

I. Паспорт

1. Наименование ОНЭД СК. Уличные игры терских казаков.
2. Вид объекта. Традиции, выраженные в обрядах, празднествах, обычаях, игрищах и других формах народной культуры
3. Этническая принадлежность носителя (носителей) нематериального этнокультурного достояния Российской Федерации. Русские.
4. Языковая принадлежность носителя (носителей) нематериального этнокультурного достояния Российской Федерации. Русский язык.
5. Конфессиональная принадлежность носителя (носителей) нематериального этнокультурного достояния Российской Федерации (при наличии). Православие.
6. Место бытования данного ОНЭД. Объект сформировался в результате поселения казаков на Кавказе в конце XVI - начале XVII веков..
7. Населенный пункт (населенные пункты), являющийся (являющиеся) местом (местами) бытования объекта. Станицы Екатериноградская, Луковская, Павлодольская, Терская, Стодереvская (в XIX столетии и в нач. XX в. названные станицы входили в состав Терской области). _ В 1992 г. в станице Екатериноградской проживало более 3000 чел. (в настоящее время входит в состав Кабардино-Балкарской Республики) , в станице Луковской – более 5000 чел., в станице Павлодольской - более 5000 чел., в станице Терской – около 3000 чел. (в настоящее время названные 3 станицы входят в состав республики Северная Осетия-Алания), в станице Стодереvской – около 2000 чел. (в настоящее время входит в состав СК).
8. Субъект (субъекты) Российской Федерации, являющийся (являющиеся) местом (местами) бытования объекта. Северо-Кавказский федеральный округ: Ставропольский край.
9. Географические координаты места (мест) бытования объекта.
Станица Екатериноградская: координаты 43.760628, 44.231895

Станица Луковская: координаты 43.727089, 44.630208

Станица Павлодольская: координаты: 43.717870, 44.473218

Станица Терская: координаты 43.721649, 44.724711

Станица Стодеревская: координаты 43.721896, 44.830909

10. Краткое описание объекта. Детские игры казачат в России являются частью нематериального этнокультурного достояния казаков. Игровые практики казачат вносят свой вклад в сохранение национальной идентичности казачества. Территория их распространения значительна: Дон, Кубань, Терек, Урал, Сибирь. Игры терских казачат имеют давнюю историю, найденные материалы свидетельствуют, что в них играли в XIX в., возможно, и ранее. Игровые практики терских казачат отражают культурные особенности проживания казаков в Терской области. В настоящее время они находятся на стадии исчезновения.

11. Полное описание объекта.

Игра - основной вид деятельности детей младших возрастов. Детские игры требуют использования как спортивных умений и навыков, так и навыков логических, умения думать. Детские игры вырабатывают необходимые человеческие черты, качества, навыки, развивают способности.

Многие детские игры терцев появились очень давно. Их сюжет, структура, состав участников, целеполагание, даже названия являются неизменными на протяжении веков. Уличные детские игры терских казачат, записанные в мае, июне, июле 1992 года в рамках экспедиции московских и ставропольских ученых в станицах Екатериноградской, Луковской, Павлодольской, Терской, Стодеревской (всего было записано 116 детских и молодежных игр), в своем большинстве аналогичны играм терских казачат, записанных в конце XIX века учителями различных станичных и городских училищ Терской и Кубанской областей, которые были опубликованы в книге «Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа», вып. 5, Тифлис, 1886. С. 119-208 (всего в этом сборнике представлено 133 игры).

Опишем современные уличные детские игры терских казачат, записанные в мае, июне, июле 1992 года в рамках экспедиции московских и ставропольских ученых в станицах Екатериноградской, Луковской, Павлодольской, Терской, Стодеревской. Было опрошено значительное количество респондентов, старожилов и коренных жителей станиц:

- ст. Екатериноградская. Записано от - Кесель Александра Григорьевича, Долженко Анастасии Николаевны, Фартуковой Варвары Константиновны, Чернова Ивана Федоровича, Чумакова Павла Ефимовича, Коноваловой Пелагеи Георгиевны, Калинской Прасковьи Георгиевны;

- ст. Павлодольская. Записано от Немовой Екатерины Михайловны, Бугрий Вера Степановна, Лысова Михаила Гавриловича., Марченко Алексея Ивановича;

- ст. Стодеревская. Записано от Иванова Федора Степановича, Решетова Федора Петровича, Лысова Михаила Гавриловича, Марченко Алексея Ивановича, Бутовой Марии Петровны;

- ст. Терская. Записано от Загилова Сергея Никитовича;

- ст. Луковская. Записано от Колесниковой Татьяны Ивановны, Лаповцева Ивана Ивановича, Применко Антонины Ивановны.

В целях доказательства давнего существования игр терской детворы в конце XX столетия проведем их анализ в сопоставлении с играми терских казачат, записанными в конце XIX века «учителями различных станичных и городских училищ Терской и Кубанской областей по приглашению окружного начальства и по инициативе Евгения Арсеньевича Покровского, главного доктора Московской детской больницы» (Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа» (вып. 5, Тифлис, 1886, оглавление, с.119). Материалы названного сборника цитируются по книге «Терский сборник. Вып. 7. Екатеринбург, 2022, издательство Ridero, в текст которой включены указанные материалы для описания местностей и племен Кавказа.

Сопоставляя уличные детские игры терских казачат в конце XX века и в XIX в., мы выделили устойчивые, передающиеся из поколения в поколение **общие компоненты игр, касающиеся начала и конца игры.**

1. Как в XX в., так и в XIX в., большинство игр начинается с процедуры конанья (в Сл. В.И. Даля *конаться* ‘меряться руками по палке или веревке, жеребьеваться’): участники игры по очереди берутся сжатой ладонью за палку, чья рука окажется наверху, тот игрок водит. Таким же образом участники делятся на две команды – «верхи» и «низы». Информант Кузнецов Владимир Анатольевич, потомственный терский казак, родившийся в 1958 г. и игравший в подвижные игры терских казачат в 60-70 гг. XX в., рассказывает: «Конались: брали палку, и по очереди рукой брались. Кто накрывает, тот и водит».

