

Тартуский университет

Факультет гуманитарных наук и искусств

Колледж иностранных языков и культур

Отделение славистики

Детские игры в традиционной культуре староверов Эстонии

Бакалаврская работа

студентки отделения

славянской филологии

Анны Стариковой

Научный руководитель –

доцент кафедры славистики А.И. Рыко

Тарту 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ	Стр.
ВВЕДЕНИЕ	3
1. Исследование истории староверов и значение детских игр	5
1.1. Из истории староверов Эстонии	5
1.2. Значение детских игр	8
2. Игры старообрядцев Причудья	12
2.1. Описания игр	13
2.2. Лексика, связанная с играми	30
2.3. ЗАКЛЮЧЕНИЕ	41
Сокращения	43
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	43
КОККУVÕTE	46
LISA 1	47
LISA 2	48

ВВЕДЕНИЕ

Старообрядцы, выходцы из Псковской области появились на территории Южной Эстонии в конце XVII века. Они проживали компактно в 19 деревнях по берегам Чудского озера в Дерптском уезде в имениях: Флемингсгоф (Laius-Tähkvere), Вотикфер (Võtikvere), Кокора (Kokora), Алацкиви (Alatskivi), Кавасту (Kavastu), Кастер (Kastre) и Айа (Ahja).

Данная работа посвящена исследованию детских игр в традиционной культуре староверов Эстонии. Обычай, культура, язык староверов давно привлекают к себе исследователей. Так, в октябре 2022 года в Тартуском университете была проведена международная научная конференция, посвященная языку и культуре старообрядцев. П.Г. Варунин осуществил проект «Исследование культуры русских староверов». В результате этого вышел сборник «Очерки по истории и культуре староверов Эстонии» (Тарту, 2004). Позже вышел сборник статей «Русские старообрядцы» [Русские старообрядцы: 2013].

Тем не менее детские игры староверов Эстонии изучены недостаточно, хотя материал по детским играм присутствует в записях речи староверов Причудья. Этим объясняется актуальность данной работы.

Детские игры – это способ детей развиваться и познавать мир. Игры существуют очень разные: активные, домашние, настольные. У каждой игры есть свои правила, но эти правила могут варьироваться в зависимости от времени и места распространения данной игры. Таким образом, объект данной работы – детские игры, бытовавшие среди староверческого населения Причудья.

Материалом для данной работы в первую очередь послужили расшифровки диалогов со староверами, в которых они рассказывали о детских играх. Диалоги со староверами записаны в 2004–2020 годах И.П. Кюльмоя и Е.И. Костанди. В первую очередь, это расшифровки бесед с А.С. Портновой и Ф.И. Маспановым. (МСТВ, 2016, Ф.И. Маспанов, 1957; Н.КЗПЛ, 2017, А.С. Портнова, 1951). Кроме того, в работе использованы данные словарей, очерков и статей.

Цель данной работы – описать, опираясь на указанный материал, детские игры староверов Эстонии – их общий ход, их правила и участников. Сравнить детские

игры староверов Эстонии с аналогичными играми, распространенными в других местах.

Для достижения этой цели необходимо решить следующие задачи:

- изучить литературу – статьи, посвященные играм староверов Эстонии;
- изучить имеющиеся расшифровки и найти в них описания игр;
- сравнить описание игр из разных источников;
- создать словарь терминологии детских игр, который необходим для структурированного описания игр.

Структура работы представлена в следующем виде:

В первой главе на основе очерков Е.В. Рихтер [Рихтер] описывается история появления староверов в Эстонии, точнее в Западном Причудье. Во второй главе первой части рассказывается о важности детских игр в жизни для развития ребенка, для знакомства его с внешним миром. Во второй части представлен анализ расшифровки бесед А.С. Портновой, Ф.И. Маспанова и других респондентов, где они рассказывают про те игры, в которые они играли в детстве. Из расшифровок выписаны и проанализированы, упоминающиеся респондентами игры. Описаны правила игры, ход игры и участники игры. Игры староверов в работе сравниваются с другими играми с похожими правилами или ходом игры.

Глава 1. Исследование истории староверов и значение детских игр

1.1. Из истории староверов Эстонии

Староверами, или старообрядцами, обычно называют православных, которые в XVII веке не приняли реформу патриарха Никона и остались придерживаться старой веры. Около 350 лет назад произошел официальный раскол в русской церкви на православную и старообрядческую. Люди, которые хотели пользоваться старорусскими, дониконовскими книгами для богослужения, креститься двуперстным крестом, решили остаться верными старорусской церковной традиции. Они придерживались исконным формам православия, порой ценою смертной казни или ссылки [Зеньковский: 13].

Самой известной фигурой среди старообрядцев был протопоп Аввакум, категорически отказавшийся принять решения иерархов. Это стало началом мощного религиозного движения среди старообрядцев, которые не подчинились ни епископам, ни государству, а скорее укрепились в своих общинах, оторвавшись от официальной церкви на долгие годы. Русские старообрядцы пережили взлеты и падения, и хотя с тех пор, как начался раскол, прошло много времени, все его обстоятельства до сих пор неизвестны. Расцвет общин старообрядцев как мощного движения привел к появлению обширной литературы по этому расколу [Там же: 14, 21].

В книге «Русское старообрядчество: духовные движения семнадцатого века» С. А. Зеньковский пишет, что сторонники старой веры были убеждены, что церковь еще вернется к старым книгам, поэтому они не думали о дальнейшем развитии своей веры. Для создания своего прихода старообрядцам была необходима своя иерархия. Епископы освещали церкви и посвящали священников. После разрыва с официальной церковью старообрядцы стали адаптироваться к новым условиям. Все трудности, с которыми они столкнулись, привели к разделению на два течения. Первое – поповское, сохраняющее священников, и второе – беспоповское, отвергавшее институт священства [Там же: 375].

До раскола в русской церкви русское население приплывало на западный берег Чудского озера в сезонный лов. Большинство жителей русского Причудья переселенцы – раскольники появились там после раскола церкви. Когда начались преследования старообрядцев, они стали убегать на окраины России и за рубеж. На

территорию Эстонии начали переселяться крестьяне с целыми семьями. Поселились старообрядцы не далеко от реки Наровы, поддерживая связь со своими людьми, оставшимися на другом берегу [Рихтер: 13–15]. В 1700 году многие староверы погибли во время военных действий около Нарвы. В те годы потомки переселенцев-староверов жили среди православного населения ближе к Чудскому озеру [Там же: 16].

В 1710 году благодаря ходатайству сподвижника Феодосия дворянина Негановского федосеевцы получили во владение от князя Меншикова Ряпину мызу под Юрьевом Ливонским (ныне Тарту, Эстония). Однако на новое место они переселились уже после мученической смерти Феодосия Васильева в Новгороде в 1711 г. На Ряпиной мызе федосеевцы прожили до 1719 г., когда по доносу их бывшего наставника Константина Федорова, присоединившегося к господствующей церкви и впоследствии получившего сан священника, к ним была послана военная команда, разорившая новые обители [Кожурин: 2]

Следующий период, когда на территории Эстонии появляются переселенцы связан с Феодосием, основателем федосеевского согласия. Его потомки и последователи поселяются в мызе Ряпино, и к 1731 году в окрестностях Ряпино было около 34 русских семей. Староверы могли выбрать новое удобное место в Причудье для занятия рыболовством [Рихтер: 17].

Староверы прибывали в Эстонию несколькими путями. В 1720 году возникла деревня Калласте: рыбаки плыли через озеро от гдовского берега и высадились в Разлоге. Этот путь староверов назывался «южный». «Северный» путь староверов проходил через леса северо-восточной окраины Эстляндии. Также беглецы прибывали на восток Эстонии через северо-восточную окраину [Там же: 18].

Как пишет Рихтер, нет точных данных о времени образования деревень западного Причудья. Остались только рассказы некоторых людей. Согласно этим рассказам, деревни, окруженные лесом, со временем постепенно росли. Жители всех деревень Причудья, рассказывают о том, что староверы, бежавшие от преследования властей в Эстонию позже поселялись там же, где их предшественники, которые помогали им скрываться. Чудское озеро было удобно по своему местоположению и хорошо подходило для рыболовства. Здесь

соединялись четыре губернии – Лифляндская, Эстляндская, Псковская и Санкт-Петербургская. Беглецов было сложно обнаружить в Причудье, потому что здесь были небольшие поселения, расположенные на окраине. Благоприятным для беженцев было то, что они могли сохранить свое вероисповедание. К православному населению приезжала проверка, но редко. С 1740 по 1790 год в Причудье были построены первые моленные в Варнья, Колкья, Казепель, Калласте и в Муствеэ. Тесные отношения между староверами Эстонии и России объясняются торговлей, культурными и родственными связями [Рихтер: 18–20].

Новый этап жизни староверов в Причудье начался с преследований со стороны властей. В 1820 году после установления правительственного надзора за староверами, было подсчитано их количество. К сокрытию беглых начали применяться меры, с помощью введенного надзора в деревнях. Три деревни были уничтожены. Но тех, у кого были паспорта, как правило, не трогали. Поэтому тем, кто бежал из русских губерний, необходимо было в первую очередь делать паспорта. Миграция староверов практически остановилась, население увеличивалось за счет естественного прироста. Если православные беглые крестьяне соглашались перейти в федосеевскую секту, то им давали приют и документы на жительство. После отмены ограничений на миграцию староверы начали заниматься земледелием. По переписи, в XIX веке русских мещан было 5430, крестьян – 4496. Тарту стал важным центром для староверов, там была «крепкая религиозная община». В XIX веке староверских в деревнях было не больше трех эстонских семей [Там же: 21–25].

Староверы принесли с собой в Причудье свои религиозные традиции, язык и культуру. Но контакты с местным эстонским населением привели к тому, что с течением времени эстонская культура оказала некоторое влияние на культуру староверов Причудья. Многие староверы с той или иной степени начали использовать эстонский язык наряду с русским, что упростило взаимодействие с соседями. Некоторое эстонское влияние заметно в бытовой культуре староверов, некоторые элементы эстонской духовной жизни и обычаев нашли отражение и в их традициях [Там же: 282]. Так, если говорить о детских играх, можно упомянуть такие игры, как рахвасте и кельки (о чем см. ниже).

1.2. Значение детских игр

Как известно, игра играет важную роль в развитии детей. С самого рождения дети познают мир через игру. Подражая взрослым, они развиваются и учатся. В разных культурах понятие «игра» имеет свои особенности. Этот термин охватывает разнообразные формы игр, начиная от детских и до более взрослых [Покровский: 1].

В книге «Статьи по истории культуры Йохан Хёйзинг рассматривает значение игры и ее роль в жизни людей. В его работе освещаются философские, методологические, исторические и культурологические аспекты. Он утверждает, что "человеческая культура возникает и развивается в игре» [Хёйзинг: 12]

Хёйзинг начинает главу о значении игры с утверждения, что «игра старше культуры». Игра имеет большое значение не только в жизни людей, но и в жизни животных. Игра в культуре, скорее, предшествует ей. Автор описывает игру как «форму деятельности, обладающую смыслом, и социальную функцию» [Там же: 14].

