1. КАЖЫК

Бу ойын он эки кажыктаҥ турар. Кем кажы колыла ойноор, оныҥ табы. Эки колло база ойноп јат. Эки алаканыла 12 кажыкты саҥ ӧрӧ чачып, ӱзезин алаканнныҥ сыртыла ычкынбай тудуп алза, ол јеҥӱни алар. Бу учуралда ычкынбаска албаданар керек. Ол, он эки кажыктыҥ ортозында бир темдектӱ ат кажык бар. Бу учуралда ат кажыкты тудуп алары учун албаданар керек. Јерге тӱшкен кажыктарды јуурына ӧй берилет. Ат кажыкты кыйалта јогынаҥ тудар керек. Тудуп болбозо, јеҥдирткен болуп чотолор.

Играют 12-ю костяными бабками. Их собирают в одну руку, подбрасывают вверх и ловят наружной стороной ладони. Кто поймает 12 бабок – он победитель.

Среди бабок есть отмеченная, которая считается конем. Если коня не поймал, то игрок считается побежденным.

2, КАЖЫК АТ ЈАРЫШ

Эки атту кижи јарышка барып јат. Темдектелген јерде кажыктар јер сайын јадар учурлу. Бу улус аттаҥ тӱшпезинеҥ ол кажыктарды терер керек. Маргаанда ӧй база берилет.

Два всадника подбирают разбросанные бабки, не слезая с коня. Кто больше собрал, тот победитель.

3. БОЛЧОНО

Бу ойында кӧп улус туружар. Бир кижи кур табар, база бир кижи кур јажырар.

Бастыра улус јергелей, ортолоры јуук отургылаар. Тизелерин ӧрӧ кӧдӱрип, колдорыла кучактап алар.

Кур јажыраачы кур табаачыныҥ кӧзин туй таҥып ийер. Тизелерин кабыра кучактап алган улус колдорын торсукКӱн эбире айланат.

Кожоҥыстыҥ учурын
Кӧксиҥе салзаҥ, кӧӧркийим.
Торко курыҥ торсукла
Ай ажыра эбирет.
Табышкактыҥ учурын
Тыҥдап уксаҥ, табарыҥ.

Кур бедиреечи кижи кемниҥ-кемниҥ тизелериниҥ алды јаар кенетийин колдорын сугуп, курды бедирейт. Таптырткан кижи белек эдип нени-нени береле, ойыннаҥ чыгып јат. Бу тушта кур јажырган кижи ле кур тапкан кижи јерлерин солыжат.

Јe кур бедиреечиниҥ суккан колы куру болзо, ол белек берип, ойыннаҥ чыгар. Бу учуралда кур јажырган кижи эмди кур бедиреечи, а торсугы куру болгон кижи кур јажыраачы болор.

Ойын эки кижи артканча улалар.

Оноҥ ары 2-3 кижини јаргыга тудар. Бир кижи јаргычыга белек кемниҥ болгонын кӧргӱспей, оныҥ ээзи нени эдерин сурап јат. Јаргычы нени айдар — ээзи оны эдер.

Алдында јаргычыларда ойынныҥ сӧстӧри болгон. Темдектезе, “бӧс соксын” деп айтса, белектиҥ ээзи отурала такымныҥ алдыла тулку агашты ары-бери јылдырып, кӧдӧниле јерге 2-3 катап јырс согуп ийер. “Тоормош тартсын” дезе, эжиктиҥ

килеҥ јаагына маҥдайыла тӱртӱнип, ӱстинеҥ тӧмӧн тыркырада тартар.

Играющие садятся на корточки и образуют круг. Руки подсунуты под колени. Ведущему завязывают глаза. Другой ведущий отдает пояс сидящим. Пояс прячут, передавая друг другу под коленом. Первому ведущему открывают глаза и тот угадывает, у кого спрятан пояс. Если угадал, то сидящий выходит из игры, при этом отдает второму ведущему залог.

В случае неудачи первый ведущий выходит из игры, отдает залог. Второй ведущий становится на место первого, а сидящий игрок, у которого не оказалось пояса, становится на место второго ведущего.

Игра продолжается до тех пор, пока не останутся последние два игрока. Затем 2-3 судьи начинают продажу оставленных в залог вещей. Например, приговаривают на приготовление холста. Хозяин вещей берет палочку, несколько раз проводит под коленями и задней частью тела 2-3 раза ударяет о землю. В случае приговора возить бревна, хозяин вещей лбом проводит по доскам дверей.

4. ТАМАН ТАРТЫШ

Эки кижи удур-тедир отурып, тамандарыла тебижип алат. Кайда да бир 35-40 см. агашты колдорын олый-селий эдип туруп алгылайт. Бир ле уунда агашты бойына тарткылайт. Кеи агашты ушта тартар эмезе “ӧштӱзин” бойыныҥ ӱстине чыгара тартар ол јеҥӱчил болор.

Состязания по перетягиванию посредством палки 35-40 сантиметров. Победитель тот, кто перетянул на свою сторону противника.

5. КОЛ ТАРТЫШ

Бу ойын “таман тартыш” деген ойынга чала түҥей. Эки кижи байдастанып, удур-тедир отурала, колдорынаҥ тудужып, тартыжып јат. “Öштӱзин” аҥтара тарткан кижи јеҥӱчил болор.

Два силача садятся друг против друга по-турецки и двумя руками перетягивают друг друга.

6. ОТ ЭБИРЕРИ

Эбире отурып эмезе туруп алган улус бой-бойына учы кӱйдӱрип койгон агажакты берижет. Айландыра öткӱрген от кемниҥ колына öчöр, ол кижи кожоҥдоор.

Кожоҥныҥ бирӱзи:
Алтын башту одымды
Ай öткӱрбей беригер.
Кӱмӱш башту одымды
Кӱн öткӱрбей беригер.

Играющие становятся в круг и передают друг другу зажженную лучину. У кого в руках погас огонь, тот должен спеть песню.

7. КУР ЧАЧАР

Ойынчылар кӱреелей отургылап алар. Отурган улусты айландыра бир кижи базып турар. Улус кӱреениҥ ичи јаар баштангылап алган болор. Базып јӱрген кижи кемниҥ-кемниҥ кийнине курды эмезе бöрӱкти салып ийеле, оноҥ ары кӱреени эбире јӱгӱрип јат. Кийнине кур салган кижи тура јӱгӱрген бойынча байа кижиге удура јӱгӱрет. Ташкан јерде колдорынаҥ тудужып, јакшылажар керек. Экӱ оноҥ ары јӱгӱргилейт. Экилези байагы отурган кижиниҥ јерине озо једерге чырмайгылайт. Кем озо једер, ол јерге отура тӱжер. Соҥдогон кижи курды алып, кӱреени айландыра базар. Оноҥ курды база ла кемниҥ-кемниҥ кийнине салып, ойын оноҥ ары улалар.

Играющие сидят на корточках лицом в круг. Ведущий ходит вокруг, бросает позади одного из сидящих игроков пояс или шапку и дальше бежит по кругу. На кого пал выбор, тот быстро вскакивает и бежит навстречу. При встрече бегуны здороваются за руки. Тот, кто прибежал первым на опустевшее место, тот садится, а игрок, который остался, продолжает игру.

8. ЈОДО ЧАЧАРЫ

Малдыҥ сӱме кабыргазын эмезе јодозын озо баштап кöжöгöгö буулагылап салат. Оноҥ уулдыҥ јанынаҥ бир кижи јодоны эмезе сӱме кабырганы тӱнӱк ажыра чачып јат. Айылды айландыра турган ал-камык улус јодоныҥ учуп чыгарын сакыгылайт. Кейде јодоны јерге тӱжӱрбей, тудуп алар керек.

Јодоны тӱнӱктеҥ чыгара чачып болбозо, кыстыҥ јанынаҥ кижи чачып јат.

Јодоны тудуп алган кижи ол јодоны челдеп, јилигин јарып јиир учурлу. Бу ок öйдö ого сый эдип тажуур аракы берилер. Той божогончо ло кӱндӱде јӱретен кижи ол.

Уулдыҥ јанынаҥ (карындаштарынаҥ) кижи тӱнӱктеҥ јодоны чыгара чачып болбозо, айылда улуска тажуур туттурар.

башталар.

Ставится сапог в одном метре от играющих. Играющему завязывают глаза и дают небольшую палочку, которой бьют по сапогу. Кто промахнулся, тот выходит из игры. Сапог должен упасть. Игрок, заваливший сапог в метре, становится рабом, в двух метрах — зайсаном, в трех — каганом.

10. СОКОРОК

Бир кижи сокорок болот. Оныҥ кӧзин арчуулла туй буулагылап јат. Оноҥ бажына чокыгылап, мындый сӧстӧр айдыжат:

Торс, торс, торс,
Алдыҥда алтан кулаш јылан јалат.

Мыныҥ кийнинде балдар јер башка јӱгӱрижип, бир уунда айдат:

Кырда, кырда кузук бар,
Куу кижиниҥ бажы бар.
Теерменде талкан бар,
Тас кижиниҥ бажы бар.
Бисте, бисте билӱ бар,
Бичик-билик тууда бар.
Тузалуда туза бар.
Турачакта балдар бар.
Кем озо тудулар,
Оныҥ бажы јарылар.

Бу ӧйдӧ сокорок балдарды бедирейт. Колго тудулганы ойыннаҥ чыгар. Баштапкы тудулганы ойынныҥ учында јаҥы сокорок болор.

Игроку завязывают глаза. Остальные стоят вокруг и дразнят его, стараясь дать щелчок по лбу. Кого поймали первым, в конце игры когда “слепой” всех переловит становится на место “слепого”.

11. СОКОРОК

Балдар кӱреелей туруп ийер. Ортозында кӧзин арчуулла таҥып салган сокорок. Балдар оны сӧслӧ чагып јат:

“Сокор ийтке ток јетпес,
Сокорокко сок јетпес!”

Сокорок бу сӧстӧргӧ “ачынып”, оны айткан балдардыҥ бирӱзин де болзо, тудуп аларга тап эдет. Сокорок кажы бирӱзин тудуп алза, кӧзин таҥган арчуулды ого берет. Мынайып сокорокты сокорок солыйт. Ойын калганчы бала тудулганча

улалар.

Игрок выбранный по жребию, ловит всех с завязанными глазами. Пойманный игрок становится на его место. Разрешается подсовывать “слепому” в руки подгоревшую палочку.

12. СОКОР

Бир кижиниҥ кӧзин арчуулла таҥып койот. Оны айландырала, божоткылап ийет. Ол арткан улусты тудат. Је ого бир кижи кӧӧлӧ сӱрткен агашты ол тутсын деп, колына туттуртып јат. Билбей, ол агашты тутса, колы кӧӧгӧ уймалар. Кемди-кемди тудуп алза, јерлериле солышкылап јат.

Игроки становятся в круг. В середине — игрок с завязанными глазами. Все хором его дразнят. Тот пытается поймать кого-либо в круге. Пойманный игрок заменяет его.

13. СОКОР КАЗЫК

Анча-мынча ыраакта эки кижи турат. Олордыҥ кажызыныҥ ла алдында јалбагаш турат. Олор мечикле удура турган кижиниҥ јалбагажын тийгизе адарга албаданар. Тийгизип ийзе, очко ойноп алар. Тийгиспезе, кийнинде турган кижи мечикти тудар. Мечик јалбагашка тийип, ононҥ кайдыгыла барза, оны кийнинде турган кижи тудуп алза, очко болбос.

Ойында бир мечик. Олыжып-селижип аткылаар. Мечик тудуп турган кижи јеринде ле турала, секирбей, мечикти тудуп алза, ол эки катап адар.

Два игрока становятся друг против друга. Перед ними поставлены доски. Поочередно игроки стараются попасть мячом в доску противника, который старается поймать мяч. Поймавшему мяч, достается очко. Поймавшему мяч не двигаясь с места, получает право на два броска. Игрок, попавший в доску противника, получает очко.

14. АКСАК ТУРНА

Балдар эки бӧлӱк бӧлингилейт. Ононҥ кажызы ла бойлорына эжер табат. Мыныҥ кийнинде бастыразы келтей буттарын ӧрӧ кӧдӱрип, секиргилеп, бой-бойын ийиндериле тӱртӱжет. Кем экинчи будын јерге тийгискен, ол ойыннаҥ чыгар. Ойын ононҥ ары улалар.

Играют две команды. По команде подбирают одну ногу и, подскакивая, стараются сбить друг друга. Кто упал или поставил на землю вторую ногу, тот выбывает из игры. Оставшийся последним игрок, становится победителем.

15. ЈАЖЫНЫП ОЙНООРЫ

Балдар эки бӧлӱкке бӧлингилейт. Бир бӧлӱги јажынар керек, экинчи бӧлӱги бедиреер. Озо баштап кем озо качар дегениниҥ аайына чыгар.

Качар болуп јӧптӧлгӧн бӧлӱктиҥ балдары башка качып јӱгӱргилейт. Олор кайда ла јажынып калар. Јӧптӧшкӧни аайынча бир канча ӧй ӧтсӧ, арткан бӧлӱк балдар јажынгандарды бедиреер. Бу ӧй ӧтпӧгӧнчӧ, артып калган балдар бир ле јерде турар. Јажынган баланы бедирегендердиҥ бир-бирӱзи колыла тийип ийзе, ол туттуртканы болор. Качып јӱгӱрген баланы бедиреп турган улус арадап тудар аргалу. Калганчы кижи табылганча ла бедирегилеер. Бастыра улус табылза, экинчи бӧлӱк јажынар.

Ајару: Јажынатан јерлер кажы киреге јетире болотонын озолондыра јöптöжöр.

Ойын башталгалакта, эки јара бöлинер.

Озо баштап эки башчы балдарды туткылап јат. Ол экÿге балдар база экÿдеҥ келгилеп јат. Олор экÿ башчыларга бойлорын аданган аттыҥ кажызы керек деп айдат. Башчылар озо бирÿзи, оноҥ экинчизи байа экÿниҥ аданган аттарыныҥ бир-бирÿзин талдап алар керек. Темдектезе, бирÿзи бойын чымыл, экинчизи адару деп аданган болзын. Башчы меге чымыл керек дезе, байагы чымыл болгон бала ол башчыныҥ бöлÿгине кирер, а адару дезе экинчи башчыга барар.

Бу ойынды балдар "Шпион ло пограничник" деп база ойногылап јат.

Игроки делятся на две команды. Одна команда рассыпается на заранее оговоренной территории. Через некоторое время вторая команда начинает искать игроков первой команды. Необходимо найти и задеть рукой убегающего игрока. Таким образом "ловят" всех. Затем команды меняются местами.