2. Как в XX в., так и в XIX в., ведущий может определяться через считалку: кому достанется последнее слово, тот является ведущим. Кроме того, через считалку определяется очередность игроков. Так, в играх, записанных ставропольскими учеными летом 1992 г. в исторически терских станицах, считалки разнообразны:

Ах, сук, сумадей.

Абель, фабель, туманней.

Рики, факи, грамматики.

Жец.

Информант Кузнецов Владимир Анатольевич помнит до сих пор такую считалку:

Эни, бени,

Рики, факи.

Торба, орба,

Эндель, шмаки.

Дею, дею,

Каишадею,

Бац.

Считалки терской молодежи в конце XIX века состоят из других слов, но также построены по принципу абсурда, зауми, абракадабры. Например, в игре **Большие жмурки** (станции Кущевская, Надеждинская, Холмская) учителями-собираателями культуры терских казаков были записаны такие считалки:

*«Одиян, дрогиян,
На четыре локотан,
Пятьсот судаян.
Марья, Юрья,
Катерина,
Шамор, памор,
Пийшов, нийшов».*

*Первый дай,
второй дай,
На четыре локотай!*

*Пятьсот саженей
В море упало,
Хлеба достало,
Косток, мосток,*

Шишел, вышел» (Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа», вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с.77).

3. Как в XX в., так и в XIX в., перед началом ряда игр распределяют роли, например, хозяйки, гусей и волка (в игре **В гуси / в волка / в гусей** в ст. Екатериноградская, Незлобная, Стодереvская, зафиксированных в 1993 г. и аналогично в игре **Гуси**, записанной в конце XIX века в ст. Новомарьевская, Слепцовская. Темижбекская), кошки и мышки (в игре в **В кошки-мышки** в ст. Екатериноградская, Павлодольская в конце XX в. и аналогично в игре **Кошка и**

мышка, записанной учителями-просветителями в XIX столетии в станицах Махошевской, Новомарьевской, Ардонской, Хасав-Юртовской.

4. Как в XX в., так и в XIX в., старт активной стадии игры (после выбора ведущих и определения ролей игроков, их диспозиции) нередко произносят определенные устойчивые ритмизованные строки. Напр., в современной игре ***В горелушки***, зафиксированной в 1992 г., это слова, которые произносят все игроки:

*- Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!*

В ответ на эти слова выбранный «гореть» отвечает:

*- Горю, пылаю,
Кого люблю,
того поймаю.*

Только после этого начинается погоня. В аналогичной игре ***Горелки / Расколушки***, зафиксированной у терской молодежи в конце XIX века в станицах Темижбекской, Новомарьянской, похожие ритмизованные строки (диалог того, кто «горит» и ведущего) дают начало погони:

*- Горю, горю, пень!
- Чего горюешь?
- Девку хочу!
- Какую?
- Хоть тебя,*

молодую! (Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа, вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с.71).

5. Как в XX в., так и в XIX в., на заключительном этапе игры празднование победы выигравшими нередко является одновременно унижением проигравших. Так, в современной игре *Рюхи* и в аналогичных играх: ***Чушки, Рюхи*** - терской молодежи в конце XIX века проигравшие возят на себе выигравших. В Сборнике материалов для описания местностей и племен Кавказа (вып. 5,

Тифлис, 1886) читаем: «Цель игры – поездить на чужой спине» (Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с.42-43). Информант Кузнецов Владимир Анатольевич, в 60-70 гг. игравший в уличные игры со своими сверстниками-казачатами, вспоминает: «Победителей носили на спине. Это не наказание, немножко унизить и похвастаться: ведь мы победили. Или побежденным нужно было погавкать».

Сопоставляя содержание, структуру и название уличных детских игр терских казачат в конце XX в. и в XIX в., мы разделили их на группы.

Первая группа игр: название (могут быть незначительные вариации формального характера), содержание, структура игр в прошлом и в настоящем совпадают.

1.1. Игра ***В кошки-мышки*** (ст. Екатериноградская, Павлодольская). ***В мышку-кошку*** (ст. Луковская) ***Кошка-мышка*** (ст. Незлобная). Записано в 1992 году: «Играют на улице дети, подростки, парни и девушки. Участники становятся в круг и берутся за руки. Один из игроков, изображающий мышку, находится в кругу. Второй, изображающий кошку, за кругом. Держащиеся за руки, поднимая и опуская их, стараются помешать кошке проникнуть в круг или выскочить из круга. Когда мышка поймана, избираются двое других игроков, изображающих кошку и мышку, а отыгравшие становятся в круг и берутся за руки (в Луковской), Павлодольской). В Незлобной кошка, поймав мышку, целует ее. В Екатериноградской, когда мышка поймана, то роль кошки и мышки должны исполнять далее те, между которыми, в чьих воротах, последний раз побежала кошка, т.е. те, кто не удержал кошку» (Материалы экспедиции 1992 г., архив Ставропольского краевого дома народного творчества – далее СКДНТ).

В опубликованных в 1886 году «Материалы для описания местностей и племен Кавказа» есть игра ***Кошка и мышка***, записанная в станицах Махошевской, Новомарьевской, Ардонской, Хасав-Юртовской, которая по своему названию, содержанию, структуре, ролям участников идентична описанной выше игре современных терских казачат. «Все играющие берутся за

руки и составляют круг, в середине которого находится мышка, а за кругом - кошка. Кошка старается вбежать в круг и поймать мышку, но составляющие круг стараются ее задержать, насколько возможно, не разрывая цепи. А мышке дают свободный проход в круг и за круг. Когда же кошке удастся поймать мышку, на сцену является другая пара, и игра продолжается в таком же порядке» (Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа, вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с.95-96). Полагаем, что современная игра **В кошки-мышки** унаследована современными терскими казачатами от их предков.