Любая игра по своей природе – свободное действие. Играть под принуждением невозможно, так как это уже не будет игрой. Дети и детеныши зверей играют и получают удовольствие от этого, именно в этом, по мнению автора, заключается суть свободы. Играют обычно в свободное время. Поскольку игра становится одной из функций культуры, с ней ассоциируются понятия обязательств, задач и ответственностей. Игра – это не просто повседневная жизнь; она открывает доступ в другую реальность, и даже дети осознают, что игра – это для веселья. Она становится неразрывной частью нашей жизни, дополняя и украшая её. Игра приобретает значение в нашей жизни, находя своё место в сфере праздника или культурных обрядов. По словам Хёйзинга, игра – это не просто физиологическое явление, она означает гораздо больше. Каждая игра несёт в себе свой смысл. Для Хёйзинга игра – это явление культуры, которое занимает важное место и выполняет необходимую, полезную функцию. [Там же: 13–17].

Морозов и Слепцова в своем исследовании «Круг игры» обсуждают игры и связанные с ними праздники. Они проанализировали основные механизмы

функционирования празднично-игровых форм, уделяя особое внимание игре как особому инструменту социального воздействия [Морозов, Слепцова: 10].

Авторы вводят понятие «народной игры», включающее как игры в собственном смысле слова (социальная игра), так и игроподобные формы (игры без строгих правил). Они представляют различные понятия игры как виды развлечения. Исследователи говорят о значении народных игр. По их мнению, в игре присутствует звукоподражание, веселье, особенный тип поведения и общения. В игре важна состязательность, обычно связанная с определенной целью. Игра приносит удовольствие и направлена на достижение конкретного результата. [Там же: 35–37].

Авторы отмечают, что игра является культурным механизмом. В системе воспитания детей игра выполняет адаптивную функцию. Игры делятся на «детские», «подростковые» и «молодежные». Существуют игры, в которые могут играть только взрослые; например, в некоторых регионах игра с яйцами в Пасху была предназначена только для взрослых [Там же: 70].

В заключение исследования авторы отмечают: игра представляет собой важный социальный инструмент воздействия на ее участников [Там же: 831–834].

Ребенок растет и становится более любопытным, его воображение начинает активно работать. Любая игра имеет свои особенности и правила, которых дети придерживаются. Важной составляющей каждой игры является детская фантазия; без нее игра может показаться скучной. Детям хорошо и весело, когда они сами используют воображение и творчество [Покровский: 5–6]. Раньше дети играли в то, что видели вокруг себя, а также придумывали собственные забавы. Игры были неотъемлемой частью их жизни, так как через них они развивались. Игры с мячом встречаются у всех исторических народов, возможно, они были одними из древнейших распространенных игр для детей [Там же: 235].

Кржижевский пишет о значении игры в культуре: «Игры и развлечения являются одной из важнейших и интересных частей традиционной духовной культуры» [Кржижевский: 112]. Игры, как и многие элементы культуры, имеют свои особенности. Они дают представление об особенностях хозяйства народа и о его связи с другими народами.

Разные виды игр полезны для развития детей. Активные игры тренируют выносливость и благотворно влияют на здоровье [Покровский: 135]. В играх дети всех национальностей удовлетворяют свои потребности в физической активности и развитии органов чувств, что делает их игровой опыт схожим. Некоторые игры передаются из поколения в поколение и могут использоваться у разных народов. Постепенно, по мере взросления, дети могут помогать взрослым и выполнять различные задания. Часто детям доверяют выполнение домашних обязанностей, таких как работа в огороде или уход за скотом. Поэтому развитие детей через игры остается актуальным на протяжении многих поколений [Там же: 23–24, 135].

Во время игры можно заметить проявление характерных черт каждого ребенка. То, как дети играют, какую фантазию проявляют, позволяет увидеть индивидуальные особенности каждого ребенка [Там же: 64]. По мнению Покровского, детские игры и песни сохраняются в памяти долгое время. Дети разных регионов и стран используют схожие песни и считалки, что свидетельствует о сохранении и распространении традиций через игры. Детские игры переходят из поколения в поколение, оставаясь в памяти тех, кто в них участвовал, поскольку старшие дети постоянно учат младших [Там же: 21].

Игры являются сокровищницей человеческой культуры и считаются ценным средством народного воспитания. Во время подвижных игр дети развиваются физически, учатся самостоятельно действовать и погружаются в изучение окружающей среды. Игра способствует физическому, психическому и умственному развитию детей. В процессе игры дети учатся адаптироваться к изменяющейся ситуации и достигать поставленных целей.

Формирование первых игр началось с подражания тому, что дети видели в своей повседневной жизни. Во многих семьях мужчины занимались охотой или рыбалкой, поэтому многие названия игр связаны с названием животных, например такие игры, как «Волк и овцы», «Гуси-лебеди» и «Стрельба в тетерева». По мнению профессора В.К. Никольского, «игра приобретает зачатки физкультуры и готовит человека быть частью коллектива» [Элашвили: 6]. Многие игры в игровой форме готовят детей к взрослой жизни, например игры «В сапожники», «В рыболова».

Перед началом игры дети учатся находить или создавать сами необходимый для игры инвентарь. Мальчики часто изготавливали игровое оружие своими руками и использовали его в игре [Там же: 5–7].

Народная игра, попадая в иную среду, развиваются или приобретают новые формы. Это подтверждается разнообразием вариантов одной и той же игры, например, игры «Городки». В прошлом у многих народов мужчины в большей степени занимались общественными обязанностями, в то время как женщины были ответственны за домашние дела. Эта социальная структура отражалась и в играх. Мальчики больше играли в активные, а девочки в сюжетные игры хозяйственного характера. Игры отражают интересы государства в области воспитания своего народа. В играх соблюдаются этические нормы общества, предотвращается унижение, грубость и физические наказания.

Игра погружает ребенка в жизнь, обучает взаимодействию с окружающим миром и природой. Она способствует приобретению знаний, трудовых навыков, улучшению двигательной активности [Там же: 8].

Использование игр очень разнообразно. Они могут проходить в разных условиях: во дворе, на лужайке, около водоемов, в помещениях школы и дома. При проведении игры важно учитывать возрастные, гендерные и индивидуальные особенности ее участников. Игра способствует развитию логического мышления, внимания и наблюдательности, настойчивости в достижении цели, знакомит с играми народов мира [Былеева, Григорьева: 10–11].

Глава 2. Игры старообрядцев Причудья

Эстония расположена на побережье Балтийского моря и населена в основном эстонцами, хотя на ее территории также проживают русские, украинцы, белорусы, финны и представители других национальностей. Эстонские народные игры тесно связаны с культурой и бытом местного населения. Многие из них традиционно проводились в рамках народных праздников и связаны с временем года. Местом проведения игр могут служить сельские выгоны и сельские дороги, площадки у качелей. Благодаря географическому расположению, эстонские народные игры были под влиянием различных культурных традиций, таких как прибалтийско-финские, балтийские, германские и славянские. Многосторонний обмен национальными играми способствовал их взаимному обогащению, что объясняет сходство многих эстонских игр с играми других народов [Каламеэс и др.: 248]

В Эстонии важное место занимают подвижные игры, некоторые из народных игр включены в школьные программы. Дети играют в них в детских садах, на переменах в школах и в сельской местности для отдыха и развлечения. Некоторые игры, уходящие корнями в глубокую древность, внешне напоминают игры животных. Это простые игры с бегом и ловлей друг друга, такие как «Догонялки», «Прятки», «Подпрыгивание». [Там же: 248–249].

Отмечается, что подвижные игры имеют очень древнее происхождение: «...еще в период первобытнообщинного строя (VI–VIII вв.) у древних славян существовала целая система средств по развитию физических качеств и воинского искусства, в которую входили разнообразные игры и физические упражнения: метание камня в цель, метание копья, бег, плавание, ходьба на лыжах, игры «Городки», «Бабки», «Взятие города»» [Былеева, Григорьев: 11].

В середине XX века причудские староверы жили скромно. В их семьях было обычно много детей, и старшие дети часто начинали зарабатывать еще в школьном возрасте. В школе было шесть классов, но далеко не все дети могли ее закончить. Детство у них заканчивалось рано, им приходилось искать несложную

работу. Обычно дети могли помогать родителям или другим людям в огороде или по хозяйству. В сезон посадок вся семья участвовала в огородных работах [Рихтер: 100]. В период посева и сбора урожая вся семья была занята хозяйством, и у детей времени для игр не было, но после сбора урожая и во время больших праздников (Пасха, Троица и Петров день) они могли устроить себе хорошее празднование [Покровский: 23].

Из разговора с З.С. Романенковой (ТН, 2004, З.С. Романенкова, 1925) можно немного узнать о детстве староверов. В то время дети проводили много времени на улице и чаще всего играли именно там. Играли в мяч, футбол, но обычно игры были простые. К староверам Эстонии приезжала молодежь из России с гармошкой, чтобы было веселее. В те годы, на которые пришлось детство респондентов-староверов, многие игры, были распространены также в разных регионах России. Но правила и подход к игре могли различаться.

У староверов Эстонии также были свои особые праздничные игры. Например, на Пасху они «катали яйца» и играли «в копеечку». Могли на улице парами играть в «ручеек». Дома играли с фантиками от конфет. У молодежи были уже свои развлечения, связанные с гуляниями или со свадьбой.

2.1 Описание игр

Считалочки

У многих народов детские игры начинаются со считалок. Точно так же и у староверов Эстонии игры начинались с этого. Вот несколько примеров считалок, которые использовали староверы, о которых пишет Гришаков: «Стакан, лимон, выйди вон, стакан воды – выйди ты», «На золотом крыльце сидели царь, царевич, король, королевич, сапожник, портной - кто ты такой?», «В моей праздничной корзине есть помада, ленты, кружева, что выберешь ты?» [Гришаков: 245].