16. БУУРА

Бу ойынныҥ учурын темдектезе, 7 кижидеҥ öрö 30-40 балага јетире ойноор аргалу болгон эди. Бастыра јуулган балдар эки бöлÿкке бöлинеле, бой-бойлорына удура тургулап алала, кол-колынаҥ тудужып алала, кожоҥдожотон, ол эки бöлÿк балдардыҥ баштапкы кожоҥы:

Бууны-чууны эреген
Буурыл тайда не болзын.
Буура болуп ойногон

Бу бойыста не болзын.
Армакчыны эреген
Ак бородо не болзын.
Айгыр бöрÿ ойногон
Албатыда не болзын.

Ол улустыҥ ортозынаҥ бир эжи јок сыҥар кижи ол эки бöлÿк улустыҥ баштапкы бöлÿгине туруп алала, мынайда кожоҥ баштаар:

Табыл-тубул камчылу
Табылгазы јинјилÿ.
Аксай-кöксöй ак атту
Адазы сÿрлÿ Аҥчы кел.

Ол одожында кол-колдорынаҥ тудужып алган улустыҥ ортозынаҥ Аҥчы деп уул чыгала, оны кожоҥло кычырган улусты кöстöп, сыр кожоҥло јÿгÿрет:

Буузын-чуузын ÿзерим,
ÿÿрин бöлип айрыырым.

Аҥчы — солынып турар кижиниҥ ады.

А мында сакып турган улус кол-колдорынаҥ бектеҥ бек тудуныжып алган, је олор јартын билбес: буура кайдаҥ колды ÿзе согор, оныҥ учун ончозы колдорынаҥ быжу бек тудуныжып алып, сакып турала, бу бöлÿкте улусты башкарып турган кижи мынайда кожоҥдойтон:

Буура клеет, балдарым,
Божотпогор чеденге.
Буура кирзе, чеденге
Бöлип малды апарар.

Ол јӱгӱрип келген кижи кӧстӧп келген бойынча табарала, тудунышкан колды ӱзӱп ийзе, кийин јанындагы ас деген бӧлӱк улусты бойыныҥ улузына апарып кожуп алза, јеҥӱ олордыҥ болор. Эмди эки бӧлӱк улус ончозы ойто катап эжердеҥ туруп ийзе, кажы јанында эжи јок сыҥар артып калган кижи катап ла кожоҥдойт:

Табыл-тубыл камчылу
Табылгазы јинјилӱ.
Аксай-кӧксӧй ак атту
Адазы сӱрлӱ Оймок кел.
Оймок кыйгырып јӱгӱрет:
Буузын-чуузын ӱзерим,
ӱӱрин бӧлип айдарым.

Мындагы сакып турган улус ӱзе соктырбаска бой-бойлорынаҥ быжу бек тудунат. Олорды баштаган кижи кожоҥдойт:

Буура клеет, балдарым,
Божотпогор чеденге.
Буура кирзе, чеденге
Бӧлип малды апарар.

Јӱгӱрип келген кижи кайда табарган јеринеҥ ӱзе согуп алза, кийин куйрук бӧлӱгин апарар, а келген бойынча тудунышкан эки колды ӱзӱп болбозо, ол буура болуп келген кижи буу ӱзӱп болбогон јерине кожо ӱӱр болуп артып калат. Оноҥ ол сыҥар арткан кижи ойто ло катап кожоҥдоп турган кижи бойыныҥ кӱӱниле талдап, кандый бир баланыҥ адын адап кожоҥдоор учурлу ине. Бу ойынды кажы

келтейинде ойынды алдырткан улус јаҥыс кижи артканча ойноор учурлу.

Бу ӧйдӧ јеҥӱ алган улустыҥ башчызы улуска јӱстӱк јажырат. Улуска јӱстӱк јажырат, јеҥдирткен улустыҥ арткан јаҥыс јааны ол јӱстӱкти белен табып алза, эки бӧлӱкке катап ла бастыра улусты теҥ ӱлежип алала, кажы бӧлӱк, ойынды баштаарга эки башчы кижи кол-колынаҥ тудужат, а бир кижи ол экӱниҥ ортозында будыныҥ алдына агаш салат, кемизи бойына тартып алза, ол бӧлӱктиҥ улузы ойынды баштайтан эди.

Керде-марда јажырган јӱстӱкти таппаза, ол јеҥдирген кижи мынайда кожоҥдоор:

Кӱн алдында таҥ чолмон,
Кӱн чыгарбай, ашсагар.
Кӱде берген малымды
Кӱн ажырбай, берзегер.
Ай алдында ак чолмон,
Ай чыгарбай, ашсагар.
Айдай берген малымды
Ай ажырбай, берзегер.

Ойто ло катап бастыра улусты эки бӧлӱкке бӧлийле, ойто ло катап ойынды баштаар учурлу. Онойып таҥ атканча ойнойтон. Ойын башталардаҥ ала учына јетире бу ӧрӧги айдылган тоолу кожоҥноҥ башка бастыра јуулган улус ӱн серибестеҥ кожоҥдожотон учурлу болгон эди:

Ортолыкты чабала,
Обоо эдип алалык.
Ончо балдар биригип,
Ойын баштап алалык.

Јалаҥ јерди чабала,
Јапаш салып алалык.
Јаш корболор биригип,
Јаҥар баштап алалык.
Ойдык јерге от салзам,
Куйгей беди кӧрзӧгӧр.
Ойын баштап берейин,
Ойноор бедеер, кӧӧркийлерӱ
Јалаҥ јерге от салзам,
Куйгей беди кӧрзӧгӧр.
Јаҥар баштап берейин,
Јыргаар бедеер, кӧӧркийлерӱ
Ойдык јерге от салзам,
Оныҥ куйбезин кайдайын.
Ойын баштап мен келдим,
Ойнобозын кайдайын.
Јалаҥ јерге от салдым,
Оныҥ куйбезин кайдайын.
Јаҥар баштап мен келдим,
Јыргабазын кайдайын.
Ойнобосто не келер,
От аларга келер беӱ
Јыргабаста не келер,
Јылынарга келер беӱ
Ойнойлык ла ойнойлык,
Оноҥ јакшы чай аскар.
Јыргайлык ла јыргайлык,
Јылымзу койу чай урсар.
Ӧлӧҥ чай да, ӧлӧҥ чай
Ӧткӱре кайнап калбазын.
Ӧскӧ јердиҥ балдары
Ӧскӧлӧп айдып барбазын.
Кол-колыстаҥ тудужып,
Кожоҥдожып ойнойлык,

Јеҥ-јеҥистеҥ тудужып,
Јаҥарлажып јыргайлык.
Талду, талду кечӱни
Талдап јӱрӱп кечелик.
Табарышкан ӧчӱнде
Таҥ атканча ойнойлык.
Кӱрлӱ, кӱрлӱ кечӱни
Кӧрӱп јӱрӱп кечелик.
Кӧрӱшкенниҥ ӧчӱнде
Кӱн чыкканча ойнойлык.
Кӱн чыкканча не эдерӱ
Кӱӱк деген куш эдер.
Кӱн чыкканча кем ойноорӱ
Ойноп јӱрген бис ойноор.
Таҥ атканча не эдерӱ
Талтар деген куш эдер.
Таҥ атканча кем ойноорӱ
Ойноп јӱрген бис ойноор.
Јаш агаштыҥ бӱриндий,
Јайканыжып ойнойлык.
Јанар куштыҥ ӱниндий,
Јаҥарлажып ойнойлык.
Эмил агаш бӱриндий,
Ээй тӱжӱп ойнойлык.
Эдил куштар ӱниндий,
Эдискилеп ойнойлык.
Арка јердиҥ ӧлӧҥи
Такталганча ойнойлык.
Алтан эки јыламаш
Экчелгенче ойнойлык.
Меес јердиҥ ӧлӧҥи
Такталганча ойнойлык.
Бежен эки јыламаш
Экчелгенче ойнойлык.

Кезикте буура болгон кижи меҥдебезе, мынайда кожоҥдоорго јараар:

Буура болгон бу бойым
Бууны-чууны ӱзерим.
Бир бӧлӱгин бӧлийле,
Кӱдӱп јана берерим.

Играют две команды. Крепко взявшись за руки, игроки поют песни, передразнивая другую команду. Каждая команда имеет вожака, который подбегает к другой команде, и старается разорвать цепь. Если это удается, он уводит в плен меньшую часть цепочки. Затем доходит очередь до вожака второй команды.

17. ТЕБЕК

Тебекти канча ла кижи ойноор аргалу. Кем кӧп тебекти тебер, ол ойынды ойноп алар. Тебекти будыныҥ ич јаныла тебип јат. Ононҥ башка эп-сӱме база бар. Тебекти элип-селип эки будыла тебер. Ӱчинчи эп-сӱме — ол тебекти элип-селип, бир будыныҥ ич јаныла, ононҥ ойто сыртыла тепкени. Онызы эҥ ле кӱчи.

Тебек ойында ойноттырган улусты јободотоны база бар. Эҥ ле кӧп тебек тепкен кижиге ойноттырткан кижи алдына турала, тебекти будына чачып берет. Онызы тебекти ыраада тепсе, ойноттырган кижи оны барып экелер. Онойып канча кире тоого ас тепкен, ончо кире јоболто эдер. Је тебекке јӱгӱрип турган кижи тебекти тудуп алза, јоболто божоор. Ол ок кижи тебекти будыла токтодып, оны эки катап бир будыла тебеле, ӱчинчизин база бир будыла тееп ийзе, байгы јеҥӱчил кижини јободып јат. Канча кире тоолу јоболто арткан, ончо кире эдер.

Тебекти бир уунда бир канча улус ойноор аргалу. Эбире турала, бой-бойына чачыжып тебижер.

Свинцовую пуговицу с приделанным хвостиком из шерсти (тебек) внутренней стороной стопы подбрасывая на 1-1,5 метра. Побеждает тот, кто больше всех подбросит пуговицу – тебек.

18. ТАМАНДАРЫЛА ТЕБИЖЕЛЕ, ТАРТЫЖАРЫ

Дӱк јок эки кижи кебиске отурып, буттарын чӧйӧ тееп, тамандарыла тебижип алат. Тударга эптӱ, ӧйиненҥ ӧткӱре узун да, кыска да эмес агашты эки колдоп тудуп алгылайт. Бу ойынныҥ учуры мындый: агаштанҥ тудуп, "ӧштӱни" јерденҥ ӧрӧ тартарга чырмайар керек. Ӱч ле ӱчтенҥ кӧп тӧ тоого јетире бирӱзин јерденҥ "кодоро" тартканы јеҥип јат.

Ойын балдарды чыйрак, капшуун, тӱрген ле кӱчтӱ болорына ӱредет.

Два человека садятся на войлочный ковер, упираются носками ног и перетягивают друг друга посредством палки. Отпустивший палку или перетянутый на сторону противника, проигрывает.

19. КӦСТӦРДИ ТУЙ ТАҤАЛА...

Кӧп балдар эбиреде тургулайт. Эки бала бу кругтыҥ ортозына чыгат. Бир бала кӧстӧрин арчуулла таҥып, экинчизин тударга сӱрӱжет. Экинчи бала ары-бери јӱгӱрип кыйгырат: "Мен мында! Мен мында!" Арткан балдар кыйгырыжат: "Тут, тут!"

Көзин таҥып салган балага јӧмӧлтӧ эдип, арткандары кол чабыжат, кыйгырат. Туттурткан бала озолодо јӧптӧшкӧни аайынча кожоҥдоор, бијелеер эмезе кыска чӧрчӧк, табышкак, модор сӧстӧр айдар, оноҥ бойыныҥ јерине балдарла кожо туруп алар. Оныҥ ордына ӧскӧ баланы чыгарат. Јеҥген бала круг ортодо артып, оноҥ ары јеҥдиргенче ойнойт. Канча катап тудуп албаза, ойыннаҥ чыгат. Је озо ойыннаҥ, биједеҥ кӧргӱзип јат. Оноҥ ары ӧскӧ балдар ойноп јат. Бу ойын оогош балдардыҥ сӱӱнчилӱ ойыны.

Играющие становятся в круг. В кругу два игрока, у одного завязаны глаза, он ловит второго. Пойманный обязан показать художественный номер, затем становится в круг. На его место выбирают другого.

20. АРМАКЧЫ

Узун кендир армакчыны чӧйӧ тартала, эки бӧлӱк улуска туттурат. Тӱҥей тоолу эки бӧлӱк јаан улус эмезе балдар армакчыныҥ эки учынаҥ тудуп, отура тӱжет. Удур-тедир отурган эки бӧлӱктиҥ ортозында чертик. Бу чертиктеҥ кажы ла бӧлӱк ӧтпӧскӧ чырмайар учурлу. Бу ок ӧйдӧ тартыжып турган бӧлӱкти чертикке јууктада тартып, оны ӧткӱре оныҥ кижизин тартарга албаданып јат. Кажы ла бӧлӱк армакчыны божотпой, ортодогы чертиктеҥ ӧткӱре тартып алган кижини олјого алып, бойына кожот. Кандый бӧлӱк канча кирези кӧп кижини бойына олјого тартып алар, ол јеҥӱни алар.

Бу ойын балдарды јеҥӱге, једимге јӱткиир, турумкай кӱӱн-тапка ла ийде-кӱчтӱ, чыйрак болорына таскадат.

Играющие делятся на две группы и, сидя, начинают перетягивать аркан. Между группами проведена черта. Тот игрок, которого перетянут через черту, переходит на сторону другой команды и помогает им.

21. БӦГӦ

Койдыҥ кажыктарын кичинек те чел јок эдип, арутап алар. Бу ойынды јаҥыс ла кажыкла, кӧп тӧ кажыктарла ойноорго јараар. Кажыктарды столго јайа чачып, ойногонын бӧгӧлӧп ойногоны деп адап јат.

I. Бу ойынныҥ эҥ баштапкы, сыраҥай чӱм јок кебери мындый:

1. Бӧгӧлӧп ийген кажык эмезе кажыктардыҥ кажызы ла кини тӧмӧн болуп, коҥкӧрӧ тӱшсе, бӧгӧлӧгӧн кижи бир очко ойноп алар.

2. Кажыктыҥ кини ӧрӧ болуп, чалкойто тӱшсе,

бӧгӧлӧгӧн кижи эки очко ойноп алар.

3. Кажык “ат” болуп тура тӱшсе, ӱч очко ойноп алар.

4. Кажык “бука” болуп тура тӱшсе, тӧрт очко ойноп алар.

5. Кажыктыҥ јоон учы тӧмӧн болуп отура тӱшсе, ол беш очко ойноп алар.

6. Кажыктыҥ јоон учы ӧрӧ болуп отура тӱшсе, оны “Коҥко тӱшкени” деп айдар. Бу учуралда алты очко ойноп алар.