1.2. Игра **В пятнашки** (станция Луковская). Записано в 1992 г. «Выбирается каким-нибудь способом один игрок, который будет догонять остальных. Все разбегаются. Тот, кого выбранный игрок запятнал, т.е. хлопнул рукой по какому-нибудь месту на теле, начинает догонять» (Материалы экспедиции 1992 г., архив СКДНТ).

В Материалах для описания местностей и племен Кавказа, опубликованных в 1886 г., есть игра **Пятнашка**, которая записана в станице Новомарьевская и полностью совпадает с современной игрой казачат **В пятнашки** и является ее основой. «Один из играющих, по жребию, становится “пятнашкой”, а затем все играющие разбегаются в разные стороны. “Пятнашка” должен попасть мячом в кого-нибудь из играющих, и тогда запятнанный становится “пятнашкой”» (Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с.61).

1.3. Игра **В гуси / в волка / в гусей** (ст. Екатериноградская, Незлобная, Стодеревская). Записано в 1992 г. «Играют мальчики и девочки, реже взрослые парни и девушки, в теплое время года на улице. Выбираются два участника: один будет волком, другой – хозяйкой. Хозяйка становится вдалеке, на расстоянии 20-30 метров от остальных участников, гусей. Волк отходит в сторону, где то между гусями и хозяйкой. Между хозяйкой и гусями происходит такой диалог:

- *Гуси, гуси!*

- Га-га-га

- *Йисть хотите?*

- Да-да-да

- *Ну летите.*

- *Мы не смеем.*

- *Почему?*

- *Серый волк под горой*

Серую утку щипит.

- *Все гуси – домой!* (Материалы экспедиции 1992 г., архив СКДНТ).

Вариант последней строфы носителя-информанта В.А.Кузнецова:

- *Серый волк по горой не пускает нас домой.*

- *Ну летите как хотите,*

Только крылья берегите.

По окончании диалога гуси бегут в сторону хозяйки, а волк пытается кого-нибудь схватить. Если поймает, то уводит к тому месту, где стоял первоначально, и игра начинается снова. Так играют, пока волк не переловит всех гусей (Материалы экспедиции 1992 г., архив СКДНТ).

В Материалах для описания местностей и племен Кавказа, опубликованных в 1886 г., есть игра *Гуси* (ст. Новомарьевская, Слепцовская. Темижбекская). «Играющих допускается неопределенное число. Все они изображают собой гусей, за исключением двух, из которых один играет роль ‘матки’, а другой – ‘волка’. Эти роли считаются главными, вот почему каждый из играющих спешит захватить ту или другую. Но к роли волка допускается более сильный и ловкий. Еще до начала игры назначаются три пункта, по соединению которых получился бы равнобедренный треугольник. В одном узлу помещается ‘матка’ с гусями, тут же обозначается город, в другом углу располагается волк. Игра начинается так: ‘матка’ прогоняет гусей в прямой угол, говоря: «Теля, теля, гуси, пастись!». Гуси убегают. Далее ‘матка’ зовет гусей домой:

- *Гуси, домой!*

- Чего? (отвечают гуси)
- Волк за горой!
- Шо робыт?
- Гуску скубе!
- Яку?
- Сиру, белу, волохату,
- Тикайте, дети, в хату.

При последнем слове волк бросается на гусей и ловит кого-нибудь, а гуси стараются убежать к 'матке' в город, где волк ловить уже не имеет права. Пойманный гусь отводится волком к себе, а других 'матка' снова прогоняет пастись, и игра продолжается до тех пор, пока все гуси не будут переловлены волком» (Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с.84-85).

Сопоставление показывает, что современная игра **В гуси / в волка / в гусей** основывается на игре **Гуси** казачат XIX века.

1.4. Игра **В чижики** (ст. Екатериноградская). Записано в 1992 г. «Во все игры под этим названием играют обычно мальчики-подростки в теплое время года на улице или в поле. Чижигом называется небольшая палочка длиной 20-25 см, заостренная с двух сторон. В чижики играет любое количество подростков. Намечается кон, место на земле, на которое кладут чижики. В установленной очередности каждый участник бьет большой палкой длиной 1,2-1,5 метра по одному концу лежащего чижики. Чижики подпрыгивают в воздух. В этот момент игрок ударяет его палкой так, чтобы чижики отлетел как можно дальше от кона. Расстояние от кона до места падения измеряют палкой, которой бьют чижики. Выигрывает тот, у кого чижики улетит на большее количество палок» (Материалы экспедиции 1992 г., архив СКДНТ).

Информант Кузнецов Владимир Анатольевич играл в своем детстве в эту игру, но в их станице игра называлась в **В чурика**: «Подростки играли **В чурика**. Чур, чурик – это палка, с двух сторон заостренная. И другая палка. Бьешь по одному концу чурика, он подлетает, а ты забиваешь. И у кого дальше улетит чурик, тот и побеждает».

Аналогичная игра *Чижик* зафиксирована в восьмидесятых годах XIX в. учителями-собирающими бытовой культуры народов Кавказа в станице Новомарьевской. Совпадает не только содержание, роли участников, ход игры, но даже описание размера и формы чирика. Отличие только в мере длины: в современной игре длина чирика дается в сантиметрах, в игре прошлого века – в вершках (3 вершка в длину). «Чирик – небольшая палочка, вершка три длиной и больше, заостренная с обоих концов. Для игры «в чирика» берут еще палку, толщиной в два пальца и длиной в аршин или больше. На земле чертят небольшой круг, имеющий в поперечнике аршин. Чирик кладут в этот круг и по одному из концов его ударяют палочкой, отчего чирик подскакивает. В это время стараются ударить по чирику еще раз или два. В случае промаха допускается перебивать до трех раз, но потом другой из играющих сменит первого, сменит первого и тот, кто схватит чирик налету. Чирик, отбитый таким образом, летит далеко от круга. Один из играющих берет чирик и старается бросить его в круг с того места, где он упал. Если он бросит удачно и попадет в круг, то заменяет бывшего, ударяет по чирику, а ловят другие. Отбитый чирик вновь бросается в круг теми, кто его ловит. Если чирик не попал в круг, то бывший бьет его снова, но уже не из круга, а с того места, где он упал. Таким образом продолжают бить и водить все по очереди. Игра состоит в том, чтобы насчитать как можно больше ударов по чирику, в то время, когда он находится в воздухе. Считают до условного числа, Проигравшим считается тот, кто не успел насчитать условленного числа ударов» (Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа, вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с.47-48).