Во многих играх есть роль водящего. Перед началом игры необходимо выбрать кого-то на эту роль. Водящего могут назначить или выбрать при помощи считалки. Детям нравятся веселые и шуточные считалки. Перед началом выбора водящего игроки встают в круг или в ряд. Один человек выходит вперед и громко

произносит считалку. Произнося считалку, говорящий при каждом слове или слоге касается рукой всех играющих, в том числе и себя. Тот, на кого попадет последнее слово, становится водящим. Еще вариант выбора водящего – игра на выбывание: тот, кто останется в игре последним, становится водящим. Если в игре важно выбрать хорошего водящего, то его лучше назначить. Еще один вариант выбора водящего это угадывание. Например, в какой руке предмет? [Литвинова: 72–73]

Катание яиц

Т.А. Агапкина отмечает, что для всех славян были важны игры с крашеными яйцами на Пасху, особенно катание яиц по земле или с лотков [Агапкина: 646]. С.Б. Борисов описывает эту игру как «детское развлечение на Пасхальной неделе», где яйца катают по желобу, целясь в другие яйца на ковре [Борисов: 170]. Е.А. Покровский дает пасхальному развлечению название «катание яйца по-русски». Согласно его описанию, перед началом игры наклонно устанавливается лоток или желоб, по которому можно катать яйца. Перед началом игры игроки кладут яйца в шапку, вытаскивают их оттуда и таким образом и определяют свою очередь в игре. По очереди они подходят и катят яйцо, пытаясь задеть другие уже лежащие яйца. Если им удастся, они забирают яйцо. Если игрок попал по яйцу, то он катит свое яйцо еще раз, пока не промажет. Если игрок промазал, его яйцо остается на поле или заменяется другим, целым. По словам Покровского, если в игре участвовали ловкие игроки, то не все успевали принять участие в игре [Покровский: 233–234].

У староверов Причудья катание яиц на Пасху тоже было распространено. В катании обычно участвовало от шести до десяти человек, а остальные смотрели. Наряду со взрослыми в игре могли принимать участие и дети. У староверов Причудья яйца катают не по желобу, но делают специальную горку из влажного песка высотой до метра. Чем выше горка, тем больше людей могут принять участие в игре. Сверху делается специальная площадка, откуда покатится яйцо. На спуске делают дорожки для яйца и «островок», или горб, – препятствие, которое яйцо должно преодолеть («обтечь»). «Островок» делается для того, чтобы яйцо могло менять траекторию своего движения во время спуска и катиться по-разному. Иногда горку для катания яиц делали из лучины.

В первом раунде игры каждый запускал яйцо с верхней точки горки, а место остановки яйца обозначали монеткой, которую ставили вертикально, при этом не сильно ее закапывая, чтобы в следующих раундах игры ее достаточно легко можно было бы сбить. Монетки брали одного достоинства, обычно – до десяти копеек. Когда яйцо спускается с горки, оно катится вокруг горбика, который расположен по центру. Ставить монетку нужно так, чтобы следующее яйцо, которое покатится по горке не задело ее. Если яйцо заденет монетку, то игрок теряет ее. Задача следующего игрока – прокатить яйцо так, чтобы попасть по монетке, которую поставил предыдущий игрок. Однако это не просто из-за изменения траектории при огибании горбика. С увеличением числа установленных монеток шансы на попадание возрастают. Тот, кто попадал по монетке, забирал ее себе.

Далее делалась вот такая площадка овальная, в форме яйца, я теперь понимаю, по центру шла как бы внутри этой горки... как это назвать, как это охарактеризовать-то? Ну... такой островок, не желоб, как раз задачу желобов выполнял обтекающий вот этот остров, высокий такой... (МСТВ, 2016, Ф.И. Маспанов, 1957).

У нас бы́ла горка такова. Я вот помню, например, в своей жизни такое, ещё было морозно, ещё было даже, проталины были только от снега. И вот искали завалинку. У кого вот к дому была уже завалинка, песочек был, вот тада́ брали лучинки, ну чем крышу крыли, лучина, вот, ло́жили и тада́ вот эту лучинку, и по этой лучинке вот катали (КЛК, 2020, И.И. Сууп, 1951).

Пришли от вечерни, тогда молодёжь вся шла туда [показывает]. Называлось это *лиди́на*. Да, *лиди́на*. У каждого были яички, и начинали эти яички катать с горки. Вот где гору́шечка и катают яички. Ну это как будто бы игра была. Ну и яичками ко́кались. Называлось *ко́канье*. Я с тобой ко́кнуся, ещё с кем-то. Вот это было вечером после вечерни. (ПРСР, 2008, В.Г. Каар, 1933)

Игры на Вербное воскресенье

Последнее воскресенье перед Пасхой – Вербное воскресенье. В Вербное воскресенье церковь празднует въезд Иисуса Христа в Иерусалим. С веточками вербы, которая расцветает примерно к этому времени, в традиционной культуре связаны некоторые обряды и поверья [Пропп: 68].

Хлестание вербной веточкой, освященной в Вербное воскресенье, было принято у славян. Девушки и парни в это время ходили к вербным зарослям и били друг друга ветками вербы [Толстой: 337].

На вербное воскресенье плели из вербы плеточки или плетки . Играло пять или шесть пар. Встают парами один стоит ловит, другие бегают. Тот, кого водящий успеет ударить, выходит из игры, а другой становится (ТН, 2004, З.С. Романенкова, 1925).

В копеечку, копейка

Игра, имеющая у староверов название «игра в копеечку», или «копейка», широко известна как «пристенок» или «отскок». Игра считалась азартной так, как играли на деньги. Для игры брали монеты одного достоинства. Первый игрок бросал монетку в стену, монета падала и оставалась лежать на определенном месте. Следующие игроки бросали свои монеты по очереди, стараясь, чтобы их монета упала как можно уже лежащей. Задача игрока заключалась в том, чтобы дотянуться до монеты другого игрока, используя для этого расстояние между большим и указательным пальцами. Если удавалось дотянуться, то игрок мог забрать монету. В советское время в каждом дворе могли действовать разные правила [Борисов: 424–425].

У староверов «в копеечку» играли в пасхальное время, когда надоедало «катать яйца» (см.). Для игры в «копеечку» выбирали такую стенку, чтобы монета легко отскакивала от нее. Первый игрок бросал монетку так, чтобы она отскочила как можно дальше: чем дальше монета, тем больше вероятность выиграть. Затем другие игроки по очереди бросали свои монеты, пытаясь попасть по той монете, которая уже лежала на земле. Если им удавалось это сделать, их монетка должна была приземлиться поблизости. Перед началом игры участники ставили на кон определенную сумму. Это могли быть одна, две копейки или сама монета, в которую они попали. Затем игрок пытался дотянуться от своей монетки до другой. Если он смог это сделать, это расстояние меньше, чем от большого до указательного пальца, то он забирал выигрыш. Игрока, который мог дотянуться до монеты благодаря большой ладони, называли «загребало». Играли обычно пять человек по очереди. Если монеты падали далеко друг от друга, и никто не мог до них дотянуться, ставили на кон бо́льшую сумму. В «копеечку» обычно играли

юноши, так как дети считались недостаточно ловкими. Девушки обычно просто наблюдали.

Игра самая простая, но и самая сложная. Стена обыкновенная, где-нибудь поплотнее, чтобы от нее отскакивала монета. То есть бросил монету – и чтобы монета от нее отпружинила и отскочила, желательно дальше. (МСТВ, 2016, Ф.И. Маспанов, 1957).

В крадено (в крадину), поднарушны дети, прятки

Игра «Прятки» считается одной из самых популярных детских игр и имеет различные варианты и названия.. В нее играли и раньше, и сегодня она пользуется популярностью у детей и подростков. Количество игроков может быть от 3 и до 20 человек. Для игры обычно не требуется никакого специального оборудования, что позволяет проводить ее в любом месте без предварительной подготовки. В некоторых вариантах игры используется палочка, которой стучат, чтобы объявить о своем «спасении». Если играть с палочкой, то прибежав на кон, нужно постучать ею и сказать «Палочка-выручалочка, выручи меня». После этого игрок считается не пойманным.

Перед началом игры выбирают водящего с помощью считалки. Водящий встает в определенном месте, закрывает глаза и считает до 20 или 30, либо произносит считалку. О том, до сколько считать, игроки договариваются перед игрой. В это время остальные игроки прячутся в разных местах. Когда водящий заканчивает счет, он открывает глаза и начинает искать других игроков. Если водящий обнаруживает спрятавшегося игрока, он должен назвать его имя и бежать «на кон». Тогда найденный игрок тоже начинает туда бежать. Если он добегает первым, он не считается пойманным и ждет окончания игры. Следующим водящим становится игрок, который не смог быстрее ведущего.

В игре есть несколько дополнительных правил. Одно из них заключается в том, что водящий не имеет права подглядывать во время счета. Если водящий не смог угадать имени игрока, то этот игрок должен оставаться на месте до тех пор, пока его имя не будет названо правильно, после чего он может начать бег. Игроки могут бежать «на кон» и до того, как их обнаружат, поэтому водящий должен быть

внимателен. При договоренности можно ввести еще одно дополнительное правило: последний игрок может спасти всех остальных, если он первым прибежит «на кон» и скажет «Палочка-выручалочка, выручи нас всех!» [Былеева, Григорьев: 23]

В Причудье одна из игр, в ходе которой игроки прячутся, называлась “в крадено” [Гришаков: 245] или «в крадину».

В крадину играли, бегали по деревне прятались в коридорах или на крыльце (ЖЛЧК, 2004, М.Г. Ершова, 1926).

З.С. Романенкова называет такую игру прятками: это игра, когда дети бегают вокруг домов и прячутся, а водящий их ищет. Тот, кого найдут первым, становится следующим водящим (ТН, 2004, З.С. Романенкова, 1925).

З.С. Романенкова упоминает еще одну игру, похожую на прятки, называя ее «поднарушны дети»:

Вот как раз раньше мы называли всё «поднарушны дети» – это прятались (ТН, 2004, З.С. Романенкова, 1925).

В этом варианте игры участвуют две команды по три или четыре человека: одна команда прячется, а вторая ищет ее по деревне.

В ножички

Игры, где ножичком необходимо завоевывать или отрезать себе территорию хорошо известны. Одна из таких игр «Печенки». В начале игры участники чертят ножичком рядом одинаковые грядки. Участник, который первый начертил, берет ножичек за лезвие. Он кидает ножичек на свою грядку, так чтобы ножичек воткнулся лезвием в землю. Потом он вытаскивает ножичек и измеряет расстояние, на которое он воткнулся в землю. Полученное расстояние он отрезает от своей грядки. Игра продолжается пока грядка вся не исчезнет или пока игрок не промахнется. Тогда игра переходит к следующему участнику. Игра продолжается пока у всех не пропадут свои грядки. Потом можно начать игру сначала [Покровский: 229].

Еще одна из игр в которую играли мальчики была игра в ножички. Они чертили круг, а потом бросали туда ножички, чтобы они воткнулись. Вот себе из круга отрезали это вот, сколько там. (Н.КЗПЛ, 2017, А.С. Портнова, 1951)

В прыжки

Разнообразные упражнения и игры со скакалкой были распространены. Есть много разнообразных способов прыжков. Изначально тренировались по одиночке, чтобы потом включать их в коллективные игры. Когда дети умеют сами прыгать, они могут уже прыгать вдвоем через одну скакалку [Былеева, Григорьев: 25–27].

