слова.

Не дождавшись решительных действий со стороны *жениха*, *дружка* хлопает нагайкой. Парень пугается, как бы выходя из оцепенения. Он достает из кармана орехи, нерешительно протягивает их *невесте*. Та несмело берет их и высыпает в карман передника. Молчание. *Дружка* снова хлопает нагайкой. *Жених*, бросив взгляд на него, берется за полотенце, что в руках у *невесты*, рассматривает вышивку на нем.

Дружка хлопает нагайкой.

Жених, перебирая полотенце, притягивает *невесту* поближе к себе. *Невеста* ожидающе смотрит ему в глаза. *Жених* отступает, хочет уйти. *Дружка* хлопает нагайкой. *Жених* останавливается.

Дружка решительно направляется к *невесте*. Та отступает, проходя между

потазеви, арси оргодеме. *Уредевесь* лакш-
тяди. *Урвакстыцясь* лотказеви.

Уредевесь наянсто моли одирьванть ма-
лас. Тонась потазеви, яки апак пурна на-
рдамотнень юткова. *Уредевесь* — каршон-
зо. *Одирьвась* юты лия нардамонтъ перька.
Уредевесь таго ары каршонзо.

Нардамотнень перька якамось веляв-
ты киштема ёнов молициякс, конась, му-
зыкантнень седе седе седямонтъ вельде
теевии алкуксонь киштемакс, конасонть
киштема лувс совить весе луганар ланг-
со апазь нардамотне: сынст ведрук кеп-
сесызь кавонест петнеде, мартоост киш-
тить, эйстэст теить эрва кодат викш-
невкст-фигурат.

Меельцекс налксемантень сови *урь-
вакстыцясь*как, конань мештьсэ яла седе
виевстэ кирвази вечкема толось.

Колмонест персонажтнень вейс сюл-
мавозь тевест лездыть тееме нардамот-
нень вельде седеяк мазый фигурат. Киш-
тематненень, мелест коряс, совсить *но-
ровжорчтне*как.

Окойники *урвакстыцясь*, нардамонь
вейс пурназь, усксы *одирьванть* истя ма-
лав, што сынст чамаст цють а токий вейс.
Уредевесь лакштяди. *Норовавась* ды *уреде-
весь* кундыть ве нардамонтъ кавто пева ды,
верев кепедезь, теить ортат. *Урвакстыцясь*
ды *одирьвась*, кедте кедьс кундазь, ютыть
ортатнева. Налксема паксянтъ чиресэ *но-
ровжорчтне* арыть кавтонь-кавтонь, ке-
педьсызь кундазь кедест верев, теить «бо-
яронь кенкшкетъ». *Одирьвась* ды *урьвак-
стыцясь* ютыть кенкштнева. Ильти эйсэст
уредевесь. *Норовжорчтне одирьванть* ды
урвакстыцяст нолдасызь икелев, сынсь
потыть удалов. Бояронь кенкштнестэ ли-
сезь, свадьбань теицятне ютыть налксема
паксянтъ кункшкас. *Норовжорчтне* сай-
сызь кедезэст нардамотнень, келемтьсызь
пряст вельксэс ды арыть пелькирьксэс.

Уредевесь лакштяди нагайкасо.

КАСНЕСЬ ПАКСЯС АШО ЛЁН

Сокамо-видема ды кшинь кастома те-
вентень алтазь киштема кужот улить
малав эрва народонтъ. Ды те а стяко.
Тесэ неяви ломанентъ пингеде пингень
сюлмавомазо моданть ды весе перть-
пельксэнтъ марто. Истя, «А минь суро

полотенцами. *Дружка* — навстречу.
Невеста обходит следующее полотенце,
дружка снова встает перед ней. Прохо-
ды между полотенцами превращаются
в своеобразный хоровод, который при
убыстрении темпа музыки превращает-
ся в танец, в процессе которого в дей-
ствие включаются все полотенца, разо-
стланные на лужайке: их поднимают за
оба конца, с ними танцуют, образуют
различные фигуры.

В конце концов в игру включается и
жених, все более и более возбуждаемый
ревностью. Участие трех персонажей де-
лает фигуры с полотенцами более слож-
ными и замысловатыми. Полотенца же
становятся основанием для создания
танцевальных фигур. Возможно вклю-
чение в танец-игру и *жаворонков*. На-
конец *жених* притягивает с помощью
полотенца *невесту* к себе так близко, что
их лица оказались совсем рядом.

Дружка предупреждает их хлестким
звуком нагайки.

Норовава и *дружка* поднимают по-
лотенце за оба конца вверх, образуя
ворота. *Жених* и *эрьянка*, взявшись за
руки, проходят под полотенцем. В глу-
бине площадки *жаворонки* выстраива-
ются попарно, поднимают руки вверх,
образуя «Бояронь кенкшкетъ» («Бояр-
ские ворота»). *Жених* с *эрьянкой* про-
ходят в эти ворота, при этом жаворон-
ки, пропуская молодых, сами движут-
ся вперед-назад.

Выйдя из ворот, *жених* и *эрьянка* про-
ходят в центр игровой площадки. Вместе
с ними проходят вперед и *Норовава*, и
дружка, становясь по обе стороны. *Жа-
воронки* с поднятыми над головой по-
лотенцами выстраиваются за ними, образуя
полукруг.

Дружка хлопает нагайкой.

РОС НА ПОЛЕ БЕЛЫЙ ЛЕН

Хороводы о возделывании земли и
выращивании сельскохозяйственных
культур имеются у всех народов. В по-
пулярном русском хороводе «А мы про-
сеяли, сеяли...» в танцевально-пе-
сенной форме воспроизводятся все

видинек...» весенень содавикс рузонь киш-тема кужось морамосо-киштемасо невти, кода кастови те ярсамопелесь. Теке марто тесэ налксеви кавто семиятнень ютксо вейсэнь раськес совамодо сюжетэсь.

«Каснесь паксяс ашо лён» эрзянь киштема кужось моли рузонсенть ёнов, ансяк эйсэнзэ ули седе сюлав драматизация, покш кандст канды эсь лангсонзо хореографияськак. Эрзянь киштема кужосонт эрва группась — а сынст эй-



стэ ниле — налкси свадьбань эпизодтнэстэ зярыя а покш картинкат. Покш мель явови тесэ тейтерень оршамопелентень, суре пуло марто покш пацятненень, конат налксемань перть «марить эсь пряст» прок сюжетэнь теиця персонажт. Неть парсеень шождыне валдо тусонь пацятненень — эрзятне мерить тенст «фатат» — тейтертне сюлмасызь прязост лавшинестэ, ве пенть каясызь лавтов ланга, омбоце пенть нолдасызь седе кувакасто алов. Истямо сюлмавксось лезды седе бойкасто поладомс ве сюжетэнтэ омбоцесэнтэ.

Налксемань кой-кирдатне

Лисить тейтерень кавто группат. Молить мельга мельцек диагональга ве ужосто ужос. Шкань ютазь тейтертне ушодыть стамбарнэ вайгелень лув марто моро. Те моронт коряс тейтертне ютыть паксяванть ды арыть карадо-каршо паксянть кавто чирева.

Ведрук пацятнень тейтертне тейсызь виदेма юдмакс. Весе кармить улеми видицякс.

Эрва группанть эйстэ лиси вейке киштицянь кавтыне (пара). Бути налксицятнеде ламо — кавто кавтынеть. Те

действия по выращиванию этой культуры. Параллельно с этим разыгрывается сюжет о породнении двух родов.

Эрзянский хоровод «Рос на поле белый лен», в отличие от вышеназванного русского, представляет собой сложную в драматическом и хореографическом плане игру, в которой каждая группа (а их четыре) применяет свои выразительные средства, иллюстрируя тот или иной эпизод общего действия.

При передаче содержания хоровода большую роль в качестве выразительного средства играют шали участников действия. Они должны быть легкими, светлыми, большими по размеру и оторочены по краям длинными кистями. Повязываются шали на голову запахом, то есть так, чтобы один конец был длиннее второго и легко снимался с головы.

Содержание и условия игры

Хоровод начинается с выхода двух групп девушек, которые выстраиваются в колонны по двум диагонально противоположным углам площадки. Затем под плавную песню эти группы перестраиваются в шеренги вдоль обеих противоположных сторон площадки. С помощью длинного конца шали, переброшенного через плечо, девушки устраивают некоторое подобие мешка сеяльщика.

кавтынесь моли налксема тарканть омбоце чирес. Киштицятне кочкавить сетень ютксто, кие парсте машты дробонь чавомо.

Васенце эпизодось

Керш чирень группась (ёртни видьметь).

Кода лёнось видема, да?

Вить чирень группась (полады видеманть).

Кода лёнось видема?

Кавонест группатне (поладыть тевест).

Истя, Дуня, Дуня, Дуня,
Истя, Люба, Люба, Люба!
Паро, паро, лён, лён!
Келей паксяс касозь лён,
Ой, ашо лён.

Те шканть тейтерень ниле кавтынеть (кавтонь-кавтонь кавтынеть) эрва ёндо дробень чавомасо ды теке марто видема тевень невтезь сырмить вейкест-вейкест каршо, ютыть каршост молицятнень юткова. Киштема тарканть песэ весе киштицятне велявтыть эсь перькаст, кадовить таркаст.

Омбоце эпизодось

Мельга молица куплетэнтъ морамонзо ушодозь, весе тейтертне каясызь фатаст ды, эсест икеле келемтезь кирдезь, чиремтьсызь рунгост алов, ювносызь фатаст икелев-удалов, невтить теньсэ тикшень кочкамо.

Керш чирень группась.

Кода лёнось кочкома, да?

Вить чирень группась.

Кода лёнось кочкома?

Ниленест тейтерень кавтынетьне, дробонь чавозь, ютыть икелень тарказост.

Кавонест группатне.

Истя, Дуня, Дуня, Дуня,
Истя Люба, Люба, Люба!
Паро лён, паро лён,
Келей паксяс касозь лён,
Ой, паро лён.

Колмоце эпизодось

Тейтертне пурнасызь фатаст гармония ладсо («лёнонь недькст»), арыть пельсвелявтозь вейкест-вейкест ёнов.

После выхода сеяльщиц на исходную позицию от каждой группы отделяется одна пара девушек (при большом количестве участниц — две пары) и идет к краю площадки. Как правило, ими бывают мастерицы по исполнению дробных движений.

Эпизод первый

Левая группа (разбрасывает семена).

Как ленок посеять, да?

Правая группа (вторит их движениям).

Как ленок посеять?

Обе группы (продолжая свои действия).

Вот как Дуня, Дуня, Дуня,
Вот как, Люба, Люба, Люба!
Хороший лен! Хороший лен!
С широкого поля лен.
Ой, хороший лен.

В это время четыре пары девушек (по две с каждой стороны) дробными движениями и одновременно имитируя действия сеяльщиков идут навстречу друг другу, проходя сквозь ряды противостоящих групп. Дойдя до конца площадки, группы поворачиваются кругом и меняются между собой местами.

Эпизод второй

Перед следующим куплетом песни девушки снимают шали с головы и, держа их наперевес перед собой, наклоняются корпусом вниз, покачивая шалью вперед-назад, имитируя прополку.

Левая группа.

Как да ленок прополоть?

Правая группа.

Как ленок прополоть?

Четыре пары девушек, как и прежде, дробными движениями возвращаются на место.

Обе группы.

Вот так, Дуня, Дуня, Дуня,
Вот так, Люба, Люба, Люба!
Хороший лен! Хороший лен!
В широком поле взращенный лен,
Ой, хороший лен.

Эпизод третий

Девушки складывают шали гармошкой («стебель льна»), становятся впол-оборота друг к другу. Нижний конец

«Недьксэнтъ» алце пезэ лепштяви керш
кедьсэнтъ ве ёнов айгезъ керш пильген-
тень. «Недьксэнтъ» верце пезэ вить кедь-
сэнтъ ускови верев.

Невтеви лёнонь таргамо тевесь.

К е р ш г р у п п а с ь.

Кода лёнось таргама, да?

В и т ь г р у п п а с ь.

Кода лёнось таргама?

Ниленест кавтынетне сырмить карадо-
каршо паксявантъ, ве пелев велявтозь дро-
бонь чавозъ, теке шкане «ленонь таргазь».

К а в о н е с т г р у п п а т н е.

Истя, Дуня, Дуня, Дуня,
Истя, Люба, Люба, Люба!
Паро лён, паро лён,
Келей паксяс кастозъ лён,
Ой, паро лён.