Кӧп очколор ойноп алган кижи јеҥӱ алган деп бодолып јат. Темдектезе, эки кижи јаҥыс кажыкла ойногон болзо, бирӱзи бӧгӧлӧӧрдӧ, кажык чалкойто, кини ӧрӧ болуп тӱшкен. Экинчи кижиниҥ бӧгӧлӧгӧн кажыгы кини тӧмӧн болуп, чалкойто тӱшкен болзо, баштапкы кижи бир очко ойноп алган, экинчи кижи эки очко ойноп алган. Экинчи кижи јеҥип алган деп бодолор.

Экинчи темдек: баштапкы кижиниҥ бӧгӧлӧгӧн кажыгы “бука” болуп тура тӱшкен болзо, ол кижи ӱч очко ойноп алган деп айдар. Экинчи кижиниҥ бӧгӧлӧгӧн кажыгы “Коҥко” болуп тӱшкен болзо, ол кижи алты очко ойноп алган болуп јат. Ол јеҥӱ алган деп бодолор.

Кӧп кажыктарла ойнозо, олордыҥ канайда тӱшкенин кӧрӱп, кажызыныҥ ла очкозын тоолоп, кемниҥ бӧгӧлӧгӧн кажыктарыныҥ очкозыныҥ текши тоозы кӧп — ол јеҥӱ алган деп бодолор.

II. Ойынныҥ экинчи, эмеш чӱмдӱ бӧлӱги:

Кажыктардыҥ тоозы бештеҥ ас эмес болор учурлу. Је олордыҥ тоозы он кирези болзо, ойноорго јеҥил болуп јат. Онноҥ кӧп болзо, ойноорго јилбилӱ эмес боло берердеҥ маат јок.

Кажыктарды бӧгӧлӧп ийеле, олордыҥ канайда тӱжеле јаткан кебери аайынча мынайда аҥылаар:

1. “Ат” болуп тура тӱшкен кажык учун бӧгӧчи 11 очко ойноп алар.

2. Кажыктыҥ кини ӧрӧ болуп, чалкойто тӱжеле, бажы бойы (бӧгӧчи) јаар ууланып јатса, 4 очко, бажы ичкери эмезе туура ууланган болзо, 3 очко ойноп алар.

3. Кажыктыҥ кини тӧмӧн болуп, кӧҥкӧрӧ тӱжеле, бажы бойы јаар ууланган болзо, 2 очко, ичкери эмезе туура ууланган болзо, 1 очко ойноп алар.

4. 2 эмезе оноҥ до кӧп кажык “ат” болуп тура тӱшкен болзо, ол ойынчы јаан јеҥӱ эмезе эки јеҥӱ алган деп бодолор.

21 очко ойноп, оноҥ до кӧпти ойноп алган кижи јеҥӱ алган деп бодолор. 42 очко ойноп алза, эки катап јеҥӱ алган деп аҥылап јат.

Ойноор тушта тыҥ кичеенип, ајарулу таскайтан керектери мындый:

а) Кажыктарды бӧгӧлӧӧрдӧ, олор “коҥко” эмезе “ат” болуп, эмезе “бука” болуп тӱшсин деп кичееп јат. Онойдо бӧгӧлӧӧргӧ, јаан таскаду ла эп-сӱме керек.

Ол таскадуга ла эп-сӱмеге кажы ла кижи ойноп турган ӧйдӧ там ла таскап, бойы алдынаҥ ӱренип алар. Кажыктарды ууштап тударын, канайда араайынаҥ јайа чачарын бойыныҥ таҥынаҥ эп-сӱмези аайынча билип алар.

б) Беш кажыкла 21 очко ойноп аларга эҥ керектӱ кичеемел бир кажык, оноҥ до кӧп кажыктар “ат” болуп тура тӱжер эдип бӧгӧлӧӧри болуп јат. Арткан кажыктар кини ӧрӧ болуп, чалкойто тӱжерине амадап бӧгӧлӧйтӧни база керектӱ кичеемел болуп јат.

в) Беш кажыктыҥ бирӱзи тура тӱшсе, 11 очко, арткан тӧрт кажык ӧрӧ айдылганы аайынча

кӧнгкӧрӧ лӧ чалкойто тӱшкен болзо, ойынчы 21 очко ойноп алала, јеҥип алган деп бодолып јат.

Играющие подбрасывают бабки (обычно берут кости барана или косули) вверх и считают очки от расположения упавших косточек. Каждое положение костей имеет свое название и имеет определенное количество очков. Наименьшее очко у кости, упавшей плашмя. На “ребро” — больше очков, на “голову” — наибольшее количество очков.

Игра имеет похожие варианты.

22. АҤЧЫ ЛА ЭЛИКТЕР

Јерге јаан тегерик эттире јурап јадылар. Ичинде эликтер, тыштында — аҥчылар. Аҥчылар тегериктиҥ эки јанына туруп, тоолокло эликтерди аткылайт. Кемге тийер, ол ойыннаҥ чыгар. Ончо эликтерди адып салза, ойын токтоор.

Ойынныҥ ээжизи: аҥчылар болуп, јӧптӧшкӧни аайынча, ол эмезе ойынныҥ учында арткан калганчы эки элик болор аргалу.

Элик тоолокты тудар аргазы бар. Туткан кийнинде аҥчыны тегериктиҥ ичинеҥ адар. Тийзе, аҥчы — элик, элик — аҥчы болуп солынгылаар.

Ајару: алдында тоолокты уйдыҥ тӱлеп тӱшкен тӱгинеҥ суулап ла толгоп эткилейтен. Ол тоолокты “топ” дешкилеер.

Выбирают двух охотников, которые становятся с двух сторон большого круга. Охотники “стреляют” мячом в ребят-косуль, которые находятся в большом круге. Кого задели мячом, тот выходит из игры. Косули могут поймать прилетевший мяч и уже сами “стреляют” в охотника. Охотник, в которого попал мяч, сам становится косулей и входит в круг, а стрелявший, становится охотником. Косулям выходить из круга, а охотникам заходить в круг запрещается. Играют до тех пор, пока не “перестреляют” всех косуль.

23. КОЛ ӰЗӰШ

Ойноп турган улус эки јара бӧлингилеп јат. Колдорынаҥ тудужып, эки бӧлӱктиҥ улузы бойбойына удура кӧрӱжип, туруп алгылайт.

Бир бӧлӱктиҥ улузыныҥ ортозынаҥ бир кижи экинчи бӧлӱкке баштанып кыйгырат:

Табыл-тубыл камчылу
Табылгазы јинјилӱ.
Актай-кӧктӧй ак атту

Адазы сӱрлӱ…(кемниҥ-кемниҥ ады адалат) бери кел!

Адын адаткан кижи сыр јӱгӱрикле келип, удура турган улустыҥ тудунышкан колдорын ӱзе согорго албаданар.

Курды ӱзӱп албаза, олјодо артып калат. ӱзе согуп ийзе, курдыҥ ас јанын олјого апарып, бойыныҥ курына кожот. Мынайып кем олјого кӧп улус алар, ол ойноп алат.

Олјого барбай, ас артып калган улус кезикте мынайда кожоҥдоор:

Олјого барган албаты
Ойто качан келетенӱ
Ойылып калган ойдык јол
Ойто качан бӱдетенӱ
Айдуга барган албаты
Айланып качан келетенӱ
Казылып калган кара јол
Качан ойто бӱдетенӱ
Катуга барган албаты
Качан ойто келетенӱ

Две группы становятся напротив друг друга. Играющие берутся за руки и образуют цепь. Одна группа выбирает кого-то из противников и зовет к себе. Тот с разбегу старается разорвать цепь. Если это удается, он уносит в плен меньшую часть цепи. Если же не удается разорвать цепь, остается в плену и помогает противнику. Затем противоположная сторона выбирает игрока-противника и зовет его к себе. Побеждает группа, захватившая наибольшее число пленников. Проигравшие поют песню о возвращении пленников.

24. ТЕМЕНЕ КАЗЫШ

Бир кижи темене казаачы, артканы — энези ле балдары. Темене казаачы чӧмчӧйӧ отурала, јерди казаачы болот.

Энези: Јерди не казадыҥӱ

Темене казаачы: Темене бедиреп.

Энези: Темене сеге не керекӱ

Темене казаачы: Таар кӧктӧӧргӧ.

— Таар сеге не керекӱ

— Таш сугарга.

— Таш сеге не керекӱ

— Сениҥ балаҥныҥ бажын чабарга.

— Мениҥ балам нени эткенӱ

— Сениҥ балаҥ бу кире (колло кӧргӱзер) чеден ажыра калыган.

— Андый болзо, јети кӧлди јети айланып, алтын чечек экелип бер. Ол тушта баламды берерим.

Темене казаачы улусты айландыра јети катап базып јат. Артканы тоологылап јат. Оноҥ темене казаачы алтын чечекти энезине экелип јат.

— А бу алтын чечек эмес, ийттиҥ богы турбай. Энези онойдо айтса, бастыра балдар тӱкӱргилеп јат. Темене казаачы ачынала, балдарды тудуп јат. Эҥ учында энезин тудар. Балдар качып јӱгӱргилеер.

Один игрок — искатель иголки, остальные – мать с детьми. У искателя спрашивают:

— Что делаешьӱ

— Ищу иголку.

— Зачемӱ

— Чтобы сшить мешок.

— Зачем тебе мешокӱ

— Чтобы камень таскать.

— Зачем тебе каменьӱ

— Твоих детей по голове бить.

— Что тебе плохого сделали детиӱ

— Они перепрыгивали через изгородь (показывает рукой).

— В таком случае обойди семь раз вокруг семи озер. Принеси золотой цветок. Тогда отдам ребенка.

Искатель семь раз обходит играющих, те громко считают. Затем приносит золотой цветок матери детей.

— Э-э, это же не золотой цветок, а опорожнения собаки (все смеются и громко плюются). Искатель сильно сердится и начинает ловить детей, а затем — их мать.

25. ЧЫЙРАГЫН КӦРГӰЗЕРИ

Оҥ колыла сол будын, сол колыла оҥ кулакты тудала, јердеҥ бӧрӱкти эмезе бӧрӱктиҥ ӱстине салган темир акчаны тиштеп алар.

Правой рукой берутся за левую ногу, левой рукой берутся за правое ухо и стараются поймать зубами монету, лежащую на шапке.

26. БӦКӦЗИН КӦРГӰЗЕРИ

Бир кижи чалкойто јадар. Экинчизи буттарыныҥ бажына отурып, такымынаҥ тудуп, кижини кӧдӱрер учурлу. Кижи бӱгӱлбес, тӱп-тӱс болор.

Силач садится на ноги лежащего человека и пытается поднять руками просунув их под колени.

27. БӦРӰК АЛАРЫ

Бир кижи јерге тайанала отурар. Оноҥ кайра бӱгӱлип, јердеҥ бӧрӱкти эмезе ӧскӧ бир немени тиштеп алар.

Играющий пытается через голову схватить зубами лежащую шапку.

28. АГАШКА ЧЫГАРЫ

Уулдар кандый бир барбак агаш таап алала, агашка кем озо чыгар деп маргышкылап јат.

Участники состязания соревнуются по скоростному лазанию на дерево.

29. СӦӦК СЫНДЫРАР

Јодоныҥ эмезе карыныҥ сӧӧгин колло сындыра согор маргаандар болгон. Јӧптӧшкӧни аайынча јеҥӱчил арткандарын шабылаар аргалу.

Соревнуются по разбиванию костей лопатки или берцовой кости пальцами. По договоренности победитель может ставить щелчки побежденным.

30. ТАШ ТАШТААРЫ

Кӱчин ченеп кӧрӧргӧ, бӧкӧ улус болчок ташты баш ажыра чачкылайтан. Кем ыраак чачар — ол јеҥӱчил.

Таш чачатан база бир маргаан — ол јаан болчок ташты турган аттыҥ ээри ажыра чачатаны. Бу ташты кем тизеге јетире кӧдӱрген, кем кӧксине јетире — онызы кижиниҥ бӧкӧзиниҥ кирези.

Соревнуются по поднятию больших камней: поднятие до уровня груди; поднятие и бросание через оседланного коня; бросание через себя.

31. МЫЛТЫК ОКТООРЫ

Эки кижи маргыжып јат. Бирӱзинде кырлу мыл-

тык. Экинчи кижи айылды айландыра јӱгӱргенче, мылтыкту кижи мылтыгын октойло, адып ийер керек.

Соревнуются два человека. Пока один бежит вокруг аила, другой должен зарядить ружье и выстрелить.

32. ТОС ОЙОРЫ

Кайыҥныҥ калыҥ тозын камчыла бир ле согуштаҥ ойо согор керек. Тосты јудурукла да ойо јудуруктаар маргаан болгон.

Берестяную плоскость разбивают плетью или кулаком.

33. ШАБЫ

Койдыҥ јарыныҥ шабылап ойо соготоны база бар. Бир ле шабыдаҥ јарынды ойо согуп ийер керек. Бир кижи ойо согуп болбозо, экинчизи баштайт.

Баранью лопаточную кость разбивают щелчками (оттягиванием назад большого пальца).

34. ЈӰГӰРИШ

Јобош аттыҥ куйругынаҥ тудунала, кем ыраак јӱгӱрер деген маргаан база бар.

Выбирают спокойную лошадь. Бегун берется за хвост лошади, всадник пускает коня вскачь. Бегун, пробежавший дальше всех, становится победителем.

35. “АЙГЫР ЛА БЕЕ”

Кезик јерде бу тойдыҥ белгелӱ де учурлу ойынын куча ла кой деп адагылайт. Той кӧндӱге берзе, айылдыҥ ичинде јуулган улустаҥ бир кижи — “айгыр”, бирӱзи “бее” болот. Олор экӱ отты айландыра јӱгӱрер. “Айгыр” беени сӱрӱжип, ого калып турган болор. “Бее” болгоны тепкиленип, окпыранып “маҥтаар”. “Айгыр” болгон кижи кайылткан ӱсле айылдыҥ тегелдейлерине, карачыларына ӱс чачар, ӱсле сӱртер. Турган улусты ӱсле, оттоҥ кӱлди алган бойынча јӱзин уймаар. Уйматкан кижи јакшы јӱрериниҥ белгези.

Бу ойынды тӧрт тӧ кижи ойноор аргалу. Кезикте “айгыр” той эткен уулдыҥ тӧрӧӧндӧринеҥ, “бее” кыстыҥ тӧрӧӧндӧринеҥ алынат.

Во время свадьбы внутри аила “кобыла” убегает, а “жеребец” догоняет ее. У жеребца на руках масло, он может попутно обмазывать лица людей маслом. Допускается брать золу и так же обмазывать других. Если “жеребец” догоняет “кобылу”, то она старается отбиться, а он, подражая жеребцу, громко “ржет”. Для человека, которому обмазали лицо, это хороший знак, связанный с плодородием, достатком.

36. СУРУК-СУРУК

Бир кижи сабарларыныҥ баштарын бой-бойына айыл эдип тудуп алар. Экинчи кижи ус сабарыла эргек ле ус сабарлардыҥ ӱйдине сугуп сураар:

— Кирейин беӱ — дезе,

— Эјелӱ-сыйынду баш тарап јат. — деп, айылдыҥ ээзи айдар.