В игру со скакалкой «Забегалы» играют 2–5 человек. Для игры нужна веревка 2–3 метра. Два человека держат и крутят концы веревки. Когда крутится веревка игрок должен вбежать, пропрыгать оговоренное количество раз и потом выбежать. Если прыжок не получился то игрок меняется с тем кто крутит. Способы прыгания усложняются, так же увеличивается скорость [Там же: 28].

Гришаков упоминает несколько игр староверов Эстонии одна из них: «В прыжки» – двое крутят веревку как скакалку, а один посередине прыгает. Выигрывает тот, кто большее число раз перепрыгнет [Гришаков: 246].

В рахвасте/ народный мяч

Гришаков в статье упоминает игру «В рахвасте». Правила игры были такие: двое перебрасывают друг другу мяч, третий стоит посередине и старается его поймать... [Там же: 246].

Игра похожая по описанию на «Собачку» или «Вышибалы». По правилам игры «В рахвасте» похожа на игру «Мяч втроем». Три участника играют в прямоугольнике 10 и 5 м. По считалке выбирают водящего. Два человека встают по бокам прямоугольника, а ведущий встает в центр. Игроки, которые стоят по бокам, перекидывают друг другу мяч. Если кто-то не поймает мяч, то он должен его взять и попытаться попасть в водящего. При промахе они меняются местами, если попал, то игра продолжается. Если водящий поймает мяч «свечку», то он пытается попасть в кинувшего мяч игрока. Если попал, то они меняются местами, если нет – игра продолжается [Григорьева и др.: 114].

В расшифровках подробной информации не было найдено, но по небольшому описанию Гришакова игра «Рахвасте» похожа на вышибалы. Еще игра похожа на упрощенную игру в народный мяч. А.С. Портнова говорит, что в народный мяч тоже играли (Н.КЗПЛ, 2017, А.С. Портнова, 1951).

В ручеек

«Ручеек» – подвижная хороводная игра. В игре принимали участие от 10 человек в возрасте от 7 лет. Во время игры игроки становятся парами напротив друг друга, держась за руки. Парам необходимо поднять руки вверх, образовав тоннель. Тот игрок, у кого нет пары, водит. Его задача зайти в тоннель и выбрать себе пару, разрушив уже имеющуюся пару. Новая пара встает в конец ручейка, а тот, кто без пары, становится водящим. Для детей эта игра служит для знакомства друг с другом поближе. Парни и девушки в игре выбирают пару уже по симпатии. С музыкой играть веселее [Титовец и др.: 114].

У староверов игра «Ручеек» была с теми же правилами. Для игры вставали парами, образуя ручеек. Задача того, кто остался один выбрать себе пару и встать вперед. Следующий, кто остался один, бежит в ручеек и выбирает себе пару.

Ну, вот такая. **Пáрам становí лися.** А Хто-то один там впереди и вот... такая была: задняя пара – наперёд! И **бязишь** там... как-то кто-то... (ЖЛЧК, 2004, М.Г. Ершова, 1926)

Жопики

В эту игру мальчики и девочки могли играть у приспособления для сушки сетей («вешалы»). Игра заключается в том, что игроки ложатся на спину, образуя круг, и задирают ноги. Задача водящего из центра круга мячом попасть игроку по попе или голове. Игрокам нельзя становиться на ноги, необходимо чтобы хотя бы земли касалась рука. В такой позе игроки стараются защитить попу и голову. Если игрок встаёт, то водящий может кинуть мяч в любое место. Водящим становится тот, кому попали мячом по попе или голове. Если с первой попытки водящий не попадает, то он кидает еще раз. В первое время мяч использовали из тряпок, потом уже резиновый (Н.КЗПЛ, 2017, А.С. Портнова, 1951).

Это надо лечь на спину, задрать ноги, а водящий мячом старался тебе по попе попасть. <смеются> Если попал, значит ты водишь (Н.КЗПЛ, 2017, А.С. Портнова, 1951).

Козаты

«Козаты» – один из вариантов игры с клюшками. «Клюшки» – игра на утрамбованной поверхности, в которую играют мальчики. Играют 4 – 20 человек. У каждого участника есть клюшка – деревянная палка с заостренным концом. Также необходим кол и чурка. В игре две команды. Одна команда ведет чурку к колу и старается коснуться его чуркой, а вторая команда его защищает. У одной черты поля вбивают кол, куда нужно попасть чуркой. С другой стороны чертится черта, откуда команда начинает нападение. Если у команды получается коснуться чуркой кона, то она получает балл и команды меняются местами. Побеждает та команда, которая набрала необходимое количество очков [Григорьев и др.: 113].

Зимняя игра с клюшками у староверов называется «Казаты». Игра больше была популярна среди мальчиков. Мальчики на площадке гоняли клюшками козаты. В расшифровках нет подробного описания игры, но она похожа на игру «Клюшки».

КАЗАТЫ́ – зимняя игра. Было такое, это играли зимой на снегу, расчищали площадку и клюшками играли, гоняли казаты́. Это мальчики играли, девочки не занимались. (Б.КЛК, 2014 Баранина)

Классики, бобки

«Классы» или «Классики» популярная игра среди девочек, также известная как «В цари» или «В короли». Обычно в нее играют 2–4 девочки средних или старших классов летом или весной. Для игры на земле рисуется прямоугольник, разделенный на 6–10 «классов». Каждому игроку нужен небольшой камешек или что-то похожее на шайбу. Игра заключается в следующем: игрок стоит в 1 метре от черты и должен кинуть камешек на первую клетку. Если он попадает, то прыгает на одной ноге на эту клетку. Затем он прыгает обратно, одновременно выбивая камешек ногой. Если игрок успешно завершил первый «класс», он бросает камешек на следующую клетку и так далее, пока не допустит ошибки. Ошибкой может быть, например, неправильно брошенный камешек, наступление на линию или пропуск

клетку при прыжке. При совершении ошибки очередь переходит к следующему игроку, который продолжает свою игру с клетки, на которой была допущена ошибка. Побеждает тот кто пройдет все «классы» первым [Былеева, Григорьев: 24–25].

Похожая игра есть и в эстонской традиции. Эстонская игра в школу «Kooli mäng» («Игра в школу») предназначена для 3–10 человек в возрасте от 5 до 9 лет. Для игры на земле чертится прямоугольник размером 6х1, который делится на шесть квадратов. По считалке выбирается «учитель». Он прячет камешек в одном из кулаков, и, если игрок угадывает, в каком кулаке находится камешек, «учитель» бросает его в первый «класс». Если камешек не попадает в квадрат или игрок не угадывает, в каком кулаке находится камешек, то ход переходит к следующему игроку. Когда ход возвращается к первому игроку, он продолжает играть с того «класса», на котором остановился. Выигрывает тот, кто закончил [Каламезс и др.: 254–255].

Причудским старообрядцам эта игра тоже известна. Гришаков, сообщает, что девочки играли «в классику» с увеличением степени сложности, когда с каждым уровнем прыгать необходимо все дальше [Гришаков: 246].

Скакалки были, мы ложили эти камешки положишь да скакаешь да поднимаешь – вот наши игры были такие (ТН, 2004, З.Романенкова, 1925).

Игру «в классику» староверы называли еще игра «в бобочку». Иногда ребята собирали «бобки» от чашечек. Потом в эти «бобки» играли. Бобочка – это осколок от чашки или посуды, который бросали на начерченные клеточки и потом за ними прыгали (ЖЛЧК, 2004, М.Г. Ершова, 1926). Как и в игре «в классику», в игре «в бобочку» на земле чертили клетки для игры. Во время игры игрок кидал свою «бобочку» в клетку и потом за ней прыгал. С каждым уровнем прыгать необходимо дальше, поэтому игра усложняется. Если игрок ошибается, то ход переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто проходит все уровни игры.

Под кучок

Игра у староверов «под кучок» схожа с игрой «чижик» по способу выбрасывания «чижа». В игре принимают участие мальчики–подростки. Для игры необходим «чиж» палка с заостренными с обоих концов и бита. Играют две команды. Одна команда выбрасывает «чиж», а другая следит и приносит его обратно. Один из игроков первой команды выходит к линии и выбрасывает «чиж». «Чижик» кладут на лунку, битую засовывают в лунку, выбрасывают его «чижик» вверх и отбивают подальше в поле. Игроки другой команды должны доставить его обратно. Они берут «чижик» и кидают его к начальной линии. Если получается то команды меняются местами [Каламеэс и др.: 257].

В эту игру играли на улице. На земле чертился квадрат 50х50 см, недалеко от него (примерно в 70 см) рисовали черту, которой отмечали поле [Гришаков: 246]. Для игры у каждого были палки одинаковой длины – биты и «кучок» (один на всех) с двумя заостренными концами. «Кучок» ставили ровно на две палки, воткнутые в землю, потом ведущий битой ударял снизу по одному концу «кучка» так, чтобы он подлетел. Потом нужно постараться еще раз ударить, чтобы «кучок» летел дальше. Потом ведущий должен поймать свой «кучок», а остальные – бежать до черты и обратно. Выигрывал тот, кто бросил дальше.

Игру «под кучок» описывает А.С. Портнова (дер. Новая Казепель, запись 2017 года). Правила игры такие же, как и в описании игры у Гришакова.

Ещё играли... Ну, это уже... «Кутшóк» мы называли. Вот, такой заостренный палочка, заостренные концы. Вот. Другой палкой мы ударяли вот так, он перевернёт — и поддевали. Поэтому — это вот и был «кучóк» сам (Н.КЗПД, 2017, А.С. Портнова, 1951).

Под рюху

Игра в «рюхи» (имевшая также в разных регионах и другие названия – «чухи», «чушки», поросятки) широко известна как игра в «городки» [Покровский: 313]. Согласно толковому словарю Ефремовой, «рюха» – это «небольшая цилиндрическая чурка для игры в городки» [Ефремова].

Правила игры в «городки» («рюхи») описываются следующим образом. Перед началом игры дети запасались деревянными чурками. Цель игры состоит в

том, чтобы при помощи биты выбить из «города» противника фигуры, состоящие из пяти чурок. Команде нужно потратить как можно меньше бросков. Для игры выбирается ровная площадка на асфальте, земле или газоне. На расстоянии 20–30 шагов отмечаются два «города», для создания которых чертится круг или четырехугольник. Внутри каждого «города» укладываются чурки в виде различных фигур. Игроки, стоя у черты, берут палки, называемые «битки», примерно длиной 70 см, и пытаются выбивать чурки противников [Лопатин, Лопатина: 105]. В игре участвует две команды, хотя можно играть и вдвоем. Каждый игрок имеет право совершить два броска. Побеждает та команда, которая смогла быстрее выбить все чурки из «города» противника [Покровский: 313–317].