Нилеце эпизодось

Фататне кадовить икеле ладсо гар-
мониякс менчезъ. Тейтертненъ кедест
нолдазь алов ды келемтезь пурназь
фатантъ кувалмос. Куплетэнтъ ушо-
домсто керш кедесь кепедеви верев ды,
моронь эрьва строчкантъ ёвтазь, бой-
касто нолдави алов — истя виевстэ
лепштясы чалгамо недесь лёнонь (эли
мушко) коморонть.

К е р ш г р у п п а с ь.

Кода лёнось чалгама, да?
Кода лёнось чалгама?
Истя, Дуня, Дуня, Дуня,
Истя, Люба, Люба, Люба!
Паро лён, паро лён,
Келей паксяс кастозъ лён,
Ой, паро лён.

Ветеце эпизодось

Од куплетэнтъ ушодомсто «лёнонь
недьксэсь» вить кедьсэнтъ саеви куншкас-
то. Керш кедесь кепедезь верев. Куплетэнь
эрьва строчкась прядови виевстэ алов юха-
демасо — истя ленонь томбить човарсо.

К е р ш г р у п п а с ь.

Кода лёнось томбама, да?

В и т ь г р у п п а с ь.

Кода лёнось томбама?

К а в о н е с т г р у п п а т н е.

Истя, Дуня, Дуня, Дуня,
Истя, Люба, Люба, Люба!
Паро лён, паро лён,
Келей паксяс кастозъ лён,
Ой, паро лён.

«стебля» прижимается левой рукой к ос-
тавленной в сторону левой ноге. Верхний
конец правой рукой вытягивается вверх.

Имитируется работа по выдергиванию
льна.

Л е в а я г р у п п а.

Как выдергивать леночек?

П р а в а я г р у п п а.

Как да выдергивать леночек?

Четыре пары девушек движутся навстре-
чу друг другу боковыми дробными движе-
ниями, одновременно «выдергивая лен».

О б е г р у п п ы.

Вот так, Дуня, Дуня, Дуня,
Вот так, Люба, Люба, Люба!
Хороший лен! Хороший лен!
С широкого поля лен,
Ой, хороший лен.

Эпизод четвертый

Драпировка шали прежняя.

Руки девушек опущены вниз и расстав-
лены на ширину натянутых шалей. С нача-
лом куплета левая рука поднимается вверх
и на каждую строку песни резко опускает-
ся вниз, имитируя удар ручкой деревянной
мялки по пучку льна.

Л е в а я г р у п п а.

Как леночек нам память?

П р а в а я г р у п п а.

Как да леночек нам память?

О б е г р у п п ы.

Вот так, Дуня, Дуня, Дуня,
Вот так, Люба, Люба, Люба!
Хороший лен, хороший лен,
С широкого поля лен.
Ой, хороший лен.

Эпизод пятый

С началом следующего куплета «сте-
бель льна» правой рукой перехватыва-
ется в середине. Левая рука поднята
вверх. Каждая строка куплета закан-
чивается резким взмахом вниз (имити-
руется толчение конопля).

Л е в а я г р у п п а.

Как толочь леночек?

Как да толочь леночек?

О б е г р у п п ы.

Вот так, Дуня, Дуня, Дуня,
Вот так, Люба, Люба, Люба!
Хороший лен, хороший лен,
С широкого поля лен.
Ой, хороший лен.

Котоце эпизодось

Моцькань тейнемась невтеви вить кедь-сэнтъ фатанть керш кедентень тапарямосо.

К е р ш г р у п п а с ь.

Кода моцькат тейнема, да?

В и т ь г р у п п а с ь.

Кода моцькат тейнема?

К а в о н е с т г р у п п а т н е.

Истя, Дуня, Дуня, Дуня,

Истя Люба, Люба, Люба!

Паро лён, паро лён,

Келей паксяс кастозь лён,

Ой, паро лён.

Моронть припевензэ лангс куншкас лотказь дробонь чавицятне невтить моцька кандстонь кандома: тапарязь фата марто керш кеденть кепедьсызь верев мештентень, а витьсэнтъ лездыть моцькатнень кандомост.

Сисемеце эпизодось

Невтеви штересэ сурень штердемасть. Фатась стамбарнэ калавтови керш кедь-сэнтъ, вить кедесь уски эйсэнзэ ве ёнов ды алов.

К е р ш г р у п п а с ь.

Кода лёнось штердема, да?

В и т ь г р у п п а с ь.

Кода лёнось штердема?

К а в о н е с т г р у п п а т н е.

Истя, Дуня, Дуня, Дуня,

Истя Люба, Люба, Люба!

Паро лён, паро лён,

Келей паксяс кастозь лён,

Ой, паро лён.

Кавксоце эпизодось

Коцтонь кодамо. Фататне панжовить келес. Весе киштема кужонь теицятне пурнавить кавтонь-кавтонь, велявтыть вейкест-вейкест пелев, ладясызь фатаст вейс, кундасызь ниле ужова ды келемть-сызь. Куплетэнь эрвя строчканть лангс тееви вейке юхадема: васня — мекев-ва-сов, мейле — ве ёндо омбоцев.

К е р ш г р у п п а с ь.

Кода лёнось кодама, да?

В и т ь г р у п п а с ь.

Кода лёнось кодама?

К а в о н е с т г р у п п а т н е.

Истя, Дуня, Дуня, Дуня,

Истя Люба, Люба, Люба!

Паро лён, паро лён,

Паксяс кастозь паро лён,

Ой, паро лён.

Эпизод шестой

Приготовление мочек имитируется скручиванием шали правой рукой на кисть левой руки.

Л е в а я г р у п п а.

Как мочки поделать?

П р а в а я г р у п п а.

Как да мочки поделать?

О б е г р у п п ы.

Вот так, Дуня, Дуня, Дуня,

Вот так, Люба, Люба, Люба!

Хороший лен, хороший лен!

С широкого поля лен.

Ой, хороший лен.

На припев девушки центральных групп имитируют несение целой охапки мочек — приподнимают левую руку с намотанной на нее шалью к груди, поддерживая ее правой рукой.

Эпизод седьмой

Имитируется прядение нити веретеном: шаль медленно раскручивается с левой руки и вытягивается правой рукой вниз и в сторону.

Л е в а я г р у п п а.

Как леночек будем прясть?

П р а в а я г р у п п а.

Как да леночек будем прясть?

О б е г р у п п ы.

Вот так, Дуня, Дуня, Дуня,

Вот так, Люба, Люба, Люба!

Хороший лен, хороший лен,

С широкого поля лен.

Ой, хороший лен.

Эпизод восьмой

Тканье холста. Шали разворачиваются на всю ширину. Все участники хоро- вода разбиваются на пары. В каждой паре девушки становятся лицом друг к другу, сложив шали вместе и взяв их за четыре угла. На каждую строку растяну- тые шали раскачивают сначала на себя и от себя, затем вправо и влево.

Л е в а я г р у п п а.

Как леночек будем ткать?

П р а в а я г р у п п а.

Как да леночек будем ткать?

О б е г р у п п ы.

Вот так, Дуня, Дуня, Дуня,

Вот так, Люба, Люба, Люба!

Хороший лен, хороший лен,

С широкого поля лен,

Ой, хороший лен.

Те шканть керш ёно аштиця дробонь чавиця кавтынетне киштити ве таркасо. Вить ёно аштиця кавтынетне киштезь пачкодить эйзэст, сюлмавить кавто ужо ва саезь фататнень вельде кирьксэс. Весе лия киштема кужонь теицятне (керш ды вить группатне) арыть мельга-мельцек колонна-на, кепедьсызь кавтонь-кавтонь вейс путозь фататнень пря вельксэс кавто ужо-до. Тееви вейке коцтонь кувака лента.

Моронть припевезэ («Истя, Дуня...») морави зярыяксть мельга-мельцек. Пря вельксэс фата марто группась юты весе налксема паксянть чирева ды пурдасы кинзэ куншка курос. Тесэ сон теи омбоце кирьксэс васенцень перька.

Киштема кужонь прядомсто потсо кирьксэс истя жо кепедьсынзе фататнень пря вельксэс. Кавто-колмо кирьксэнь тезэ, сон лиси ушосо кирьксэнь потсто ды сонзэ весесы эсь мельганзо менчевезь-менчевезь киштема паксяванть.

ШУНЯНЬ АНКАНЬ КОЦТОНЗО

Киштема кирькс кужонь налксема.

Од ломантне ютавнтить те налксеманть Троицянть перька. Налксекшнить эйсэнзэ эйкакшткак. Налксицятнеде эрсить зняро, зяро пурнавить. Бути эйстэст кармить ламо — те седеяк парос.

Киштема рисьмесь тееви народной театрань персонажтнень — парсте тевень теицятнень *Шунянь Анкань* ды нузяксонть *Цёлак Матянь* — *пелькстамос*.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Ш у н я н ь А н к а.

Ц ё л а к М а т я.

Л и е м а т — коцтонь кодамсто кувалт суретне — киштема рисьмень керш ды вить пеле группатне.

В и г и н е — коцтонь кодамсто трокс сурень (анксонь) чавомка — киштема рисьмень куншкасо группась.

К а в т о к а я м о т — кавто тейтерть чувтонь каямо марто.

Налксемань кедьёнкстнэ

1. Кавто каямот — алкуксонь эли налксемань туртов теезь. Вейкенть ланга тапарязь кувака сэнть парсей, омбоцень ланга — якстере.

2. Чирькекс мендязь покш эчке каштазт. Теезь килеень тарадсто.

На этот раз средние пары, находящиеся слева, выбивают дробь на месте. Правые средние пары подходят к ним и образуют круг, соединившись с помощью шалей и взявшись за два угла.

Остальные участники (правая и левая группы), выстроившись в колонну, поднимают шали на вытянутой руке над головой, поддерживают их, сложенные вместе, за два угла. Образуется единое полотно.

Припев исполняется несколько раз подряд. Группа с шальями над головой проходит по всей площадке, затем они приближаются к центру и образуют второй круг вокруг первой.

Завершается хоровод тем, что внутренний хоровод также поднимает шали над головой и, выйдя из внешнего круга, ведет последний за собой по площадке.

ХОЛСТЫ ШУНИНОЙ АНКИ

Хороводная игра, проводимая молодежью на Троицу. Играют в эту игру и дети.

Хоровод строится на противопоставлении двух персонажей народного театра — заботливой девушки рукодельницы *Шуниной Анки* и неумехи и торопыги *Цёлак (ленивой) Мати*.

Готовясь к проведению хоровода, участники действия должны иметь определенные познания в изготовлении холста и в устройстве ткацкого стана.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Ш у н и н а А н к а.

Ц ё л а к М а т я.

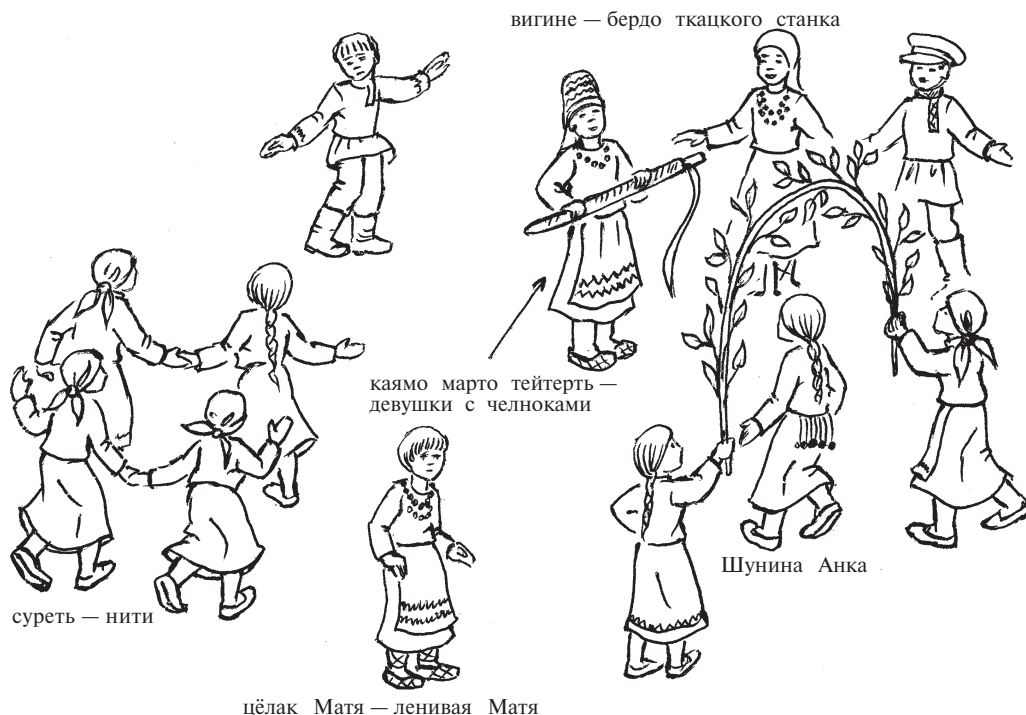
Н и т и — основа для производства холста на ткацком стане — правая и левая части хоровода. Бердо ткацкого стана — средняя группа хоровода.