1.5. Игра *В рюхи* (ст. Екатериноградская, Мекенская, Луковская). Записано в 1992 г. «На ровной поверхности, чаще всего в вытопанных местах выгона, на расстоянии примерно в 20 метров друг от друга чертят два городка, прямоугольника 1 м x 1,5 м. Участники делятся на две команды. У каждого из игроков в руках палка длиной приблизительно 1,5 м. Между городками посередине проводится черта, полукон. В городках из 5 чурок, деревянных

чурбачков высотой 20-25 см, устанавливают фигуру. Члены команды бросают, шибают (Екат.) палки по очереди: вначале – от кона, т.е. от передней черты своего городка; затем – с полукона, на который игроки переходят после выполнения определенного условия. Выигрывает команда, которая меньшим количеством метания палок выбьет условленную фигуру из городка соперников. В Екатериноградской чаще всего устанавливается фигура под названием «пушка и поп» или «пушка и клёк»: три чурки кладут лежа на землю впритык одна к другой, четвертую – на них сверху поперек, пятую ставят вертикально на один из передних углов городка. Последняя называется клёк или поп. Команда переходит на полукон после того, как клёк выбит из городка. В Мекенской выбивают фигуру под названием «солдаты»: в центре городка четыре чурки ставят полукругом, а попу на боковую черту городка. В центре городка четыре чурки ставят полукругом, а попу на боковую черту городка. Когда поп выбит из городка, команда переходит на полукон. В Екатериноградской также известна фигура «солдаты»: четыре чурки ставят на четырех углах городка. Одну – в центре городка; или же все пять чурок выстраивают в ряд вдоль городка. Как только одна из чурок выбита, команда идет на полукон. Победенные должны нести победителей на спинах от одного городка до другого столько раз, сколько раз было уговорено перед началом игры» (Материалы экспедиции 1992 г., архив СКДНТ).

В Материалах для описания местностей и племен Кавказа, опубликованных в 1886 г., описана игра *Клетки* (ст. Темижбекская), или *Рюхи* (ст. Новомарьевская), или *Чушки / Городки* (ст. Новогладковская, Ардонская Слепцовская). Слова *рюхи*, *клетки*, *чушки* являются номинациями одного и того же предмета игры - деревянных чурбачков высотой около 5 вершков. Содержание игры *Клетки* (она описана более подробно) совпадает с описанной выше игрой *Рюхи* современных казахов. «Играющие конаются попарно. Для игры необходимо столько пар палок, сколько играющих, и десять отрезков бревна, каждый длиной в $\frac{1}{4}$ аршина и в поперечнике 1-2 вершка. Эти отрезки и называются почему-то «клетками. Играющие чертят на земле два квадрата на

расстоянии 20-30 шагов один от другого, и на одной стороне квадрата, обращенной к другому квадрату, расставляют клетки. Затем играющие отходят к другому квадрату и палками стараются выбить клетки за квадрат. Когда выбьют хоть одну клетку, остальные играющие подходят ближе, на середину расстояния, и выбивают остальные клетки. ... Когда первая партия выбьет клетки или, не выбив их, побросает все свои палки, начинает играть вторая партия.... Какая партия первой выбьет город противников, та и едет на их спинах от одного круга до другого» (Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа, вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с.42).

1.6. Игра **В дучки / В дука / В дучки/ В кочмара/ В свинью** (ст. Екатериноградская, Луковская, Незлобная, Стодеревская, Терская). Записано в 1992 г. «Инвентарь. Из корневища какого-нибудь дерева выстругивают деревянный шар, диаметром 8-10 см. Шар этот называется *свинья* (Екат.), *свинка* (Содер). Каждый участник готовит себе большую палку с утолщением на одном конце. В Луковской эта палка называлась *кочмар*. Такая палка получалась, если выкопать небольшое деревце и придать корню форму, близкую к шару. С этими же палками в Луковской ребята ходили на Рождество по станице христославить, чтобы ими отгонять собак. Площадка. На ровном, хорошо утрамбованном месте роют яму диаметром около 20 см. Она называется *котел* (Екат.), *колодец* (Содер.). Вокруг этой ямки на окружности, радиусом 1,5 – 2 м. роют ямки, *дучки* (Содер.), по количеству игроков без одного. Диаметр *дучки* не превышает 10 см. Расположение игроков. Все располагаются на окружности, опустив утолщенный конец палки в свою дучку. Одному из игроков дучки не достается. Этот игрок объявляется добровольно или остается сверху при конании на палке. Оставшийся без дучки игрок называется *пастух* (Содер.). Он берет шар и уходит со своей палкой в сторону за пределы окружности.

Ход игры. Пастух катит по земле шар, пасет свинью (Екат.), водит (Незл.), стараясь загнать его в центральную ямку, в котел. В Терской он все время

угрожающе кричит: «Не бей котя, не бей лётя, а где упадет - не трожь!» Остальные игроки своими палками стараются помешать ему. При этом каждый из стоящих у дучек внимательно следит, чтобы в то время, как он бьет по шару, пастух не занял его дучку, воткнув туда свою палку. Если это происходит, то проигравший дучку идет пасти свинью.

