



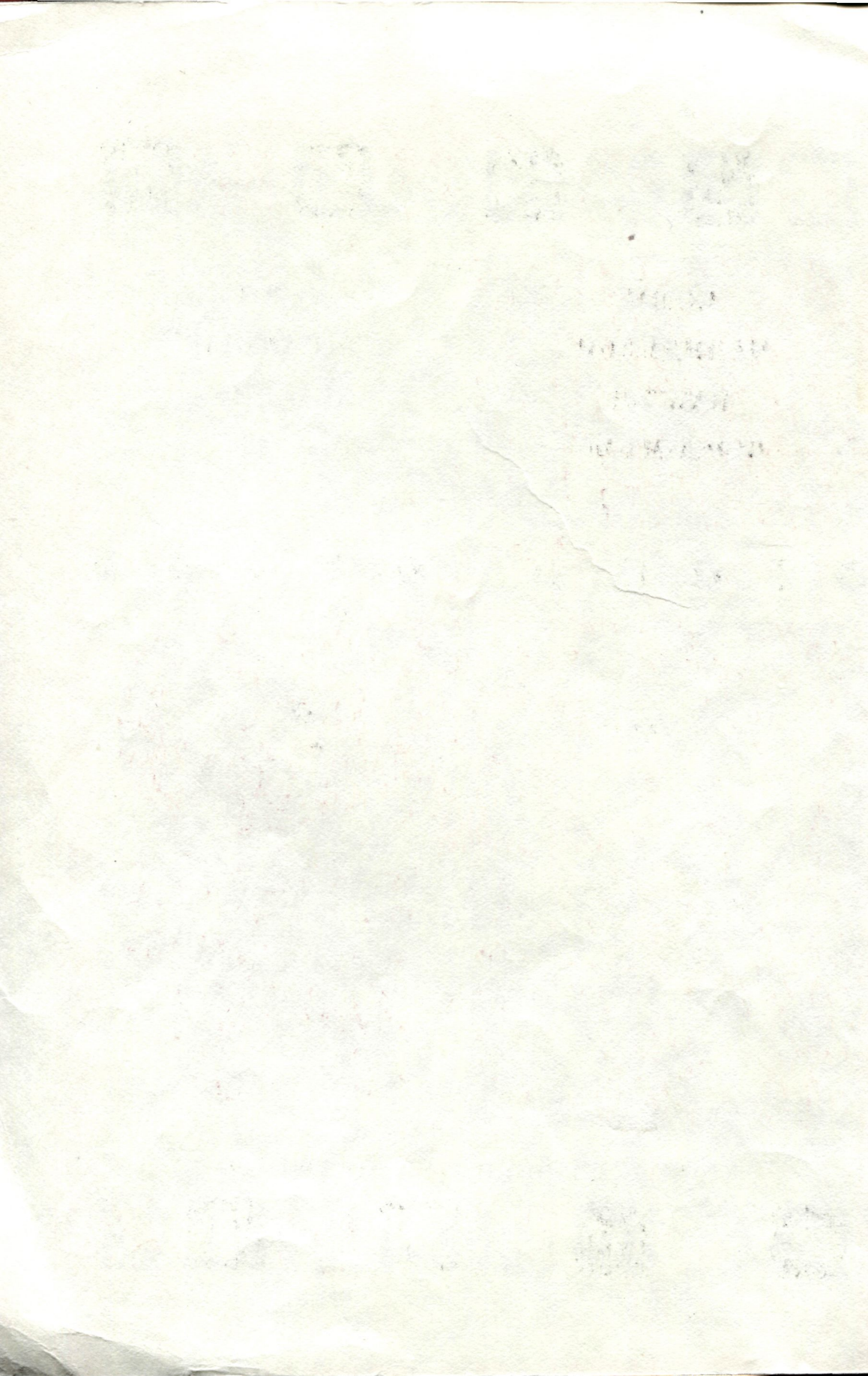
КОМИ  
ЧЕЛЯДЬЛОН  
ВАЖЪЯ  
ВОРСЪМЪЯС

КОМИ  
СТАРИННЫЕ  
ДЕТСКИЕ  
ИГРЫ



КОМИ КНИЖНОЙ ИЗДАТЕЛЬСТВО 1988







**КОМИ  
ЧЕЛЯДЬЛӨН  
ВАЖЪЯ  
ВОРСӨМЪЯС**

**КОМИ  
СТАРИННЫЕ  
ДЕТСКИЕ  
ИГРЫ**



74.200.544.5  
К80

Чукӧртӓс, лӧсьӧдӓс  
да роч кыв вылӧ вуджӧдӓс  
Ю. Г. Рочев

Составил, обработал  
и перевел на русский язык  
Ю. Г. Рочев

Оформление А. Мош е в а

**Коми** челядылы важъя ворсӧмъяс / [Сост. Ю. Г. Рочев]. — Сыктыв-  
кар: Коми книжнӧй издательство, 1988. — 24 л. б. ISBN 5-7555-0042-8.

Тайӧ неыджыд бура иллюстрируйтӧм книжкаысь челядь тӧдмаласны уна пӧлӧс йӧз-  
костса важъя ворсӧм. Некымынӧс на пивысь бура тӧдӧны оз сӧмын Коми мулӧн быд пельӧ-  
сын, но и став страна пасьтала.

Книга урчитӧма ныв-зонпоснилы.

74.200.544.5

К  $\frac{3803030200-014}{М 128(03)-88}$  47-88 м

ISBN 5-7555-0042-8

© Коми книжнӧй издательство, 1988

## ВОДЗКЫВ



Дона челядь! Тайӧ йӧзкостса важъя ворсӧмъясыс урчитӧмаӧсь ворсӧм вылӧ 5—12 арӧса ныв-зонпоснилы. Ӧтияссӧ на пиысь позьӧ ворсны сӧмын гортын, шоныдын («Шырӧн-пельӧсӧн», «Ичӧтик пышкой»), мӧдъясӧс — сӧмын ывла вылын тӧвся кадӧ («Уйӧдчӧмӧн», «Пӧртйысь»), но унджыкыс на пиысь шогмӧны ворсӧм вылӧ кӧть кӧнӧ да кӧть кор — веж луд вылын (Шуам, «Ема»), керка гӧгӧрын и сикт шӧрын («Сюръя дорын», «Тымӧн» да с. в.). Мукӧд ворсӧмыс важӧн ӧна вӧлӧм паськалӧма, найӧс тӧдӧны оз сӧмын коми мулӧн быд пельӧсын, но и Россия пасьтала («Горань», «Ошкысь», «Сюръя дорын» да мукӧд). Найӧ и шусьӧнысӧ уна ног. Шуам, «Горань» ворсӧмсӧ удорасаяс шуӧны «Кур-куруӧн», Леткаын — «Ыж ку-тасьмӧн», Емва ю пӧлӧн — «Син куньмӧн», Изьваладорын — «Чинь-чурӧн». Ворсан кӧлуйыд бара жӧ вермас лоны уна нима. Шуам, чесян лысӧ мукӧдлаас нимтӧны «память лы», «спомниччан лы», «тар память», весиг «морт». А ӧтка ворсӧмъяс, шуам, «Уйӧдчӧмӧн», ми казялім сӧмын ӧти сиктысь. Но та вылӧ видзӧдтӧг сійӧ, тыдалӧ, зэв жӧ важъя, ӧд ворсанторйыс ӧснӧ тувйӧдчан — челядьлӧн радейтана чачатор.

Пӧшти быд ворсӧм водзвылын колӧ вӧлі пудъясьны, медым стӧча юклены ворсысьяслысь могъяссӧ да некодӧс кедзвттӧг индыны, кодлы мый да кор вӧчны ворсӧг дырйыс. Пудъясьнытӧ позьӧ уна ног, но челядь медсясӧ радейтӧны вӧлі юксынысӧ лыддысянкыв отсӧгӧн. Мыйӧн уна лыддысянкыв вӧлі тӧдӧ ворсысьыд, сымын сюся сійӧ вермӧ вӧлі воны ассыс ӧртъяссӧ. Книга помас торъя юкӧнын ми вайӧдам некымын лыддысянкыв, кодъясӧс вӧлі гижӧма и верстыӧ йӧзлысь, и посни войтырлысь.

Быдмысь морт оз вермы овны ворстӧг. Ворсӧмын сылӧн и велӧдчӧмыс, и уджыс. Ворсӧгмосыс сылӧн сӧвмӧны сямлуныс и тӧдӧмлунъясыс, вын-эбӧсыс и киподтуйыс. Но быд народ олӧмас аслыс вежысӧс, выль сменаӧс дасьтӧг-быдтӧг лӧсьӧдіс аслысникас, национальной средствояс, и на лыдын торъя ворсӧмъяс, кодъяс топыда йитчӧны сылӧн оласногкӧд, сылӧн опыткӧд да видзӧдласьяскӧд. Тайӧ торъя опытыс да практикаыс озырмӧдӧ тшӧтш и интернациональной культурасӧ. Сідзкӧ, позьӧ шуны, мый и коми йӧзлӧн важъя ворсӧмъясыс — сійӧ бара жӧ пай человечестволӧн (морт-вужлӧн) культура сӧвмӧнын.