Д в а ч е л н о к а — девушки с челноками.

Предметы для игры

1. Бутафорские челноки (два) с навитыми на них длинными лентами синего и красного цветов.

2. Дугообразные венки из березовых веток.



Налксеманть кой-кирдатне

Налксемань ушодомадо икеле кочкавить Шунянь Анкань ды Цёлак Матянь рольтнень налксицят.

Киштема кужонь теицятне пуромить келей луганар лангс, арыть кавто шеренгас — вейке рисьмесь омбоцень каршо. Те ули *лиемат*. Таркась ютксост 8 — 10 метрат. *Лиематнень* куншкас парань-парань стить зярря тейтерть, пряст велькссэ кепедезь чирькень кондымо килеень каштазт. Весе каштаз марто паратненень мерить *вигине*.

Вигиненть кавто пева арыть *каймаот* — тейтерть чувтонь каймо марто. Вейкенть кедьсэ каймось якстере парсей марто, омбоцень — сэнз парсей марто.

Тейтертне-лиематне эрва рисьмесь сэнть кундсить кедте кедьс.

«Шунянь Анкань коцтозо» моронть коряс *лиематне* ушодыть кепсеме ды алов нолдтнеме кундсезь кедтнень.

Вигинесь лиематненень (рисьметненень) ашти бока ёндо. Кепедезь верев каштазтнэ ды сынст кирдиця тейтертне теить мазый пиже арка марто коридор.

Содержание и условия игры

Задача участников хоровода состоит в разыгрывании ролей двух разнохарактерных девушек, а также в четком воспроизведении работы ткацкого стана: двух рядов продольных нитей (основы), поперечной нити (утоки), разматываемой из челнока.

До начала игры выбираются исполнительницы ролей Шуниной Анки и Цёлак Мати.

Участницы хоровода собираются на просторном лугу, выстраиваются в две шеренги лицом к центру площадки. Это — *нити, основа холста*. Расстояние между шеренгами 8 — 10 м. В середине, между двумя частями *основы*, становится несколько пар девушек с поднятыми над головой дугообразными венками из березовых веток. Это — *бердо* ткацкого стана. По краям *бердо* становятся *челноки* — девушки с бутафорскими челноками в руках. У одной челнок с красной лентой, у другой — с синей.

В е с е т е й т е р т н е.

Шунянь Анкань коцтозо...
А ямсызо-варязо
Шунянь Анкань коцтонзо.

Тейтерень моронть ало *Шунянь Анка* яки *вигиненть* вакска ве пестэ омбоцес. Цють сондензэ икеле пиже арканть алга юты сэнь парсей марто *каямось*. Мекев ютамсто *Анка* васняк кучсы икелев *якстере* парсей марто *каямонтъ*, мейле юты сонсыкак. Ды истя зярыяксть, зярс морось а прядови. Зярдэ те эли тона *каямось* ушоды ютамо арканть алга, *вигинесь* велявтсы чаманзо каршонзо.

Вигиненть вакска ютазь, *Анка* кирди кедензэ пельскелемтезь, стамбарнэ якавты эйсэст ве ёндо омбоцев, буто ёртсы *каямонтъ* *лиеманть* ве ёндо омбоцес.

Кодасынек-лийсынек...
Шунянь Анкань коцтонзо
Кодасынек-лийсынек.

Шунянь Анкань коцтонзо...
Ташт чеченат-сурбунат
Шунянь Анкань коцтонзо.

Шунянь Анкань коцтонзо...
Укштор ундокс каямо
Шунянь Анкань коцтонзо.

Морось морави зярыяксть, зярс а прядови «коцтонъ кодамось».

Тейтертне-каямотне таго ютыть каштазтнэнь алга, одс тапарязь парсейтнень эсь каямост ланга.

Вигинесь ары вейке рисьмес, сырги *лиематнень* вить пельксэст ёнов. *Лиематне*, икеле ладсо кедень кепсезь ды нолдтнезь, молить *вигиненть* каршо. *Вигиненть* мельга *Анка* марто рядсек молить *каямотне*. Сынь весе вейсэ ды стамбарнэ «кайсить» кедест ве ёндо омбоцев, прок ёртнить алкуксонь *каямотнень*.

Ве эскельксэнь туру вейкест-вейкест эйстэ *лиематне* ды *вигинесь* кадовить эсь тарказост.

Вигинесь чиремкшни ве ёндо омбоцев килеень каштазтнэнь, *лиематне* чиремкшнить верев кепедезь кундсезь кедьсэст.

Те шканть *Анка* ютавтсынзе *каямотнень* мельга-мельцек *лиематнень* ды *вигиненть* ютксо теезь коридорганть. Сонсь сти коридоронть куншкас, кундасынзе

Девушки-нити в шеренгах берутся за руки.

Под пение песни «Холст Шуниной Анки» *нити* начинают поднимать и опускать сцепленные руки. *Бердо* стоит по отношению к *нитям* боком, образуя из венков своеобразный арочный коридор.

Х о р.

Холст Шуниной Анки...
Ни парных ниток, ни отверстий
У холста Шуниной Анки.

Под песню *Шунина Анка* ходит в одну и другую сторону вдоль *бердо*, пропуская под арку из венков сначала *челнок* с красной лентой, а затем навстречу ему — *челнок* с синей лентой. И так несколько раз, пока песня не закончится. Причем при прохождении *челнока* под венками *бердо* каждый раз поворачивается навстречу его движению.

Анка, проходя вдоль *бердо*, держит руки полураскрытыми, плавно двигая ими налево и направо, как бы забрасывая *челнок* с одной стороны основы на другую.

Соткем, послуем...
Холст Шуниной Анки
Соткем, послуем.

Холст Шуниной Анки...
Старые шетинки-нитчонки
Холст Шуниной Анки.

Холст Шуниной Анки...
Кленовый корень уток
У холста Шуниной Анки.

Песня исполняется несколько раз, пока не закончится действие хоровода.

Девушки-челноки вновь проходят под венками, наматывая обратно на *челнок* свои ленты.

Бердо выстраивается в один ряд (шеренгу), движется к правой части *основы*. *Основа*, продолжая поднимать и опускать руки, идет навстречу. Следом за *бердо* в одном ряду с *Анкой* идут *челноки*. Все они синхронно и плавно переводят руки с *челноками* справа налево и обратно.

На расстоянии шага друг от друга *основа* и *бердо* останавливаются. *Бердо* раскачивает из стороны в сторону

якстере ды сэнъ парсейтнень пест, кепедьсынзе верев. Те — *вигинентень* ули ёвтамкакс, што эряви велявтомс мекев эсь тарказонзо: *вигинесь* велявты эсь перьканзо, туй *лиематнень* куншкас.

Анка ды *каямотне* туйть мельганзо, стамбарнэ яхоить парсейтнесэ ве ёндо омбоцес. Парсейтнень пест *Анка* кирди эсь кедьсэнзэ.

Лиематнень вить пельксэст велявтыть эсь тарказост.

Лиематнень куншка курос *вигинесь* таго велявты арка марто коридоркс, конань эзга *Анка* таго ютавтсынзе *каямотнень*, конатне васня калавтсызь, а мейле одов тапарасызь эсь сэнъ ды якстере парсеест.

Теде мейле одов налксеви ютавтозь эпизодось, ансяк ней сон моли керш *лиематнень* марто. Истя жо вастыть *вигинесь* ды *лиематне*, истя жо ветнесынзе *Анка* *каямотнень* пиже коридоргантъ.

Ды таго весемесь ары тарказонзо — *вигинесь* туй куншка куров, керш *лиематне* потпыт тов, косо ульнестъ васняйк.

Анка аравтсынзе *каямотнень* таркава — *вигинентъ* кавто пева.

Ды вана тесэ эсь тевензэ ушоды тееме *Цёлак Матя*. Сон айгсы ве ёнов *Анкань*, сайсы кедте *якстере* *каямонтъ* ды эрязасто синдтревезь ютавтсы килеень каштазтнень алга. Мейле истя жо синдтревезь ютавтсы сэнъ *каямонтъ*. Лиякс тейсы *вигинентъ* как, аркань коридоронтъ калавтсы, аравтсынзе каштаз марто тейтертнень вейке киксэс, чаравтнесынзе тейтерень паратнень кинь витев, кинь кершев. Теде мейле сон капшазь, цють а чиезь, ютавтсынзе *каямотнень*, ёзнэ ладсо менчевезь, *вигинень* теема паратнень юткова, *сэнъ* *каямонтъ* ветясы вить *лиематненень*, *якстере* *каямонтъ* — керш *лиематненень*. Аламнес арсезеви ды теде мейле ары керш *лиематнень* икелев ды, келейстэ кедень панжозь, вети сынст куншка курос — *вигинентень*. Истя жо сон теи вить *лиематнень* мартояк.

Матя карми чарькодеме: эль кершави. Сон карми лувтомо чийнеме ве группасто омбоцес.

Лиематне а чарькодевиксстэ кепсить ды нолдтнить кедест.

венками, *основа* синхронно с ним — вверх поднятыми руками.

В это время *Анка* проводит по образовавшемуся коридору, между основной и *бердо*, сначала синий *челнок*, потом — красный.

Встав в середине коридора, *Анка* берет в руки концы лент, поднимает их высоко над головой. Это — сигнал для *бердо* об обратном ходе: *бердо* поворачивается кругом, направляясь к центру.

Анка и *челноки* идут следом, плавно переводя из стороны в сторону ленты, концы которых находятся в руках *Анки*.

Правая часть *основы* возвращается на место, продолжая поднимать и опускать сцепленные руки.

В центре *бердо* вновь образует арочный коридор из венков, по которому *Анка* вновь проводит *челноки*, разматывая и вновь сматывая ленты.

Далее повторяется прием встречи *бердо* с левой частью *основы*, повторяются и действия *Анки* с *челноками*.

Затем все возвращаются на исходные позиции. *Анка* расставляет *челноки* по своим местам — по концам *бердо*.

Тут вступает в действие *Цёлак Матя*. Она отстраняет *Анку*, берет за руку *красный челнок* и энергично проводит под венками. Затем также энергично проводит *синий челнок*. Здесь же она переделывает *бердо*, перестраивает арочный коридор в одну линию, поворачивая пары то в одну, то в другую сторону. После этого она быстро, почти бегом, проводит *челноки* змейкой между парами, затем *синий челнок* ведет к правой части *основы*, *красный челнок* — к левой части. Немного поразмыслив, она становится перед левой частью *основы* и, широко раскинув руки, ведет ее за собой в центр, к *бердо*. После этого то же самое делает с правой частью *основы*.

Видя, что вконец запуталась, *Матя* начинает метаться от одной группы к другой.

Основы беспорядочно поднимают и опускают руки.

Бердо производит круговые движения венками — наклон вниз, вправо, вверх, влево, затем в обратную сторону.

Вигинесь чаравты каштазнэсэ — коми алов, кершев, витев, мейле истя жо теи омбоце ёнов.

Каямотне якить карадо-каршо мекев-васов, мекев-васов.

Матянь чийнематнень морыцятне ильтить моросо, вайгелень лувонть коряс икельценть кондямо, ансяк морави пей-дезь, седе бойкасто.

Цёлак Матянь коцтозо...
Эчке пиксэнъ сурбунат,
Пирявкс лазонь вигине —
Цёлак Матянь коцтозо.
Цёлак Матянь кедензэ
А се ёндо педявтозь:
Чийни, чийни — тев арась,
Лии, лии — коцт арась.

Матя овсе кершавсь. Лотки чийнеме-де, талакадозь варшты ве ёно аштиця *Анкань* лангс.

Анка сайсы *Матянь* кедте ды ветясы эсь мельганзо *якстере каямонть* ваксс, путсы кавонест кедест лангс налксемань кис теезь *каямонть*, сонсь ары омбоце *сэнъ каямонть* ваксс. *Анкань* мереманзо коряс *вигинесь* сови лувс, ары икелень тарказонзо, таго теи каштазонь арка марто коридор. Те коридорганть *Анка*, *Матя* ды *каямотне* ютыть карадо-каршо, лисить каштазнэнь алдо, молить *лиематнень* вакска: *Анкань* группась вить ёнга, *Матянь* — керш ёнга. Ютамсто парсейтнень калавтсызь ды венстясызь *лиемань* тейтертнень.