В том случае, если пастуху удастся загнать свинью в котел, игра продолжается следующим образом. Пастух стоит в центре круга. Один из игроков, стоящих на дучках, командует: «По дукам – раз!». После команды все игроки, стоящие по кругу, перебегают к дучке ближайшего соседа на окружности. Т.е. всовывают в нее свою палку. В это время пастух старается занять чью-нибудь освободившуюся ямку. Если ему это удастся, то игрок, потерявший дучку идет пасти. Если же – нет, то подается команда: «По дукам – два!», - и игроки перемещаются по окружности к следующей дучке. Если и в этом случае пастуху не удастся занять ямку, то делается третья попытка: «По дукам – три!». Пастух, не занявший ямки и в третьем случае, наказывается каким-нибудь незатейливым образом и вновь идет пасти. Игра начинается сначала. Играют только мальчики» (Материалы экспедиции 1992 г., архив СКДНТ).

Аналогичная игра **В дучки** зафиксирована в восьмидесятых годах XIX в. учителями-собирающими бытовой культуры народов Кавказа в станицах Темижбекской, Слепцовской. В ней используется тот же инвентарь – деревянный шар (*свинка*), изогнутые палки у каждого участника, большая ямка (*дук*) и маленькие ямки (*дучки*), а участники – только мальчики. Сценарий игры также одинаков. (Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа, вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с. 38-39). Изложим его: «Играют только мальчики. Для этой игры выкапывают небольшую круглую ямку в пол-аршина глубиной и такой же ширины в диаметре; вокруг этой ямки, как около центра, на расстоянии приблизительно одной сажени выкапывают небольшие ямочки по числу играющих, так, чтобы эти ямочки составили круг. Центральная ямка называется

дук, остальные – *дучки*. Играющих должно быть одним больше, чем *дучек*. Для этой игры необходимо иметь каждому играющему по одной соразмерной палке (*кочерыжке*), несколько изогнутой на одном конце и на всех один деревянный шар (*свинка*), величиной примерно с трехфунтовую гирию. Вся суть игры состоит в том, что один из играющих должен загнать *свинку* в *дук*, а прочие не дают ему этого исполнить. Круг вместе с дучками и дуком называется *город*. Играющий гонит *свинку* из-за города в *город*. Стоящий в дучке должен беречь ее, для этого он держит конец палки в дучке» (Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа, вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с. 38-39).

Исторически современная игра ***В дучки / В дука / В дука/ В кочмара/ В свинью*** является аналогичной игре ***В дучки*** терских казачат XIX столетия.

1.7. ***В лапту*** (ст. Екатериноградская, ст. Луковская, ст. Павлодольская: ст. Стодеревская), ***в бакаря*** (ст. Терская.). Записано в 1992 г.

«Играли обычно только весной, в Масленицу, если она приходилась в теплое время, и великим постом. Местом игры всегда избирался выгон. В игре принимали участие все желающие, независимо от пола и возраста.

Инвентарь:

Мяч (Лук., Стодер., Тер.), мечик (Екат.. Павл.), который изготовляли из шерсти: во время весенней линьки коров и быков брали щепоть шерсти и начинали катать ее по бокам и хребту животных до тех пор, пока не получался упругий и плотный шар, диаметром около 10 см. Деревянная палка в форме весла, длиной около 1 м, *лопатка* (Екат.), *лапта* (Екат., Лук., Павл., Тер.), *посевочка* (Стодер.). Участники делятся на две равные по количеству игроков команды. Затем размечается место игры. Проводятся две черты на расстоянии 15-20 метров одна от другой. Одна черта называется *кон* (Лук., Екат., Стодер.), *нарыв* (Павл.): с нее будут бить мяч. Другая черта называется *полуко* (Стодер.), *нарыв* (Павл.): на эту черту бежит игрок, ударивший мяч. В Стодеревской вместо этой черты на таком расстоянии от кона иногда рисовали круг

диаметром 2-3 м. Площадка, расположенная между двумя этими чертами, называлась *поле* (Екат., Лук., Стодер.), *тыл* (Павл.).

Команды способом конания на палке двух представителей определяют, кому идти в поле, а кому на кон. Один игрок из полевой команды идет тоже на кон: он будет подавать мяч. Этот игрок подбрасывает мяч рукой вверх, а игрок противоположной команды, держащий лапту, бьет ею по мячику в направлении поля, *закуривает* (Стодер.), *курит* (Стодер.). Как только он ударил, то бросает лапту и бежит через поле на полукон. Причем он обязан бежать независимо от качества своего удара, т.к. условие этой игры обычно выкрикивается в самом начале: «хочешь, не хочешь – беги» или «вдарил, не вдарил – беги» (Тер.). В это время игроки полевой команды ловят или стараются побыстрее поднять с земли мяч, *пасут* (Екат., Павл., Лук.), *вадят* (Тер.). Их задача – ударить мячом бегущего на полукон игрока бьющей команды до того, как он станет на черту, *почхать* (Екат., Лук., Стодер., Тер.), *почокать* (Павл.). Если кому-нибудь из игроков полевой команды удастся поймать летящий мяч до того, как он ударился об землю, *свечу* (Екат., Павл.), то команды сразу же меняются местами. То же происходит и в том случае, если удастся *почкать* бегущего на полукон игрока. В том случае, если полевые игроки не выполнили ни того, ни другого условия, они отдают мяч на кон, и его бьет лаптой второй игрок бьющей команды. После удара он бросает лапту и бежит на полукон, а игрок его команды, стоящий на полукону, обязан в это время бежать обратно на кон. Полевые игроки пасут мяч и стараются *почхать* одного из бегущих. Если им это удастся или они ловят *свечу*, то команды меняются местами. Если нет, то бьет третий игрок, затем четвертый и т.д. со всеми вышеприведенными условиями» (Материалы экспедиции 1992 г., архив СКДНТ).

В аналогичной игре *Ланта*, зафиксированной у терских казачат в восьмидесятых годах XIX века учителями того времени в ст. Хасав-Юртовской, Слепцовской, Ардонской, одинаковой является не только инвентарь, разметка поля, сценарий, но и специфические слова: *кон*, *полукон*, *лапта*, *свеча/свечка*, *почкать*, *нарыв* (Терский сборник, с. 61-62). Опишем сценарий Лапты в ст.