Книгасӧ юклӧма куим пельӧ: гортпытша ворсӧмъяс, ывла ворсӧмъяс да ичӧтик содтӧд юкӧн, кытчӧ пырисны коми кыв вылысь вуджӧдтӧг некымын лыддысянкыв. Лыддысянкыв — сійӧ ӧна важъя фольклорной жанр, мукӧдыс на пиысь гӧгӧрвотӧмӧсь нин весиг верстыӧ коми йӧзлы. Та вӧсна рочӧдны найӧс оз позь. Дерт, выльӧн чужӧм сыланкывъясын, сэтшӧмъясын, кызди «Тірс-торс», «Серӧд тайтӧ» да сідз водзӧ, серпасыс гӧгӧрвоана быдӧнлы, найӧс быдлунъя олӧмсыс адззывлан не ӧтчыдысь, но и найӧс весиг, коми горлысь шыалӧмсӧ торктӧг, сьӧкыд вуджӧдны мӧд кыв вылӧ. Ворсӧмъяссӧ ӧти кыв вылысь мӧд кыв вылӧ вуджӧдігӧн ми эг жӧ зильӧ ставсӧ вӧчны кывйысь-кывйӧ.

## ПРЕДИСЛОВИЕ



Дорогие ребята! Данные коми народные игры рассчитаны на девочек и мальчиков 5—12 лет. Одни из них проводятся только в помещении, в тепле («Мышь и угол», «Маленький воробышек»), другие только на улице в зимнее время («Городки на снегу», «В котел»), но большинство из них не закреплено строго ни к определенному времени, ни к месту — на зеленой лужайке («Ема», «В щит и мяч»), вокруг домов, на улице («У столба», «В салки» и т. д.). Некоторые игры были очень распространенными, их знали не только в любом уголке коми земли, но и во всей России («Жмурки», «В медведя», «У столба» и другие). И называются эти игры в разных местах по-разному. Например, жмурки на Удоре называют «Кур-куру», в Летке — «Ловля овец», на Выми — «Зажмурил глаза», по Ижме — «Чинь-чур». Предметы для игры также могли получать различные наименования. Так, в игре, которую исходя из содержания мы произвольно назвали «Бери да помни!» и которая, очевидно, первоначально была связана с почитанием охотниками добываемой дичи, развильная кость в разных местах называется «косточка для переламывания», «памятная косточка», «кость для того, чтобы помнить», «тетеревиная память» и даже «человек». А единичные из этих игр, скажем, «Городки на снегу», мы обнаружили только в одном населенном пункте. Несмотря на это игра, по-видимому, также древняя, так как оригинальная бита, употребляющаяся в ней — тувйёдчан — любимая игрушка детей.

Почти каждая игра начинается с жеребьевки, чтобы справедливо установить очередность игровых действий и распределить игровые роли. Жеребьевка производилась различными способами, но чаще всего дети прибегали к помощи считалок. Главное достоинство считалок — это их ритмика, богатство звуковых повторов и забавные созвучия, рожающие веселые игровые ситуации.

Растущий человек не может жить без игры. Игры для него и первоначальная школа, и приобретение трудовых навыков. Игра способствует развитию силы и ловкости, умения и мастерства.

Любой народ в течение многовековой своей истории отобрал для воспитания подрастающего поколения такие неповторимые игры, в которых отразились весь его опыт и повседневная трудовая практика. Этот опыт — непосредственный вклад в развитие интернациональной культуры.

Данная книга состоит из трех разделов: комнатные игры, игры уличные и небольшая глава, куда вошли избранные коми народные считалки. Считалки — очень древний жанр фольклора, большей частью многие слова в них либо утратили свой первоначальный смысл, либо изначально употреблялись в искаженной форме, и потому их невозможно перевести с одного языка на другой. Мы даем их только так, как они звучат на языке оригинала. Тексты игр на русском языке даются не всегда в дословном переводе, так как некоторые из них требуют дополнительных этнографических или же инструктивных пояснений.

# I. ГОРТПЫТШСА ВОРСӨМЪЯС



# I. КОМНАТНЫЕ ИГРЫ

## КОДИ СЕРӨКТАС?



## КТО ЗАСМЕЕТСЯ?

Став ворсысыс босьтасыны шуйга киён ёрта-ёртыслөн веськыд ки ыджыд чуньёдыс да, ньёжйёник бергалігтыр, шуалёны:

Ас ки карнан  
Ки карнан.  
Кодлөн водэджык  
Пинь воссяс —  
Дас тувик,  
Дас печик.  
Тю! Тю! Тю!

Сэсса ставныс ланьтёны, оз варовитны, оз нюмъявны. Вом тупкёса, мед некод эз аддзы пиньнысё. Кодкё о́д оз жё кутчысь да серөктас (пиньсё петкөдлас первойён). Сылы сэсса ставыс тувкнитёны да печиктёны.

Все играющие берутся левой рукой за большой палец соседа, образуя как бы ручную мельницу, и, вращаясь по кругу, приговаривают:

Из собственных рук  
Ручка жернова.  
У кого первым  
Покажутся зубы —  
Тому десять тычков,  
Тому десять щелчков.  
Тьфу! Тьфу! Тьфу!

После этих слов все замолкают, никто не разговаривает, не улыбается. Кто-нибудь все равно не выдержит и первым засмеется (покажет зубы). Тогда все игроки дают ему тычок по спине и щелчок по лбу.



(Ворсёны 6—8 морт)

(Играют 6 — 8 человек)

## ШЫРӨН- ПЕЛЬӨСӨН



## МЫШЬ И УГОЛ

Ворсысьяс юксёны-пудъ-  
ясьёны. Код вылө пуд усьө,  
лоө каньён, мукёдыс — шыръ-  
яс. Шыръяс сувталёны жыр  
пельёсьясё (оз кё тырмы пель-  
ёсыс, позьё вöчны улёсьяс, ла-  
бичьяс отсөгөн содтөд пел-  
ьёсьяс). Куталысь ветлөдлө  
джодж шөрөд да сьылө:

Шырө, шырө, вай мен пельёс,  
Шырө, шырө, вай мен пельёс!

Шыръяс сэк кості өта-мөдыс-  
көд вежласьёны асланыс пел-  
ьёсьясён (котралёны пельё-  
сысь пельёсё). А каньыс кый-  
өдчө-видзөдө, кутшөм пельёс  
коли тыртөмөн, да ачыс сэтчө  
веськөдчө котөрөн. Тыртөм  
пельёсё кё веськалас, ачыс нин  
лоө шырөн, а коді кольө пел-  
ьөстөг, сійө лоас каньнас, ку-  
тас сідз жө ветлөдлыны  
джодж шөрөд да сьывны:

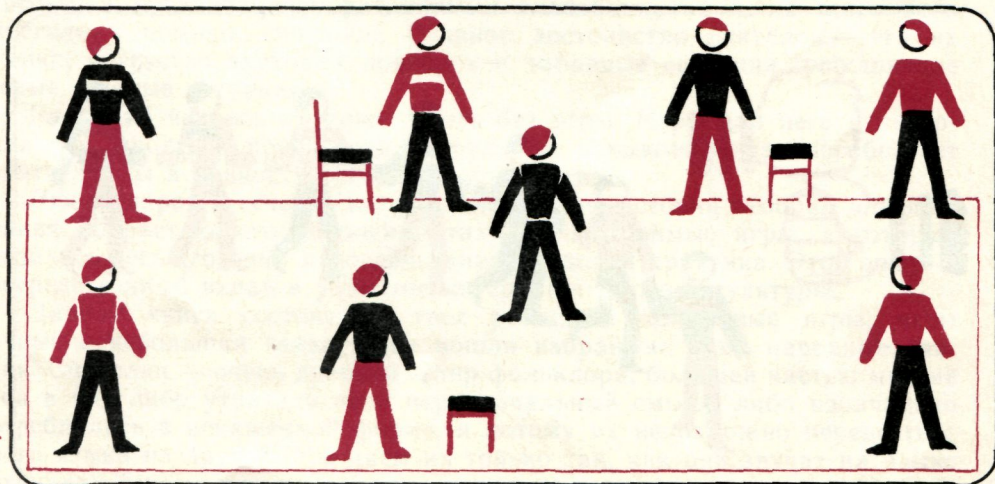
Шырө, шырө, вай мен пельёс!

Игроки бросают жребий. На  
кого падает, тот водит (он бу-  
дет котом), остальные — мы-  
ши. Мышки занимают пустые  
углы в комнате (если углов не-  
достаточно, устраивают до-  
полнительно с помощью стуль-  
ев и скамеек). Водящий ходит  
по середине комнаты и повто-  
ряет:

Мышка, мышка, дай мне угол,  
Мышка, мышка, дай мне угол!