Кавонест *лиематне* кепедьсызь парсейтнень пряст вельксэс ды шаштыть *вигиненть* малас.

Вигинень тейтертне чаво кедтнесэ кундыть парсейтнес ды, стамбарнэ чиремкшнезь ве ёндо омбоцев, теить вейке шеренгасто кавто колоннат.

Анкань ды *Матянь* группатне стить колоннатнень икелев ды кармить макс-неме *каямотнень* кедте кедьс васня ве ёнов, мейле — омбоцев, а тень прядозь — карадо-каршо.

Киштема кужонть прядома малав кавонест *лиематне* совить каштазонь аркатнень алов. Каштазнэ стамбарнэ нолдавить алов, кекшсызь килеень тарадтнэнь потс киштема рисьмень тейтертнень.

Истя теезь, пиже коцтозь чиремтеви ваныцятнень пелев.

Челноки снуют навстречу друг другу — туда-обратно, туда-обратно.

Сопровождая ее движения, хор придает прежней песне новое содержание, сохранив мелодию, но сделав ее ироничной и ритмически более динамичной:

У Мати Лентяйки холстина —
Из толстых веревок ниточки,
Из досок заборных бердо.
У Мати Лентяйки ручищи
Приставлены на смех всем людям,
Побегают Матя вдоль нитей,
А дела как нет, так и нет его вовсе.
У Мати Лентяйки холстина —
Не сшить из нее полотенца,
Рубашки не сшить и не вышить —
Рогожа для ног, да и только.

Совсем запутавшись, *Матя* растерянно останавливается и жалобно смотрит на *Анку*, стоящую в сторонке.

Снова звучит песня про *Шунину Анку*.

Анка берет *Матю* за руку и ведет ее за собой. Останавливает у *красного челнока* и кладет в руки бутафорский челнок. Сама становится рядом с *синим челноком* со вторым бутафорским челноком. По знаку *Анки бердо* принимает прежнее положение — устраивает арочный коридор из венков. По этому коридору *Анка* и *Матя* с *челноками* идут навстречу друг другу, выходят из-под венков с разных сторон и проходят вдоль *основы*: группа *Анки* по правой стороне, группа *Мати* — по левой, разматывая свои ленты и передавая в руки *основы*. Обе части *основы* поднимают над головой ленты, идут к центру, к *бердо*.

Здесь *девушки-бердо* берутся свободными руками за ленты и плавно раскачиваются из стороны в сторону, пере-страиваясь из шеренги в колонну.

Анка с *красным челноком* и *Матя* с *синим челноком* встают перед колоннами, передавая челноки из рук в руки сначала в одну, потом в другую сторону, затем навстречу друг другу, как бы заканчивая ткань холста.

Завершая хоровод, обе части *основы* заходят под арку из венков. Венки опускаются ниже, укрывая зеленью участников хоровода.

Накренившись в сторону зрителя и демонстрируя завершенную работу, хоровод плавно уходит с площадки.

ЯКСЯРГИНЕ ДЫ СЕЛЯКА

УТОЧКА И СЕЛЕЗЕНЬ

яксяргинеть ды селякат — уточки и селезни



бабине — бабушка

селяка — селезень

Коштось кодавсь. Киштема рисьмесь стамбарнэ туи налксем пахсястонть.

Те налксемась пек содавикс рузонь велетнесэ, косо сонзэ лемезэ «Селяка». Моросонть, конань морыть налксем-стэ, ёвтневи седе, кода *селякась* арси кундамс *яксяргонть*. Весе налксемась моли «Катка ды чеерь» содавикс налксеманть ёнов.

Эрзянь налксемась рузонсестэнтъ явови седе сюлав драматизациянь коряс. Тезэнь совавтовить лия налксицят, саемга, *бабинесь*.

Сонсь «Селяка» морось максы налксицятненень невтемс эсь ёрокчист морамосо, киштемасо, кишtemanь рисьмень фигурань содамосо. А тенень эряви улемс анокстазекс.

Налксемась ютавтневи ушосоjak, кудосоjak.

Налксицятнеде зняро, зяро пурनावить. Седе вадря, бути эйстэст улить ламо.

Налксить 12 — 14 иесэ тейтернеть ды цёрынеть.

Основа — игра «Селезень», распространенная в русских селениях и имеющая много общего с известной игрой в «Кошки-мышки». Эрзянская хороводная игра отличается оригинальностью в построении и в привлечении новых действующих лиц (бабушка). Самобытна она и своей развернутой драматизацией, которая требует от участников предварительной репетиционной подготовки: разучивания песен, освоения плясовой и хороводной хореографии.

Играют в эту игру как на улице, так и в просторном помещении.

Возраст играющих — 12 — 14 лет.

Количество играющих не ограничено, но интереснее, когда их будет больше.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Уточка — девочка.

Селезень — мальчик.

Бабушка — девочка.

Уточки и селезни — девочки и мальчики.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Я к с я р г и н е — тейтерне.
С е л я к а — цёрыне.
Б а б и н е — тейтерне.
Я к с я р г и н е т ь д ы с е л я к и н е т ь —
тейтернет ь д ы цёрынет ь.

Налксемань кой-кирдатне

Налксема паксяванть *яксяргинетне* ды *селякатне* арыть кода мелест, группань-группань 2 — 4 ломаньстэ. Эрьва группанть эсензэ тевезэ: веенст, кедте кедьс кундаз, велить ве таркасо, омбонст невтить эсь ёрокчист вейкест-вейкест икеле, колмонстнэ налксить «Бояронь кенкшкесэ», нилецетне налксить эшксема музыкальной инструментэ — пенчть, каштом пекстамот ды лият.

Весемесь тееви «Селяка» моронть ко-
ряс, конань морыть весе налксицятне.

Н а л к с и ц я т н е .

Якась, якась бабинесь берёкка,
Якась, якась бабинесь чирева,
Вешнесь, вешнесь берёк алга селяка,
Вешнесь, вешнесь берёк чирева селяка.

Берёк алдо селяканть муизе,
Берёк алдо селяканть неIZE,
Селякинет ь сон кардазов туIZE,
Селякинет ь сон кардазов кандызе.

— Ёвтак монень, селяка, селяка,
Ёвтак монень, селяка, селяка,
Мекс якат тува, ломань берёкка,
Мекс якат тува, ломань чирева?

— Мекс мон якан ломанень берёкка,
Мекс мон якан ломанень чирева?
Вешнян эстен ь сех мазый утяка,
Вешнян эстен ь мазыйне утяка.

Группатнень юткова илёв марто яки *бабинесь*. Сон лоткси эрьва группанть ваксс, вешни эсь *селяканзо*.

Окойники сон тензэ муеви. Меельце группастонть *селякась* редясь эстензэ *яксяргине*.

Бабинет ь мельс те эзь туге. Сон хропадьсы илёвсонть *селяканть* кутьмерьланга ды пани эйсэнзэ кудов секе кияванть, кува сась тей *селяканзо* вешнемстэ.

Зярд *бабинесь* ды *селякась* сыргить кудов, группась, косо редязель мазый *яксяргинесь*, а теге мейле лия группатнеяк мель-

Содержание и условия игры

Уточки и *селезни* организуют на игровой площадке несколько групп из 2 — 4 человек. Чем больше групп, тем лучше. Расположение групп произвольное. Каждая группа выбирает себе определенное занятие: кто, взявшись за руки, ходит по кругу, кто показывает друг перед другом свою удал ь в пляске, кто играет в «Воротца», кто стучит на ударных инструментах. И все это производится под песню «Селяка» («Селезень»), которую поют все участники игры.

У ч а с т н и к и .

Ходила, ходила старушка по бережку,
Ходила, ходила старушка по бережку,
Искала, искала под бережком селезня,
Искала, искала под бережком селезня.

Под бережком селезня нашла,
Под бережком селезня нашла,
Селезня на двор пригнала,
Селезня на двор пригнала.

— Скажи мне, селезень, селезень,
Скажи мне, селезень, селезень,
Почему ходишь по чужому бережку,
Почему ходишь по чужому бережку?

— Почему хожу по чужому бережку?
Почему хожу по чужому бережку?
Ищу себе самую красивую уточку,
Ищу себе самую красивую уточку.

Между группами с хворостинкой в руке ходит *бабушка*. Она останавливается у каждой группы, ища *селезня*. Наконец она находит его. *Селезень* в это время в последней группе высматривает себе *уточку*.

Бабушка ударяет *селезня* хворостинкой по спине и гонит его домой, идя с ним обратно по тому же пути, по которому шла во время его поиска.

Как только *бабушка* и *селезень* отходят, группа, где *селезень* высматривал *уточку*, а затем и все остальные участники игры берутся за руки, организуя широкий хоровод.

Хоровод движется по кругу. *Селезень* и *бабушка* идут навстречу движению хоровода. *Уточка*, поравнявшись с *селезнем*, поворачивают головы в его сторону. *Бабушка* указывает на *уточку*, *селезень* отворачивается.

га-мельцек кундсить кедте кедьс ды теить келей киштемань рисьме.

Рисьмесь сырги моронть коряс якомо. *Бабинесь* ды *селякась* молить рисьмень каршо. *Яксяргинетне* (тейтертне), *селяканть* видьс пачкодезь, пурдасызь ёнонзо прят ды мизолгадыть. *Бабинесь* невти се, тона *яксяргинентнень* лангс, ансяк *селяканть* мельс сын а тукшныть.

Вана *селякась* неизе икелень *яксяргиненть*. Сон риштизе сонзэ лавтов ланга ды арси саемс кедте. *Яксяргинесь* бойка сови рисьме кырьксэнтень, а сезезь рисьмень таркась сеске пекстави.

Те шкастонть весе налксицятне лоткить ве таркас. *Селякась* саи мель совамс кундазь кедтнень алга кырьксэнтъ потс ды кундамс *яксяргиненть*.

Налксицятне морост уставасызь одов, теке марто пштистэ ваньить *селяканть* мельга, а максыть тензэ совамс кырьксэнтень.

Се шканть, зярдо *селякась* чийни кырьксэнтъ ушо ёнга, *яксяргинесь* кырьксэнтъ потсо дразни эйсэнзэ: наянсто кишти икелензэ, апак учне хлестадьсы пачинесэнзэ ды истя седе товгак.

Окойники *селякась* тейсы эсь тевензэ — манясынзе налксицятнень, сови кырьксэнтъ потс, кундасы *яксяргиненть* ды сайсы сонзэ кедте.

Налксицятне кепедьсызь верев кедест, теить ортат. *Селякась* *яксяргиненть* марто ёзнэ ладсо менчевезь ютасызь весе киштема рисьмень то ушо, то потмо ёндо. Се шканть, зярдо сын якить ортасто ортас, кырьксэсь венечи, тееви вейке кикс.

Бабинесь ары рисьмень прявтокс. Сон пани илѣвнесэнтъ *яксяргиненть* ды *селяканть*, конатне молить кедте кедьс кундазь сонзэ икеле. Теке марто вейсэ сон вети весе киштема рисьмень менчевкс молемасо весе паксянтъ перька.

Теде мейле кочкавить лия налксицят, ды налксемась ушодови одс.

Наконец одна из *уточек* понравилась ему. Он хлопает ее по плечу и хочет взять за руку. Но она быстро вбегает в круг, а разорванная цепь тут же соединяется, не давая *селезню* подойти к *уточке*.

С этого момента хоровод прекращает свое движение, и *селезень* пытается нырнуть под руками, чтобы оказаться в кругу и поймать *уточку*.

Играющие поют ту же песню и внимательно следят за действием *селезня*, не давая ему пробиться в круг.

В то время как *селезень* бегаёт по внешней стороне круга, *уточка* внутри круга приближается к нему поближе и своими действиями-пляской, неожиданными ударами платочком по плечу и так далее поддразнивает его.

Наконец *селезень* достигает своей цели — ловит *уточку* и берет ее за руку.

Участники хоровода поднимают руки, образуя ворота. *Селезень* с *уточкой* змейкой обходят все ворота, заходя в них то с внешней, то с внутренней стороны круга. Пока они проходят по кругу, хоровод выпрямляется в одну линию.

Бабушка становится впереди всей цепи. Погоня хворостинной *уточкой* и *селезней*, идущих перед ней рука об руку, она одновременно ведет весь хоровод зигзагообразным ходом по периметру всей площадки.

После этого выбираются другие действующие лица, и игра начинается заново.

Условия игры

1. Каждая пара (*селезень* — *уточка*) должна стремиться к оригинальным движениям. Повтор нежелателен. Нужно показать новые характеры героев, новые отношения между ними.