Ус сабардыҥ ӱстинеҥ, ортон сабардыҥ ортозынаҥ кирер.

— Мынаҥ кирейин беӱ
— Агалу-ийиндӱ ок-саадак белетеп јат.
— Мынаҥ кирейин беӱ — деп, ӱчинчи тежиктеҥ сурайт.
— Койдыҥ одоры.
— Мынаҥӱ
— Бозуныҥ јадыны.
— Мынаҥ кирзе кандыйӱ
— Уйдыҥ одоры.
— Мынаҥӱ
— Уйдыҥ јадыны.
— Бу ӱйттеҥ кирзеӱ
— Мында аҥныҥ турлузы.
— Мынаҥ кирзеӱ
— Јылкыныҥ одоры.
— Бу ӱйтте не барӱ
— Айыл.
— Бу тежикте не барӱ
— Ат туратан јер.
— Бу ӱйтте неӱ
— Мылтык салатан јер.

Калганчы эрмекти айтса ла ус сабарды чыгара тартар, оноҥ ӧскӧ сабарлар каталыжып, тудуп алар.

1) эјелӱ-сыйындy баш тарап јат
2) агалу-ийиндӱ ок-саадак белетеп јат
3) койдыҥ одоры
4) бозуныҥ одоры
5) койдыҥ јадыны
6) бозуныҥ јадыны
7) уйдыҥ одоры
8) уйдыҥ јадыны
9) аҥныҥ турлузы
10) јылкыныҥ одоры

11) айыл
12) ат туратан јер
13) мылтык салатан јер

Один игрок соединяет пальцы наподобие аила. Другой пытается просунуть палец в образовавшиеся отверстия между пальцами. Его пускают, мотивируя тем, что заняты разными видами скотины. На самом верху просится сесть на верхушку аила. Тут первый игрок старается схватить за палец, тот успевает убрать его

37. ЈӰСТӰК ТАБАР.

Балдар јергелей-јергелей отурар. Ойын баштаар кижи јӱстӱкти ол јергелей отурган улустыҥ кайда бир јеринде сугуп салар. јӱстӱк табар кижини ол ӧйдӧ кӧзин бӧктӧӧр, ол эмезе тышкары чыгарып салар. јӱстӱк бедиреер ӧйдӧ, јӱстӱкти бедиреер кижи кӧзин ачала, бедиреер. Ол тушта бир кожоҥчы кижи озо баштап араайдаҥ кожоҥдоор, качан бедиреечи јууктап ла келзе, јӱстӱкке, ол тыҥ кожоҥдоор. Ол эмезе гармошка ба, айса балалайка ба ойноор. Качан бедиреечи ӱгечти (јӱстӱкти) таап болбозо, оноҥ калым алар, је таап алза, ол тапкан кижизиле (сыргалјызыла) коштой отурар.

Калым ойын баштаар кижиге берегни, ойын качан учына чыга берзе, ӱч кижидеҥ јаргы эдер. Ойын баштаачы - јааны болор: «бу бурулу кижиге кандый јаргы берер» дезе, олор тескери баштанып айдар, јаргылаар: кожоҥдозын деер, ол эмезе бијелезин, сыргалјызын тапсын, энезиниҥ киндигин чӧйзин деп ле о.ӧ.

Ойын баштаар кижи бастыра ойында турушкан улустаҥ калым аларга албаданар.

Один игрок отворачивается от всех, другой прячет колечко в руках одного из сидящих игроков. Играющие держат руки соединенными ладонями (как при молитве). Первый игрок поворачивается и угадывает, у кого спрятано колечко. В случае неудачи платит калым, а если угадал, садится рядом с “невестой”.

В конце игры разыгрывается калым.

38. КАЖЫК

Сака — кажыктардыҥ эҥ ле јаанын талдап, оны кажык эдип алар. Ортозына корголјын да уруп аларга јараар.

Ботпоҥ — база ла сака ошкош, је оноҥ бир эмеш кичинек кажык.

Бетпек — јилинчек сööктиҥ учындагы кажыкла биригип турган ӱйеде бетпек сööк болор. Оныҥ бажы ӱч айры. Ботпоҥ ло саканыҥ эки айры. Ойын тушта эки бетпек бир ботпоҥныҥ ордына чотолор.

Сак тӱшкен — саканы јӱргеери чачса, ол кӧҥкӧрӧ тӱшсе, онойдо айдар.

Карак-саканы — чачса, ол чалкойто эмезе тууразынаҥ тӱшсе, ол карак деп айдылар.

Бу ойынды кöп улус ойноор аргалу.

39. ЭКИ КИЖИНИҤ ОЙЫНЫ

Озо баштап кажы ла кижи бойыныҥ кажыгын тургузып јат. Кажыктардыҥ ортозы канча кире болорын озо јöптöжип алар (öлӱ, сööм, мукур, карыш, кее карыш…). Ол тургускан кажыктардыҥ јанынаҥ јӱргеери сакаларын таштагылап јат.

Чачкан саказын чалкойто тӱшкен кижиде карак болгоны болор. Ол — ойыннаҥ чыгып, кажыкты ойноттырып ийгени. Је баштапкы чачкан кижиниҥ саказы кӧҥкӧрӧ тӱшсе, оныҥ кийнинеҥ чачкан кижиниҥ саказы база кӧҥкӧрӧ тӱшсе, баштапкы кижи саказы тӱшкен јердеҥ турган кажыктарды сакала адар учурлу. Эки кажыкты чачылта согуп ийзе, ойноп алганы болор. Је экинчи кажыкты јастыра атса, сакасы сак па, карак па деп кöргилеер. Сак болзо, сакасы јаткан јеринеҥ база ла катап адар. Карак тӱшсе, экинчи кижи ойноп јат. Экинчи кижи баштапкызынаҥ саказын согор аргалу. Ол саканы чачылта согуп ийзе, јектеп турум деп айдала, эки ботпоҥды бойына алат. Мында јеҥӱчил — экинчизи. Је јаҥыскан арткан ботпоҥды чачылта соксо, јеҥӱ кемде де эмес, кажызы ла бирдеҥ кажыкту артар. Бу тушта экинчи катап ойынды баштаар. ӱч кижи ойнозо, ӱч катап тургузар.

Ајару: соккон кижиниҥ сакасы ботпоҥдорго јуук јатса (таманнаҥ јуук болзо), ол ойто катап 2-3 кулаш ыраактаҥ согуп јат. Анайда ок сакасын јаткан јеринеҥ öйинеҥ озо алып ийген болзо, база ла 2-3 кулашка ыраатырып јат. (Кулаш — эки колын чöйö тудуп алза).

40. АЛТЫ КИЖИ ОЙНОЗО

Алтулазы ботпоҥдор турган јердеҥ јӱргеери кажыктарын чачкылап јат. Карак болгон улус ойыннаҥ чыгар. Сак тӱшкендери ойноор.

ӱч кижиниҥ сакалары сак болзын.

Озо ло баштап сакасы эҥ ыраак барган кижи согор. Бир кажыкты чачылта соксо, экинчизи согор.

Јастыра соголо, карак тӱшсе, ойноттырганы ол болор. Ол тушта эки кижи артар. Олордыҥ кемизиниҥ сакасы ыраак ал согор. Чачылта согуп

алган кажыктар оныҥ болор. Јe кажыкты чачылта согуп болбой, саказы сак тӱшсе, ол саказын албай, экинчизин адарын сакыыр. Сака кажыкка тийген, јe кажык ыраак чачылбай, бир таманнаҥ јуук болзо, ол ойноттырып јат. Экинчи кижи кажыктарды бирдеҥ сокпой, нӧкӧриниҥ саказын бир кулаштаҥ ажыра чачылта согуп ийген болзо, турган кажыктарды јууп алар.

Ајару: баштап ла сакаларын јӱргеери чачып турза, кемниҥ-кемниҥ саказы кӧдӧниле отура тӱшсе, ол кижи "боп!" деп кыйгырып ийер. Бу тушта ол саказын ойто такып чачар.

41. 9-10 КИЖИ ОЙНОЗО

Ойында сак тӱшкен сакаларлу улус артып јат. Олор сакаларын тийбей јат. Баштапкы кижи (эҥ ыраагы) соголо, јастырып, саказы сак тӱшсе, ол ойыннаҥ чыкпай, ойынныҥ учын сакыыр. Экинчизи јазала, сак тӱшкен болзо, база ла ойынныҥ учын сакыыр. Јe эки кижи бирдеҥ эки кажык чачылта согуп алала, сакалары карак тӱшсе, ойыннаҥ чыккылап јат. Калганчы кижи јастыра соголо, саказы сак тӱшсе, эҥ ле ыраакта болгон (сак тӱшкен сакалу) кижи "јектеп турум" деп кыйгырар. Ол кажыктарды бирдеҥ де согор, айса јуук јаткан саканы бир кулаштаҥ ажыра сокконын, ол саканыҥ ээзи ойыннаҥ чыгар.

Керде-марда јастыра соголо, сак тӱшсе, карак тӱшкенче, катап ла согор. Јe саканы кулаш ажыра соккон кижи ӱч кижиниҥ сакаларын чачылта соксо, турган кажыктарды јууп алар.

Калганчы кижиниҥ саказыныҥ јанына бойыныҥ саказы сак болуп токтогон болзо, "алтам" деп кыйгырар керек. Коштой јаткан саканы ээзинеҥ озо кыйгырза, ол бир алтам кайра алтайла, адып јат. Јe јаткан саканыҥ ээзи озолоп, "базым" деп кыйгырып ийзе, соготон кижиниҥ саказыныҥ јанына ӧдӱктиҥ чоҥчойыла базала, буттыҥ бажын саканыҥ ӱстине когус эдип кӧдӱреле, таманныҥ алдындагы саканы алтам ажыра чачылта согор керек. Базып алган саканы алтамнаҥ ажыра согуп ийзе, тургускан кажыктарды ончозын јууп алар.

Он кижидеҥ кӧп улуска ойноорго кӱч, оныҥ учун бӧлинеле ойноор.

42. ЈАБАГА ЈАРЫЖАР

Койдыҥ эки кажыгын бир колло олый-солый ӧрӧ чачып, бирӱзин де јерге тӱжӱрбей, јаҥыс колло экилезин тудар. Канча кире кӧп катап чачкан кижи јеҥӱчил болуп чыгар.

Оноҥ ары ойын улалар. Јаҥыс колдоп јабаганы јарыштырган кийнинде эки колдоп јарыштырар. Эки колдо кажызында ла экидеҥ кажыктар болор. Эки колло јабагаларды јарыштырар. Кем кӧп катап јабаганы маҥтадар, ол јеҥӱчил болор.

43. КАЖЫКЛА ТООЛОП ОЙНОГОНЫ

Ойында канча ла кире улус туружар. Бир кижи он кире кажыкты алала, ӧрӧ чачып, колдыҥ тыш јаныла тозуп алар. Колдыҥ ӱстинде канча кажык артар, олорды база ӧрӧ чачар. Кейдеги кажыктарды алаканла ӱстинеҥ тӧмӧн, айса алдынаҥ ӧрӧ, айса јерге тӱшкен кажыктардыҥ бирӱзинеҥ ал соголо, ойто кейдеги кажыктарды алаканыла ӱстинеҥ тӧмӧн тудар. Мыныҥ кийнинде колдо арткан кажыктарды тоологылап јат. Кажыктарды алдынаҥ ӧрӧ туткан болзо, канча кажык ончо тоо (очко) ойноп алат. Темдектезе, тӧрт кажык болзо, тӧрт тоо ойноп алган. Кажыктарды ӱстинеҥ

тӧмӧн туткан болзо, ондорло тоолоп јат. Темдектезе, ӱч кажык туткан болзо, одус тоо ойноп алган болор.

Кажыктарды јерде јатканын озо ал соголо, оноҥ ӱстинеҥ тӧмӧн туткан болзо, јӱстерле тоолор. Темдектезе, бу учуралда колдо эки кажык болзо, эки јӱс тоо ойноп алган болор.

Ойноп турган кижи кажыктарды божогончо ло чачып јат. Темдектезе, баштапкы чачыштыҥ кийнинде колдо ӱч ле кажык арткан болзын. Ойноочы ӱч эмезе одус, эмезе ӱч јӱс тоо ойноп алган болор. Јердеги јаткан кажыктарды тийбей, ол экинчи катап бу ла ӱч кажыкты чачат. Колдыҥ сыртында эки кажык арткан болзын. Олордыҥ бирӱзин ле тудуп алган. ӱчинчи катап ол бир ле кажык чачар. Колдо кажык артпаза, ойын экинчи кижиге барар. Јеҥӱчил болуп эҥ кӧп тоо ойноп алган кижи чыгар.

Бу ойынды кажыктардыҥ ордына таштарла да ойноор аргалу.

Ајару: јӧптӧшкӧни аайынча (ойноочылар кӧп болзо) кажыктарды ойноочы кижи бир ле катап чачса, ойын экинчи кижиге кӧчӧр.

44. АЛТАМДАП ОЙНОГОНЫ

Ойноп турган улус бирдеҥ бир де токтобой, араайынаҥ базар керек. Кажы ла алтам сайын саҥ ӧрӧ кажык чачып, оны тудуп, ойто ӧрӧ чачып браадар. Мынайып кем ыраак барар, ол јеҥӱчил болуп чыгар. Токтой тӱшкен кижи эмезе кажыгын ычкынып ийген кижи кажыгын экинчи кижиге берип јат. Ӧрӧ чачкан кажыктыҥ бийиги ӧрӧ суна чӧйгӧн колдоҥ јабыс болбос учурлу.

Кажыкты эки алтамныҥ бажында чачар. Токтой тӱшкен кижи бир тоозын (ончозын)

алдыртып јат. Бу ойында кажыкты јерге тӱжӱрзе де оноҥ ары ойноп, базып барар. Јирме алтам јерге канча кажык чачып болбос, ончо кире тоо алдыртар. Ойынчыга он кажык берилер. Ойын ӱч катап эбирер учурлу. Чачкан кажыктыҥ бийиги ӱч метрдеҥ тӧмӧн тӱшпес учурлу. Јабыс чачкан болзо, јарым тоо айрылар. Јеҥӱчил — эҥ ле кӧп тоо ойноп алган кижи.

45. КАЖЫК ЧАЧЫШ

Бу ойынды алты кажыкла ойногылайт. Кажыктарды јерге јайа салгылайт. Бир кижи бир кажыкты алып, ӧрӧ чачат. Оноҥ јердеҥ база бир кажык алып, кейдеги кажыкты ол ло кажыкту колыла тудат. Тудуп алза, бир тооны ойноп алган болор. Тудуп болбозо, ойын экинчи кижиге берилер.