Мышки в это время меняются  
своими углами, перебегают из  
одного угла в другой. А кот на-  
блюдают за ними, и если оста-  
нется какой-либо угол пустым,  
занимает его. Заняв пустой  
угол, сам становится мышкой,  
а мышья, оставшаяся без угла,  
становится котом, начинает  
ходить по комнате, приговари-  
вая:

Мышка, мышка, дай мне угол!



(Ворсёны 5 — 7 морт)

(Играют 5 — 7 человек)

## ИЧӨТИК ПЫШКАЙ



## МАЛЕНЬКИЙ ВОРОБЫШЕК

Сувталöны кытшö, кытш шö-  
рас öти ворсысь (код вылö  
пуд уси). Сийö лоö ичöтик  
пышкай. Йöктö-ветлöдлö. Му-  
кöдыс сьылöны:

Ичöтик пышкайлөн кынöмыс  
висьö.

Көн вöлин, көн ветлин, ичöтик  
пышкай?

Ичöтик пышкайлөн юрыс висьö.

Көн вöлин, көн ветлин, ичöтик  
пышкай?..

Сьыланкывъяс гаралöны и  
пинь висьöм, и кок чегöм, и ки  
доймöм. Қор сьылöны «Ичöтик  
пышкайлөн кынöмыс висьö»,  
пышкай кынöмас кутчысьöмөн  
ветлö. Қор «юрыс висьö», юрас  
кутчысьöмөн ветлö. Қор «ко-  
кыс чегöма», кок пöv вылас  
чеччалö да сідз водзö.

Öти пышкайöс сьылöдасны,  
сэсся бара пудъясьöны да бөр-  
йöны мödös. И ворсöны водзö.  
Коді кужöджык артиставны,  
сылөн и «пышкайыс» артмö  
тешкодъджык.

Становятся в круг, игрок на  
кого упал жребий, внутри кру-  
га. Это — маленький воробы-  
шек. Он похаживает по кругу,  
остальные поют:

У маленького воробышка  
животик болит.

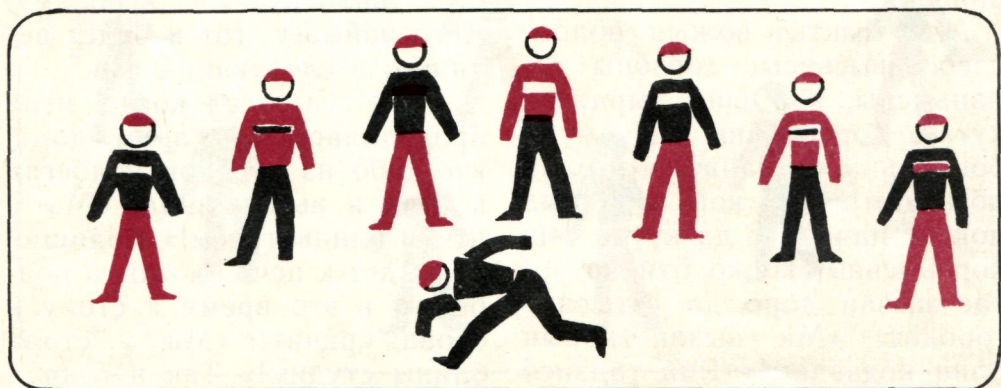
Где ты был, где летал,  
маленький воробышек?

У маленького воробышка  
головка болит.

Где ты был, где ты летал,  
маленький воробышек?..

В песне упоминаются и зуб-  
ная боль, и перелом ноги, и ра-  
нение рук. Қогда поют: «У ма-  
ленького воробышка животик  
болит», «воробышек» ходит,  
держась за живот. Қогда «го-  
ловка болит», ходит, держась  
за голову и т. д.

Перечисляют все болезни од-  
ного воробышка, потом выби-  
рают нового, и игра продолжа-  
ется заново. У того, кто сумеет  
лучше изобразить движения  
«больного» воробышка, он по-  
лучается более смешным и ин-  
тересным.



(Ворсöны унаён)

(Одновременно могут играть  
много детей)

## ГОРАНЬ



## ЖМУРКИ

Тайё паськыда тѳдса важъя ворсѳмыс уна нима: куру, ыж кутасьѳм, пань-пань, син куньѳм да с. в. Пудъясьѳм бѳрын ѳти ворсысь лоѳ гораньѳн, мукѳдыс — сысысь пышьялысьяс. Гораньлы кѳрталѳны синъяссѳ ки чышкѳдѳн либѳ дѳраторйѳн, да кодкѳ ѳти сйѳс бергѳдлѳ (весиг кольмытѳдз овлѳ) и ѳттшѳтш шуалѳ:

Шапка-тотарка,  
Синьясыд куньса,  
Колѳкѳ, кутав  
Да эн жѳ нин аддзы!

Тадзи бергѳдлас, бергѳдлас да йѳткыштас бокѳджык, а мукѳдыс сайѳдчасны кытчѳсюрѳ. Горань заводитас кималасѳн корсьны ворсысьясѳс, а найѳ шыасьлытѳг кок чунь йылын котралѳны. Сѳмын сѳэки, кор корсьысьѳмыс кыссьѳ вывти дыр, мукѳдыс кадасы кадѳ заводитасны шуавны: кѳдзыд, кын (кор куталысьыс мунѳ бокѳ), шоньд, пѳсь (кор матыстчѳ пышьялысь дорѳ). Кодѳс кутас, сйѳ и лоѳ гораньѳн.

А со Сыктив вожын, вѳлѳм, дзебсясьысьясыс горзѳны гораньыслы, кор сйѳ дырджык кутас корсьысьны да мунѳ боклань: «Ми пачводзын блин пѳсьѳдам!» Но кор гораньыд локтас пачводзѳ да кутас сѳни корсьысьны, кодкѳ ѳти котѳртас пызан дорѳ да сѳтысянь горѳдас: «Ми пызан дорын блин кѳдзѳдам!» Ена тадзисѳ котрѳдласны гораньѳс.

(Ворсѳны 3—5 морт)

Эта широко распространенная старинная игра имеет множество вариантов и наименований: куру, ловля овец, ложка-ложка, жмурить глаза и т. д. Бросив жребий, один из игроков становится водящим, остальные убегают от него. Водящему завязывают полотенцем или какой-либо тряпичей глаза и кружат его на месте, одновременно приговаривая:

Шапка-татарка,  
Глаза-то зажмурены,  
Если угодно, лови нас,  
Да только не вздумай  
поймать!

Покружив водящего, отталкивают в сторонку, а остальные тихонько, на цыпочках перебегают с одного места на другое. Водящий наощупь начинает искать игроков. Если поиски затягиваются, прячущиеся подают голос: холодно, морозно (если водящий уходит в сторону), тепло, горячо (когда водящий приближается вплотную к игрокам). Кого поймают, тот и будет водящим в следующий раз.

А на Сысоле, когда игра проводилась в старом доме, кто-либо из игроков подбегал к печи и выкрикивал: «Мы у печки блины греем!» Водящий подойдет к печи, а кто-то подбежит в это время к столу и снова кричит: «Мы у стола блины студим!» Так и гоняли водящего по всему дому.

(Играют 3—5 человек)

## ПЫШКАЙ



## ВОРОБЕЙ

Пудъясьомён бөрйоны өти-  
ёс — пышкайёс. Синсё сылысь  
кёрталёны. Мукёдыс сувталё-  
ны сы гөгөр кытшён да сьы-  
лёны:

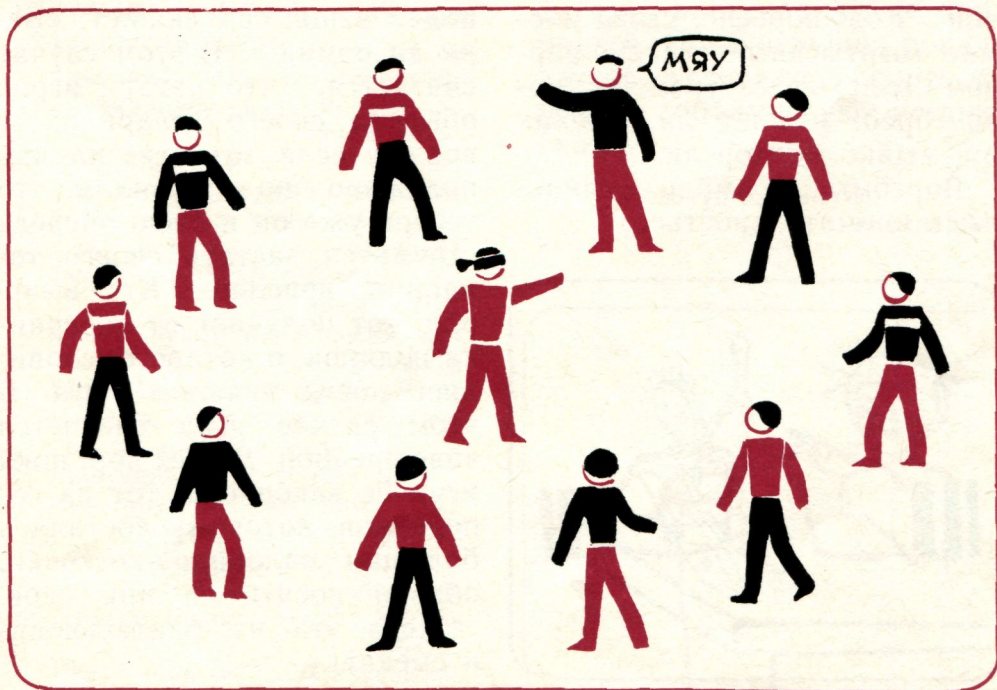
Миян гажа сад йөрö  
Локтис пышкай да сьылö:  
— Пышкай, пышкай, эн вуграв,  
Коді нявöстас, тöдмав.