В книге Литвиновой «Русские народные подвижные игры» подробно дается описание игры «Городки». Игра проходит на площадке, где чертят «город» – квадрат со стороной 1 м. В 6–8 метрах от «города» проводится черта, на которой игроки отмечают себе место для броска. В игре есть водящий: он в «городе» ставит фигуру из пяти рюх и остается рядом с «городом». Игроки по очереди кидают биты в «город». Если у кого-нибудь получается выбить «рюху», то игроки бегут за ними. Водящий в это время ставит новую фигуру и бежит занять место игрока. Тот, чье место заняли, становится водящим. В описании игры уточняется, что фигуры не должны повторяться [Литвинова: 46–47].

По своим правилам игра «под рюху» у староверов похожа на «городки». В неё играли редко – если находили подходящее, просторное место для игры [Гришаков: 246]. Играли обычно на дороге, так как за весь день по этой дороге проезжала только одна колхозная машина.

«Рюхой» называли как деревянный брусок, используемый для игры, так и саму игру. В игре обычно участвовало две команды, для них чертили два «городка». Брусок (рюху) ставили на территории «городка». Игрок должен был с определенного расстояния кинуть битку и попасть по «рюхе» палкой (битой) таким образом, чтобы та полетела. Если «рюху» получилось сбить, игрок должен был добежать до черты за «рюхой» и вернуться. В игре присутствует ведущий с мячом: пока игрок бежит, ведущий может попытаться поймать его мячиком. Если игрок

успевают добежать, ведущий может вернуться к своей «рюхе» и ждать следующего игрока. Когда ведущий занят своей «рюхой», игроки могут попытаться пробежать до черты и обратно, если успевают. Игроки, у которых есть их «рюха», также должны вернуться. Если кто-то из игроков не успевает вернуться, ведущий меняется. НКЗПЛ, 2017.

Фантики, или Бумажки

Для игры «Фантики» использовали фантики от конфет. Цель игры – получить как можно больше фантиков. Перед началом игры фантики необходимо было сложить особым способом – прямоугольником. Затем нужно решить, кто первым будет кидать свой фантик. Это можно сделать по считалке. Первый игрок просто кидает свой фантик. Для этого фантик кладут на ладонь, затем ладонью резко ударяют снизу стола, чтобы фантик взлетел. Второму участнику нужно так кинуть свой фантик, чтобы он упал на тот фантик, который лежит на столе. Если бросок удачный, игрок забирает фантики и кидает еще раз. Если фантик упал просто на стол, то ход переходит к следующему игроку. Выигрывает, тот у кого больше фантиков [Павлов: 159]. «Фантики», – обёртки от конфет, складывались «конвертиком». Такой «фантик» клали на запястье руки [Гришаков: 246–247].

У староверов был еще другой вариант игры, когда сложенные фантики клали в стопочку. Игроки брали пяточок и пытались попасть в стопку с фантиками. Тот, кто попал по стопке, забирал те фантики, которые отлетели и лежат по одиночке. Выигрывает, тот игрок, у кого больше фантиков.

Бумажки от конфет складывали и клали в стопочку. Брали пяточок и кидали в эту стопочку фантиков. Если фантики рассыпятся ты выиграл. (ЖЛЧК, 2004, М.Г. Ершова 1926).

Катание на санках (чумки, санки, кельки)

«Катание на санках» – одно из любимых занятий зимой. Горку можно сделать, накатав снежные шары и залив водой. На санках можно кататься одному или с кем-то вместе. Можно соревноваться кто дальше уедет или кто быстрее спустится. Можно устанавливать препятствия при спуске с горы.

«Карусель на льду» это развлечение для детей и подростков. Играют от 4 до 10 человек. Для карусели необходима ровная снежная поверхность. В центре вкапывается столб толщиной 10–15 см, его должно быть видно на 70 см над землей. На столб надевали старое колесо. На колесо гвоздями крепились две жерди длиной 7 м. К концам жерди привязываются санки.

Дети делятся: одни катаются на санках, а другие крутят карусель. Заранее договариваются о количестве кругов, чтобы все могли покататься. Можно придумать задания, которые выполняют ребята, пока катаются на санках. Если кто-то не сумел выполнить задание, то он меняется местом с тем, кто толкает жердь [Былеева, Григорьев: 41–42].

У староверов есть несколько названий санок: катались на саночках, салазках, кельках, чумках и финках. Финки считались дорогими, поэтому их было мало. На санках катались с горки, катали друг друга, из них устраивали карусель на озере.

В зимнее время «на чумках ездили». В чумках сидели на коленках и отталкивались заостренными палками. (Н.КЗПЛ, 2017, А.С. Портнова, 1951)

Финки были дорогие, поэтому мальчики сами сколачивали деревянные саночки, салазки. На озеро ходили на кельках. Садились на низенькие саночки без бортиков и отталкивались пихульками. (МСТВ, 2016. Ф.И. Маспанов, 1957)

В период масленицы ребята катались на финках. (КЛК, 2020, И.И. Сууп, 1951)

У староверов дети сами делали себе карусель. Они в лед вмораживали столбики и на конец прикрепляли жердь с санками [Гришаков: 246].

Для начала ребята ставили чурбан, над льдом должно было быть около восьмидесяти сантиметров. Потом брали доску толщиной три сантиметра и длиной около пяти метров. В доску вставляли штырь, потом туда прикреплялись самодельные санки. В салазки садились три-четыре девочки, а мальчики разгоняли карусель. Катались на карусели ребята лет до восемнадцати. Также мальчики катали девочек на санках (КЛК, 2020, И.И. Сууп, 1951).

Чурбак он что? Вмораживался в лёд как-то? Делали, называлась вот ни дырка, ни лунка, тю шка. Называли тю шка, Вот делали тю шка, вставляли этот чурбан, закрывали вот то, что они раздолбали, это всё туда назад. Ночи были

морозные, и это в момент всё замерзало. И вот тебе и пожалуйста. Вот и карусель была (КЛК, 2020, И.И. Сууп, 1951).

Во время, когда был тонкий лёд, делали «зыбку» в очень мелких местах. Несколько человек, обхватив друг друга, ходили по льду. Лед качался, трещал, – главное было не провалиться (КЛК, 2020, И.И. Сууп, 1951).

Мы долго, до весны катались, до тех пор, покуда уже вода уже стала приступать через лёд, и всё ребята вот нас (КЛК, 2020, И.И. Сууп, 1951).

Штандер

Игра «штандер» распространена в разных регионах России. В своем словаре Борисов приводит слова Якуба об игре «штандер», в которую играли еще в XIX веке: «Это была одна из любимых довоенных игр ленинградских ребят» [Борисов 2008: 664]. Сравним описание этой игры в разных источниках с тем, как играли в нее старoverы. Смысл игры обычно одинаковый, отличаются делали и подход к игре. Это игра в мяч, в которой есть ведущий и игроки. Игра под названием «шандырь – стоп» состоит в следующем. Игроки стоят в кругу, ведущий в центре. Ведущий подкидывает мяч и называет имя игрока из круга. Игрок, чье имя назвали, должен поймать мяч. Если он поймал мяч, то он встает в круг и становится ведущим [Там же: 663–664]. В Башкирии игра носит название «шандырь-шандырь» [Кржижевский: 113]. Если мяч игроку не удалось поймать, то ведущий берет мяч и кричит «шандырь-штадырь». Остальные игроки останавливаются, а ведущий кидает мяч в одного из игроков. Задача игрока – уклониться от мяча. Если мяч попадет по игроку, то он становится ведущим [Там же: 113]. В игре может участвовать любое количество игроков разных возрастов. В качестве места для игры используется ровная площадка [Якуб: 55]. В своей книге «Изюм из булки» Виктор Шендерович пишет: «“Штандер” — “stand hier” — “стой здесь”... Игра-то была немецкая! Но нас это по незнанию не смущало» [Шендерович: 5]. Как мы видим, Шендерович считает, что игра имеет немецкое происхождение.

В книге М.Ф. Литвиновой «Русские народные подвижные игры» есть описание игр «мячверху» – это детская игра по правилам похожая на «штандер». Дети играют в кругу, водящий может стать в центре в кругу. Ведущий подбрасывает мяч со словами «мячверху!» В это время остальные игроки разбегаются. Когда водящий ловит мяч кричит «Стой!», и все останавливаются. С

места водящий должен кинуть мяч в того, кто ближе к нему стоит. Тот, в кого попали, становится водящим. Если мяч ни в кого не попал, то водящий остается прежним [Литвинова: 33–34].

У староверов игра «под шандырь», также как и в других регионах это игра с мячом, в которую играют дети на улице во дворе. Правила у староверов примерно такие же. В игре один игрок подбрасывает маленький мячик вверх на крышу, потом выкрикивает имя одного из игроков, в это время другие разбегаются. Тот, чье имя назвали, ловит мяч. Если игроку, имя которого крикнули, удастся поймать мяч в руки, он становится ведущим. Если игрок был далеко от мяча и мяч упал на землю, то игрок, догоняя мяч, кричит «шандырь», и все останавливаются. Его задача – с места падения мяча попасть им в одного из играющих, чтобы выбрать ведущего. Если тот, в кого кидали мяч, его ловит, то он следующий подкидывает его вверх. Если мяч не ловится, то игрок снова бежит к мячу и игра продолжается. В игру играют как мальчики, так и девочки [Гришаков: 245].

Это мы бросали на крышу и, пока ведущий ловит его, остальные разбегались, и ведущий должен был этот мяч поймать и кого-нибудь попасть мячом, в кого-то. Вот эта была игра тоже (Н.КЗПЛ, 2017, А.С. Портнова, 1951).

Другие игры

Кроме того, староверы упоминают и другие игры, которые распространены повсеместно.

Одна из них это игра «Передай дальше» или «сломаный телефон». Участники игры садятся в ряд. Тот, кто сидит первым, является «телефоном». Ведущий на ухо говорит первому участнику слово или небольшое предложение. То, что он услышал, он говорит соседу – и так до последнего участника. Потом все говорят, что услышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец. Игрок, который был «телефоном», садится в конце ряда [Литвинова: 61].

У староверов играли не менее пяти человек. Они садились на скамейку или бревно. Крайний игрок шепчет на ухо соседу слово, и потом это слово передается до последнего по цепочке. Задача последнего громко сказать услышанное слово и сравнить его с изначальным словом [Гришаков: 246].

«Слова», или «виселица». Игра «Слова» интересна для усидчивых и смысленных детей. По правилам игры, один игрок загадывает слово, а другие его отгадывают. Записывается только первая и последняя буква слова, а на месте других букв ставятся черточки. Заранее следует договориться о количестве неправильно названных букв, потому что при назывании неверных букв рисуется виселица и костер. Каждая неправильная буква приближает игроков к проигрышу [Там же: 247].

Во дворе дети натягивали сетку и играли в футбольный мяч. Девочки скакали на скакалках (ТН, 2004, З.С. Романенкова, 1925). В настольные игры дети тогда играли тоже. Гришаков перечисляет морской бой, арифметическое лото, шашки, в шахматы и домино играли редко [Гришаков: 247].