Кажыкты тудуп алза, бирӱзин туура салып койоло, јаткан кажыктардыҥ бирӱзин алып, кейдеги кажыкты тудат. Онойып ол јердеги јайа салган беш кажык божогончо ойнойт. Кажык божозо, ойын экинчи кижиге кӧчӧр.

Јӧптӧшкӧни аайынча он тоого кем озо једер, ол кижи ойноп алар. Бу ойында кажыктарды озо чачып ойноп баштаганы јаан учурлу, оныҥ учун ойноордоҥ озо ӱлежӱ (жребий) деген неме эткилейт.

46. КАЖЫКТЫ ӦРӦ ЧАЧАРЫ

Алдында бу ойынды кӧп сабада айылдыҥ ичинде ойногылайтан. Кажыктарды јерге јайа салгылап алар. Ойноп турган кижи чӧгӧдӧ отурып алар. Јерде јаткан кажыктарды бирдеҥ алып, ӧрӧ чачкылап јат. Чачкан кажыктардыҥ бийиги керемнеҥ (аткыстаҥ) бийик, тӱнӱкке јетире болор учурлу. Ӧрӧ канча ла кире кӧп кажык чачарга албаданар керек.

Оноҥ бирдеҥ тӱшкен кажыктарды бир колло тудуп аларга чырмайар. Тудуп алган кажыгын экинчи колына аларга јараар. Кем кӧп кажык тудуп алар, ол јеҥӱчил болор.

Беш кажыкты бирдеҥ бийиктеде ээчий-деечий чачып турар керек. Јерге тӱжӱрбеске ойто чачып ойноор. Мында кем узак тудунар, ол јеҥӱчил.

Ээжизи: ойын тушта чӧмчӧйип отурар, јабыланарга јарабас. Кейде јаантайын эки шагай болор учурлу, јаҥыс болбос.

Тӧрт кижи ойнозо, эки јара бӧлинеле, ойноорго јараар. Јаан маргаан болзо, ӱч эбирип ойноор.

47. КАП САЛЫШ

Канча ла кижи ойноор. Озо баштап ойногон кижи эки алаканыла ойынчылардыҥ бирдеҥ берген кажыктарын јайкап, јерге чачып јат. Јерге канча кажык тууразына тӱжер, ол кажыктарды бойына алат. Оноҥ ары экинчи кижи ойынды улалтар. Кажыктар божозо, база катаптаҥ ойноор.

48. АҤ АДЫШ

Шагайларды (кажыктарды) јерге тургускылап јат. Ортолорыныҥ ыраагын јӧптӧшкӧни аайынча тургузар. Бир канча алтамнаҥ колындагы кажыкла адар. Кажы ла кижи бир аҥнаҥ тургузар.

Тиргизе аткан кижи кажыкты алат. Је мыныҥ кийнинде аҥды экинчи кижи адар. Кажы ла кижи кӧп аҥ адарга кӱјӱренер.

49. ШАГАЙ ОЙЫН

Бу ойында канча ла кижи туружар. Кажы ла кижиде алаканча тегерик јалбагаш (диаметр 10 см.) ла шагайлар болор учурлу.

Ойынчылар шагайлар бирдеҥ кандый бир

јадыктыҥ јанына тургузар. Шагайлардыҥ ортозы 5-6 ӧлӱ болзын. Эмди ойынчылар јалбак агаштарын шагайлардаҥ анча-мынча ыраада таштагылап јат. Кемниҥ агажагы ыраак болгон, ол элдеҥ озо адар. Јалбагажы канча кажыкка тийер, оны јууп алар. Тийбеген болзо, тургускан шагайын алдыртып ийген болор. Ол ойыннаҥ чыгып јат. Оноҥ ары агажы ыраагынаҥ камаанду ойынчылар аткылап јат.

Кемниҥ агажагы шагайлардаҥ эки алтамнаҥ јуук болзо, оныҥ кӧзин туй тангылап салар.

ӱч алтамнаҥ јуук болзо, сыҥар кӧзин буулар.

Кем-кем шагайларды сокпой, куру артып калган болзо, ол тӱҥей ле алдырткан деп бодолор. Је јерде шагайлар артып калган болзо, ойынныҥ башчызы олорды јууп алар.

Оноҥ ары база ла бирдеҥ шагай тургузылза, ойын улалар. Мында шагайдыҥ ордына ӧскӧ дӧ

неме салылар аргалу.

50. КАЖЫК

Кажы ла кижи бойыныҥ кажыгын тургузат. ӱч-тӧрт алтамнаҥ бирдеҥ-бирдеҥ соккылайт. Кажыкты тийгискен кижи ол кажыкты бойына алат. Ол јаспаганча ла согор. Кем јазып ийер, јол экинчи кижиге ачылып јат.

51. КАЖЫК

Айландыра чийӱ тарткылап јат. Эҥ ле ортозында эҥ јаан кажыкты тургускылап јат. Ол — Бий. Бийди айландыра кажы ла ойноп турган кижи беш кажыктаҥ тургузат. Олор Бийдиҥ черӱзи.

Оноҥ айландыра јаан чийӱ тарткылайт. Ойноочылар ол чийӱниҥ тыштынаҥ ичинде черӱни сакаларыла аткылап јат.

Баштап ла аткан кижи јасканча ла аткылап јат. Адып алганын бойына алып алат. Јазып ийзе, јолды экинчи кижиге берет.

Је саказы Бийди тийгизе аткан болзо, ол черӱге барза, беш кажык кожуп, бир катап адарынаҥ јайладылып јат.

52. ШАГАЙАКТАР

Ойноордоҥ озо јерге ширдек јайар. Ширдекке ӱч кажык салар, олордыҥ ортозы бой-бойынаҥ эмеш ыраак болзын.

Тӧртинчи шагай ойын баштаачыныҥ колында болор. Ол колында шагайды саҥ ӧрӧ чачып, ширдектеги ӱч шагайды терип алар керек. Оноҥ тӱжӱп келген шагайды база тудуп алар.

Ӧрӧ таштаган шагайды тудуп болбозо эмезе ӱч шагайды јууп болбозо, ого неме келишпес.

Је бу ӱч шагайды јууп, оноҥ тӧртинчизин тудуп алза, ол байагы ширдектеги ӱч шагайды бойына јууп алар.

Ойында 1-4 бала туружар аргалу.

Кажызы ла бойыныҥ ӱлӱзин салып јат.

53. БЕКПЕЙ

Ойынды бекпейле ойноор. Бу ойынга 30 кире бекпей керек. Бекпейди кийнинеҥ ӱйтейле, корголјын урар. Оноҥ кажы ла ойноочы ол бекпейди кажыкла согор. Канча бекпей јыгылаар, ончо бекпей ол кижиниҥ болор. Кем эҥ озо 20 бекпей ойноп алза, ол кижи јеҥӱчил болор. 20 бекпейди ойноп албаза, артканын ойноттыргандарга берип ийер. Ойноп алган кижи бойыныҥ бекпейлерин арткандарына садар. Ол тушта ойноп јаткандар олорды садып алала, ойто ойноор.

54. ШАБЫЛАЖЫП ОЙНООРЫ

Бу ойын база кажыкла колбулу, је ойноттырган кижи алаканын, карыларын ойноп алган кижиге тургузып берер. Ол кижи дезе ортон сабарыла келип шабылап согор эмтир. Ортон сабарыла шабылай соксо, бир ле сокконынаҥ кижиниҥ алаканынаҥ сырт јаны ич јанынаҥ шабылаза, кӧгӧрӧ беретен. Айдарда, бу ойынды шабылатпазы ла ойноп алатаны сӱрекей јаан учурлу эмтир.

55. ЭЛИК АДЫЖЫП ОЙНООРЫ

"Элик адыжып" ойноорлы дегени база ла кажык адатаны. Эки кижи, олор канча катап согор, бой-бойыныҥ алдына, кажызы ла ойноп алар, оныҥ јеҥӱзи болор. Ол мактулу артар, чечен деп чотодор.

38-55. Существуют разные виды игры в баб-

ки. Для игры обычно выбирают кости барана, косули. Самым распространенным является игра в сбивание бабок. Стреляют через большой палец, стараясь сбить поставленные в ряд игровые кости. Измеряют расстояние ступнями ног. Сбивший кость, забирает ее себе. Другой разновидностью игры в кости является бросание и ловля их одной рукой. Распространенной была игра в набирание очков. Очки считают по тому, каким боком упала кость.

56. ЈЫҤУ

Бу ойынды балдар кышкыда ойнойтон. Кырга бийик чыгала, кем эҥ ыраак барар деп маргыжып јыҥылаар. Ол тушта чанак деп неме јок болгон. Айдарда, балдар туулактыҥ бир келтейин суулап, тоҥырып алатан.

Распространенной является катание с горы на высохших шкурах скотины. Побеждает тот, кто дальше всех скатился с горы.

57. ТАБЫШКАК-ОЙЫН

Табышкакты бу јериниҥ улузы чӧрчӧк дейтен эмтири (табышкак ла чӧрчӧктӧ кандый бир нерениҥ кеберин јажырып јат). Оны јарандырып, сӱрлӱ болзын деп, уккан улусты јилбиркедип, олорды тилдиҥ јаражын билзин, ого баксын деген айасту.

Табышкактыҥ экинчи аҥылузы — ойын кебери. "Табышкак таап ойноктор" ол эмезе "чӧрчӧктӧжип јыргактаар" дежер.

Айса болзо, табышкак таап ойноордоҥ озо карган улус озо ло баштап чӧрчӧктӧҥ баштап јатканыла колбулу болор боӱ

— Бир ле кижиге 3-5 табышкак таптырар, табып албаза — "садып" јат. Таппаган кижидеҥ сураар:
— Нени аларыҥӱ
— От аларым, — дезе,
— Кардыҥ кӱй — тарс эт!
— Кабыргаҥ кӱй — кӱрс эт!
— Боорыҥ кӱй — борс эт!
— Кӧдӧниҥ кӱй — кӱрт эт! — деп.
Экинчиде сураар:
— Эм нени аларыҥӱ
— Кижи аларым — дезе, айдар:
— Јодозыла јорголоп јӱр!
— Карызыла камчыланып јӱр!
— Кабыргазынаҥ какпак эт!
— Ичеезинеҥ армакчы эт!

Учында "садып" божойло, табышкактардыҥ учурын јартап берер.

Ол тапкан кижиге учында чӧрчӧк-табышкактыҥ учурын јартап айдып беретени — бой-бойын ӱретсин, билзин дегениниҥ јаан шӱӱлтези салынган. ӱренип — ӱретсин деп.

Сатса: "Тӧҥӧш аладыҥ ба, от аларыҥ баӱ Кижи аларыҥ баӱ" — деер.
— Кижи аларым, — дезе,
— Кулагын эскин эт,
— Кӧзин айак эт,
— Бажын бакрас, чӧйгӧн эдеер,
— Јодозыла јорголоп јӱр,
— Богын бортылдадып ји,
— Кыймазын кыртылдадып ји,
— Кабыргазын какпак эт,
— Ичеезин јӧргӧм эдип ји!
— От аларым, — дезе,

— Торс эт!
— Карс эт!
— Кардыҥ кӱй!
— Кӧдӧниҥ кӱй!
Табышкакты качан, канайда ойноп јат:
— Табышкакты алдында тӱште ойнобойтон. Улус тӱште иштеп јат: мал кабыраар, аракыныҥ суузын тажыыр.
— Тӱнде казанды отко тургузып койоло, табышкактаар. Бу ойынды карган улустыҥ сооды дежер, олор јилбиркеп ойноп јат. Јаш улуска мынайып ойноор деп айдып турар.
Табышкак “сатканы”:
— Киш јака керек пеӱ
— Кыс бала баӱ
— Кыс бала керек эмей аа:
Бажын — бакрас,
тумчугын — шоор,
кӧзин — казан,
тижиле — туткуш,
јодозыла — јорголоп,
кабыргазыла — какпы,
каарызыла — камчы,
ичегезиле — армакчы,
кӧдӧниле — шоор эдерим.
“Садар” ойында айдар сӧзи:
Карган кижиге, јӱдек кижиге садар.
1. Ичеезиле — кожлоҥ эдер.
2. Кабыргазыла — канат эдер.
3. Кӧдӧниле — шоорлодор.
4. Бажыла — казан эдер.
5. Кӧзиле — айак.
6. Каарызыла — камчылан.
7. Јодозыла — јорголо.

8. Богын — боорчолоп јi.
9. Сидигин — сиркелеп јi.
Учында ол чӧрчӧктӧрдиҥ учурын, каруузын айдып болбогон кижиге јартаар. “Садып” алган кысты карганак јединип, айылы јаар апарган кижи болор. Кызычак бойын кожоҥло, бијеле аргадап алар аргалу.

Вечером играют в отгадывание загадок. Один задает загадки, остальные — отгадывают. Если один человек не может отгадать загадку три раза подряд, которую загадали именно ему, его “продают”. Его могут допытывать разными вопросами или предлагают другим.
Игра имеет варианты.

58. ТӦС ТАЗЫЛ

Бу ойын база чӱмдӱ ле сӱрлӱ болгон. Озо баштап улус Тӧс Тазыл болотон эҥ ле бӧкӧ кижини талдагылап алат.
Тӧс Тазыл болгон кижи айылдыҥ эпши јанындагы јаҥыртыктап эткен бакчыр ӧзӧкти кабыра бек кучактанып алган отура берет. Тӧс Тазылдыҥ ээчий-деечий кучактажып, арткан улус отура берер. Олор тӧс тазылды айра тартып аларга чырмайар. Онойып он табыскак кожоҥ божобогончо, тартыжу болор.
Бу ойын јаан белгелӱ болгон. Тӧс Тазыл колын божодып ийзе, јииттердиҥ јакшы јадары јоктыҥ белгези. Тартышта турушкан улустыҥ куры ӱзӱле берзе, “јииттердиҥ орто кеминде” јадарыныҥ темдеги.

Играют во время свадьбы. Выбирают самого сильного. Он обхватывает столб, за ним становятся в

ряд другие и стараются оторвать от столба. Первый человек должен продержаться в течение пения (8 стиший) десяти песен. Была примета: если человек выдерживал это время, то семья будет крепкой.

59. ИЙТ ЧЫҤЫРТКАНЫ

Той тужында јуртка барган кыс эдегине эттеҥ салып, ийттерди азырап јат. Кенетийин ле кандый бир ийттиҥ кулагынаҥ кап алып, оны чыҥыртып ийер.

Во время свадьбы невеста кормила собак и внезапно хватала их за уши, чтобы они завизжали. Сейчас этот обычай забыт.