Хасав-Юртовской. «Один конец площади для игры назначается для *поля*, другой - для *кона*. До игры должна быть приготовлена лапта, это прямая и ровная палка, около аршина длиной, чаще всего имеет форму весла, как самую удобную. Число играющих должно быть четное. Одна половина игроков становится в разных местах *поля* (полевые), другая становится на кону (конные), но так как деятельность конного интереснее деятельности полевого, то назначение каждого в игре определяется жребием. Жребий (конанье) бросается каждой парой отдельно. Один из полевых становится на правый конец конной черты, откуда каждому из конных подает для битья мячик, подбрасывая кверху на требуемую высоту. Как промахнувшийся, так и удачно ударившие мячик становятся вдоль левого края конной черты; отсюда, выждав удобный момент, они должны добежать до полевой черты и возвратиться обратно, чтобы иметь право бить мячик. Этот бег сопровождается иногда немалым затруднением, потому что полевые строго следят за ними и всеми силами стараются запятнать (ударить мячиком) кого-нибудь из них. Коль скоро кто-нибудь из конных будет запятнан, роли обеих сторон переменяются: конные рассыпаются по полю, а полевые собираются на кон, и игра начинается снова. Роли переменяются и в том случае, если кто-нибудь из полевых поймает мячик на лету, т.е. не с земли, а сверху. Пойманный таким образом мячик называется *свечка*» ((Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа, вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с. 61-62).

Вторая группа: название и содержание игр в прошлом и в настоящем отличаются второстепенными признаками, связанными с различной конкретизацией роли одного из участников игры.

2.1. Игра **В бабушку** (ст. Екатериноградская, ст. Павлодольская) Записано в 1992 г. «Игра в догонялки, в которую играют маленькие дети до 10-12 лет. Из компании детей каким-нибудь способом выбирается один, бабушка, бабка. В руки бабушке дают палку, на которую она опирается при ходьбе. Бабушка потихоньку, имитируя старческую походку, идет по улице. Сзади, на

расстоянии 2-3 метра, идут гурьбой все остальные игроки. Между ними и бабушкой происходит следующий диалог:

- *Бабушка, бабушка, куда идешь?*

- *В монастырь.*

- *Зачем?*

- *Богу молиться.*

- *Возьми нас с собой.*

- *Идите,*

только собак с собой не берите.

После этого дети начинают лаять (вариант: издавать губами характерные звуки). Через некоторое время, выждав, пока они увлекутся, бабушка оборачивается и пускается вдогонку за разбегающейся детворой. Тот, кого она ударит палкой, становится бабушкой и игра возобновляется» (Материалы экспедиции 1992 г., архив СКДНТ).

В Материалах для описания местностей и племен Кавказа, опубликованных в 1886 г., есть игра *Заюшка*, записанная в ст. Слепцовская и Кущевская. В ней роль физически слабого героя играет *зайка* (вместо бабушки), «Заюшка становится посреди играющих, берется за голову, принимает болезненный вид и похаживает в круге, покачиваясь, в се остальные, образовав замкнутую цепь, медленно движутся в одну сторону и поют, сперва протяжно, а потом скорее:

Заюшка, батюшка,

По пожарны ходыла,

Белы ножки-то мыла.

А наши ворота призамыкованы,

Желтым песком позасыпаны.

К концу пения пляшут все, в том числе и заюшка. Улучив момент и забыв о своей хвори, зайка прорывается сквозь цепь, а остальные ловят его. Поймавший делается зайцем, и игра возобновляется». (Сборник материалов для

описания местностей и племен Кавказа, вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с. 93-94).

В современной игре терских казачат в догонялки **В бабушку** основной изначально физически слабый герой в последней ее стадии становится активным ее участником (тем, который догоняет). В отличие от современной игры в XIX в. основной изначально физически слабый герой в игре в догонялки **Заюшка** в последней ее стадии так и остается в роли пассивного участника (того, кого ловят).

2.2. Игра **В кувшины** (ст. Павлодольская). Записано в 1992 г. «Играют маленькие дети и подростки в теплое время года на улице. Один из участников, обычно, сильный подросток назначается волком. На расстоянии 10-12 метров от остальных он чертит круг, которым отмечает свое логово. Остальные усаживаются в ряд, тесно касаясь друг друга, за землю или на лавочку. Они изображают кувшины. Волк подходит к одному краю цепи и валит их, толкает крайнего так, что все валятся на бок. Все кувшины в этом положении начинают произносить: «Буль-буль-буль-буль», - что значит: из них вытекает молоко. Волк идет на свое место и оттуда на скорости бежит к кувшинам, которые вскакивают и разбегаются; волк их ловит. Когда он поймает кого-то, то несет пойманного в свое логово, а кувшины опять садятся рядком. И все повторяется с самого начала до тех пор, пока волк не перенесет к себе все кувшины» (Материалы экспедиции 1992 г., архив СКДНТ).

В Материалах для описания местностей и племен Кавказа, опубликованных в 1886 г., есть игра **Кувшинчики**, записанная в станице Надеждинской. В ней роль волка выполняет кот: он также роняет кувшины участников игры, крадет их и уносит в отдельное место. Кроме того, есть роли матери и дочери, которым принадлежат кувшины. Эти персонажи находят кувшины у кота, возвращают, и игра начинается сначала. (Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа, вып. 5, Тифлис, 1886. Цит. по Терский сборник, вып. 7. Екатеринбург, 2022, с. 95).

Данные игры отличаются следующим: в современной игре основную роль играет персонаж кот, а в соответствующей игре в прошлом – волк (функции кота и волка одинаковы), в игре казачат XIX века есть дополнительные отдельные роли – матери и дочери, выручающих кувшины остальных участников.