2. Действующие лица игры — птицы. Поэтому играющие должны стремиться изобразить характерные особенности их движений, положения корпуса, крыльев.



Те киштема кирькс кужось ютавтовкшны иень весе покшчитнень шкасто — Инечистэ, Троицасто, Роштовасто. Лембе чине налксемем лиснить пек ламо ломанть, сёксня ды тельня сон тейневи прок од ломанень аштень кудосо налксема.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Ч и н я з.
Ч и н я з а в а.
Т е й т е р т ь д ы о д ц ё р а т.
К а й г а с о э л и п у в а м о с о н а л к с и ц я.

Налксемань кедьёнкстэ

1. Чинязонь пряс путомкат. Формаст арсесызь сынсь налксицятне.
2. Викшнезь кедьсэпаят.
3. Парсейть.
4. Суркст.
5. Кедькст.

Налксемань кой-кирдатне

Киштема кужонть юрсо ашти *чинязонть* ды *чинязаванть* покшчистэ раськенть икелев лисема коест, од ломантнень марто сынст вейсэнь налксемаст. Весе налксемась моли кайгань эли пувамо гайтень коряс.

Налксицятне арыть кавто шеренгас, вейкесь омбоценть лангс ваноэ, юткост 3 — 4 эскедькст. Бути налксицятнень ютксо ламо од цёрат, сестэ ве шеренгась пурнави сынст эйстэ.

Чинязось ды *чинязавась* лиятнень эйстэ явовить эсь оршамопельсэст. Сынст кармить улеме киньгак лангс а молиция «чинязонь» пряспутوماст.

Хоровод может быть представлен и как массовое действо в весенне-летние праздники — на Пасху, Троицу, и как молодежная игра в осенних и зимних народных празднествах, а также посиделках.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Ч и н я з (князь).
Ч и н я з а в а (княгиня).
Д е в у ш к и и п а р н и.
С к р и п а ч и л и в о л ы н щ и к.

Предметы для игры

1. Княжеские головные уборы. Форма и вид их зависят от фантазии участников игры.
2. Вышитые носовые платочки.
3. Шелковые ленточки.
4. Перстни и кольца.
5. Браслеты.

Содержание и условия игры

В центре сюжета хоровода — праздничный выход *чиняза* и *чинязавы* (князя и княгини), их участие в совместной игре с молодыми людьми. Игра сопровождается аккомпанементом скрипача и волынщика.

Участники игры выстраиваются в две шеренги лицом к центру площадки. Расстояние между шеренгами 3 — 4 шага. Если среди играющих много юношей, то одну из шеренг желательно сделать мужской.

Чинязось налксии-эльни тейтертнень, *чинязавась* — од цёратнень марто.

Тейтертне ды од цёратне (*морить*).

Вай, Чинязатя,
Вай, Чинязава,
Лиседея тынь
Од ломань кужос.

Ютадо мартост
Пиже нар ланга,
Кедте кедьс кундазь
Ды киштезь-моразь.

Тынь родняст-раськест,
Тынь бодяст-бабаст,
Баславинка сынст
Валдо часияс.

Чинязось ды *чинязавась* стамбарнэ ютыть шеренгатнень кувалт. Ве кедест (шеренгантъ ёнсье) кавонест молиятнень кепедезь верев. Цёратне ды тейтертне кайсить те кедентъ лангс викшнезь пачинеть, парсейнеть, понгавтыть кувака теине панксес содозь суркст ды кедькст — весементъ, мезесь аноктазь налксемань туртов. Зярд пурнавить весе казнетне, *чинязось* ды *чинязавась* велявтыть тов, косто уставасть казнетнень пурнамо. Мекев молемяст сынъ мельга-мельцек кепсить верев пурназь курмотнестъ-кармотнестъ эли пачине, эли лия кодамояк казне, штобу тейтересь ды од цёрась неевлизь ды содавлизь эсь казнест. Теде мейле тейтересь ды од цёрась вейсэ лисить кужонтъ куншкас ды киштезь ютыть *чинязонтъ* ды *чинязавантъ* перька. *Чинязавась* велявтсы казнентъ цёрантень, а цёрась казсы сонзэ вечкевикс тейтеренстэнь. *Чинязось* вейсэндясынзе кедест тейтерень пачинесэнтъ.

Теде мейле вечкиятне туить шеренгатнень пес, арыть паксянтъ куншкас ды кепедьсызь кедест — теить ортынеть.

Истямо жо налксема ютавови омбоце парантъ марто. Эрьва од парась туи налксема кужонтъ пес ды ары аштиця паратнень икелев.

Прядови киштема кужось *чинязонтъ* ды *чинязавантъ* ортатнень алга ютамосо. Ортатне апак лотксе молить икелев.

Налксемань перть, ёвтазь мородонтъ башка, моравить лия мороткак.

Бути налксеме лисить ансяк тейтерть, сестъ казнетнень таркас максневить ансяк пачинеть.

Чиняз и *чинязава* одеты в специальные костюмы, но можно ограничиться особыми «княжескими» головными уборами.

Чиняз играет с женской частью хорова, *чинязава* — с мужской.

Хоровод (*поет*).

Ой, князь-батюшка,
Княгиня-матушка,
С молодыми в круг
Выходи гулять
Рука об руку и т. д.

Чиняз и *чинязава* медленно проходят вдоль своих шеренг. Рука, обращенная в сторону играющих, поднята под прямым углом, вторая опущена вниз. Участники игры накидывают на поднятую руку *чиняза* и *чинязавы* вышитые носовые платочки, а также шелковые ленточки, перстни, браслеты, служащие подарками юношей для своих любимых. Дойдя до конца шеренги и собрав таким образом все платочки и украшения, *чиняз* и *чинязава* возвращаются обратно. Одновременно они достают из собранных платочков и украшений чей-либо предмет и поднимают над головой, чтобы хозяйка или хозяин данной вещи мог увидеть и узнать ее. После этого девушка и юноша также одновременно выходят к центру площадки и в пляске проходят вокруг *чиняза* и *чинязавы*. Затем *чинязава* возвращает украшение юноше, тот одаривает им (надевает кольцо, браслет и так далее) свою любимую, а *чиняз* соединяет им руки с помощью платочка девушки.

После этого влюбленная пара уходит в глубь игровой площадки и становится в центре.

Та же игра проводится со следующей парой. Каждая новая пара уходит в глубь площадки и выстраивается впереди предыдущей пары. Так продолжается до тех пор, пока не останется ни одной пары.

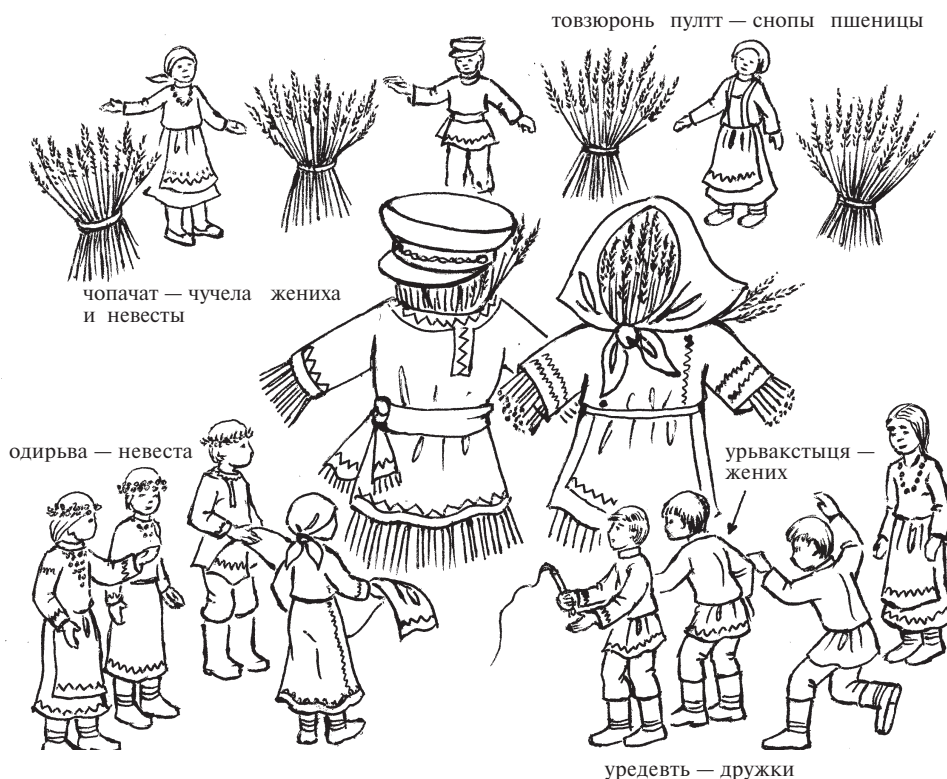
Завершается хоровод прохождением *чиняза* и *чинязавы* под воротцами, движущимися вперед.

В процессе игры помимо указанной песни поются и другие хороводные.

Если в игре участвуют одни девушки, то в качестве фанты используются только платочки.

ТИНГЕ КУЖО

ХОРОВОД НА ТОКУ



Тинге кужонь киштема рисьмесь кандыль «Тейтерень пия кудо» праздникентень покш смуть. Те праздникесь молил кувать — Покровсто (октябрю 14 чистэ) сазь ковонтъ ютамс. Празникень меельце читнестэ тейтертне сыльт парсте тенсезь покш тинге лангс, наряджилиз сонзэ кушаксо, викшнезь нардомосо, эрва кодамо эсь кедьсэ теевть оршамопелень мазылгавтнемасо.

Сюронь нуема шкасто тейтертнень тят-аваст кадыльт апак пивсэ товзюронь сюлав колоз марто пулт. «Пия кудонтъ» самс те пултось костявил кудо потмарсо. Празникень шкасто, зярдо тейтертне туилть кавтошка недляс «Пия кудос», тетятне-аватне пулттнэнь валгстнилизь кудо потмарстонть ды стявтнилизь тозонь, косо тейтертне аштекшниль тев марто, сеедьстэ те ульнекшнесь нупальсэ.

Эрва семьясь неть пулттнде аноксты зяро, зярдо уилть кудосонт мирденень максом тейтерть.

«Хоровод на току» — один из заключительных эпизодов многодневного праздника «Дом девичьего пива», («Дом пива»), проводимого с Покрова (14 октября) и до конца месяца. Идея хоровода заключается в очеловечивании природы, в утверждении тесной взаимосвязи человека с окружающей средой. У хоровода есть и более конкретная мысль — порождение двух родов.

В один из последних дней праздника девушки приходят на широкий, заранее прибранный ток и украшают его кушаками, вышитыми полотенцами и другими предметами рукоделия, изготовленными в период пребывания участниц праздника в арендованном для этого повода доме.

Во время жатвы родители девушек готовят специальный пшеничный сноп из высоких стеблей пшеницы с полнотелыми колосьями. До праздника сноп сушится на чердаке. В дни праздника, когда дочь уходит недели на две в «Дом пива», сноп спускают с чердака и ставят

Кужонь киштема рисьмень ютавтома чистэ неть пултнэнь кандтнилизь тингенть лангс ды путнилизь вейке рядс пельметрашкань туро вейкест-вейкест эйстэ.

Теде башка мирденень максома тейтертнень тетяст-аваст кандыльть велень старостанть кудос коморонь-коморонь апак пивсэ розень ды суронь сюлмавкст. Сынст эйстэ пурнавильть кавто покш пултт. Розь пултонть оршилизь цёрань оршамопельсэ — викшнезь панарсо, перьканзо карксылть кувака кедьнардамо, прызонзо путыльть картуз. Те ульнесь урвакстыця цёрань чачокс. Суронь пултось наряжазель одирьвакс —мазый пацясо, човалясо, эрьгсэ, пулайсэ. Кужонь киштема рисьмень теэманзо самс розень ды суронь пултнэ ванстовильть старостанть кудос, а «Тинге кужонть» ютавтомсто старостась ды козяйказо (старостихась) пачтилизь сынст тингенть лангс.

Киштема рисьмесэнтэ неть пултнэнь аравтнилизь цёрань ды тейтерень рисьметнень прявтокс. Ветнемест кармилть сынсь, старостась ды козяйказо. Те теветень лиясто сын макснилизь велень паро цёранень ды аванень.

Этнографтнэнь ёвтамост коряс (М.И. Чувашов), «Пия кудось» ютавтневиль XIX пингень прядомас. Кужонь киштема рисьмесь, кона ульнесь покшчинть пельксэкс, кадовсь мик XX пингень 20 — 30 иетнес (Покш Толкай Самарань обл.), ды ютавтневиль ней сон аволь ансяк покшчинь чистэ.