Раннею весною и осенью всюду грязь, часто дожди, на улицу не выйти. В это время дети проявляют свою фантазию и играют дома [Покровский: 348]. Девочки делали себе куклы (ЖЛЧК, 2004, М.Г. Ершова, 1926). Когда у девочек появились ткани, то они шили платья куклам:

И материалы были которые ситцевые, всякие там и тюли всякие были — резали и куклам платья шили. (С.КЗПЛ, 2006, Е. Амелькина)

Одним из любимых занятий мальчишек до 10 лет было гонять с помощью согнутой проволоки обод от велосипедного колеса [Гришаков: 246].

Мальчики любили гонять обруч от велосипеда и это требовало хорошей сноровки. Обруч загнутая проволока. (Н.КЗПЛ, 2017, А.С. Портнова, 1951)

2.2. Лексика, связанная с играми

В рассказах староверов о детских играх употребляются специфические слова – названия игр и их терминология. Ниже приводятся эти слова: дается толкование значения слова, приводятся примеры из расшифровок с его использованием. В конце даны ссылки на словари, где эти слова также присутствуют. В качестве дополнительных источников привлекались «Толковый словарь живого великорусского языка» В.И. Даля, «Словарь русских народных говоров» (СРНГ), «Псковский областной словарь» (ПОС) и «Словарь говоров староверов Эстонии» (СГСЭ).. В этих словарях не всегда встречаются все необходимые описания, и некоторые значения слов в словарях отличаются от тех, которые используют староверы.

БО́БКА, БО́ БОЧКА, (В БОБОЧКУ) ж

1. *Детская игра, предполагающая прыжки по расчерченным квадратам («классики»).*

***В бо́бочку.** Нет. Ну, я не знаю там. Какая-то игра была. МЖ, 2009.*

2. *Осколок глиняной посуды, который использовался для игры с прыжками по квадратам.*

А **бобочку** — это когда вот с российской стороны приезжали к нам. Ну, и собирали разбитые тарелки — там кусочек и называлась «**бо́бочка**». ЖЛЧК, 2004.

И вот разные такие, вот от чашек, да вот это вот такие, **бо́бки** собирали, это назывались **бо́бки**, вот это где там, вот такие **бо́бки** собирали, и в **бо́бки** в этики играли. Вот такие игры были у нас. Ну, да, ну, от чашечек такие, от чашек да тарелок, вот такие **бо́бки**. ЖЛЧК, 2004.

И вот это... когда клетки нарисуем — в клеточки прыгать или что: бросай **бобоцку!** Кто первый? Бросай **бобоцку!** МЖ, 2009.

Другие источники: СРНГ 3: 35; Даль - нет; ПОС II: 54 (в значении 'детская игрушка').

НОЖИЧКИ (В НОЖИЧКИ)

Название детской игры с использованием ножа.

Мальчишки ещё играли как-то **в ножички**. Они чертили круг, но это я не знаю. И потом вот бросали, чтобы ножичек утыкался, вот себе из круга отрезали это вот, сколько там. Но этого я не помню как. Н.КЗПЛ, 2017.

Другие источники: СРНГ 21 - нет; Даль - нет; ПОС 21: 396.

РАХВАСТЕ (В РАХВАСТЕ)

Название детской игры с мячом.

Эст.: rahvaste pall.

Другие источники: СРНГ - нет; Даль - нет; ПОС - нет, СГСЭ - нет.

ЖО ПИКИ (В ЖОПИКИ)

Название детской игры с мячом.

Вот так положенные вот в эту развилку. И мы называли их "вёшалы". И вот мы на этих вёшалах — иногда и сети там сушились — мы вместо качелей их использовали, мы и по ним лазали, мы играли в прятки, в жмурки, в **жопики**. Н.КЗПЛ, 2017.

Другие источники: СРНГ - нет; Даль - нет; ПОС - нет.

ЗАГРЕБА́ЛО, м.

Игрок, который хорошо играет «в копеечку», тот, кто выигрывает больше всех в этой игре.

Вообще, первое правило, видимо, было – достать вот так. Но потом начали – вот этим пальцем там, этим, какой там подлиннее. Ну и тут шла проверка на **загребало**. Ну пришел **загребало**, у него в два раза больше ладонь, чем у меня, ему везет. И бывало, что именно это срабатывало как бы за или против. **Загребало** гордился этим, что он мог выиграть. МСТВ, 2016.

Другие источники: СРНГ 10: 28; Даль I: 570; ПОС 11: 155; СГСЭ – нет.

КОЗАТЫ́ (ГОНЯТЬ КАЗАТЫ)

КАЗАТЬІ – зимняя игра. Было такое, это играли зимой на снегу, расчищали площадку и клюшками играли, гоняли казаты́. Это мальчики играли, девочки не занимались. Б.КЛК, 2014.

Другие источники: СРНГ- нет; Даль - нет; ПОС 14: 308 – ‘кость надкопытного сустава, употреблявшаяся для игры типа «бабки»’.

КАРУСЁ ЛЬ, ж.

Сани, прикрепленные к жерди для вращения на ледяной площадке. Зимой заливают поляну, вбивают кол, прибивают жердь, на конец прикрепляли сани и крутят по кругу друг друга.

Эст.: karussell

Мы долго, до весны катались, до тех пор, покуда уже вода уже стала приступить через лёд, и всё ребята вот нас. КЛК, 2020.

И ребята делали такую **карусель**. КЛК, 2020.

Вот и **карусель** была. КЛК, 2020.

Вот для нас были **карусели**, санки, финки. Мальчишки даже нас на санках катали. КЛК, 2020.

Деревянные – салазки, И туда садилось три-четыре девочки. И ребята тада́ вот разгоняли эту **карусель**, и вот мы катались. КЛК, 2020.

Другие источники: СРНГ 13 - нет; Даль II: 710; ПОС 14: 27.

КАТА́ НИЕ (ЯИЦ), ср.

Игра, в которую молодежь играла на Пасху. Делались горки для катания пасхальных яиц. Процесс катания яйца был сложный, потому что траекторию яйца нельзя было угадать. При катании яйца важно правильно его отпустить, чтобы оно могло докатиться и попасть по монетке.

Эст.: tinade kelgutamine

<А всякие вот там **катания** с горок – это было?> Все было по полной программе.

Катания, делали горки, это все у нас было. МСТВ, 2016.

Другие источники: СРНГ – нет; Даль II: 96; ПОС 14: 39–41; СГСЭ – нет.

См. **КАТА́ ТЬ (ЯЙЦА)**.

КАТАТЬ (ЯЙЦА), несов.

Катать яйца – традиционная игра на Пасху. Для игры строили специальную горку, с которой по очереди катали крашеные яйца. Задача игроков – попасть как можно больше раз своим яйцом в монетку, которая обозначает место, где остановилось яйцо другого игрока. При попадании игрок забирает монетку.

Вот условно, смотрите: вот эта куча песка пошла вот так, вот это здесь сделаны дорожки, то есть вот это остров в буквальном смысле такой, горб, который **яйцо**, которое **покатится**, будет обтекать. Вот здесь площадка, я вот не помню только, завершенная она или нет, кажется, незавершенная даже была. МСТВ, 2016.

И задача была, значит, яйцо с верхней части, с верхней точки отпустить яйцо, оно **катится**, и вот где оно остановилось, туда ставится монета. Договариваемся, какую ставим копейку, кто там побогаче там и так далее. МСТВ, 2016.

Дальше, значит, берется яйцо и отпускается. Можно подталкивать. Вот отпустишь яйцо – и оно **скатывается** вокруг этого горбика, который по центру, тоже овальный такой он получается, вот, **яйцо катится**, остановилось. Туда ставишь монету свою. Как ставишь, это уж твое дело. Стараешься так поставить, чтоб не задело другую, которая **покатится**, поэтому либо так поставишь, либо так, если по плоской поставишь вот так, в положении плоского, то сразу же яйцо придавит эту монету, потеряешь... И вот тогда начинают маленькие какие-то всякие хитрости применять. Поставят на 45 градусов, поставят на 80, развернет ее как-то, но нельзя было ее вкапывать совсем, потому что она должна быть просто поставлена тихонечко так вот, чтобы при касании, даже при маленьком, она обозначила бы попадание яйца. Демократичные были правила тоже. Вот, и, значит, следующий, который **катит**, он... его уже задача – попасть по этой монете. МСТВ, 2016.

И вот она идет примерно под уклоном там, ну, может быть, 45, может быть, там 35 градусов, она вот идет, вот он, примерно, яйцо сюда кладется и отпускается, и вот оно пошло, оно **покатилось** и там остановилось. И так далее. И дальше **катят**...

Мы совмещали тогда две игры. Слушай, ладно... **Катать** надоело, допустим, или кто-то там занял уже эту каталку, идем в копеечку. МСТВ, 2016.

У нас бы́ла горка такова. Я вот помню, например, в своей жизни такое, ещё было морозно, ещё было даже, проталины были только от снега. И вот искали завалинку. У кого вот к дому была уже завалинка, песочек был, вот тада́ брали лучинки, ну чем крышу крыли, лучина, вот, ло́жили и тада́ вот эту лучинку, и по этой лучинке вот катали. КЛК, 2020.

Да, *лиди́ на*. У каждого были яички, и начинали эти яички катать с горки. Вот где гору́шечка и катают яички. ПРСР, 2008.

Другие источники: СРНГ 13: 125; Даль II: 96; СГСЭ – нет.

КЕЛЬКИ

Низенькие санки, на которых сидят на коленках и катаются, отталкиваясь заостренными палками.

Эст.: *kelk* - käsitsi veetav jalassõiduk lumel või jääl sõitmiseks.

Кельки - это были маленькие санки, даже они могли быть без вот этого, как сказать, безбортовые, просто доски, дощечки на каких-то полозьях, в руках пихульки, то есть садится вот на этот квадрат... Это маленький такой буерок получался, ну безпарусный, ну короче, была площадь, площадка... ну ладно, деревянная, вот такое, такое основание, на двух полозьях или может быть на саночных каких-то повыше, чтоб все-таки сидеть надо было человеку, и обязательно две палки с гвоздями, которые назывались пихульки. МСТВ. 2016.

Другие источники: СРНГ- нет; Даль - нет; ПОС- нет; СГСЭ: 69.

КО́Н, м.

Место куда кладется ставка в игре «в копеечку».

Второй бьет, прицеливаясь как-то, я уж не знаю, как там можно было прицелиться, чтобы стукнуть в стенку монетой, чтобы она прилетела к этой монете, если она в нее попадет, то... вообще, шум был на всю вселенную, но она должна упасть как можно ближе к этой монете, и она либо **кон**, на **кону** вот там договаривались, чтобы по три копейки, по две, по одной, или та монета, которую ты бросаешь, реально, человек ее забирает. МСТВ, 2016.