Сэсся ставыс ланьтасны,  
а кодкө өти сьылысьяс пиысь  
нявöстас ассьыс гөлөссö веж-  
ны зильөмөн. Пышкайлы колö  
тöдмавны, коді нявöстис. Тöд-  
малас кö, нявöстысьысь лоас  
пышкайнас, öнi сылысь нин  
кёрталасны синъяссö. А оз  
кö тöд, бөр ачыс кольö пы-  
шкайнас. Ворсём кыссьö во-  
дзö.

По жребию выбирают во-  
дящего — воробья. Ему завя-  
зывают глаза. Он стоит в  
центре круга, поворачиваясь  
то в одну, то в другую сторону.  
Остальные становятся в круг  
и поют:

Прилетел к нам воробей  
И запел, как соловей.  
— Эй ты, птичка, не зевай,  
Кто мяукнет, угадай.

Все замолкают. Кто-нибудь  
скажет: «мяу, мяу», — стараясь  
изменить голос. Водящему  
нужно узнать, кто подал го-  
лос. Если угадает правильно,  
то становится в круг, а глаза  
завязывают тому, кто мяук-  
нул. Если не угадает, то про-  
должает водить далее.



(Ворсёны 10—12 морт)

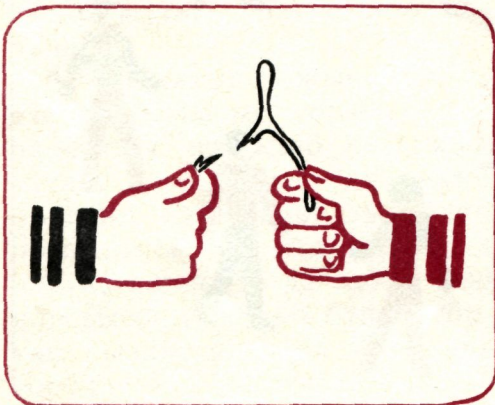
(Играют 10—12 человек)

## ЧЕГСЬОМӨН

«БЕРИ  
ДА ПОМНИ!»

Босьтöны чегсян лы (быд лэбачлөн кöя вывладорас эм сэтшöм вожа лыыс). Кутчысьöны лы помъясöдыс да кыскöны асланьыс, кытчöдз лыыс оз чег. Кодлөн киас кольö кузьджык помыс, сийö пуктö сийöс пель саяс да шуö: «Пукта да помнита!». Кутшöмкö кадколаст мысти мöдыс виччысьтöг мыччö кутшöмкö кöлуйтор (пань ли, няньтор ли, сакартор ли, кöть мый). Медводдза ворсысьыслы колö босьтны мыччöмторсö да пырысь-пыр шуны: «Босьта да помнита!». Та бöрын ачыс нин кутас бöбйöдчыны. А вунöдчыяс кö да нинöм оз шу, сэки сийö, кодi мыччис, ачыс шуö: «Босьт да помнит!». Шуис кö тадзи — воис. Кодi ворссис, сылы ковмас мынтысьны — сетны ворсöм водзвылас урчитöм козинторсö: кампет ли, преник ли, мыйкö мөдтор ли.

Ворсöмыс сөвмөдö челядьлысь внимательностьсö.



(Ворсöны кыкөн)

Берут развильную кость птицы (такая кость имеется у любой птицы над грудной костью вверх по зубу). Оба участника игры берутся руками за концы развилки и тянут каждый в свою сторону, пока кость не переломится. Тот, у кого в руках окажется большая часть, кладет ее за ухо и произносит: «Кладу да помню!». Через какое-то время второй игрок неожиданно протягивает первому какую-нибудь вещь, предмет (например, кусочек хлеба, конфетку, игрушку, что угодно). Первому игроку надо взять протянутую вещь и сказать: «Беру да помню!». А если он не скажет этого, то тот, который подал вещь, сам скажет: «Бери да помни!». В этом случае считается, что этот игрок обыграл своего товарища. А все же если тот ответил как положено по правилам, то теперь уже он в свою очередь стремится заставить своего товарища врасплох. Кто выиграл, тот получает от соперника подарок, о котором условились перед началом игры. В этом случае игра считается завершенной. До тех пор, пока игра не закончена, тот из соперников, которому досталась большая половина косточки, обязан носить ее при себе.

Игра эта на бдительность и смекалку.

(Играют двое)

## АНЬОМАКӨ



## КОПОТУН

Аньомакө — сийө челядьлы вöчөм чача. Вöчöны сийөс тадзи. Кык пöвтор йитöны тувьяс отсөгөн. Водзладор пöвьяс, шöрас кымын, писькөдöны розь. Сэти суйöны кыз сунис да суниссө кöрталöны бöрладор пöлас. А сунис мөдар помас кöрталöны кутшöмкө сьöктөд, сы ыджада и сы сьöкта, медым, сувтöдан кö тайö чачасө пызан рөчө (пызан пöв дор вылас), сийө кутас сулавны, оз пөр ни водзө ни бөрө. Чача — дась.

Сувтöдасны аньомакөсө пызан рөчө да кокныдыка йоткыштасны сийөс водзладор пöвланьыс, сийө зэв дыр кутас катласьны-педзны бөрө-водзө. Катласигкостыс ворсысьяс удитасны сьывны вель кузь мойд-сьыланкыв:

Аньомакө педзигтө, педзигтө,  
Аньомакөлөн сизим монь,

сизим монь.

Сей монь лэччас ва катны,  
Зэрмас, зэрмас, дай ньөдздас;  
Турун кольта монь петас мөс  
сөдавны,\*

Турун пиас усьö, дай мөс  
ньылыштас;  
Сюмөд чукур монь пондас пач  
ломтыны,

Биыс ыпмунö, дай сотчас;  
Йи нень монь кутас чай пуны,  
Пöртас усьö дай сылас;  
Мач монь кутас чеччавны,  
Чой горув веськалө дай  
гöгыльтчас;

Рос монь пондас джодж  
чышкыны,  
Джодж плака костö йөрмас  
дай сибдас;

Гадь монь пондас ваксыны,  
Сералас, сералас дай потас.  
Аньомакө век на педзигтө.

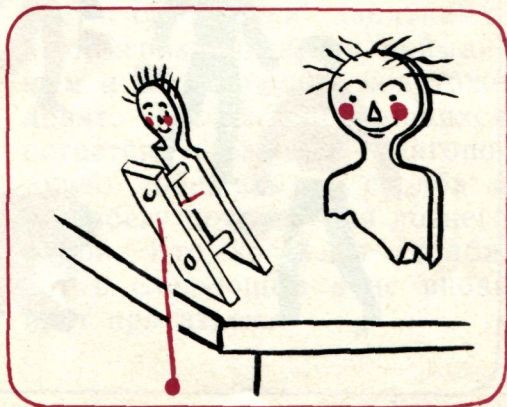
\* С е д а в н ы — с е ö д н ы, турун сетны.

{Ворсыны 3—10 морт}

Копотун — это детская игрушка. Делают ее так. Две дощечки соединяют с помощью деревянной втулки. Посредине передней дощечки делают отверстие, в него просовывают суровую нитку и закрепляют ее конец за заднюю дощечку. На другой конец нитки нацепляют грузило, так, что игрушка, поставленная на конец стола, уравнивается в вертикальном положении (слегка наклонно в сторону грузила). Теперь, если дернуть за нитку книзу, игрушка будет долго качаться, как маятник, вниз-вверх. Игрушка готова, можно начинать игру.

Ставят игрушку на край стола и, дернув за нить с грузиком, заставляют ее кланяться. Пока игрушка покачивается, успевают пропеть довольно объемистую песенку-сказку:

Копотун кланяется,  
кланяется...