В целом уличные игры терских казачат прошлого и настоящего выявляют преемственность поколений и этнокультурную идентичность терского казачества. Информант Гребенькова Наталья Александровна, потомственная терская казачка, родившаяся в 1982 г., рассказывает, что в ее детстве улица казачьей столицы Ессентукской (ее малой родины) всегда была полна детьми, играющими в подвижные игры.

12. Предметы, связанные с объектом (при наличии). Палки, мячи, камушки.

13. Техники и технологии, связанные с объектом (при наличии).

14. Способы и формы передачи объекта. Передается внутри семьи терских казаков.

15. Сведения о носителе (носителях) нематериального этнокультурного достояния Российской Федерации.

- Носитель Кузнецов Владимир Анатольевич, потомственный терский казак, родился 06 октября 1958 года. Образование высшее, Московский ордена Трудового Красного Знамени институт культуры, по специальности «Культурно-просветительная работа» в 1989 г. Трудовой стаж в сфере культуры 28 лет. Кузнецов Владимир Анатольевич – основатель и бессменный руководитель ансамбля традиционного распева и наигрыша «Вся Русь». Ансамбль существует на базе Ставропольского краевого Дома народного творчества и хорошо известен в крае. Вся творческая деятельность В.А. Кузнецова направлена на пропаганду традиционной народной песни средней полосы и Юга России, а также казачьей песни Северо-Кавказского региона. Певческое традиционное исполнение в ансамбле сопровождается игрой на народных музыкальных инструментах, таких как кувиклы, сопелки, каляка,

скрипка, гармонь, гусли, бубен, кавказский барабан (доул). Народный ансамбль традиционного распева и наигрыша «Вся Русь» - обладатель Гран-при I Межрегионального фестиваля-конкурса традиционной казачьей культуры «Казачья сторона», лауреат V Межрегионального фестиваля-мастерской «Старая линия», как участник Всероссийского фестиваля-конкурса любительских творческих коллективов в рамках Национального проекта «Культура» в 2019 году удостоен диплома лауреата 1 степени. У ансамбля «Вся Русь» есть коллектив-спутник – детский фольклорный ансамбль «Багатица». Владимир Анатольевич ведёт активную работу по подбору репертуара, выезжая в экспедиции по сбору песен в Ставропольском крае. Побывал в фольклорных экспедициях в станицах Зольская, Темнолесская, Новомарьевская, Григорополисская, пос. Передовой. Кузнецов Владимир Анатольевич имеет звание Почетный работник культуры Ставропольского края, обладатель Премии Правительства Российской Федерации «Душа России» в номинации «Традиционная культура», награждён высшей общественной наградой Российской Федерации медалью «Лучшие люди России», медалью «За доблестный труд» III степени Ставропольского края.

- Печников Александр Борисович, потомственный терский казак, 1 марта 1982 года рождения, уроженец города Ставрополя. С 1984 года проживал в Чеченской республике (станция Калиновская), с 1989-го в Нефтекумске Ставропольского края, где окончил 9 классов средней школы. Ветеран боевых действий – вторая чеченская компания. С 2003 года проживает в городе Ставрополе. Женат, трое детей. Образование: Ставропольский государственный университет по специальности «Налоги и налогообложение» (2009 г.); Северо-Кавказский федеральный университет (2016 г.) по специальности «Оценка стоимости предприятия (бизнеса)». Работал дорожным рабочим, промышленным альпинистом, мастером производственного обучения в Многопрофильном техникуме им. казачьего генерала С.С. Николаева (г. Михайловск). Атаман Ставропольского городского казачьего общества с сентября 2013 г. по 2016 г. Диктор аудиокниг «Сказки седого Терека» (2014 г.)

и «Сказки терских казаков» (2022 г.). В настоящее время находится в зоне специальной военной операции в должности командира казачьего батальона «Терек».

16. Сведения о хранителе (хранителях) нематериального этнокультурного достояния Российской Федерации. Грязнова В.М., специалист ГБУК СК «СКДНТ», доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры русского языка Северо-Кавказского федерального университета.

17. История выявления и фиксации объекта.

- Объект обнаружен учителями-собирающими бытовой культуры во второй половине XIX века. Во второй половине XIX века экспедиции учителей различных училищ Терской и Кубанской областей, среди которых: Г. Передельский, А. Селевко, В. Лисицын, Д. Колков, Д. Горский, А. Стешенский, П. Кириллов, П. Бровченко, В. Кононенко, Цуканов, Иванов, И. Семенов, А. Вяльцев, Овчаренко, Борисов, К. Муравьев, А. Гусев, А. Лукьянов (данные из оглавления Сборника материалов для описания местностей и племен Кавказа». Вып. 5. Тифлис, 1986).

- В мае, июне, июле 1992 года экспедиция московских и ставропольских ученых: С.Л. Браз, руководитель (г. Москва), Л.Ф. Бобрышова (Ставрополь, «СКДНТ») в станицах Екатериноградской, Луковской, Павлодольской, Терской, Стодеревской Ставропольского края.

18. Источники информации об объекте.

- «Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа». Вып. 5. Тифлис, 1886. Типография канцелярии Главногоначальствующего гражданскою частию на Кавказе.

- «Терский сборник. Вып. 7. Екатеринбург, 2022, издательство Ridero.

- Записи экспедиции московских и ставропольских ученых 1992 года (машинопись, электронный вариант) в станицы Екатериноградскую, Луковскую, Павлодольскую, Терскую, Стодеревскую Ставропольского края в библиотеке Ставропольского краевого дома народного творчества «СКДНТ».

- Федосов П.С. Казачество в зеркале времени. - Ставрополь, 2020.

- Савельев Е. Племенной и общественный состав казачества (исторические наброски). - Донские областные ведомости №180,1913.

- Большая Российская энциклопедия, гл. ред. Осипов Ю.С., т. 32.

- Кабардино-русские отношения в XVI-XVII вв., т. 1.