60. КӰРЕЕ ОЙЫН

Бу ойын азый элбеде јарлу болгон. Туку 19-чы чактыҥ баштапкы јарымында Туулу Алтайда орус шиҥжӱчи А. М. Горохов јӱреле, бу ойын керегинде мынайда бичиген: “Ойынчылар кӱреелей туруп алдылар. Олор бой-бойыныҥ колдорынаҥ тудужып, бастыра бойлорын кыймыктадып, бой-бойлорыныҥ алдына секиргилеп тургулаар. Олордыҥ бијези бу ла”.

Јe А. М. Горохов јӱк ле тууразынаҥ кӧргӧн кижи, ойынды ол оҥдобогон ошкош. Ойынныҥ чын ээжилери мындый:

Ойынчылар эки кӱрее эткилейт. Ичинде кӱрееде колдорынаҥ тудушкан кыстар болзо, тыштындазында — уулдар. Икили ойноп баштаза, тыштында кӱрее кӱн эбиргени аайынча бијелӱ айланат. Кыстар дезе олорго удура айланар. Ончозы кожоҥкомытту. Кожоҥ божозо ло уулдар баштарын кыстардыҥ ортозына сугуп, колдорын айрып, тургулап алат. Оноҥ кожоҥбыла бу бир јаан кӱрее кӱн эбиргени аайынча баргылайт. Кожоҥ божозо ло уулдар ойто башка кӱрее болуп тура бергилейт. Бу тушта олордыҥ кӱреези ичинде байагы ошкош айланыш башталат. Кожоҥ божозо ло эмди кыстар уулдардыҥ ортозына тургулай берет. Ойын оноҥ ары улалат.

В начале 19 века путешественник А. Горохов писал, что алтайцы становятся в круг и взявшись за руки, прыгают, извиваясь, всем телом.

На самом деле, игра выглядела так: играющие становятся в два круга. Во внешнем круге парни, во внутреннем – девушки. Парни начинают ходить вокруг по ходу солнца, девушки наоборот. Игра идет под аккомпанемент музыкального инструмента – икили. Когда музыкант останавливает игру, парни просовывают головы под руки девушек и становятся рядом. Все вместе начинают кружиться по ходу солнца и поют песню. Когда слова песни заканчиваются, парни образуют свой круг и все начинается сначала.

61. КӰРЕЕЛЕЙ ТУРУП КОЖОҤДООРЫ

Кӱреелей туруп кожоҥдоорыы — эҥ ле таркаган ойын-кожоҥ. Кӱреелей туруп кожоҥдоорын анчада ла ӱй улус башкарып јат. Кӱреелей туруп кожоҥдогоны дегени — ол курчуу эдип туруп алганы. Мында эр де улус ӱй улусла кожо туруп кожоҥдожып јадылар.

Кӱреелей туруп кожоҥдошсо, мындагы улустыҥ кожоҥы эҥ ле ајарулу, эҥ ле учурлу болуп јат. Кожоҥдошкон улустыҥ кожоҥы кысты-уулды, тӧрӧӧндӧрин мактаган кожоҥдор болуп јат, јe ол ок ӧйдӧ улус кӧп озогы кожоҥдорды, Алтайды, јерин,

мал-ажын мактаган кожоҥдор болуп јат.

Кӱреелей туруп, јаҥы келинди кӧрӧргӧ кӱӱнзеп кожоҥдожор:

Јаҥы туткан айлаардыҥ
Јабузы кайда болбогой.
Јаҥы келген келдеердиҥ
Јаражы кайда болбогой.
Кече туткан айлаардыҥ
Келтейи кайда болбогой.
Кече келген келдеердиҥ
Кеени кайда болбогой.

Јаҥы келинди кӧргӧн дӧ болзо, кӧрбӧгӧн дӧ болзо, кӱреелей туруп кожоҥдогон улус кыска, уулга (алыжып, той эткен балдар), олордыҥ тӧрӧӧндӧрине јакшы кӱӱн-санаалу кожоҥдоор. Олордыҥ учуры кӱӱнзеген эмезе алкыш кептӱ болор.

Мужчины и женщины становятся в круг или полукруг и поют народные песни. При этом все раскачиваются из стороны в сторону. Песни должны быть в смысле благопожеланий.

62. АЙЫЛ ТУТКАНЫ

Бирӱзи эки колыныҥ сабарларыныҥ бажын бириктирип, чадыр айылга тӱҥей эдип, јайа тудуп алар. Экинчизи ол айылга кирерге суранып јат. Озо ло јаан сабардыҥ ла ус сабардыҥ ортозындагы ӱйттеҥ баштаар:

— Бу јаан тежиктеҥ кирейин беӱ — дезе,

— Јок, ол мениҥ тӱнӱгим — деер.

— Экинчи тежиктеҥ кирейин беӱ — дезе,

— Јок, ол мениҥ сарлыгымныҥ јадыны — деер.

— ӱчинчи тежиктеҥ кирейин беӱ — дегежин,

— Јок, ол мениҥ тӧӧмниҥ јадыны — деп айдар.

— Тӧртинчизинеҥ кирейин беӱ — деп суранза,

— Јок, ол мениҥ койымныҥ јадыны — деер.

— Мынаҥ кир — деп, эки колыныҥ ортозындагы ӱйтке алдынаҥ ӧрӧ кирзин деп кӧргӱзер.

— Эмди эки колдыҥ алдынаҥ кирейин деп, экинчи колын сунза, ол колды капсып, тудуп алар.

Колын капсыткан кижидеҥ сураар:

— Не келгеҥ — деп.

—Адам јыду койон адып экелген. Оныҥ эдин кайнадарга кара алгый берзин деп сурап келдим — деп, экинчизи каруузын јандырар.

— Аркыттыҥ кийнинде јадыры, алал. Эжигимниҥ бажында темене бар, кадалып калдыҥ, оныҥ јанында кату тереге тайкыл јыгыл калдыҥ, тоҥ тезекке тайкыл калдыҥ, эжигимниҥ ӱйдинде сары ийдиме туттыр калдыҥ. Кажаганныҥ ары јанында алмын-јилминге алдырып ийдиҥ — деер.

Онызы: "Адып-тудуп ал!" — дейле, сӧстӧрди јетире айткалакта, тӱрген уштылып чыгарга јат. Божонып чыга берзе, ол ойто "айыл" тудар, божодып ийгени ойто "айылга" кирерге суранар. Каптырып чыгып болбой калза, сабарларын чыт эттире јудуруктанып алган кижидеҥ сурап јат:

— Шукшулап ӧлтӱрейин бе, тӧбӧлӧп ӧлтӱрейин беӱ — деп.

— Шукшула —дезе, сабарыла јудурукты чукчып ачар.

— Тӧбӧлӧ — дегежин, јудуругыла ӱстинеҥ согуп ачар. Ачылган сабарларды эмди коштой отурган балдарга ӱлештирер. Јаан сабардаҥ баштаар:

— Ме, сеге тӧжи!

Ус сабарды:

— Ме, сеге кабыргазы.

Ортон сабарды:

— Ме, сеге јарды.

Тӧртинчи сабарды:

— Ме, сеге јодозы.

Чычалкайды:

— Ме, сеге јыду кара богы — дейле, ол сойдыртткан кижиге берер.

Игрок просится зайти в аил из соединенных пальцев. Его не пускают и под конец стараются схватить за палец. В случае, когда за палец схватить не удается, игроки меняются местами, один строит аил, другой пытается зайти в него. Когда удается зацепиться за палец, устраивается “казнь”. Проигравший сжимает ладонь в кулак. У него спрашивают: “Как будешь умирать, обухом по голове или ножом в темяў”. Если обухом по голове, то кулак сверху бьют другим кулаком, если ножом в темя, то пальцами сверху “дырявят” кулак.

63. СЫРГА ЈАЖЫРЫШ

Бу ойынды кӧп балдар ойноор. Ончозы кӱреелей, бой-бойлорына јуук отургылап алар. Эки алаканын сырга кӧрӱнбес эттире јаба тудуп, эки тизениҥ ортозына салып, белетенип алар.

Бир кыс отурган ӱӱрелерин кӱреелей базып, сыргазын салаачы болуп турала, билдирбезинеҥ бирӱзиниҥ колын дӧӧн тӱжӱрип ийер. Алган кыс тизезиниҥ алдыла сырганы ӧскӧ кижиге јажырып, берип ийер, онызы оноҥ ары табыштырар. Колдор ары-бери јылыжып ла турар.

Оноҥ ончолоры колдорын чыгарып ийер. Кыс сыргазын кемде деп бедиреер. Таап алза, таптырткан кижи оныҥ ордына турала, бойыныҥ сыргазын јажырар. Јe ӱч катап таппаза, ол кысты кожоҥдодор. Ойынныҥ кожоҥы мындый:

Ай алдында бир терек
Алтын бӱри чайкалды.
Алтын башту сыргамды
Ай ажырбай беригер.
Кӱн алдында бир терек
Кӱмӱш бӱри чайкалды.
Кӱмӱш башту сыргамды
Кӱн ажырбай беригер.

Кызычактар сыргазын бергилебей, база кожоҥдо дежер. Ол тушта сыргазын таппаган кыс ончозын мактап кожоҥдоор. Оныҥ ла кийнинде сырганы бергилеер. Оноҥ ары ӧскӧ кыс бойыныҥ сыргазын јажырар.

Девушка, пряча отдает серьги сидящим в ряд игрокам. Они передают серьги друг другу и один из них оставляет их у себя. Девушка ищет серьги и народ указывает на игрока. Если угадал, игрок встает на место девушки. В случае, если три раза не угадывается где спрятаны серьги, то она должна спеть песню с просьбой, чтобы ей отдали серьги.

64. ОЙЫН

Ойынчылардыҥ ортозында агажактар јадат. (Узуны 30 см. кире). Озо баштап кем ойынды баштаар деп аайына чыгат. Оноҥ кажы ла кижи беш агажактаҥ алып, ӧрӧ чачала, алакандарын сыртыла тозуп тудар. Оноҥ ондо арткан агажактарды ӧрӧ чачып, ойто алакан јаныла тудуп алар. Канча агажак артар, ончо тоо (очко) алган болор. Бу тушта кем канча очко алганын тоологылар. Эҥ кӧп агажак туткан кижи арткандарын чертер.

Ойынды акчага да ойноор.

Небольшие палочки кидают вверх, ловят тыльной стороной ладони. Пойманные палочки снова подкидывают и ловят ладонями. Победитель тот, кто больше набрал палочек.

65. ИЧЕГЕ (КЫЙМА) АҤТАРАРЫ

Кöп улус эжерлеп, ээчий-деечий тургулап алала, колдорын бириктирип, öрö кöдӱргилеп алган турар. Бир кижи кöҥдöйдиҥ баштапкы учынаҥ киреле, учы јаар корконгдоп барар. Ол кижи токтой тӱшпес, кемди де кöрбöй, учураган ла бир-бир кижиниҥ колынаҥ тудуп, оны јединеле, кöҥдöйдиҥ учына барып, ондо улусла кожо тура берер.

Кöҥдöйлö браатқан кижи токтой тӱшсе, оны оноҥ ары јаҥыскан ийткилеп јат. Ол јаҥыскан барала, учында турар. Бу тушта озо турган эки кижи бирдеҥ колдордыҥ алдына кирип, корконгдоп баргылайт.

Бу ойында јеҥӱчил јок. Мындый ойынды Кош-Агашта да, Кемеровский областьта байаттар да ойногон деп јетирӱлер бар.

Игра похожа на игру “Золотые ворота”. Встают по двое взявшись за руки, и высоко их поднимают, образуя коридор, Один игрок проходит с песней под поднятыми руками, выбирает себе пару и уходит в конец ряда. Оставшийся без пары игрок заходит в коридор и так же выбирает себе пару.

66. БÖРӰК ТАШТААР ОЙЫН

Айландыра отурып алар. Бир кижи айланып-айланып турала, бир кижиниҥ кийнине туйка салып

койот. Эки эбирип келзе, кöрбöзö, оны бöрӱкле сабап јат. Тöрт катап эбирип келгенче, кöрбöзö, кöрбöгöн кижи бöрӱгин берип ийер. Оноҥ бойыныҥ бöрӱгин кожоҥло садып алып јат.

Ол кожоҥдоп јат:
Јутка кийетен
Јурукту бöрӱгимди беригер.
Салкында кийетен
Салбар бöрӱгимди беригер.
Колым јайып сураарымда,
Кодорып бербес не болдыгарӱ
Алаканымды јайып сураарымда,
Алып бербес не болдыгарӱ
Бöрӱк садып аларда, кожоҥ:
Эспек, эспек келди де,
Эски бöрӱгим беригер.
Салкын, салкын келди де,
Салбар бöрӱгим беригер.

Игроки садятся в круг. Один игрок ходит по внешней стороне круга и незаметно достает шапку из-за пазухи и кладет её позади у одного из сидящих. В случае, если сидящий не заметил того, что шапка положена за ним в течение хождения по кругу два раза, его бьют шапкой. Если ведущий игрок прошел четыре круга, то у невнимательного игрока отбирают шапку, которую он выкупает песней.

67. БÖРӰК ТАШТААРЫ

Кӱреелей туруп, бирӱзи бöрӱк чачса, кӱрееде турган кижи јерге тӱжӱрбей, тудар керек. Јастыра тудуп, бöрӱк јерге тӱшсе, бойыныҥ бöрӱгин блаа-

тырып ийер. Ойын божогон кийнинде бӧрӱктерин садып аларга кожоҥдоп јат:

Тӱнектӱде кийетен
Тӱлкӱ бӧркӱм беригер.
Салкындуда кийетен
Салбар бӧркӱм беригер.
Тороктуда кийетен
Торко бӧркӱм беригер.
тӱнектӱде — салкынду кӱн
тороктуда — карлу салкынду кӱн

Игроки становятся в круг и перекидывают друг другу шапку. В случае, если игрок, кому перекинули шапку, не смог поймать ее, сам отдает свою шапку судье. После окончания игры все "выкупают" шапку у судьи. Обычно поют песни или исполняют капризы судьи.

68. БӦРӰК СУГУП ОЙНОГОНЫ

Јииттер кӱреелей отурып ийер. Бир јиит турала, бӧрӱгин кемниҥ-кемниҥ алдына таштайла, јӱгӱрер, кемниҥ алдына бӧрӱк келген, ол кижи турала, кийнинеҥ сӱрӱжер.

Игроки садятся в круг. Один из игроков оставляет позади сидящего свою шапку и убегает. Второй игрок старается догнать его.

69. СОКОРОК

Бӧрӱкти туйуктап ийеле, тайакту базар. Бир кижиге базып келеле: "Кӧк ийнек кӧрдиҥ беӱ" — деер.

Ол кижи: "Эйе, кӧрдим, тошко тайкылала, ӧлӱп калган" — деп айдар.

— Сойдыҥ баӱ Нени алдыҥӱ — деп сураар.

— Учугын алгам — дезе,

— Је бажым бийтеп бер — деп сураар.