(Играют 3—10 человек)

## ОШКЫСЬ



## В МЕДВЕДЯ

Юксясны-пудъясясны. Ёти лоас ош, мукёдыс — вотчысыяс. Ош дждж вылас пидзёсчаныяс. Ошсё вевтясны пасьён (шебрасён ли). Вотчысыяс пырасны кытш пытшкё, кёни дзик кытш шёрас узёвугралё ош (кытшыслысь ыдждасё водзвыв сёрнитчёмён визьнитасны мелён). Вотчысыяс ветлёдлёны ош гёгөр, петкёдлёны, быттьё вотисны дозьясё чёд либё пув. Асьныс сьылёны:

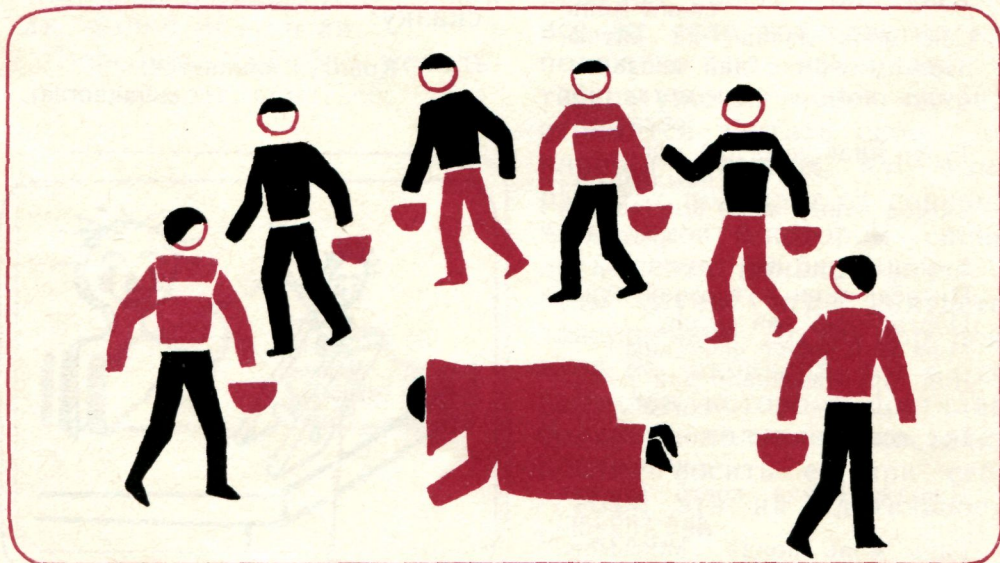
Ошкё - бабё, ошкё - бабё,  
Чёдтё вотам, пувтё ёктам,  
Бур вотёссё босьтам,  
Лёк вотёссё чёвтам...

Тайё кывъяс бёрас ош чеччыштас да пондас кутавны вотчысыясё. Кодёс удитас кутны кытш пытшсыс, сийё лоё ошкён. Оз кё кут, бёр ачыс кольё ошнас.

Бросают жребий. Выбирают медведя, остальные — сборщики ягод. Медведь становится на четвереньках на полу. Его накрывают шубой либо одеялом. Сборщики ягод ходят по кругу вокруг медведя, делают вид, что собирают в посуду ягоды и при этом поют:

Медведушка - бабушка,  
медведушка - бабушка,  
Твою чернику собираем, твою  
бруснику выбираем,  
Хорошие ягоды себе берем,  
Плохие ягоды выбрасываем...

После этих слов медведь сбрасывает с себя покрывало и ловит кого-нибудь из ягодников. Тот, кого поймал внутри круга, становится медведем. Если же поймать никого не удалось, то снова остается медведем.



(Ворсёны ётпырйё  
10—20 мортёдз)

(Играют одновременно  
10—20 человек)

## II. ЫВЛА ВОРСӨМЪЯС



## II. УЛИЧНЫЕ ИГРЫ

### СЮРЪЯ ДОРЫН



### У СТОЛБА

Пудьясыны. Өти лоо кутасьсы, сийо сувтас сюръя дино да кутас сийос видзны. Мукодыс кытшовтасны сюръясо вит-о-кwait воськов ылнаын. Сэсся сигнал серти ставыс отвылысь ызнитасны сюръялань, медым веськыд ки полон инмодчывны сюръяодзыс. А куталысьыс борьяс на пысь отиос (кодi слабджык) да кутас сийос, оз лэдз инмодчыны сюръяас. Кодос кутас, сийо лоас куталысьон жо, медводдзайслон отсасьсысьон. А мукодыс бара ылыстчасны сюръя дорсыс, ылөдзджыкнин. И бара котортоны сюръялань. Куталысьыс они кык, да найо кутасны ещо отиос-о-кыкос.

Тадзи ворсасыны некымын скон. Куталысьяслон лыдыс век содо, пышъялысьяслон — чино. Найо кутасны ылыстчыны век ылөджык и ылөджык, а сэсся весиг кутасны дзессыны. Они куталысьыс лоас тырмымон; отияс кольччасны сюръя видзны, мукодыс на пысь — корсысьыны-кутасыны. Аддзасын ко дзессысьыс да вөтөдасын, сийо бара жо лоо кутома. А дзессысьыслон мог — воөдчыны да инмодчыны сюръяо. Ворсомыс кысьо сэтчөдз, кытчөдз ни оти куттом оз коль.

(Ворсысьыс 15—20 морт)

Бросают жребий, на кого он падает, тот будет ловить, становится у столба и охраняет его. Остальные отходят от столба на 5—6 м. По сигналу бегут к столбу. Их задача — коснуться рукой столба. Задача хранителя столба — задерживать кого-либо из играющих, не подпустить к столбу. Кого поймает, тот тоже становится хранителем столба, теперь они ловят игроков уже двое. Так играют несколько конов. Ловцов становится больше, а убегающих меньше. Убегающие с каждым коном отдаляются от столба все дальше и дальше и наконец прячутся. Теперь у ловящих уже большая группа, они распределяют роли: одни остаются у столба, стерегут его, а другие идут на поиски спрятавшихся. Если они найдут спрятавшегося, достигнут его и запятнают, этот игрок считается пойманным и в следующий кон тоже ловит. Задача спрятавшихся остается прежней — благополучно добежать до столба и с разбегу дотронуться до него рукой. Кто коснулся столба, тот в следующем коне вновь идет прятаться.

(Играют 15—20 человек)

## СИНДЗЕБ



## ПРЯЧЬ ГЛАЗА

Бөрйоны кык маткаос. Му-көдъясыс гозйөн-гозйөн юксьоны, коді кутшөм матка дорө веськалас. Кык матка ас костаныс бара жө пудъясьоны — кодлы дзедьсыны, кодлы корсьысьны-кутасыны. Сэсся матка, кодлы усис пуд дзедьсыны, нуодас ассьыс котырсо дзедьсыны, а мөд чукөрыс (командаыс) сэк кості виччысьө. Матка дзедьблалас ассьыс ёртъяссө кытчөсюрө: кодсюрөлы индас стөч места, а кодос и вөля вылө лэдзалас, сёрнитчасны сөмын, кытөнджык вочаасыны. Сэсся матка бөр локтас виччысьысыяс дорө.

Корсьысьысыяслөн маткаыс крепыда кутчыяс пальто пөлаас ли, малича бөжас ли локтысьыслы да ставыс мөдөдчасны корсьысьны. Куталысьяслөн могыс — аддзыны да кутны став дзедьсьөмасө сыөдз, кытчөдз найө эз на удитны инмөдчыны асланыс маткаө. А дзедьсьөмъясыслөн мог — виччысьтөг уськөдчыны маткаыслань да писькөдчыны сы дорө. Матка нуөдө да сылө:

Кынь локтө,  
Санка локтө,  
Матка локтө.  
Бура лөсьөдчалө!

Став дзедьсьысьсө кө лөо кутөма, дзедьсыны мөдөдчас мөд командаыс. А кодкө кө кужас инмөдчыны аслас маткаөдзыс, сійө бара мунө дзедьсыны. Но кутөмаясыслы оз нин позь дзедьсыны.

(Ворсьоны 12—16 морт)

Выбирают двух водящих (маток). Матки между собой бросают жребий, кому из них прятаться, а кому искать. Затем поочередно из каждой пары играющих они набирают себе команду. Матка, которой выпал жребий прятаться, ведет свою команду и прячет игроков, а некоторых отпускает на волю. Как только матка первой партии спрячет своих игроков и договорится с ними о месте встречи, она возвращается к ждущей команде. Матка ищущей команды берет ее за полу пальто или малицы, и все идут на поиски. Задача ищущих — найти спрятавшихся и не допустить соприкосновения с их маткой. А у спрятавшихся — неожиданно выскочить и прикоснуться рукой к своей матке. Матка спрятавшейся команды, конечно, знает, где ее игроки, но не ведет прямо к ним, ходит окольными путями и извещает своих товарищей песней-сигналом:

Песец идет,  
Росомаха идет,  
Матка идет.  
Хорошенько подготовьтесь!

Если всех спрятавшихся поймают, прячется ищущая партия. Если же кому-либо удастся дотронуться до своей матки, то он снова идет прятаться. Ну а пойманные в этот кон уже не играют.