- Виноградов В.Б., Магомадова Т.С. О времени заселения гребенскими казаками левого берега Терека. История СССР. 1975. №6.

- Гарунова Н.Н., Чекулаев-Братчиков Н.Д. Российская Императорская армия на Кавказе в XVIII веке: история Кизлярского гарнизона (1735—1800 гг.). - Махачкала, 2011.

- Колесников В.А. Станицы Ставрополя, историко-статистический и топономический справочник (последняя треть XVIII в. – 1917 г. – Москва, 2012.

19. Современное состояние объекта. В целом для терских казачат свойствен естественный способ передачи устного характера данного объекта и его аутентичное бытование в терских станицах Ставропольского края.

20. Авторы (составители) материалов об объекте. Автор / составитель описания: проф. В.М. Грязнова, специалист ГБУК СК «СКДНТ» (анализ и описание собранного материала), доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры русского языка Северо-Кавказского федерального университета.

21. Фото-, аудио- и видеоматериалы, связанные с объектом.

- Фото носителя. Носитель Печников Александр Борисович, потомственный терский казак, 1 марта 1982 года рождения, уроженец города Ставрополя. С 1984 года проживал в Чеченской республике (станция Калиновская), с 1989-го в Нефтекумске Ставропольского края, где окончил 9 классов средней школы. Ветеран боевых действий – вторая чеченская компания. С 2003 года проживает в городе Ставрополе. Женат, трое детей. Образование: Ставропольский государственный университет по специальности «Налоги и налогообложение» (2009 г.); Северо-Кавказский федеральный университет (2016 г.) по специальности «Оценка стоимости предприятия (бизнеса)». Работал

дорожным рабочим, промышленным альпинистом, мастером производственного обучения в Многопрофильном техникуме им. казачьего генерала С.С. Николаева (г. Михайловск). Атаман Ставропольского городского казачьего общества с сентября 2013 г. по 2016 г. Диктор аудиокниг «Сказки седого Терека» (2014 г.) и «Сказки терских казаков» (2022 г.). В настоящее время находится в зоне специальной военной операции в должности командира казачьего батальона «Терек». 24 февраля 2013 г., Ставрополь-автор Андрей Тыльчак.

- Фото носителя. Носитель Кузнецов Владимир Анатольевич, потомственный терский казак, родился 06 октября 1958 года. Образование высшее, Московский ордена Трудового Красного Знамени институт культуры, по специальности «Культурно-просветительная работа» в 1989 г. Трудовой стаж в сфере культуры 28 лет. Кузнецов Владимир Анатольевич – основатель и бессменный руководитель ансамбля традиционного распева и наигрыша «Вся Русь». Ансамбль существует на базе Ставропольского краевого Дома народного творчества и хорошо известен в крае. Вся творческая деятельность В.А. Кузнецова направлена на пропаганду традиционной народной песни средней полосы и Юга России, а также казачьей песни Северо-Кавказского региона. Певческое традиционное исполнение в ансамбле сопровождается игрой на народных музыкальных инструментах, таких как кувиклы, сопелки, каляка, скрипка, гармонь, гусли, бубен, кавказский барабан (доул). Народный ансамбль традиционного распева и наигрыша «Вся Русь» - обладатель Гран-при I Межрегионального фестиваля-конкурса традиционной казачьей культуры «Казачья сторона», лауреат V Межрегионального фестиваля-мастерской «Старая линия», как участник Всероссийского фестиваля-конкурса любительских творческих коллективов в рамках Национального проекта «Культура» в 2019 году удостоен диплома лауреата 1 степени. У ансамбля «Вся Русь» есть коллектив-спутник – детский фольклорный ансамбль «Багатица». Владимир Анатольевич ведёт активную работу по подбору репертуара, выезжая в экспедиции по сбору песен в Ставропольском крае. Побывал в фольклорных

экспедициях в станицах Зольская, Темнолесская, Новомарьевская, Григорополисская, пос. Передовой. Кузнецов Владимир Анатольевич имеет звание Почетный работник культуры Ставропольского края, обладатель Премии Правительства Российской Федерации «Душа России» в номинации «Традиционная культура», награждён высшей общественной наградой Российской Федерации медалью «Лучшие люди России», медалью «За доблестный труд» III степени Ставропольского края. Апрель 2025. Ставрополь. Фотограф Шиняк Г.О.

- Фото хранителя онэда:

- Хранитель Грязнова В.М., специалист ГБУК СК «СКДНТ», доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры русского языка Северо-Кавказского федерального университета Ставрополь. 2023. Фотограф неизвестен.

- Фото. Игра Караван. Играют Женя Круглов, Володя Зиновьев, Ярослав Любченко, Даниил Омельченко, Слава Сыщиков, Иван Бобрышов. Ставрополь. 2025. Оператор С.А. Ливинский.

- Фото. Игра Караван. Играют Женя Круглов, Володя Зиновьев, Ярослав Любченко, Даниил Омельченко, Слава Сыщиков, Иван Бобрышов. Ставрополь. 2025. Оператор С.А.Ливинский

- Фото. Игра Караван. Играют Женя Круглов, Володя Зиновьев, Ярослав Любченко, Даниил Омельченко, Слава Сыщиков, Иван Бобрышов. Ставрополь. 2025. Оператор С.А.Ливинский.

- Фото. Игра Караван. Играют Женя Круглов, Володя Зиновьев, Ярослав Любченко, Даниил Омельченко, Слава Сыщиков, Иван Бобрышов. Ставрополь. 2025. Оператор С.А.Ливинский

- Видео беседы носителя Кузнецова Владимира Анатольевича с потомственной терской казачкой Гребеньковой Натальей Александровной об уличных детских играх казачат, в которые они играли в детстве. Ставрополь. Апрель 2025. Оператор С.А.Ливинский.

- Видео. Уличные игры казачат. Участвуют мальчики из ансамбля Багатица. Ставрополь июнь 2025. Оператор С.А. Ливинский.