НАЛКСИЦЯТНЕ

Старостихась.
Старостась.
Одирьвась.
Урвакстыця цёрась.
Одирьванть ялганзо (кавто).
Урвакстыцянтэ ялганзо (кавто).
Кужонь ломанть.

Налксемань кой-кирдатне

Кужонь теицятне явовать кавтов — цёрань полкс ды тейтерень полкс. Цёрансэнтэ ветичазо *старостась*, авансэнтэ — *старостихась*. Цёратне кочкить *урвакстыця* ды кавто *ялгат*, тейтерт-

на то место, где обычно она сидит за рукоделием (в нупале — светлице). Сноп плотно обвязывается домоткаными кушаками сверху и снизу, на «грудь» надевают бусы в несколько рядов или ожерелье («жерелкат»). Таких снопов семья готовит столько, сколько в ней девушек-невест.

Перед проведением хоровода снопы переносятся на ток и ставятся по одну сторону в ряд на расстоянии полуметра друг от друга. Помимо этого родители всех девушек села приносят в дом старосты по пучку высоких стеблей ржи с полными колосьями и столько же стеблей проса. Из них вяжутся еще два снопа. Ржаной сноп, одетый в вышитую рубаху, подпоясанную полотенцем и с картузом на «голове», представляет собой жениха, а просяной сноп в платке, в пулае, в ярких украшениях — невесту. До дня хоровода снопы эти хранятся у старосты, а в день хоровода вместе со своей женой староста переносит их на ток. При проведении хоровода снопы, поддерживаемые старостой и старостихой, ставятся во главе хороводных групп. Свои функции последние могут передать уважаемым на селе мужчине и женщине средних лет.

По сведениям этнографов (М.И. Чувашов), «Дом пива» просуществовал до конца XIX века. Однако хороводы, рожденные этим праздником, дожили до 20 — 30 годов XX века (Б. Толкай Самарской обл.), но место и время их проведения становятся свободными.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Староста.
Старостиха.
Невеста.
Жених.
Подруги невесты (две).
Дружки жениха (два).
Остальные участники хоровода.

Содержание и условия игры

Участники хоровода разбиваются на две группы по равному количеству девушек и юношей. В группе *старосты* выбирают *жениха* и двух его *дружек*, в группе *старостихи* — *невесту* и двух ее *подруг*. Девичья группа выстраивается

не — *одирьва* ды истя жо кавто ялгат. Тейтерень полкось ары ве рисьмес (*одирьвась* — куншкасо) ды сырги моле-ме *старостиханть* мельга. Вейкест-вейкест марто тейтертне сюлмавить паця вельде, моле-мстэ пацятнесэ стамбарнэ яходить.

Урвакстыця цёрась карксы перьканзо кувака нардамо. Ялганзо арыть кавто ёнганзо, кундыть нардамонтэ пезэнзэ. Омбоце кедтнесэ кирдить а покш локшинеть, конатнесэ шкань-шкань, зярдэ эряви полавтомс рисьмень фигуранть, лакштяить.

Киштема рисьмень полктне ушодсызь эсь якамост карадо-каршо ве ужосто омбоцес диагоналень кувалт. Тингенть куншкасо вастомсто аламнес лоткить, *урвакстыцясь*-пултось ды *одирьвась*-пултось, конатнесэ кирдить *старостась* ды *старостихась*, суюконить вейкест-вейкест туртов, сынст мельга суюконить весе.

Зярдэ эрьва полкось пачкоди каршо ужонтэ видьс, *старостань* рисьмесь (розень пултось, *урвакстыцясь*, кавто *ялгатне*) ды *старостихань* рисьмесь (суронь пултось, *одирьвась*, кавто *ялгатне*) лоткить молемеде ды велявтсызь чачост тингенть куншка ёнов. Лиятне ютыть седе тов ды арыть тингенть ве пельга ве рисьмес — цёратне ды тейтертне стить рядсек-рядсек.

Киштема кужонь моро.

Покшинень покш, покш пакся, да,
Покш паксясонть ладовкске, да.

П р и п е в:

Да вали, вали, валяли, да,
Кош валяли-гуляли.

Ладовксесэнтэ — эрькине,
Эрькинесэнтэ — пизыне.
Пизынесэнтэ — аш утка,
Кемгавтово левкс марто.
Кува уйкшны — утякшны,
Кува уйкшны-кеняркшны.
Вирьга яки охотник
Грози утканть ледеме:
— Ледтян, ледтян, аш утка,
Да, чавдан, чавдан, аш утка!

П р и п е в:

Вали, вали, валяли, да,
Кош валяли-гуляли.

в шеренгу (*невеста* — в центре) и идут вслед за *старостихой*. Друг с другом девушки соединяются с помощью вышитых платков, во время движения ими они слегка покачивают.

Жених обвязывается полотенцем. *Дружки* встают по обе стороны от него, взявшись за концы полотенца. В свободных руках держат небольшие нагайки, которыми хлопают при смене фигуры хоровода.

Хороводные группы начинают движение по диагонали с противостоящих углов и идут навстречу друг другу. В центре площадки, встретившись, они на некоторое время останавливаются. Сноп-женых и сноп-невеста, руководимые *старостой* и *старостихой*, кланяются друг другу, следом за ними кланяются и все участники групп.

Дойдя до противоположных углов, группа *старосты* (ржаной сноп, *жених*, двое *дружек*) и группа *старостихи* (просяной сноп, *невеста*, две *подруги*) останавливаются и поворачиваются лицом к центру тока. Все остальные участники хоровода проходят на одну сторону тока.

П е с н я х о р о в о д н а я.

Полюшко широкое,
А в том поле есть низина.

П р и п е в:

Да вали, вали, валяли, да
Хоть валяли-гуляли.

В той низине — озерочек,
В озерочке — бугорочек,
Да на бугорочке — гнездышко.
А в гнездышке — белая уточка,
Двенадцать под ней яичек.
Три недели их высиживала,
А на четвертой вывела.
На четвертый вывела,
Да по озеру пустила.
Куда ни поплывет — крикает,
Где ни плавает — веселится.
Кто видел белую уточку?
Кто подстерег белую уточку?
Лесом проходящий молодец,
Да полем идущий охотник:
— Застрелю, застрелю тебя, белая уточка,
Да убью, убью тебя, уточка белая!

П р и п е в:

Вали, вали, валяли, да
Хоть валяли-гуляли.

Кедте кедьс кундазь, весе рисьмесь моли тингенть каршо чирес, косо истя жо рисьмес аравтнезь товзюро пултнэ-тейтертне. Ве эскельксэнь туро апак пачкоде сынст видьс, од ломанень рисьмесь лотки икелест, сюкони тенст, прок терди эйсэст киштема кужос. Теде мейле таго теить эскелькс, совить пулттнэнь юткова, велявтыть тингенть ёнов ды, каркстнэс кундазь, кепедьсызь пулттнэнь моданть лангсто.

Теде мейле киштема кужосонть пултнэ кармить улеме прок сынсь од тейтертне.

Васня тееви келей кирькс, весень част велявтозь ушо ёнов («ингельде пачалго»). Эрьва од ломанесь, *старостанть* ды *старостиханть* вакска ютамсто, сюкони тенст, нонатне сюконить каршост.

Киштема рисьмесь спираль ладсо туи кирьксэнтъ потс, кеместэ лепштяви кольцяс, мейле те кольцясь карми одов келемгадомо ды таго велявты келей кирьксэкс.

Покш кирьксэнь теезь, од ломантне стьявтнесызь товзюро пулттнэнь моданть лангс, сынсь, ёзнэ ладсо менчевезь, ютыть вакскаст.

Мейле сайнесызь пулттнэнь карксто, теить мартост оштё вейке кирькс ды таго стьявтнесызь сынст моданть лангс, ансяк кирьксэнтъ кавто ёнга кадыть ютамо тарка *старостань* ды *старостихань* группатненень. Ютамо таркатнесэ од ломантне теить ортат (кундазь кедтнень кепедьсызь верев), конатнень алга ютыть эсь группаст марто *старостась* ды *старостихась* тингенть куншкас.

Кирьксэнтъ куншкасо *старостась* ды *старостихась* аравтсызь розень урьвакстыця цёранть ды суронь одирьванть карадо-каршо «тантейстэ» палавтсызь.

Кужонь киштема рисьмесь, ве таркасо чиремкшнезь, моры свадьбань парявтнемат:

Эх, ваях, ёх, вайёх, ваях, вай!
Вайях, вай, ох, ох, ваях, вай!
Лиседе, вай, раськетъ, каршоэнонок,
Вай, кавто родонь роднойнеть!

Взявшись за руки, весь хоровод одной шеренгой идет к противоположной стороне тока, где расставлены снопы-девушки. Не доходя до них на расстоянии шага, останавливаются, кланяются, как бы приглашая их в хоровод. Сделав еще шаг, они встают между снопами и, взявшись за перевясла, поднимают их.

Далее снопы включаются в хороводную игру как живые ее участники.

Организуется широкий круг лицом во внешнюю сторону («ингельде пачалго» — «сковорода наизнанку»). Каждый участник, проходя мимо *старосты* и *старостихи*, делает поклон. Последние отвечают им тем же.

Хоровод спирально направляется в центр круга, плотно сжимается в кольцо, затем движение начинается с конца в обратную сторону и вновь расширяется до большого круга.

Образовав большой круг, участники хоровода ставят снопы на землю, сами змейкой проходят между ними.

Снова берутся за перевясла, проходят по кругу, постепенно сужая его до плотного кольца. Здесь они снова ставят снопы на землю, оставив свободный проход для групп *старосты* и *старостихи*. Сами участники отходят от снопов на два-три шага назад, образовав параллельные ворота для прохождения названных групп.

Староста и *старостиха* со снопом-женихом и снопом-невестой проходят в центр круга и ставят их на землю. Группы *жениха* и *невесты* идут следом. *Староста* и *старостиха* подносят снопы вплотную друг к другу, заставляя их «целоваться».

Хоровод, раскачиваясь на месте, поет величальную.

Эх, вах, ёх, вайёх, ваях, вай!
Вайях, вай, ох, ой, ваях, вай!
Выходите, вай, соплеменники, навстречу,
Вай, из двух родов родные!
Какое, вай, добро ведем,
Какую красоту везем?
Ведем карего коня,
Вай, везем красивую сноху.
Привяжите-ка к крыльцу коня,
Примите-ка красивую сноху!

Староста и *старостиха* подводят обе группы друг к другу. *Жених* подает руку

Кодамо, вай, паро ветятано,
Кодамо мазы усктано?
Ветятано карей ракша,
Вай, усктано мазы урьва.
Сюлминкая кузтем пес ракшанть,
Саинкая мазы урванть!

Старостась ды *старостихась* кавонест группатнень — *урвакстыцянь* ды *одирвань* — ветясызь вейкест-вейкест икелев. *Урвакстыцясь* венстасы кедензэ *одирвантень*. Тонась сюлмави мартонзо паця вельде. *Урвакстыцянтъ ялганзо* икеле ладсо кирдить эйсэнзэ нармамо петнес кундазь, омбоце кедтнесэ кундыть *одирвань ялгатнень* кедьсэ пацязост.

Старостась старостиханть марто саять кедезэст розь ды суро ваканнэть, арьть *урвакстыцянтъ* ды *одирванть* икелев, зярыяксть ютыть мартост розень ды суронь *урвакстыцянтнень* перька, сынсь жо теке шкане суротнень ды розтнень чакшкестэ ёртнить верев, косто сынсь пиземек прыть кужонь теицятнень пряс.

Свадьбань ломантне ютыть парявтницятнень (кужонь теицятнень ды товзуро пулттнэнь) куншкава, теить тингентъ перька кирькс ды мекев совить икелень тарказост. Од ломантне кепедьсызь товзуро пулттнэнь карксто. *Урвакстыцясь* ды *одирвась* эсь *ялгаст* марто лисить од ломантнень ютксто. *Старостась* ды *старостихась* эсь розень ды суронь пултост марто молить мельгаст.

Весе морыть «Тинге, тинге» моронть.

Тинге, тинге, тингине,
Тинге лангсо копныне,
Копна вачказь пулткестэ,
Пулткесь сюлмазь колойстэ.
Норовава максызе
Сюро ланга паронзо:
Ажияшка олгозо,
Завёрткашка колозозо,
Ал тюжашка зёрназо.
Пивсэсынек, яжаснэк,
Лукшонь прякакс паньсынек,
Олдань свадьбас кандсынек.

Киштема кужонь теицятне кавто рисьмесэ молить мельгаст, ютыть тингентъ перька, киштить кеняркссто.