(Играют 12—16 человек)

ЁМА



ЁМА

Пудъясясны. Ёти лоас кӧзьяйка, мӧд — ёма, мукӧдыс — ыжъяс. Кӧзьяйка петкӧдалӧ ыжъяссӧ луд вылӧ «йирсыны». Ыжъяс йирсыӧны мыйкӧ мында (нетшкӧны луд вылын турун). Сэсся вода-ласны шойчыны-рӧмидзтыны (рӧмидзтанторнас коркӧ вӧвли ниа сир). Кӧзьяйка пукалӧ бокинджык, караулитӧ. Сэсся заводитӧ вугравны. Локтӧ ёма да гусялӧ ыжъяссӧ, нуӧдӧ аслас гидӧ. Кӧзьяйка садьмӧ, вӧтчӧ ёма бӧрсянь гидӧдзис. Корӧ ыжъяссӧс. А ёма нин удитӧма ставыслы пуктыны «пельпас» (ленточкаяс ли, мый ли, ӧшлӧма-кӧртавлӧма) да вензӧ кӧзьяйкакӧд: тайӧ пӧ менам ыжъясӧй, со пӧ быдӧнлӧн ичӧтысянь пуктӧм пельпас. Кӧзьяйка воча шуӧ: «Менам найӧ быдӧн жӧ паса».

— А кутшӧм тэнад пасыд? — юалӧ ёма.

Йирсигас на кӧзьяйка быд ыжлы пеляс вашкӧдӧ кутшӧмкӧ ним, тайӧ нимсӧ озтӧдны ни ёма, ни мукӧд ыжъясыс, быд ыж тӧдӧ сӧмын ассыс нимсӧ. Кӧзьяйка и шуӧ ёмалы: «Ме кӧ горӧда пас да ме дорӧ локтас кутшӧмкӧ ыж, сийӧ нин менам».

Сэсся ӧткӧн-ӧткӧн кӧзьяйка чукӧстӧ ыжъясӧс сетӧм нимъясӧн. Кодлысь нимсӧ горӧдас, сийӧ и котӧртӧ кӧзьяйка динӧ. Став ыжыс лоӧны кӧзьяйкалӧн. Сэсся кӧзьяйка ыжъяссӧ нуӧдӧ «гортӧ».

(Ворсӧны медсясӧ нывъяс,  
6—10 морт)

По жребии выбирают двух водящих, одна из них хозяйка, другая — ёма, остальные игроки — овцы. Хозяйка выводит своих овец на лужок и каждой на ушко шепчет имя. Ни ёма, ни сами овцы не знают этих имен друг у друга. Овцы некоторое время пасутся (рвут траву). Потом ложатся отдыхать. Хозяйка сидит в сторонке, караулит овец и «засыпает». Приходит ёма и уводит овец к себе в хлев. Хозяйка «просыпается», обнаруживает пропажу и гонится за ёмой, хочет вернуть овец. А ёма уже успела к этому времени поставить всем овцам свои собственные метки (привязать ленточки и т. п.) и доказывает хозяйке, что это ее овцы и что они были ею помечены еще ягнятами. Хозяйка же говорит, что это ее овцы и у каждой есть имя. Она поименует их, овцы подходят к ней, и хозяйка уводит их домой.



(Играют девочки,  
6—10 человек)

## ТЫМӨН



## В САЛКИ

Пудъясьёны. Код вылө усьö пуд, сійö лоö куталысьён, мукöдыс сыысь пышъялöны. Куталысь вöтлысьö на бöрся. Суодас кö, инмöдчас сы дорö кинас да шуас «Тым!», а ачус котöртö мöдарö. Öнi куталысьнас лоö нин сійö, кодöдз инмöдчылис кинас медводдза куталысьыс. Тадзи котралöны водзвыв сёрнитчöм территория вылын сы мында кад, кытчöдз оз мудзны.

Сэки, кор ворсысьяс пиын абуöсь нывъяс, пудъясигöныс куталысьсö «нимтöны жöникön»:

Тымысь-тамысь,  
Мынтöм шöгысь,  
Син пöла жöникысь —  
Тым!

А ворсöны кö и нывъяс, жöник пыдди шуöны невестаöс.

По жребию выбирают водящего. Заранее обговаривают территорию и условия игры. Все разбегаются, а водящий догоняет их. Кого настигнет, того пятнает рукой и произносит: «Тым». А сам убегает. Запятнанный теперь уже становится водящим и также гоняется за всеми игроками. Игра иногда усложняется, например, в условленном месте нельзя пятнать. А для достижения большего комического эффекта, когда играют одни мальчики, водящего в считалке называют женихом, если же играют и девочки, то водящий в считалке называется невестой.

Игра не имеет определенного конца.



(Ворсöны 3—10 морт)

(Играют 3—10 человек)

## САРӨН ВОРСӨМ



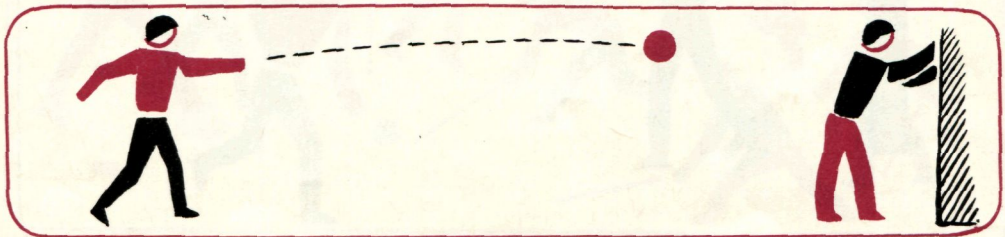
## ИГРА В ЦАРЯ

Пудъясьёны. Код вылө усьё пуд, сійö доö сар. Сар быдöнлы сетö ним. Тшöкыджыка овлö, мый сійö босьтö лэбачьяслысь либö пемöсьяслысь нимъяс: кань, кук, чань, кырныш, рака, катша да с. в. Визьнитöны кытш. Сар пуксьö кытш шöрас, бокас му вылö пуктö мач. Мукöдыс сувталöны гөгöрыс, кытш саяс. Сулалöны бок ногөн, дасьöс сар кыв бöрын либö котöртны бокö, либö уськöдчыны мач дорö. Сар шуö кутшöмкö выльöн сетöм öти ним. Мукöдыс чепöсйöны бокö, а сійö, кодлысь нимсö гарыштіс сар, босьтö мачсö да лыйö пышйысьяс кузя. Кодлысь веськалас, сылы öти очко штрап. Oz кö веськав, аслыс штрап. Сэсся кодлөн медводз тырас урчитöм штрап лыдыс (кыдзи сёрнитчасны водзвыв — вит ли, дас ли), сійöс сар кутас накажитны-пöжны. Сувтöдас сійöс стенлань чужöмнас, воськов вит-ö-квайт-сянь кутас сылы мышкас лыйлыны-пöжны мачнас (витысь ли, дасысь ли, кымын штрапнöй очко мыжаыслөн).

Сэсся бöрйöны выль сарös, да ворсöмыс мунö водзö.

По жребию выбирают царя. Всем играющим царь дает новые имена. Чаще всего это названия зверей и птиц: кот, теленок, жеребенок, ворон, ворона, сорока и т. д. Очерчивают круг. Царь садится в центр круга, рядом на землю кладет мяч. Остальные становятся по кругу, за линией. Стоят вполоборота, готовые по команде царя броситься врассыпную или схватить мяч. Царь произносит чье-либо имя. Все убегают, а тот, кого назвал царь, хватается за мяч и бросает в бегущих. В кого попадет, тому засчитывается одно штрафное очко. Если же не попадет, то очко засчитывается ему самому. Кто первый наберет условленное количество очков (как договорятся — пять или десять), того царь наказывает: ставит его лицом к стене и шагов с пяти-шести жгет его, то есть кидает в него мячом (столько раз, сколько у него штрафных очков).

Потом выбирают нового царя, и игра продолжается.