А кто пролетел, тот опоздал, тот на этот **кон** не прошел, стоят, рты разевают, называется, смотрят и любуются, и болеют за кого-то там. Крику, визгу из-за тех трех копеек там очень много. Никогда не было споров... реальных споров из-за неподделенной копейки. Ну это... то есть, не для этого игра. МСТВ, 2016.

Другие источники: СРНГ 14: 242 – 243; Даль – нет; ПОС 15: 148; СГСЭ – нет.

КОПЕЙКА (В КОПЕЙКУ/ В КОПЕЕЧКУ), ж.

Игра в пасхальное время, в которую играли у стены. Игроки бросают монету в стенку, так чтобы она отпружинила и отскочила как можно дальше. Задача каждого следующего игрока кинуть свою монетку как можно ближе к уже лежащей монете.

К тому же возле этого киоска или сзади киоска была стенка, об которую мы играли **в копеечки**. Игра называлась «**в копеечку**». **В копейку** будешь? **В копейку**, ну а как? Это-то Вы знаете, наверное. <Ну... Все равно, я точно ее не очень представляю.> Мы совмещали тогда две игры. Слушай, ладно... Катать надоело, допустим, или кто-то там занял уже эту каталку, идем **в копеечку**. МСТВ, 2016.

Но я не помню, например, чтобы просто так от нечего делать пошли в копейку играть. <То есть для вас это все-таки связано с Пасхой?> Однозначно. Поскольку там и каталка была, и **копейка**, и менялись там, то есть там пошел позевал да проиграл три копейки, туда пошел... Вот. Игра самая простая, но и самая сложная. Стена обыкновенная, где-нибудь поплотнее, чтобы от нее отскакивала монета. То есть бросил монету – и чтобы монета от нее отпружинила и отскочила, желательно дальше. МСТВ, 2016.

Можно было договориться, если в случае попадания ты получаешь как бы от него **копейку**, но, кажется, это не так. МСТВ, 2016.

Другие источники: СГСЭ – нет.

КРА́ ДИНА / КРА́ ДИНКА (В КРА́ ДИНУ/ В КРА́ ДИНКУ), ж.

Игра типа прятков: пока ведущий считает, другие игроки прячутся. Кого первым найдут, тот становится следующим ведущим.

В крадину играли, бегали по деревне прятались в коридорах или на крыльце. ЖЛЧК, 2004.

В крадинку играли, пряталися. ЖЛЧК, 2004.

Ну, это **в краденку**, это так и было, шчо **в краденку** играли. – Прятались? – Пряталися. Рябятішки прячутся, а другой бегаєт ищет. ЖЛЧК, 2004.

Другие источники: СРНГ 15: 160; Даль - нет; ПОС 16: 52; СГСЭ: 75.

КУЧО́К (В КУЧО́К), м.

1. *Детская игра на улице с использованием заостренной палки (кучка) и биты.*

Эст.: *turd. Laste mäng. Kurikaga tuleb ruudust välja lüüa väike pulk, mille teine mängija peab kinni püüdma ja tagasi visates ruutu tabama.*

2. *Заостренная палка, используемая в детской игре.*

Ещё играли... Ну, это уже... «**Кутшо́к**» мы называли. Вот, такой заостренный... палочка, заостренные концы. Вот. Другой палкой мы ударяли вот так, он перевернёт — и поддевали. Поэтому — это вот и был «**кучо́к**» сам. И, по-моему, выигрывал кто дальше. Потом вот этой палка, которой ударяешь, она должна была быть у всех одинаковой длины. Потом измеряли — кто дальше, вот, тот выиграл. < То есть эта палка была одна на всех?> Вот **кучо́к** был один. Да. А у каждого своя палка была. Бит... типа биты. У каждого своя. Но она должна была быть одинаковой длины. < И вот этот удар снизу был вот этой битой?> Вот сначала бьешь <звук удара> битой вот так! о! вот крутится, и надо стараться битой опять вот его поддеть. < Поддеть, чтобы он летел.> Как можно дальше лететь, летел. Н.КЗПЛ, 2017.

Детская игра по определенным правилам. **Кучо́к** – это такая палка с двумя заостренными концами, её клали ровно. И <тот, кто водит> должен по одному концу ударить, и вот битой ещё поддеть – и далеко летит. В это время остальные должны до черты добежать и вернуться. А ведущий должен бегать и ловить этот **кучо́к**. Н.КЗПЛ, 2008.

Другие источники: СРНГ 16 – нет; Даль – нет; ПОС 16 – нет; СГСЭ: 79

ПОДНАРУШНЫ ДЕТИ

Игра в прятки. В игре есть две команды по три или четыре человека. Одна команда прячется, а вторая ищет.

Вот как раз раньше мы называли всё «**поднарушны дети**» – это пряталися. Один одного искали. Вот такие наши были игры, больше никаких игров у нас не было. ТН, 2004.

Поднарушны дети. Поднарушны дети – была такая у нас игра, **щёб поднарушны дети**. ТН, 2004.

Да-да-да! Не, **поднарушны дети** это уже опять там другое. ТН, 2004.

Другие источники: СРНГ 28 - нет; Даль - нет; ПОС - нет;

РЮ́ХА (В РЮ́ХУ), ж.

1. *Детская игра типа «городков».*

Рю́ ха – в игре было две команды. Такой вот брусок ставили в городок издали, и вот палкой его надо было сбить. Н.КЗПЛ., 2008.

Рю́ ха – это было две команды. Такой вот брусок ставили в городок издали, и вот палкой его надо было сбить. Если сбивают палкой, команда, которая водит, она должна добежать до какой-то границы и вернуться. Если сама рю́ ха бежит далеко. Если не успевают, значит, надо было поменять команды, и тогда забивают другие. Меняются, если не успели: сбегаться надо было. Н.КЗПЛ., 2008.

А **рюха** — это вот каждый со своей битой. Н.КЗПЛ, 2017.

2. *Деревянная чурка для подвижной детской игры.*

В **рю́ ху** играли. Рю́ ха была тоже вот такой столбик невысокий и бита должна быть. Вот на каком-то расстоянии эта **рю́ ха** стоит эта и битой ты должен был ударить по ней, попасть, чтобы она куда-то летела и в это время надо было добежать до черты, если успевал — и вернуться. А у ведущего был мячик маленький и ведущий мог тебя засалить. <Этим мячиком.> Да, мячиком. Но если ты успевал, ведущий мог бы

добежать только до своей **рюхи** и взяться за неё и там стоять, и жди, когда следующий **рюху** подденет. И ты... — у нас это называлось «сбегаться»: вот пока ведущий тут засуетится, и пока вот эту **рюху** устанавливает, все вот добежали до черты и обратно иногда успевали. А кто стоял там со своей **рюхой** в поле, должен был тоже в это время вернуться. Кто-то не успевал, значит, ведущий менялся. Н.КЗПЛ, 2017.

Другие источники: СРНГ 35: 328; Даль IV: 123; СГСЭ: 130.

ТЮШКА, ж.

Скважина, шель, дыра, продушина, лазок. Лунка в которую вставляли столбик и потом делали там карусель.

Делали, называлась вот ни дырка, ни лунка, **тюшка**. Называли **тюшка**. СФ, 2020.

Вот делали **тюшку**, вставляли этот чурбан, закрывали вот то, что они раздолбали, это всё туда назад. СФ, 2020.

Другие источники: СРНГ 46: 51; Даль IV : 413; ПОС - нет; СГСЭ - 146.

ФИНКИ

Сани, представляющие собой стул, укрепленный на длинных металлических полозьях. Приспособление для езды из загнутых металлических полозьев.

Эст.: soome kelk

Масленицу у нас как, ну, у нас были **финки**. Это если мальчишки нас посадят, и тада́ мы катаемся на этих **финках**. А так на озеро. И ребята делали такую карусель. Ставился чурáк, ну, вот так, вот так высоты он должен был надо льдом быть. Ну, скажем, где-то сантиметров восемьдесят, вот. Туда, ну я не знаю, но они как-то в этот, такая доска была пошире, и ну сантиметра три толщиной. Ну доска бы́ла, метров пять она была такая длинная, если не длиннее была. Вот они вставляют туда штырь, и это туда посылают санки. Санки-то были такие, ну, самодельные. СФ, 2020.

И рыбачок тоже, если у него **финок** не было нормальных, потому что **финки** были дорогие, они и сейчас дорогие, у меня нету новых **финок**, если уж на то пошло... А это... А тогда надо было какой-то гнутый лист, то есть это достать надо было. У отца моего было, но это было уже когда я взрослый был. А по молодости я не помню, чтобы у нас были **финки** какие-нибудь. МСТВ. 2016.

В период масленицы ребята катались на **финках**. КЛК, 2020.

Вот для нас были карусели, санки, **финки**. Мальчишки даже нас на санках катали. СФ, 2020.

Масленицу у нас как, ну, у нас были **финки**. Это если мальчишки нас посадят, и тада́ мы катаемся на этих **финках**. СФ, 2020.

Другие источники: СРНГ 49 : 115; Даль - нет; ПОС - нет; СГСЭ - 149.

ЧУ́МКИ / ЧУНКИ

Ручные саночки, детские салазки, санки для катания с гор.

Чумки. Это мы делали сами, у нас брат нам делал: дощечка, спереди чуть загнуто сделано, и два деревянных полоза или просто рейки. И две заострённых палки – на коленки встаёшь на эти **чумки**, а палками отталкиваешься. Друзья брата на **чумках** катались все. И хорошо эти **чумки**, когда делали на льду карусель: то есть один кол вбивали, вмораживали в лёд, а другой присоединяли к нему перпендикулярно. Вот к концу прицепишься на этих **чумках**, другие тебя раскручивают, а ты на **чумках** на этом конце едешь! Н.КЗПЛ., 2008.

На **чумках** ездили — саночки-то... сколачивали мальчишки на деревянных... Н.КЗПЛ, 2017.

Чунки – это просто с деревянными полозьями, а не с металлическими. МСТВ, 2016.

И зимой устра... на **чумках** ездили. Н.КЗПЛ. 2017

Другие источники: СРНГ - нет; Даль IV : 562; ПОС - нет; СГСЭ - 155.

ША́НДЫРЬ/ ШТА́НДЕР, м.

Детская подвижная игра с мячом – вариант известной игры «штандер».

Эст.: mädamuna

Шандырь – это подбрасывают мяч и кричат имя. Мы обычно мяч бросали на крышу: тогда он скатывается, все разбегаются остальные, [а тот,] кого выкрикнут, должен был поймать мяч. Если он в руки поймает, то он может сразу бросить на крышу опять и закричать другого. Если кто-то далеко убежал, он не сможет поймать, значит, всё: остальные разбегаются, а этот водящий должен мячом тогда в кого-нибудь попасть, чтобы нового ведущего [выбрать]. [А если] не поймал, значит, куда мяч ударился об землю, он должен там стоять и с того места попасть

в кого-то. Но остановиться те должны, когда он закричал «стоп». Поймал мячик, в охапку схватил, сказал «стоп», тогда те останавливаются. Н.КЗПЛ., 2008.