Экинчи кижидеҥ сураза: "Јылан-бака јӱрӱ" — дейле, јескинеле, тайагыла балдарды согор.

Игрок натягивает шапку на глаза и, ничего не видя перед собой, ходит с костылем (посохом) по кругу. Останавливается перед другим игроком и просит посмотреть вшей у него на голове. Затем начинает гнаться за другими и бьет по ногам и рукам посохом.

70. БӦРӰК БЛААШ

Ойында турушкан улус јергелей, чала тегерийте отургылап алар. Бир кижи олордыҥ алдыла ары-бери баскындап турар. Ол кенетийин ле бир кижиниҥ бӧрӱгин туткан бойынча качып јӱгӱрер. Бӧрӱк алдырткан кижи оны сӱрӱжер. Јаба јетсе, ойын ойто ло такыптаҥ башталар. Је канай-кунай јаба једишпезе, мынайда кожоҥдоп алар:

Салкынду кӱнде кийетен
Самтар бӧркӱм беригер.
Куйунду кӱнде кийетен
Куйчук бӧркӱм беригер.
Бу тушта ого бӧрӱк јандырылар.

Играющие садятся полукругом. Один игрок ходит перед ними, резко срывает у кого-либо шапку и начинает убегать. Второй догоняет его. В случае, если не догонит, то выкупает свою шапку песнями.

71. БӦРӰК ЈАЖЫРЫШ

Ойынчылар эки бӧлӱкке бӧлинер. Бир бӧлӱк

ары көргүлеп алза, экинчи бöлÿк улус бир бöрÿкти јажыргылап алар. Баштапкылары ол бöрÿкти табар учурлу. Таап алза, бöрÿкти олор јажырат. Је таппаза, бастыразы кожоҥдоор. Бöрÿкти бойлорында да, јерге де јажырар аргалу. Бедиреечи бöлÿк экинчи бöлÿктиҥ улузын тинтиир де аргалу.

Играющие делятся на две группы. Одна группа отворачивается, а вторая группа прячет одну шапку. Шапку можно спрятать в любом месте. Первой группе разрешается обыскивать людей.

72. БÖРÿК ТАШТААРЫ

Балдар јергелей туруп алат. Алдында ойын баштаачы. Ол балдардыҥ алдыла ары-бери баскындап турала, балдардыҥ кемзин-кемзин адап, ого колындагы бöрÿкти таштайт. Адаткан кижи ого чачып берген бöрÿкти тударга чырмайат. Је бöрÿкти коштой турган бала тудуп алар аргалу. Бöрÿкти тудуп албаза, айса оны коштой кижи туткан болзо, ол белек берер. Ойынныҥ учында белек берген улуска эки-ÿч јаргычы "садып" јат. Кем кожоҥло, кем бијеле берген немелерин ойто "садыжып" алат.

Игроки становятся в ряд. Ведущий ходит взад-вперед перед ними, называет имя одного из стоящих в ряду и бросает ему шапку. Тот пытается поймать шапку. Если ему это не удается или ее поймали рядом стоящие игроки, то он отдает свою шапку. После окончания игры шапка выкупается.

73. АТ ЈАРЫШ

Јерге анча-мынча ыраакта он казык кадаар. Јöптöшкöни аайынча бир канча кажыкты эки алакан ортозына собырып, јерге чачар. Кажы ла ойногон кижиде бойыныҥ ады бар. Атты öҥдÿ кажыктардаҥ эдер. Јерге тÿшкен кажыктарды тоологылап јат. Канча тоо болор, кажык чачкан кижи ончо казыкка јылар. Оноҥ экинчи кижи чачар. Чапкан ат он казыкты ÿч катап эбирер керек. Онойып аттыҥ ээзине 30 тоогo озо једерге албаданар керек. Ат учында казыкка једеле, маҥын ойто такыптаҥ баштаар.

Тоолойтон ээжилер: кажы ла кажыктагы тоо "Бöгö" деп ойындагы ээжилерле тÿҥей. Чалкойто јатканы — 1 тоо, кöҥкöрöзи — 2 тоо, тууразынаҥ јатканы — 3 тоо, јоон јанынаҥ тургуза отурганы — 4 тоо, чичке јанына — 5 тоо. Азый бу тоолордо кажызында ла аттар болгон: кой, бука, ат, тööö…

На землю втыкаются десять колышков. Игроки по очереди кидают определенное количество костей. По тому, как падают кости, считают очки и передвигают своих "коней" (бабок по колышкам). Таким образом, побеждает тот, кто три раза по кругу приходит первым по очкам.

74. КÿРЕШ

Алтайлардыҥ эҥ ле сÿÿген маргаандарыныҥ бирÿзи кÿреш болуп јат. Азыйда кажы ла той-јыргал, јаан байрам кÿреш јогынаҥ болбойтон. Алтай кÿрешчилер Монгол јериниҥ кÿрешчилериле маргышканы керегинде куучындар эмдигенче ле јон ортодо тирÿ. Кÿреште бойыныҥ ээжилери бар болгон. Эҥ ле элбеде таркаган кÿреш "ачык кÿреш" болгон. Эмдиги öйдö алдындагы кÿрештиҥ ээжилерин тузаланып, "алтай кÿрештиҥ" ээжилери тузаланган. Бу кÿреш аайынча ээжилерди улус билер, оныҥ учун эмдиги

“алтай кӱреш” керегинде айтпай јадыс.

75. КУРДАҤ ТУДУЖАР КӰРЕШ

Кӱрешчилер оҥ колдорын удура-тедире ийиндери ажыра арта салып, курларынаҥ тудужар. Сол колдоры алын јанында курда.

Бой-бойын ӧрӧ кӧдӱрижип, айса кыйазынаҥ јыгарга чырмайыжар. Бой-бойын озолодо јӧптӧшкӧни аайынча тегелеерге де јараар.

76. КӦДӰРИП КӰРЕЖЕРИ

Кӱрешчилер курдаҥ тудужып, јыгышпай ла бой-бойын ӧрӧ кӧдӱрерге чырмайар. Бу учуралда кем ӧштӱзин бийик кӧдӱрер, ол јеҥӱчил болор.

Јаҥыс колдоп то кӧдӱрижер. Бу тушта сол колын тизезине тайанып алар.

Ајару: кӱрешчиниҥ колдоры јаантайын курда болор.

77. АЧЫЙ

Кӱрешчилер байа ла чылап тудужып алар. Бу учуралда јаҥыс та тегележип кӱрежер эмес, је колын сыртында курдаҥ тутпай, мыкыны јаар тудуп алала, кенетийин чалкойто јада тӱжӱп, ӧштӱни бойы ажыра буттыҥ болужыла чачып ийер керек. Мындый эп-сӱмеле јеҥӱ алган кижини кӧрӧӧчилер анчада ла изӱ уткып јат.

78. КОЛДОМДОШ КӰРЕШ

Кӱрешчилер курдаҥ эмес, бой-бойыныҥ ӧжиндеринеҥ тудужып, тегележип кӱрежер. Бой-бойын ары-бери јайкап, кенетийин јыгарга ченежер.

79. КУЧАК КӰРЕШ

Кӱрешчилер бой-бойын курларынаҥ кабыра кучактап тудужала, кӱрежер. Бой-бойын белинеҥ тыҥ јаба тартала, белин кезе тудуп ийерге ченежер. Белин сый тудала, ӧрӧ кӧдӱрип, јерге јыга базып ийер керек.

80. КИЙИСТЕ КӰРЕШ

Токымды јайа тартала, эки кӱрешчи кӱрежет. Бой-бойын кайдаҥ да болзо тудар. Кӱреште кандый ла эп-сӱме тузаланат. Эки буттаҥ ӧскӧ база бир јериле кийиске тийген кижи јеҥдирткен болор. Кийистеҥ чыгарга јарабас. Бого тӱҥей кӱреш тыва — сойоҥдордо ло моҥолдордо бар. Је олордо токымныҥ ӱстинде эмес, бастыра јалаҥга кӱрежер.

Ајару: кижиниҥ бир буды ла бир колы кийисте болзо, ол оноҥ ары кӱрежер ле. Кийиске кӱрешчиниҥ ӱч јерин тийгизер керек.

81. АРТЫШ АЖЫРА КӰРЕШ

Јаан јаштары бир тӱс јерге јуулыжар. Јаан тегерик эдип, айландыра отурып алар. Кӱчтӱ бир јиит уул тегериктиҥ ортозына чыгар, оноҥ база бирӱзи курчанган чыгар. Кӱрештиҥ учуры: артыш ажыра кӱрежер, ӧскӧртӧ айтса, бир колыла штаныныҥ ич јанынаҥ тудар, экинчи колыла эҥзе (ийнизи) ажыра бел ортодо штанныҥ ычкырынаҥ тудужып, оноҥ ажыра таштажар.

82. ЈАЙЫМ КӰРЕШ

Теге-сӱмеле кӱрежип, аҥтара, чалкойто чачары. Јеҥдирген кижини айландыра јон-албаты јӧптӧӧр: болор бо, айса болбос по.

83. ЈЕҤ ТАРТЫШ

Бир кижи элбек тон кийип алат. Колдорын кий-

бес. Тонныҥ јеҥдерин курга кожо таҥгылап койор. Бу тон кийген база бир кижи кӱрежер. Экинчи кижи тонду кижиниҥ јӱк ле јеҥдеринеҥ тудар учурлу.

Тонду кижи јыгылбай, бутка артса, ол јеҥӱчил болор. Јыктыртып ийзе, экинчи кижи јеҥӱчил.

Тонду кижиниҥ колы јеҥниҥ ичинде. Ол јӱк ле кӧгӱсле, бутла кӱрежер.

74-83. БОРЬБА КУРЕШ

У алтайцев наиболее популярным видом состязаний была борьба – куреш, которая была разных видов.

Наиболее распространенным был бросок через себя, ногами упираясь в живот противника и падая спиной на землю.

84. ТАЗЫЛДУ ЈАДЫК

Тазылду јадыкты эки јара улус удура-тедире

отурып алар, эки башка улустыҥ бириккенинде башчылары буттарынаҥ тебижип, колдорыла тартылыжып јат. Кажызы “јадыкты” кодоро тарткан, ол јеҥӱчил.

Две группы садятся друг против друга в ряд. Первые в ряду упираются ногами и, взявшись за руки, перетягивают противника на себя. Все другие помогают им.

85. ЈАЙА ТАРТЫШ

Бу ойында эки де кижи, бир де канча атту улус туружар аргалу. Атту улус бой-бойлорыныҥ карыларынаҥ тудужып, аттаҥ јайа тартарга чырмайар.

Јеҥӱни аттаҥ јыгылбаган кижи алар. Кӧп лӧ сабада бу ойынды јайдакка ойнойтондор.

Тартышкан улус јаҥыс ла кожо тартыжар учурлу. Эки кижи тартыжып турза, ӱчинчизи киришпес.

Всадники на конях стараются стянуть друг друга с коней. Победитель тот, кто остался сидеть на коне. Всадники — без седел.

86. ЈЕР, КЕЙ, ОТ, СУУ

Балдар эбире тургулап алат. Ортозында ойын баштаачы. Оныҥ колында тоолок (мечик). Оны кандый бир балага чачып айдат:

— Суу.

Тоолокты туткан кижи сууныҥ тындузын айдат.

Экинчи кижиге тоолокты чачып айдат:

— Јер.

Бу учуралда јердиҥ тындузын адаар:

Оноҥ ары тоолокты чачып айдат:
— Кей.
Мында куштыҥ адын адаар керек.
Оноҥ ары айдат:
— От.
Ол тушта бастыра балдар колдорын талбыҥдадып, айланып јӱгӱргилейт.

В центре круга — ведущий. Он кидает мяч одному из стоящих ребят и говорит “земля!”. Тот называет представителя животного мира, который обитает на суше. Затем мяч возвращается и отдается другому. Если ведущий говорит “вода”, то в ответ называется обитатель водной стихии, “воздух” — название птиц.

87. КАЗА БИЈЕ

Ойында кӧп улус туружар. Ойынчылар эки јара бӧлингилейт: бир јанында — уулдар, экинчи јанында — кыстар. Эки бӧлӱкте улустыҥ тоозы теҥ болор учурлу. Бӧлӱктеги улус јергелей удуратедире кӧрӱшкен турар. Озо баштап уулдардыҥ бӧлӱги казалап бијелеп кыстардыҥ алдына келет. Кажы ла јиит кыстыҥ алдына бијелеп келеле, айлана согуп, јерге “јырс” эттире теер ийер керек. Бастыразы бир уулла теберге чырмайар. Оноҥ ойто бијелеп, јерине једер. Мыныҥ кийнинде кыстар колдорынаҥ тудужып, уулдардыҥ алдына барала, кӱн эбире айлана согуп, јерге јазырада тебеле, јерине бијелеп барар.

Јерине јеткен соҥында уулдар ла кыстар эки јанынаҥ бир уунда бой-бойлорына удура бијелеп келер. Тушташкан јерде кажы ла кыс ла уул озо оҥ колыла колтыктажып айланар, оноҥ сол колыла колтыктажып эбирижер. Оноҥ айрылыжып, байагы турган јерине тескерлеп бијелеп баргылаар.

Јерине јеткен кийнинде ойын ойто башталат. Ойто ло уулдар келип, кыстардыҥ алдына јерди јызырадып, оноҥ кыстар келип, тизиреде теер ийгилеер. Бир уунда бой-бойлорына удура келгилеер. Је экинчи учуралда кыс ла уул туштажала, колдорынаҥ тудужып, ӧрӧ кӧдӱргилейт. Кыстарды озо оҥ колыныҥ алдыла айландырып, оноҥ сол колыныҥ алдыла айландырып ийгилейт. Јерине тескерлеп, бијелей барар.

Ајару: бу ойында бије турналардыҥ бијезине чала тӱҥей болор. Казалаган ошкош.

Играет группа девушек и группа парней. Количество танцующих в обеих группах одинаково. Ряд парней, танцуя, подходят к ряду девушек и каждый парень перед девушкой поворачивается вокруг оси и топает ногой. Затем, танцуя, уходят на свое место. Девушки повторяют те же действия. Когда

все становятся в исходное положение, оба ряда, одновременно танцуя, подходят друг другу. Каждый парень берет за руки девушку, делают круг по своей оси и, разминувшись, танцевальным шагом уходят на свое место. Действия повторяются. Во втором случае парень поднимает девушку, затем обводит вокруг себя, и все становятся в исходное положение. Танец во время этой игры похож на танец журавля.

88. ТЕПШИ БЛААЖАРЫ

Той башталып јат. Энчизин јӱктенген кыстыҥ тӧрӧӧндӧри тойго јеттилер. Олорды уткып, удура тепши тудунган ӱч бӧкӧ уул барат. Тепшилерде эт, быштак. Уулдар тепшизиле келген улусты эбирип, кӱндӱлеп јат. Келген улустыҥ бирӱзи кенетийин ле эт салган тепшини уулдыҥ колынаҥ ушта согорго албаданар. Ушта согуп алза, кыстыҥ — мӧри, уулдыҥ — шооры. Блаатпаза — уулга мак.