невесте. Та соединяется с ним с помощью платка. *Дружки* продолжают держаться за полотенце, которым подпоясан *жених*, второй рукой берутся за концы платков подруг *невесты*.

Староста и *старостиха* встают перед *невестой* и *женихом* с чашками ржи и проса, символизирующими собой рождение природой новой жизни на земле — детей нового урожая: девочек (просо) и мальчиков (рожь). Затем они ведут свадебную процессию вокруг больших снопов, осыпая участников хоровода содержимым из чашек. В настоящем действии усматривается древний обычай, направленный на взаимодействие и взаимопомощь окружающей природы и человека: люди, возделывая землю, способствуют выращиванию различных жизненно необходимых для общества культур, а природа помогает людям любить друг друга, создавать новые семьи, чтобы продолжался род человеческий, чтобы новобрачные своей любовью украшали всю окружающую среду свежими ростками жизни — детьми.

Свадебная процессия выходит из круга и идет по коридору, образованному между снопами и участниками хоровода.

Хор продолжает петь величальную.

Свадебная процессия вновь входит в центр.

Участники внешнего круга подходят к снопам, поднимают их за перевясла.

«Свадебный поезд» выходит из круга.

Староста и *старостиха* несут вслед за ним снопы — невесту и жениха. Хор исполняет песню «На току».

Ток, ток, маленький ток,
На току стоит копна,
Из снопов та сложена,
А снопы — из колосков,
То — подарок Урожая,
То — богатство Норовавы.
С оглоблю солома,
С завертку колос,
С яичный желток зерно.
Смолотим, смолем.
Свадебный пирог приготовим.
На свадьбу Олды принесем.

Участники хоровода двумя колоннами идут за ними, проходя по всему периметру тока, радостно приплясывая.

ТЕШКСТ— ПРИМЕЧАНИЯ

В примечаниях даны сведения об информантах, времени и месте записи игр и хороводов, указаны книжные и архивные источники. Материалы, помеченные инициалами ВБ, записаны в разное время самим автором. Значительная часть их восстановлена по памяти, так как, бытовавшие в пору детства и юности автора в селах Кочкуровского района РМ (Новотягловка, Семилей, Новые и Старые Турдаки), они в настоящее время почти полностью забыты.

Список сокращений

МЭМ — К и р ю к о в Л.П. Мокшэрзянь морот. — М., 1929.

МЭС — Ш а х м а т о в А.А. Мордовский этнографический сборник. — СПб., 1910.

ЭМ — Е в с е в ъ е в М.Е. Эрзянь морот. — М., 1928.

УПТМН — Устно-поэтическое творчество мордовского народа. — Саранск, 1963 — 1987.

ЦГА РМ — Центральный государственный архив Республики Мордовия.

РФИ — Рукописный фонд Научно-исследовательского института языка, литературы, истории и экономики при Правительстве Республики Мордовия.

ВБ — Брыжинский В.С.

1. Эйкакшонь тундонь налксемат — Детские весенние игры

1. Юр-юрнэсэ (пачасо, пракста каркессо, чомболкскесэ) — В белку (В хорёк, в жгуты, в ласку). — ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 317, л. 17; РФИ, л-26, л. 378.
2. Варакасо — В ворона. — МЭМ. — С. 168.
3. Чакшкесэ (саразнэсэ, капста прясо) — В горшочки (в курочки, в капусту). — ВБ; Вариант: ЭМ. — С. 168.
4. Ур мельга пансема — Охота на белок. — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 315, л. 7.
5. Пацинеть — Платочки. — Чилисема, 1994. — № 10 — 11.

II. Телень ды кизэнь чийнема-чарамо налксемат — Зимние и летние подвижные игры

6. Карень микшнема — Продажа лаптей. — ЦГА. ФР-267, оп. 1, д. 317, л. 7.
7. Бабань киресэ — В бабушкин клубок. — ВБ.
8. Минек пандось! — Наша гора! — ВБ; Вар.: РФИ, л-51, л. 59.
9. Инечинь алонь кеверькшнема — Катание пасхальных яиц. Игра 1. — Зап. 9.08.1995 в с. Поводимове Дубенского р-на РМ от Ломшиной Е.Н., 1970 г.р.

10. Инечинь алсо налксема — Катание пасхальных яиц. Игра 2. — Зап. 9.08.1995 в с. Поводимове Дубенского р-на РМ от Ломшиной Е.Н., 1970 г.р.
11. Пета-латасо — В пету-лату. — ВБ.
12. Куликсэ — В кулик. — ВБ; Вар.: РФИ, л-26, л. 315.
13. Гичасо — В чиж. — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 316, л. 12.
14. Шлыгансо (папоксо) — В шлыган (в папок). — ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 22, л. 15.
15. Чушкасо (бур-палкасо) — В чушки (в бур-палку). — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 317, л. 13.
16. Кокасо — В коку. — РФИ, л-51, л. 72.
17. Рузонь кокасо — В русскую коку. — ВБ; Вар.: РФИ, л-51, л. 72.
18. Паноксо (козласо) — В бабки. — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 317, л. 4 — 6; д. 316, л. 2.
19. Ужосто ужос — С угла на угол. — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 317, л. 12.
20. Гуль-гуль. Гулинеть — Гуль-гуль. Голуби. — ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 317, л. 10.
21. Панжомат — Ключи от замка. — УПТМН. — Т. 8. — С. 143 — 144.
22. Нармунень кунциця ды гулят — Ловчие и голуби. — ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 318, л. 31.
23. Пичинесэ — В сосенки. — ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 314, л. 64.
24. Чикордайсэ — велень кувалт — Вдоль села — в чехарду. — ВБ; Вар.: РФИ, л-56, л. 27.
25. Сезик рисьменть! — Разорви цепь! — ВБ.
26. Лоткавтык калдорушканти! — Останови колесо! — ВБ.
27. Сокор бодясо — В слепого дедушку. — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 316, л. 2.
28. Щёлксо — В звонкие камешки. — ВБ; Вар.: РФИ, и-489, л. 56.
29. Панжик вальманты! — Открой окно! — ВБ; Вар.: РФИ, и-489, л. 56.
30. Кекшнемнесэ — В прятки. — Пионерэнь вайгель, 1990. — № 3.
31. Совак кудос! (Кекшнемнесэ) — Войди в дом! (В прятки). — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 315, л. 21.
32. Полавтнема палкинеть — Обменные палочки. — ВБ.
33. Чийнема оскасо (дарасо) — В лапту. — ВБ.
34. Кирькс оска — Круговой мяч. — ВБ.
35. Кирькс оска — Круговой мяч. Игра 2. — Детские подвижные игры народов СССР. — М., 1988.

36. Варягат — Лунки. — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 315, л. 32.
37. Чипаенть — кедьс-коморс! — Солнышко — в руки! — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 315, л. 32, 33.
38. Оскасо — тея стенас — Мячом — в узкую стенку. — ВБ.
39. Шарсо (Жарсо) — В шар. — Пионерэнь вайгель, 1989. — № 7.
40. Ошсо — В городок. — Пионерэнь вайгель, 1989. — № 7.

III. Театрализовазь налксемат — Театрализованные игры

41. Каргт — Журавли. — УПТМН. — Т. 8. — С. 133.
42. Атякшесэ. 1-це налксемась — В петушки. Игра 1. — РФИ, л-51, л. 48.
43. Атякшесэ. 2-це налксемась — В петушки. Игра 2. — ВБ; Вар.: РФИ, л-51, л. 48.
44. Атякшесэ. 3-це налксемась — В петушки. Игра 3. — ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 315, л. 56.
45. Кавал, нарвицька ды ципакат — Коршун, клушка и цыплята. — ВБ.
46. Кшуманнесэ (репскесэ) — В редьку (в репку) — ВБ; Вар.: РФИ, л-51, л. 50, 56, 306; ЭМ. — С. 169.
47. Яксяргинесэ — В уточку. — РФИ, л-26, л. 373; ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 314, л. 64, 65.
48. Вирень налксемат — Лесные игры. — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 315, л. 32.
49. Вирень азор — Хозяин леса. — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 315, л. 32.
50. Ярмункав! — На ярмарку! — ВБ; ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 315, л. 20, 21.
51. Рысакт ды кучерт — Рысаки и кучера. — ВБ.
52. Нешкепиресэ — На пасеке. — ВБ; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 314, л. 65, 66.
53. Нуицят ды верьгизт — Жнецы и волки. — ВБ; Вар.: ЭМ. — С. 166.
54. Наймун ды лишмень салы — купец и конокрад. — РФИ, л-26, л. 371.
55. Чипай ды ковтарваз — Солнце и месяц. — Зап. 15.10.1996 в г. Саратове от М.Ф.Чатунова; Вар.: МЭС. — С. 113, 114.
56. Минь ардтано чугункава — Едем, едем по чугунке. — ВБ.
57. Ведьгевсэ — На водяной мельнице. — ВБ; Вар.: РФИ, л-51, л. 52.

IV. Кудосо ды столь эхксэ сёксень ды телень налксемат — Осенние и зимние подвижные и настольные игры в закрытом помещении

58. Чеернесэ — В мышку. — ВБ.
59. Кончкетъ (куринесэ) — В жмурки. — ВБ; Вар.: ЭМ. — С. 166.
60. Чеерень налксемат — Мышиные забавы. — ВБ.

61. Чеерень толнэ — Мышиный огонек. — Зап. 6.08.1975 в с. Шокша Теньгушевского р-на РМ от В.К.Ершковой, 1916 гр., и М.Ф.Ершковой, 1934 гр.
62. Видян, видян пакся кснав — Сеем, сеем мы горох. — ВБ; Вар.: РФИ, л-51, л. 45.
63. Калгинеть — Кострички. — Зап. В 1956 в с. Новые Турдаки Кочкуровского р-на РМ от Е.В.Авдюшкиной, 1866 гр.; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 314, л. 67.
64. Чикат — Чижи. — ВБ; Вар.: РФИ, и-489, л. 6.
65. Цибат — Цибы (цилиндрики). — ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 317, л. 5.
66. Щёткат (пикштятмат) — Пешки (плашки). — ВБ.
67. Раськестэ раськес — От родни к родне. — Зап. в 1956 в с. Новые Турдаки Кочкуровского р-на РМ от Е.В. Авдюшкиной, 1866 гр.

V. Од ломанень свадьбань ды кирькс кужонь налксемат — Молодежные свадебные игры и хороводы

68. Суркскесэ — В колечки. — РФИ, л-51, л. 69; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 318, л. 312.
69. Кирень саламо — Кража клубков. — Зап. в Саратове 15.10.1996 от Чатунова М.Ф.; Вар.: МЭС. — С. 117.
70. Казнень анокстамо — Сбор приданого (Продажа платков). — РФИ, л-51, л. 50.
71. Свадьбань казнеть — Свадебное приданое. — Зап. 25.07.1975 в с.Сабанчееве Атяшевского р-на от Логиновой В.П., 1918 гр.
72. Тейтерень баня — Девичья баня. — МЭС. — С. 123, 124.
73. Минь паринанть паринек — А мы парку парили. — Зап. 25.07.1975 в с. Сабанчееве Атяшевского р-на РМ от В.П.Логиновой, 1918 гр.

VI. Телень покшчинь ды кирькс кужонь киштемат — Зимние праздничные игры и хороводы

74. Уцяскань сурксе — Колечко на счастье. — ВБ; Вар.: УПТМН. — Т. 7. — Кн. 3. — С. 45 — 49.
75. Калядань чи — День коляды. — Зап. от фольклориста М.И.Чувашова в 1967 в Саранске.
76. Кесаконь ванкшномат — Смотрины пряжи. — Зап. 10.02.1953 в с. Большой Толкай Подбельского (ныне Похвистневского) р-на Куйбышевской (ныне Самарской) обл. от О.В.Чугуновой, 1883 гр.
77. Калядань толнэть — Огоньки Коляды. — Зап. 27.07.1975 в с. Сабанчееве Атяшевского р-на РМ от Е.Н.Симкиной, 1896 гр.; Вар.: Зап. 14.12.1952 в с. Большой Толкай Похвистневского р-на Самарской обл. от И.М.Митрофанова, 1876 гр.