И для игры в **шандырь...** <0:11.49> Наверное, правильно «**штандэр**», а мы «**шандырь**» называли. Это маленький. Это мы бросали на крышу и, пока ведущий ловит его, остальные разбегаются, и ведущий должен был этот мяч поймать и кого-нибудь попасть мячом, в кого-то. Вот эта была игра тоже. Н.КЗПЛ, 2017.

Ну, мы в детстве «в **штандэр**» называли. Н.КЗПЛ, 2017.

Да-да-да, мы тоже в **штандэр** называли, да. Н.КЗПЛ, 2017.

Другие источники: Даль – нет; СГСЭ: 156.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе данной работы были описаны детские игры, которые упоминаются в беседах со староверами – жителями Причудья. Описание каждой игры включает место проведения игры, ход игры, количество участников, правила и используемый инвентарь.

Детские игры староверов Причудья сравнивались с аналогичными играми, распространенными в других регионах. Это сравнение показало, что большая часть игр, в которые играют староверы в детстве, присутствуют и в других культурах. Анализ источников выявил, что цель и ход аналогичных игр схожа, однако могут различаться. Эти различия обусловлены местом проведения, культурными особенностями и возрастом участников.

Некоторые игры староверов Эстонии приурочены к определенному празднику. Так, во время Пасхи «катали яйца» или играли «В копеечку», эта игра считалась также азартной игрой. Кроме катания яиц и игры «В копеечку» к привязанной к определенному временному периоду является игра с плеточками из вербы в которую играли на Вербное воскресенье.

Большая часть игр, о которых рассказывают староверы, это подвижные игры на улице. Об играх, в которые играли в помещении, или об интеллектуальных играх упоминают редко. Это широко распространенная повсеместно игра в фантики (бумажки), также игры в испорченный телефон и в слова («Виселица»).

Как правило, рассказывают о тех играх, в которые играли летом. Среди зимних забав упоминается катание на разных вариантах санок (кельках, чумках, финках) и на специальном приспособлении для катания – карусели. Кроме того, из зимних игр известна игра «в казаты» – один из вариантов игры с клюшками.

Многие игры предполагают использование специального инвентаря. Чаще всего это мяч (сперва самодельный, потом купленный в магазине), который используется в таких играх, как «Рахвасте», «Жопики», «Штандер». Это могут быть биты и специально изготовленные для игры деревянные предметы – рюха (для игры в рюху) или кучок (для игры в кучок).

Некоторые игры гендерно ориентированы. Так, «в копеечку», «в ножички», «в козаты» играют мальчики, а «в бобки» и в прыжки на скакалке – в основном мальчики. В остальные игры, по-видимому, играют и те и другие.

Староверы принесли с собой в Причудье свои религиозные традиции, язык и культуру. Но контакты с местным эстонским населением привели к тому, что с течением времени эстонская культура оказала некоторое влияние на культуру староверов Причудья. Это влияние заметно и на играх. В данной работе приведены несколько сравнений игр староверов Причудья и эстонского народа такие как: «В рахвасте», «Классики» или «Kooli mäng». Такое сравнение показывает соприкосновение староверов с культурой эстонского народа.

Что касается специфической лексики, используемой в детских играх, то это или названия самих игр («в бобочку», «в жопики», «в копейку», «в крадину», «в рюху»), или названия игрового инвентаря или приспособлений для игры («бобочка», «кучок», «рюха», «козат», «кельки», «чумки», «карусель».

Сокращения

МСТВ – Муствез
Н.КЗПЛ – Новая Казепель
С.КЗПЛ – Старая Казепель
Б.КЛК – Большие Кольки
КЛК – Кольки
СФ – София
ПРСР – Пийриссаар
ТН – Тони
ЖЛЧК – Желачек
МЖ – Межа

Список использованной литературы

1. Бороздин: Бороздин А.К.: Протопоп Аввакум. Очерк из истории умственной жизни русского общества в XVII веке. Спб., 1900.
2. Былеева, Григорьев: *Былеева Л.В., Григорьев В.М.* Игры народов СССР. М., 1985.
3. Григорьев и др.: *Григорьев В.М., Григорьева Л.И., Довженок Г.В.* Украина// Игры народов СССР/ Ред. Г.Б. Хотянова. М., 1985.
4. Гришаков: *Гришаков В.Л.* Детские игры. Русские старообрядцы: язык, культура, история. // Сб. статей к XIV Международному съезду славистов. / Отв. ред. Л.Л.Касаткин. / Ин-т русского языка Российской академии наук. М., 2013. 245–246 стр.
5. Зеньковский: *Зеньковский С.А.* Русское старообрядчество: духовные движения семнадцатого века. М., 1995.
6. Каламезс и др.: *Каламезс А.М., Тийк А.М., Хиэмяэ М.Э.* Эстония// Игры народов СССР/ Ред. Г.Б. Хотянова. М., 1985.
7. Кожурин: *Кожурин К.Я.* Староверы Псковского Поозерья. Пустошкинский район. <https://onlinereads.net/view/19419378-starovery-pskovskogo-poozerya-pustoshkinskiy-rayon?page=2#tx> (08.05.2024)
8. Кржижевский: *Кржижевский М.В.* Традиционные игры Самарских башкир и возможность их использовать в условиях современности // Бусыгинские чтения. Вып. 9. Народы в поликультурном взаимодействии. Материалы Международной научно-практической конференции. 5 декабря 2016 года. Казань, 2016. 112 стр.

9. Литвинова: *Литвинова М.Ф.* Русские народные подвижные игры: Пособие для воспитателя дет. сада / Под ред. Л.В. Руссковой. М., 1986.
10. Морозов, Слепцова: *Морозов И.А., Слепцова И.С.* Круг игры. Праздник и игра в жизни северорусского крестьянина (XIX – XX). М., 2004.
11. Павлов: *Павлов Н.Г.* 300+1 игра для детей. М., 2011.
12. Покровский: *Покровский Е.А.* Детские игры. Преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогикой и гигиеной). М., 1895.
13. Пропп: *Пропп В.Я.* Русские аграрные праздники: (Опыт историко-этнографического исследования). Спб., 1995.
14. Рихтер: *Рихтер Е.В.* Русское население Западного Причудья: Очерки истории, материальной и духовной культуры. Таллин, 1976.
15. Русские старообрядцы: Русские старообрядцы: язык, культура, история: Сб. статей к XIV Междунар. съезду славистов/ Ред. Л.Л. Касаткин. М., 2013.
16. Титовец и др.: Титовец А.В., Фурсова Е.Ф., Тяпкова Т.К. Традиционная культура белорусов во времени и пространстве. Минск, 2013.
17. Хёйзинг: *Хёйзинг Й.* Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Ред. А.И. Иоффе. М., 1997.
18. Шендерович: *Шендерович В.А.* Изюм из булки. М., 2005.
19. Элашвили: *Элашвили В.И.* Народные подвижные игры – на службу воспитания. Тбилиси, 1985.
20. Якуб: *Якуб С.К.* Вспомним забытые игры. М., 1988.

Словари

21. Агапкина: *Агапкина Т.А.* Пасха. Славянские древности: Этнолингвистический словарь: В 5 т. Ред. Н.И. Толстого. М., 2004. Т. 3. 646 стр.
22. Борисов: *Борисов С.Б.* Энциклопедический словарь русского детства: В 2 т. Шадринск, 2008.
23. Даль: *Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка. В 4 т. М., 1980–1981.
24. Ефремова: *Ефремова Т.Ф.* Толковый словарь русского языка. <https://www.efremova.info/> (03.04.2024)

25. Лопатин, Лопатина: *Лопатин В.В., Лопатина Л.Е.* Русский толковый словарь. М., 1997.
26. Паликова, Ровнова: *Паликова О. Н., Ровнова О. Г.* Словарь говора староверов Эстонии. Книга для учащихся. Тарту, 2008.
27. ПОС: Псковский областной словарь с историческими данными: В 28 т. Спб., 1967–2020.
28. СРНГ: Словарь русских народных говоров: В 52 т. / Ред. Ф. П. Филин. М., тт. 1–52. 1965–2021.
29. Толстой: *Толстой Н.И.* Вербное воскресенье. Славянские древности: Этнолингвистический словарь: В 5 т. Ред. Н.И. Толстого. М., 1995. Т. 1. 575 стр.

Laste mängud traditsioonilises Eestis elavate vanausuliste kultuuris

Kokkuvõte

Töös räägitakse Peipsi järve läänekaldal elavate vanausuliste kultuurist ja mängudest.

Vanausulisteks nimetatakse neid Venemaalt tagakiusamise eest välja rännanud õigeusklikke, kes 17. sajandil asusid elama Eestisse.

Suur osa Eesti vanausulistest elab Peipsi järve läänekaldal ja Piirissaarel. Viimastel aastatel on paljud noored inimesed kolinud linnadesse ja taludesse on jäänud pigem vanemad inimesed, mistõttu areneb kultuur aeglaselt.

Töö koosneb sissejuhatausest, kahest peatükist, kokkuvõttest, kasutatud kirjanduse loetelust ja lühendite loetelust.

Esimene peatükk räägib vanausuliste ajaloost, kultuurist ja mängu tähendusest.

Teises peatükis on kirjeldatud laste mängu ja sõnavara ning koostatud mängudega seotud sõnade nimekiri koos nende kasutamise kontekstiga. Sõnastiku aluseks on Mustvees ning Uus-Kasepää 2016. ja 2017. aastal keelekandjatega tehtud vestluste helisalvestised. Kirjeldatakse mängude põhireegleid, osalejaid ja võrreldakse neid teiste rahvamängudega.

Töö käigus läbi viidud vanausuliste ja vene rahvamängude võrdlus näitab, et need on väga sarnased; erinevus on vaid mängude tähenduses ja eesmärgis. Võrdluses toodi välja mängude reeglid, osalejate arv, koht ja tähendus. Mängud on erinevad: suvised ja talvised, aktiivsed ja rahulikud. Hea ilma korral mängivad lapsed õues, kuid vihmaga kodus. On ka lauamängud. Õues mängisid lapsed seal olemas olevate vahenditega.

LISA 1

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Anna Starikova,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose *Детские игры в традиционной культуре староверов Эстонии* (Laste mängud klassikalisel kultuuril vanausulisel Eestis)

mille juhendaja on dotsent Anastasiia Ryko,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Anna Starikova

26.05.2024

LISA 2

Autorsuse kinnitus

Kinnitan, et olen koostanud käesoleva bakalaureusetöö ise ning toonud korrektselt välja teiste autorite panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli maailma keelte ja kultuuride instituudi slavistika osakonna bakalaureusetöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

[Autori allkiri]

Anna Starikova

Tartus, [26.05.2024]