(Ворсысьыс 6—8 морт)

(Участвуют 6—8 человек)

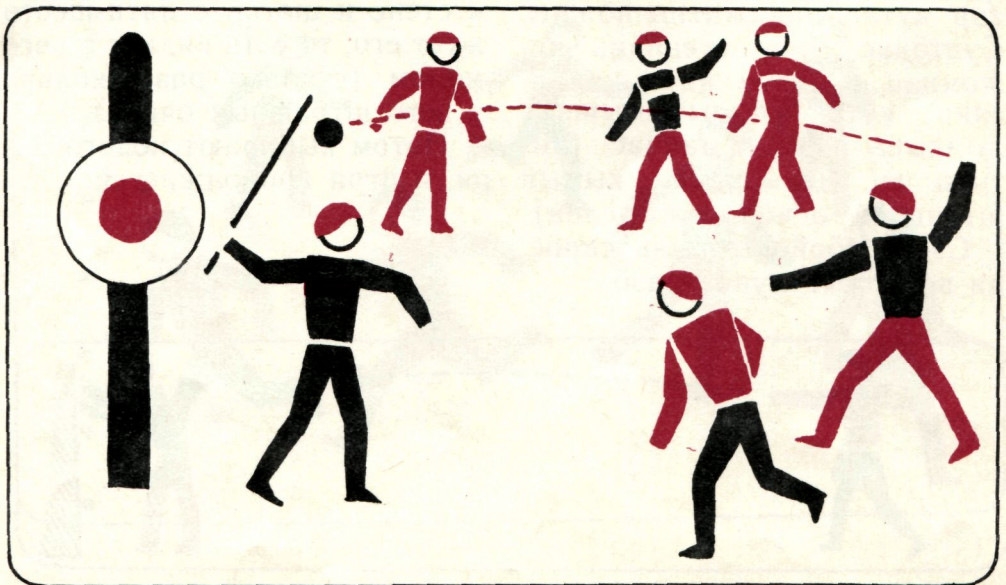
## ПӨЛА-МАЧӨН



## В ЩИТ И МЯЧ

Пудъясьөмөн бөрйөны мачö кучкалысьöс, мукöдыс — мач куталысьяс. Ворсігкежлö колö лöсьöдны ичöтик резина мач, палич (метра кымын кузьята бөдь) да пөв (пасьтасö да джуджтасö бөрйөны водзвыв сёрнитчөмөн). Пөвсö сувтöдöны. Мач куталысьяс муноны боклань, а кучкалысьяс пөв дорсянныс качöдыштö мачсö вылö да кучкö палич-на, мач лэбö куталысьяс-лань. Найö зильöны кутны лэбысь мачсö. Коді кутас, сійö лоö кучкалысьөн. Некодлы кö эз удайтчы кутны, быдөн тэр-масьö медводдзаөн кыпöдны мачсö му вылысь да шыбитны пөвьяс. Инмас кö, сійö лоö кучкалысьнас. А оз кö инмы, кучкалысьнас кольö воддзаыс. Мачсö шыбитигөн кучкалысьяс, бөдьнас öвтчөмөн, дорйö ассьяс пөвсö инмöмысь.

Для игры нужны резиновый мяч, палка и щит (размеры щита обговаривают заранее). По жребью один становится у щита, остальные свободно располагаются на площадке. Водящий подбрасывает мяч и бьет его палкой, посылая на площадку. Остальные стремятся поймать мяч на лету. Кому это удалось, тот будет водящим. Если мяч не удалось поймать никому, каждый из них стремится первым поднять его с земли и бросить по щиту. Водящий палкой отбивает мяч, остальные снова его ловят. Кто попал по щиту мячом, тот становится водящим. Водящий не должен заслонять щит или отбивать мяч руками, а игрок — бросать мяч, подбежав к щиту.



(Ворсöны 5—6 морт)

(Играют 5—6 человек)

## ПӨРТҮЙЫСЬ



## В КОТЕЛ

Юж лым вылын кодйоны гӱгрӱс гу (диаметрыс — 25—30 см), сийӱ — пӱрт. Пӱрт-сяньыс метра кык сайын гӱгӱрыс вӱчӱны ичӱт гуторъяслуяс. Ворсысыс кӱ дас морт, колӱ вӱчны 8 лу. Став ворсыслӱн киас бедь. Ворсӱны пу сярӱн, позьӱ и шайбаӱн либӱ мачӱн. Пудъясьӱмӱн бӱрйӱны ӱти вӱдитысьӱс да ӱти пӱрт видзысьӱс. Мукӱдыс босьтӱны луяссӱ. Пӱрт видзысь шыбитас пу сярсӱ бокланьӱ да бедь помсӱ сутшкас пӱртийӱ. Мукӱдыс бедь помнысӱ суйыштасны быдӱн аслас луӱ, а вӱдитысь котӱртас сярла.

Быдӱнлӱн аслас мог. Вӱдитысь зильӱ йӱткыны сярсӱ да суйны пӱртийӱ, ӱтпырйӱ сийӱ кыйӱдӱ сӱтшӱм здук, кор кодкӱ перьяс бедьсӱ луысь, медым пырысь-пыр сийӱс займитны. Лу кутысьясысь быдӱн зильӱны сутшкыны бедьнысӱ пӱртийӱ, а пӱрт видзысь — ӱвтны сярсӱ боклань. Кодӱ кольӱ гутӱг, сийӱ и вӱдитӱ.

На площадке с хорошо утрамбованным снегом выкапывают яму (диаметром 25—30 см) — это котел. В метрах двух от котла по окружности делают ямки поменьше — лунки (на две лунки меньше, чем число игроков). У каждого в руках палка или клюшка. Играют деревянным шаром, хоккейным мячом или шайбой. По жребью выбирают водящего и сторожа у котла. Остальные занимают свободные лунки. Сторож бросает шар за площадку и конец палки втыкает в котел. Водящий гонит шар к котлу. Его задача — забить шар в котел или занять чью-нибудь освободившуюся лунку, а сторож должен отбивать шар от котла. Все остальные игроки в это время стремятся занять котел. Кто останется без лунки, тот и будет водить. Шар нельзя трогать ни рукой, ни ногой, только палкой.



(Ворсӱны 7—10 морт)

(Играют 7—10 человек)

## ПОПОН



## В ПОПА

Ворсöны улича вылын, кузь туй пöлөн. Пудъясьöны. Пудъясьöмыс тані аслыспöлöс: быдөн пуктö асьыс паличсö веськыд кок чуньяс вылö, палич мöдар помсö кутыштöны киöн, сэсся öвтыштöны кокнас водзö — кодлөн паличыс лэбö медылö, сійö первой лыйлысь, кодлөн медматö, сійö вöдитысь, кар сувтöдысь.

Босьтöны öти кар — поп. Вöдитысь пуктö сійöс туй вомöн гижтöм визь вылö. Мукöдыс воськов вит сайсянь (кызди сёрнитчасны) пуд серти лыйлöны паличьясöн поп кузяс да вöтлöны сійöс туй пöлөн водзö. Кытчöдз попыс тюрö, сы весьтö и сувтöдö вöдитысьыс попсö. Öчередьöн быдөн лыйöны, поп век водзö тюрö. Қор быдөн öтчыдысьöн шыбитасны паличсö, сэк сэсся первойöн шыбитö сійö, кодлөн паличыс коляс медся ылö попсяныс. Сидзи гөнитöдöны попсö сэтчöдз, кытчöдз став паличыс оз ло попсьыс водзын. Қор попыс кольö медся бөрö, сэк вöдитысь босьтö попсö да котöртö бөр визь дорöдыс. Мукöдыс котöртöны асланыс паличьяснысла да бара жö уськöдчöны галалань. Коді воас, сійö инмöдчö визяс — юөртö, мый сійö локтис. Коді локтис первойöн, сійö мөд скон дырйи лөö медводдза лыйысьöн. Коді локтас гала дорö бөрьяöн, сійö лоас вöдитысьöн, поп сувтöдысьнас.

Играют на улице, на длинной дороге. Бросают жребий. Обычно жребий бросают так: каждый игрок кладет биту одним концом на носок правой ноги и, придерживая другой конец биты правой рукой, швыряют биту вперед — чья бита улетела дальше всех, тот бьет первым, чья — ближе всех, тот водящий — ставящий попа.

Берут один городок — попа. Водящий ставит его на черту, проведенную поперек дороги. Остальные (по очереди) шагов с пяти (как договорятся) бьют своими именными битами по городку по одному разу. Поп летит все дальше и дальше вдоль дороги, водящий всякий раз ставит его на дороге на том уровне, до которого он долетел. После того, как все метнули биты по одному разу, очередность меняется: метает тот, у кого бита находится ближе всего к черте (играющий не имеет права ни отступить назад, ни подойти ближе к попу от того места, где лежит его бита).

Гонят попа до тех пор, пока все биты не окажутся впереди попа. Тогда водящий хватает его, а другие — свои биты и бегут к черте. В следующей игре прибежавший последним будет водить, а опередивший всех бьет первым.

(Ворсöны 6—10 морт)

(Играют 6—10 человек)

## УЙӨДЧӨМӨН

ГОРОДКИ  
НА СНЕГУ

Ворсоны сомын төлын. Карйон моз жө гижтөны отамодсыс метра көкъямысындасын кымын кык кар йор, отар и модар йорас сувтөдалоны некымын (5—10) кар. Карйон ворсомыс торъялө сомын сийон, мый ворсомыс мунө оз юж туй вылын, а небыд лым пиын, и палич пыдыс быд ворсыс босьтө уйөдчан.

Уйөдчансө вөчөны тадзи. Вайоны вөрыс метрөн-джынйон кузьята пелькиник поноль. Сийос увйоны, кырсыоны, шыльөдоны кляничаон. Кызджык помсө ёсьтасны, модар помыс ёна вөсни. Сэсся суйласны юкмөсө да сулөдасны көдзыд сынөд вылас, медым йизяс сынон вылысыс. Некымыныс суйласны ваас, медым йиыс кызджык лоө. Уйөдчан лоө дась. Пудьясыны-юкясны кык команда вылө, төдмаласны, кутшөм команда заводитө ворсомсө. Отар йорас и модар йорас тэчасны карьяснысө. Сэсся кодлөн команда вылө пуд уси заводитны, сийө командаыс кодкө оти тувйөдө уйөдчансө воча кар йорас. Босьтөны уйөдчансө шөрөдыс (медым нырыс и бөжыс вөлі отсьөкта) кепыс кийон, а бөжсө топөдоны киняулас. Сэсся неуна веськыдыв бергөдчигмоз өвтасны сийос водзө. Сийө уөвтас лымйөдыс и тшукө кө нырнас карйө, лэбөдас картө йорсыс. Сэсся тувйөдө ассыс уйөдчансө кодкө оти мод командаыс.