**VII. Тундонь ды кизэнь кирькс кужонь налксемат
ды киштемат — Весенние и летние хоровод-
ные игры и пляски**

78. Тундонь тердема — Зазыв весны. — Зап. 6.08.1975 в Саранске от фольклорного коллектива с. Шокша Теньгушевского р-на РМ.
79. Ливтясть нармунь полкт — Летели птичьи стаи. — Зап. 10.02.1953 в с. Большой Толкай Похвистневского р-на Самарской обл. от О.В.Чугуновой, 1883 г.р. и И.М.Митрофанова, 1876 г.р.
80. Кереть кужо — Хоровод пахаря. — Зап. 14.12.1952 в с. Большой Толкай Похвистневского р-на Самарской обл. от О.В.Чугуновой и И.М.Митрофанова.
81. Ракшань ваныцянь кужо — Пастушеский хоровод. — Зап. 14.12.1952 в с. Большой Толкай Похвистневского р-на Самарской обл. от О.В.Чугуновой и И.М.Митрофанова.
82. Каштаз (венець) пурдамо — Завивание венка. — Зап. 20.07.1975 в с.Сабанчееве Атяшевского р-на от Е.Н.Бояркиной, 1911 г.р.
83. Мако цецят, мако принеть — Маковица-головица. — Зап. 28.07.1975 в с.Сабанчееве Атяшевского р-на от В.П.Логиновой, 1918 г.р.
84. Пиравьске — Плетень. — Зап. 15.10.1996 в Саратове от М.Ф.Чатунова; Вар.: МЭС. — С. 115 — 125.
85. Кода боярт яксить — Как бояры ходят. — Зап. 20.07.1975 в с. Сабанчееве Атяшевского р-на РМ от В.П. Логиновой и Е.Н. Симкиной.
86. Каснесь паксяс ашо лён — Рос на поле белый лён. — Зап. 20.07.1975 в с.Сабанчееве Атяшевского р-на РМ от В.П.Логиновой и Е.Н.Симкиной.
87. Шунянь Анкань коцтозо — Холст Шунинной Анки. — Зап. 20.07.1975 в с. Сабанчееве Атяшевского р-на РМ от В.П. Логиновой; Вар.: РФИ, р-26, л. 372.
88. Яксяргине ды селяка — Уточка и селезень. — Зап. 30.07.1975 в с. Сабанчееве Атяшевского р-на от Е.Н.Симкиной; Вар.: ЦГА РМ. ФР-267, оп. 1, д. 315, л. 52, 53.
89. Чиняз кужо — Княжеский хоровод. — Зап. 20.07.1975 в с. Сабанчееве Атяшевского р-на РМ от Е.Н.Симкиной.
90. Тинге кужо — Хоровод на току. — Зап. в 1967 в Саранске от фольклориста М.И. Чувашова.



ЛИТЕРАТУРА ПО ЭТНОГРАФИИ И КУЛЬТУРЕ МОРДВЫ

1. Б а л а ш о в В.А. Бытовая культура мордвы. // Традиции и современность. — Саранск, 1992.
2. Б о я р к и н Н.И. Мордовское народное музыкальное искусство. — Саранск, 1983.
3. Б р ы ж и н с к и й В.С. Народный театр мордвы. — Саранск, 1985.
4. Б у р н а е в А.Г. Элементы традиционной мордовской хореографии. — Саранск, 1995.
5. Е в с е в ь е в М.Е. Мордовская свадьба. — Саранск, 1990.
6. М а р т ь я н о в В.Н. Памятники народно-прикладного искусства мордвы. — Саранск, 1971.
7. М е л ь н и к о в П.И. Очерки мордвы. — Саранск, 1981.
8. Мордва: Историко-культурные очерки. — Саранск, 1995.
9. Мордовия. Народное искусство. — Саранск, 1985.
10. Мордовские народные песни. — М., 1957.
11. Мордовские народные песни. — Саранск, 1969.
12. Мордовский народный костюм. — Саранск, 1990.
13. Мордовское народное устно-поэтическое творчество. — Саранск, 1975.
14. Одиноква Т.И. Мордовская музыка в начальной школе. — Саранск, 1994.
15. Памятники мордовского народного музыкального искусства. — Т. 1 — 3. — Саранск, 1981 — 1988.
16. Устно-поэтическое творчество мордовского народа. — Т. 1 — 11. — Саранск, 1963 — 1987.
17. Ш а х м а т о в А.А. Мордовский этнографический сборник. — Спб., 1910.



МЕЗЕ КНИГАСОНТЬ

НАЛКСЕМАСЬ — ПЕК ЭРЯВИКС ЁНКС
НАРОДОНТЬ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
ТВОРЧЕСТВАСО 3

Эйкакшонь тундонь налксемат

Юр-юрнэсэ (урнэсэ)	12
Пачасо	14
Пракста карьксэ	14
Варакасо	15
Чомболксесэ	15
Чакшкесэ	16
Саразкесэ	20
Капста прясо	21
Пацинеть	21
Ур мельга пансема	23
Карень микшнема	24

Телень ды кизнь чийнема-чарамо налксемат

Кечказсо	28
Бабань киресэ	30
Минек пандось!	32
Инечинь алонь кеверькшнема	34
Инечинь алсо налксема	36
Пета-латасо	38
Куликсэ	40
Гичасо	43
Шлыгансо (папокс)	45
Чушкасо (бур-палкасо)	47
Кокасо	48
Рузонь кокасо	50
Паноксо (козласо, козласо)	52
Ужосто ужос	57
Гуль-гуль, гулинеть	59
Панжомат	60
Нармунень кундсиця ды гулят	61
Пичинесэ	63
Чикордайсэ — веленть кувалт	65
Сезик рисьменть!	66
Лоткавтык калдорушканть!	67
Сокор бодясо	69
Щёлксо	71
Панжик вальманть!	78
Кекшнемнесэ	81
Совак кудос!	82
Полавтнема палкинеть	84
Чийнема оскасо (дарасо)	86
Кирькс оска	89
Кирькс оска	91

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРА — ВАЖНЕЙШАЯ ЧАСТЬ
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА
НАРОДА 8

Детские весенние игры

В белочку	12
В хорек	14
В жгуты	14
В ласку	15
В ворона	15
В горшочки	16
В курочки	20
В капусту	21
Платочки	21
Охота на белок	23
Продажа лаптей	24

Зимние и летние подвижные игры

В крючки	28
В бабушкин клубок	30
Наша гора!	32
Катание пасхальных яиц	34
Катание пасхальных яиц	36
В пету-лату	38
В кулик	40
В чиж	43
В шлыган (в папок)	45
В чушки (в бур-палку)	47
В кока	48
В русскую коку	50
В бабки	52
С угла на угол	57
Гуль-гуль, голуби	59
Ключи от замка	60
Ловчий и голуби	61
В сосенки	63
Вдоль села — в чехарду	65
Разорви цепь!	66
Останови колесо!	67
В слепого дедушку	69
Звонкие камешки	71
Открой окно!	78
В прятки	81
Войди в дом!	82
Обменные палочки	84
В лапту	86
Круговой мяч	89
Круговой мяч	91

Варягат	91	Лунки	91
Чипаенть — кедьс-коморс!	93	Солнышко — в руки!	93
Оскасо — тея стенас!	95	Мячом — в узкую стенку!	95
Шарсо (жарсо)	97	В шар	97
Шарсо (жарсо)	98	В шар	98
Театрализовазь налксемат		Театрализованные игры	
Каргт	102	Журавли	102
Атякшкесэ	104	Петушки	104
Атякшкесэ	107	Петушки	107
Атякшкесэ	109	Петушки	109
Кавал, нарвицька ды ципакат	111	Коршун, клушка и цыплята	111
Кшуманнесэ (репскесэ)	113	В редьку (в репку)	113
Яксяргинесэ	117	В уточки	117
Вирень налксемат	121	Лесные игры	121
Вирень тетя	121	Лесной батюшка	121
Вирень азор	126	Хозяин леса	126
Ярмункав!	128	На ярмарку!	128
Рысакт ды кучерт	131	Рысаки и кучера	131
Нешкепиресэ	132	На пасеке	132
Нуицят ды верьгизт	138	Жнецы и волки	138
Наймун (купец) ды лишмень салы	142	Купец и конокрад	142
Чипай ды ковтарваз	145	Солнце и месяц (Две стаи ворон)	145
Минь ардтано чугункава	148	Едем, едем по чугунке	148
Ведьгевсэ	152	На водяной мельнице	152
Сёксень ды телень налксемат кудосо ды столь экшсэ		Осенние и зимние подвижные и настольные игры в закрытом помещении	
Чеернесэ	156	В мышку	156
Кончкесэ (куринесэ)	156	В жмурки	156
Чеерень налксемат	158	Мышиные забавы	158
Чеерень толнэ	161	Мышиный огонек	161
Видян, видян пакся кснав	163	Сеем, сеем мы горох	163
Калгинеть	165	Кострички	165
Чикат	167	Чики	167
Цибат	170	Цибы (цилиндрики)	170
Щёткат (пикштяемат)	175	Пешки (плашки)	175
Раськестэ раськес	177	От родни к родне	177
Од ломанень свадьбань ды кирькс кужонь налксемат		Молодежные свадебные игры и хороводы	
Свадьбань налксемань кой-кирдатне	182	Игры в свадьбу	182
Сурскесэ	182	В колечко	182
Кирень саламо	183	Кража клубков	183
Казнень анокстало	187	Сбор приданого (Продажа платков)	187
Свадьбань казнеть	189	Свадебное приданое	189
Тейтерень баня	192	Девичья баня	192
Телень покшчинь налксемат ды кирькс кужонь киштемат		Зимние праздничные игры и хороводы	
Уцяскань сурскесэ	196	Кольцо на счастье	196
Калядань чи	199	День Коляды	199

Кесаконь ванкшномат	204	Смотрины пряжи	204
Калядань толнэть	209	Огоньки Коляды	209
Тундонь ды кизэнь кирькс кужонь налксемат ды киштемат		Весенние и летние хороводные игры и хороводы	
Тундонь тердема	214	Зазыв весны	214
Ливтясть нармунь полкт	217	Летели птичьи стаи	217
Кереть кужо	220	Кереть хоровод	220
Ракшань ваныцянь кужо	224	Пастушеский хоровод	224
Каштаз (венець) пурдамо	227	Завивание венка	227
Мако цецят, мако принеть	233	Маковица-головица	233
Пирявкске	236	Плетень	236
Кода боярт яксить	239	Как бояры ходят	239
Каснесь паксяс ашо лён	245	Рос на поле белый лен	245
Шунянь Анкань коцтонзо	250	Холсты Шуниной Анки	250
Яксяргине ды селяка	255	Уточка и селезень	255
Чиняз кужо	258	Княжеский хоровод	258
Тинге кужо	260	Хоровод на току	260
Тешкст	265	Примечания	265
		Литература по этнографии и культуре мордвы	268



УДК 793
ББК 75.5
Б 89

ФЕДЕРАЛЬНАЯ ЦЕЛЕВАЯ ПРОГРАММА «КУЛЬТУРА РОССИИ»

Р е ц е н з е н т:

Г.А. Корнишина, доктор исторических наук

БРЫЖИНСКИЙ Василий Сергеевич

МОРДОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Редакторы

Е.В. Бочкова, С.С. Маркова

Художник *Н.Е. Горчакова*

Художественный редактор *Н.Е. Горчакова*

Технический редактор *Е.И. Синяева*

Компьютерная верстка *А.И. Морозкина*

Компьютерная обработка
фотоматериалов *А.И. Келин*

Брыжинский В.С.

Б 89 Мордовские народные игры /
В.С. Брыжинский. — Саранск: Мор-
дов. кн. изд-во, 2009. — 272 с.
Мордов.-эрзя, рус. яз.

ISBN 978—5—7595—1787—0



В этой книге в одну цепочку нанизаны разнообразные произведения художественного творчества эрзян и мокшан: игры, хороводы, песни, фольклорный театр. Впервые представлены произведения мордовской хореографии.

Книга может служить в качестве учебного пособия для учителей школ, педагогов и студентов средних и высших учебных заведений искусства, руководителей фольклорных коллективов, воспитателей детских садов. Она будет интересна и для широкого круга почитателей народного искусства.

Рекомендована Министерством образования Республики Мордовия.

УДК 793
ББК 75.5

Подписано в печать 30.01.2009.
Формат 70х100 ¹/₁₆.
Усл. печ. л. 21,93. Уч.-изд. л. 25,0.
Тираж 3000 экз. Заказ № 1050.

005—93 (ОКП), 953000

Мордовское книжное издательство,
430000, г. Саранск,
ул. Ботевградская, 18.

Отпечатано в ГУП РМ
«Республиканская типография
«Красный Октябрь»,
430000, г. Саранск, ул. Советская, 55 а.

ISBN 978—5—7595—1787—0

© Мордовское книжное издательство, 2009
© Брыжинский Василий Сергеевич, 2009
© Горчакова Нина Евгеньевна, оформление, 2009