(Ворсоны 4—6 морт)

Играют только зимой. Как и в обычных городках, вычерчивают на расстоянии 8—10 м друг от друга две небольшие площадки, на обеих площадках расставляют равное количество городков (5—10 штук). Вместо биты употребляется специально заготовленная палка — швырялка.

Делают ее следующим образом. Берут елочку примерно в 1,5 м. Отсекают все ветки, ошкуривают и осколками стекла отшлифовывают. Толстый конец заостряют, другой конец (хвост) очень тонкий и гибкий. Затем несколько раз окунают палку в прорубь и выдерживают на морозе. Играющие делятся на две команды, определяют по жребью, кому начинать первым и начинают поочередно обмениваться швырялками с той стороны и с другой. Играющий берет палку-швырялку так, чтобы нос и хвост ее уравнивались на руке. За это место он хватает ее не очень крепко рукавицей, а хвост палки, также свободно, зажат подмышкой. Затем с разворотом вправо с силой швыряют палку вперед так, что она скользит по подмышкам, сквозь рукавицы. Затем швыряет палку представитель противоположной команды. Чей квадрат первым очистится от всех городков, та команда и выигрывает.

(Играют 4—6 человек)

### III. ЛЫДДЫСЯНКЫВЪЯС — СЧИТАЛКИ

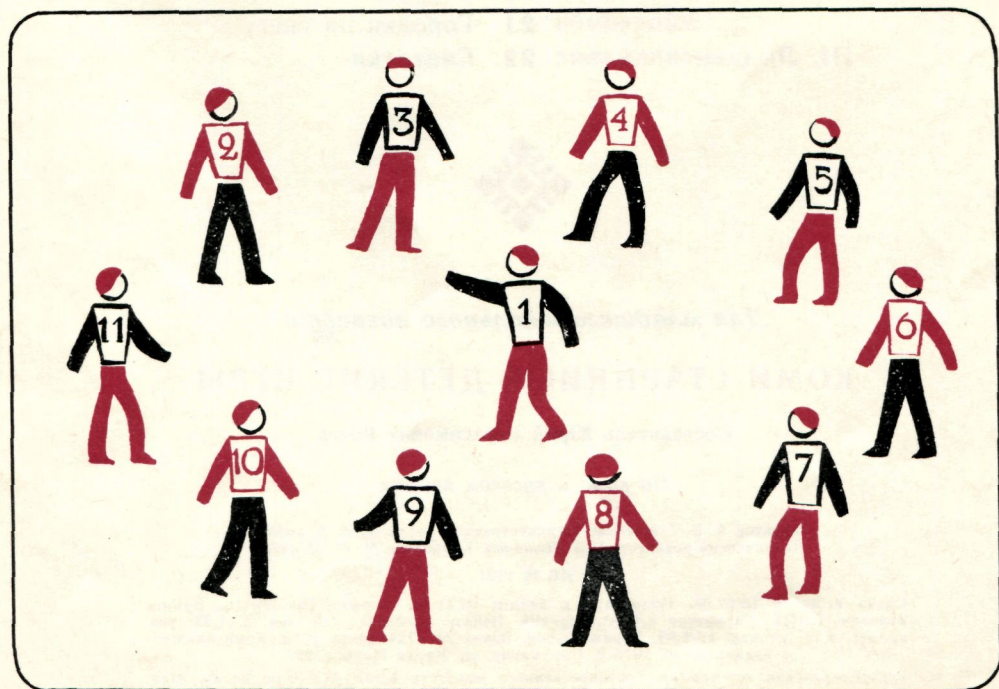


Тани вайөдөм важъя да өнiя коми лыддысянкывъяснас тшө-кыда вөдитчöны челядь. На пиысь унджыкыс миянөдз воисны сэтшөм важъя олöмысь, мый кывъясыс на пиысь лоины некодлы гөгөрвотөмөсь.

Приведенные для примера коми считалки пользуются у ребят большой популярностью. Но большинство из них возникли в такой седой древности, что непонятны современному человеку. Перевод считалок на другой язык разрушает ритмику, они теряют смысл. Поэтому мы оставляем их без перевода.

1. Öтик-мөтик,  
Кык-мык,  
Куим-уим,  
Нель-моль,  
Вит-низь.  
Квайт-няйт,  
Сизим-мизим,  
Кökъямыс-мыкталысь,  
Öкмыс-прöмыс,  
Дас-пас.  
Пес чипас!
2. Öгöдым-мөгöдым,  
Сьöd сар-мөд сар,  
Пийөр-вийөр,  
Пувер-павер,  
Пом, лин, сан,  
Бук. Лыйис!
3. Акötö-пакötö  
Жугödöма,  
Абöль-фабöль  
Румönö,  
Ики-брики  
Драматика.  
Фронька!
4. Атö, катö,  
Кирмö, лёльö,  
Чибö, чойö,  
Рыö, раö,  
Кали, пути,  
Сором, битом,  
Лежнög, вежнög,  
Нök, пök, сök!
5. Чикили-микили,  
Конарье-напарье,  
Вильс-вальс.  
Гулю!
6. Öдылым-мöдылым  
Сьöd тар, пöd тар  
Ниже бое,  
Вартан пуö,  
Гумъян, пегыш.  
Ыз!
7. Öй, кый,  
Куй, ней,  
Вий, квай,  
Сий, көкъяр.  
Öнтон, Макар,

- Томан, клеши,  
Гужи, пунёй.  
Вань.
8. Анка-танка  
Зима, зия,  
Юшикован  
Зелян-белян,  
Борсь.  
Дзедься да.
9. Гигин, гогин,  
Напарья.  
Шырья, пырья  
Локтём!
10. Атум, батум,  
Тум, батум,  
Тум, Терентий,  
Атам бум.  
Вуматери карандаш,  
Турун вежа краска!
11. Тирс-торс,  
Куим стёкан морс,  
Он кө вёдит,  
Он и ворс!
12. Өтчөд мамө  
Ньөбис боті.  
Қык лун видзи,  
Сійө поті,  
А мөдсө —  
Пачын соті.
13. Серөд тайтө  
Усис няйтө,  
Чеччыштас да  
Бара шнөп!
14. Сеня Гриш,  
Купеч өш,  
Льөм пу плеш,  
Мөлөт юр,  
Из гырдыза,  
Ала чуг!





Водзкыв	3	Предисловие
<b>I. Гортпытшса ворсӧмъяс</b>	<b>5</b>	<b>Комнатные игры</b>
Коді серӧктас?	5	Кто засмеется?
Шырӧн-пельӧсӧн	6	Мышь и угол
Ичӧтик пышкой	7	Маленький воробышек
Горань	8	Жмурки
Пышкой	9	Воробей
Чегсьӧмӧн	10	«Бери да помни!»
Аньӧмакӧ	11	Копотун
Ошкысь	12	В медведя
<b>II. Ывла ворсӧмъяс</b>	<b>13</b>	<b>Уличные игры</b>
Сюръя дорын	13	У столба
Синдзѐб	14	Прячь глаза
Ёма	15	Ёма
Тымӧн	16	В салки
Сарӧн ворсӧм	17	Игра в царя
Пӧла-мачӧн	18	В щит и мяч
Пӧртйысь	19	В котел
Попӧн	20	В попа
Уйӧдчӧмӧн	21	Городки на снегу
<b>III. Лыддысянкывъяс</b>	<b>22</b>	<b>Считалки</b>



*Для младшего школьного возраста*

## КОМИ СТАРИННЫЕ ДЕТСКИЕ ИГРЫ

Составитель **Юрий Герасимович Рочев**

*На коми и русском языках*

Редактор А. В. Тентюков. Художественный редактор В. Б. Осипов.  
Технический редактор А. Н. Вишнева. Корректор М. М. Дейнега.

ИБ № 1121

Сдано в набор 10.02.88. Подписано к печати 02.11.88. Формат 70×100<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Бумага мелован. СЛПК. Гарнитура «Литературная». Печать офсетная. Усл. печ. л. 1,93; усл. кр.-отт. 4,35; уч.-изд. л. 1,62. Тираж 25.000. Заказ № 4724. Цена 10 к. Коми книжное издательство. 167610, Сыктывкар, ул. Карла Маркса, 229.

Республиканская типография Государственного комитета Коми АССР по делам издательства, полиграфии и книжной торговли. 167610, г. Сыктывкар, ул. Первомайская, 70.

1875

1875

1875



10 к.