Быштакту тепшини блаашпас. Тепшини ӱстинеҥ тӧмӧн тутпас, јӱк ле алдынаҥ ӧрӧ тудар керек.

Азыйда кыстыҥ тӧрӧӧндӧрин атту уткып баргылайтан. Туштажу болгон јерде уулдыҥ тӧрӧӧндӧри кудаларын тепшиде эт-быштакла, аракыла уткып јат. Кенетийин кыстыҥ јанынаҥ айылчы тепшини туткан бойынча атка минип, той болотон јерге маҥтадар. Ого јаба јеткен кижи сый алар. Једижип болбозо, уулдыҥ тӧрӧӧндӧрине уйат болор.

Перед началом свадьбы родственники жениха встречают тремя чашами (тепши), подъехавших родственников невесты. Родственники невесты могут взять из рук чашу, где находится разрезанное на мелкие кусочки мясо, резким движением к себе.

Отобравший чашу, получает приз в виде ташаура с аракой.

89. БАШТЫК ЈАЖЫРАР ОЙЫН

Кӱреелей отурып, баштык јажырар. Бир кижи айландыра базып, кемниҥ-кемниҥ кийнине сал јат. Арткан (отурган) улус бойлоры табар учурлу. Бир кижи: “мениҥ кийнимде баштык” — дезе, тапканы ла ол. Ойто ло катап јажырып јат.

Играющие садятся в круг. Ведущий ходит по кругу и незаметно подкладывает мешочек с песком позади одного из сидящих. Затем по команде игроки угадывают, у кого за спиной мешочек. Один из игроков должен сказать: “Мешок у меня за спиной!”. Игра продолжается в таком же порядке.

89. КЫЗЫЛ КАЛБАК.

Балдардыҥ бирӱзи - бӧрӱ, база бирӱзи - айгыр болот. Арткан балдар айгырдыҥ кийнинеҥ јергелей мыкындарынаҥ тудужат.

Бӧрӱ келип сурайт:

— Јакшы баӱ

— Јакшы јакшы ба.

— Тошко уй тайкылып јыгылган кӧрдӧӧр бӧӱ

— Кӧргӧнис.

— Нени алганаарӱ

— Бажын, туйгактарын, куйругын, јӱрегин.

— База нени алдаарӱ

— Кызыл калбакты.

— Меге кызыл калбакты беригер.

— Јок, бербезис, бойыҥ тудуп ал!

Айгырдыҥ ӱӱриниҥ ортозында бир бала кызыл калбак болор. Бӧрӱ оны тударга албаданар, је айгыр

ла арткандары оны тударга бербеске албаданар.

Один из играющих является жеребцом, другой — волком. Остальные играющие выстраиваются позади жеребца. Среди игроков один – красная ложка. После переговоров волк старается схватить красную ложку. Жеребец и игроки должны не подпускать волка к красной ложке.

90. КАТАМАЛ ОЙЫН.

Ойногон улус јудуруктарын салып јат: эҥ ле ӱстинде јудуругын салган кижи эҥ ле алдында јудуругын салган кижинеҥ сурап јат:

— Мениҥ алдымда кемӱ

Алдында кижи айдып јат:

— Мен, Катамал.

ӱстиндегизи каруу јандырып јат:

— Катамал болзоҥ, адыҥныҥ оозын ыра тарт.

Оноҥ ол кижи унчукпай отурып јат.

Арткандары каткымчылу неме айдып, оны каткыртып јат. Ол кижи токтоныкпай каткырып ийзе, шабылап јат (1 ол эмезе 2-3 катап).

Играющие ставят сжатые в кулак руки друг на друга. Кто поставит свой кулак последним, спрашивает первого:

— Кто подо мнойӱ

— Я, Катамал.

— Если ты Катамал, то придержи повод коня!

Нижний не отвечает. Тогда другие разными шутками стараются его рассмешить. Если удается его рассмешить, то он проигрывает, ему ставят щелчки.

91. БӦРӰ ЛЕ АЙГЫР.

Алтай ичинде бу ойын текши јарлу, је Чуйдыҥ телеҥиттери оны «Аладоом» (байла «ӧлӧ» «Тӧӧ» деген сӧстӧрдӧҥ бӱткен) деп адагылайт.

Ойноочылар бӧрӱ ле айгырды эҥ ле шулмус, кӱчтӱ балдардаҥ кӧстӧгилейт. Арткан балдар малдыҥ ӱӱри болгылайт.

Бӧрӱ бӱдӱжин казыр эдип, малдыҥ ӱӱрин айландыра базып, јӱгӱрет, а малдыҥ ӱӱри айгырдаҥ бек тудунып бӧрӱдеҥ качкылайт.

Бӧрӱ тизӱде эҥ ле калганчызын тударга чырмайат, је айгыр бербеске албаданар. Мынайда айдат: «јаҥыс балам бербезим, эки балам бербезим.»

Туттурган кижи ойыннаҥ чыгат. Бӧрӱ оноҥ ары тудуп барат. Ончозын туткан кийнинде ойын токтойт.

Кем тизӱнеҥ бойы айрылар, капшай ла ойто тудунар керек. Айгыр бӧрӱни тийер, ийде салар аргазы јок.

Играющие делятся на табун во главе с матерью, их старается “съесть” животное аладоом. Мать старается не подпустить чудовище к своим детям. Аладоом ее не трогает. Поймав игрокадетеныша, аладоом дергает его и делает вид что съедает.

92. КУР ӰЗӰШ.

Кӧп улус тӱп-тӱҥей эки бӧлӱкке бӧлӱнип, удуратедире эки кур болуп туруп алар. Анаҥ бир курдаҥ бир кижи экинчи курдаҥ кемди-кемди кычырар. Кыс кижини мынайда айдар:

Табыл-тубул камчылу,

Табылгазы јинјилӱ!
Актай-кӧктӧй ол атту,
Адазы байдыҥ ӱрени!
Бӱдӱн торко мичилӱ,
Бӱткенек бойын бу сӱрлӱ!
јарым торко јакалу,
јарнак бойын бу сӱрлӱ!

Алты јанынаҥ (кыстыҥ адын адаар) бейин бол!

Уулды кычырза, мынайда айдар:
Табыл-тубул камчылу,
Табылгазы јинјилӱ!
Актай-кӧктӧй ол атту,
Адазы байдыҥ ӱрени!
Туйук киш те кийимдӱ,
турган бойын бу сӱрлӱ!
Бӱдӱн киш те кийимдӱ,
Бӱткенек бойын бу сӱрлӱ!

ӱстӱги јанынаҥ (уулдыҥ адын адаар) бейин бол!

Кычырткан кижи јӱгӱрип барала, курды ӱзер. ӱзӱп ийзе, курдыҥ бир бӧлӱгин јединип апарар, ӱспей калза, бойы артып калар. Онойып эки курдыҥ улузы бойы-бойлорынаҥ кычырыжып, учында бирӱзинде јаҥыс ла кижи артар.

Оноҥ буура ла боого (балазы) болуп ойноор.

Играющие делятся на две группы и становятся напротив друг друга цепочкой. Одна группа зовет к себе игрока противоположной цепочки. Тот с разбегу старается разорвать цепь. Если это удается, он забирает меньшую часть цепочки. Если не разрывает цепь, то остается в другой цепочке. Игра

заканчивается когда в одной из цепочек остается один человек. Затем игра плавно переходит в игру буура (самец верблюда), когда буура защищает своих детей от волка.

93. КӦНӰЖЕК.

Бу ойынга 20 кире тиш керек. Тиштиҥ узуны -10 см. кире болор. Оны агаштаҥ эдерге јараар. јаан эмес баштыкка кумак урала, кӧмӧр. оны кӧмгӧнин кем де кӧрбӧс учурлу. Кӧмӱп салган кийнинде, кажы ла ойноп јаткан кижи агаш тижиле келишкенче ле јерге сайар. Кумакту баштыкка кемниҥ канча тижи сайылза, сайган кижи анча тишти ойноп алар. Эҥ кӧп тиштер ойноп алган кижи јеҥӱчил болор.

В песке роют ямочку, туда закапывают мешок с песком и маскируют. Играющие делают палочки с острым концом и стараются попасть в мешок. Побеждает тот, кто больше всех попал в мешок.

94. АТ ОЙЫН.

Озодо јаҥы јурт туткан јииттерге јаҥы айыл тудатандар. Ол «айыл тудар кӱн» деп адалар. Ол тойдоҥ бир кӱн озо болор.

Айылдыҥ эжигин той божогончо этпейтендер (бу учуралда аланчык айыл керегинде айдадыс).

Той тужында мындый ойын болор: јаҥы айылдыҥ ичинде кыстыҥ ӱӱре-јелелери турар. Уулдыҥ нӧкӧрлӧриниҥ бирӱзи ээрлӱ-атту озо баштап айылды эбире эки-ӱч катап эбирип, атту айылга кирер. Аттаҥ тӱшпей ле очокты эбирип келер. Адагашта илип койгон сыйды алар. Бу тушта оны кыстыҥ ӱӱре-јелелери, нӧкӧрлӧри тудуп,

божотпой, ӱзени, ӱйген-ноктозын чечип аларга чырмайгылаар.

Не-немезин блаатырып ийзе, блааткан немезин алган кижиде ле артып калар. Сыйды да блаатырып ийген чыгар. Мында уулдыҥ ба, кыстыҥ ба нӧкӧрлӧриниҥ эпчили кӧрӱлер.

Один из родственников или друзей верхом на коне заезжает в недостроенный конусообразный аил и обходит очаг. В это время, стоящие в аиле друзья невесты, отбирают у парня все, что он имеет: предметы упряжи, одежду.

95. ОПЧАА.

Ойында кыстар ла уулдар туружат. Экидеҥ эжерлежип, кыстар ла уулдар ээчий-деечий тургулайт. Бу эжерлер ээчий-деечий бијелеп баргылаар. Озо браатган эжер токтой тӱшсе, арткандары токтой берер.

Бастыра эжерлер бой-бойлоры јаар бурулала, озо баштап оҥ колдорыныҥ алакандарын јарс! этире тажыгылайт. Оноҥ сол алакандарын јарс! этире тажыгылайт. Оноҥ сол алакандарын тажып јадала, бир уунда «оп чаа!» деп кыйгырыжат.

Оноҥ оҥ сабарыла бир уунда бой-бойын кезедижер. Мыныҥ кийнинде ойто ичкери бурылгылап сыр бијеле кожоҥдоп баргылаар. Алдындагы эжер токтой тӱжеле, «оп чаа!» деп кыйгырза, бастыразы оной кыйгырыжар.

Оноҥ ойто ло бой-бойына кӧрӱжип, бир уунда алакандарын чабыжып, «оп чааны!» кыйгырып, сабарларыла кезедижер.

Бир канча кире барып, ойто тескери јанындӧӧн келгилеер.

Бу ойында бијеле кожо частушкалар кожоҥдолор.

Ойноочылар алакандардыҥ табыжы ла кыйгы бир уунда болорын кичеер.

Бу ойын 30-чы јылдарда табылган болгодый.

Парни и девушки попарно идут друг за другом. Остановившись, поворачиваются лицом к лицу и хлопают ладонью правой, а затем левой руки. Когда левые ладони хлопают, все одновременно кричат “оп чаа”. Затем указательным пальцем “грозят” и, поворачиваясь, все двигаются с плясками и танцами вперед.

96. КАЗА БИЈЕ.

Ойынга кӧп улус туружар. Ойынчылар эки јара бӧлингилейт:: бир јанында - уулдар, экинчи јанында - кыстар. Эки бӧлӱкте улустыҥ тоозы теҥ болор учурлу. Бӧлӱктеги улус јергелей удуратедире кӧрӱшкен турар. Озо баштап уулдардыҥ бӧлӱги казалап бијелеп кыстардыҥ алдына келет. Кажы ла јиит кыстыҥ алдына бијелеп келеле, айлана согуп, јерге јырс! этире тееп ийер керек. Бастыразы бир уула теберге чырмайар. Оноҥ ойто бијелеп јерине једер. Мыныҥ кийнинде кыстар колдорынаҥ тудужып, уулдардыҥ алдына барала, кӱн эбире айлана согуп, јерге јазырада тебеле, јерине бијелеп барар.

Јерине јеткен соҥында уулдар ла кыстар эки јанынаҥ бир уунда бой-бойлорына удура бијелеп келер. Тушташкан јерде кажы ла кыс ла уул озо оҥ колыла колтуктажып айланар, оноҥ сол колыла колтуктажып эбирижер. Оноҥ айрылыжып байагы турган јерине тескерлеп бијелеп баргылар.

јерине јеткен кийнинде ойын ойто башталат.

Ойто ло уулдар келип кыстардыҥ алдына јерди јызырадып, оноҥ кыстар келип тизиреде тееп ийгилер. Бир уунда бой-бойына удура келгилеер. је экинчи учуралда кыс ла уул туштажала колдорынаҥ тудужып, ӧрӧ кӧдӱргилейт. Кыстарды озо оҥ колыныҥ алдыла айландырып, оноҥ сол колдордын алдыла айландырып ийгилейт. јерине тескерлеп, бијелей барар.

Ајару: Бу ойында бије турналардыҥ бијезине чала тӱҥей болор. Казалаган ошкош.

.

Играет группа девушек и группа парней. Количество танцующих в обеих группах одинаково. Ряд парней, танцуя, подходят к ряду девушек и каждый парень перед девушкой поворачивается вокруг оси и топает ногой. Затем, танцуя, уходят на свое место. Девушки повторяют те же действия. Когда все становятся в исходное положение, оба ряда, одновременно танцуя, подходят друг другу. Каждый парень берет за руки девушку, делают круг по своей оси и, разминувшись, танцевальным шагом уходят на свое место. Действия повторяются. Во втором случае парень поднимает девушку, затем обводит вокруг себя, и все становятся в исходное положение. Танец во время этой игры похож на танец журавля.

97. ЧАЙДЫҤ БИЈЕЗИ.

I. јииттер јергелей туруп алала, колдорын куштыҥ канаттары чылап ӧткӧнип, талбаҥдадып, бой-бойыныҥ кийнинеҥ буттарын олый-челий бийелеп баргылайт. Олор онойдо айландыра бийелеп барар. Кажы ла айланыштыҥ бажында кӱреени там ла кичинектедип браадар.

Кӱрее кичинектеп, учында бийелерге арга јок боло берзе, јииттер јаҥыс јерге туруп, колдорын мыкынданала эки-ӱч катап айлана согуп, секиргилеп јат. Оноҥ бије ойто ло башталат.

II. Ойын мындый ла, је јергелей улус барып јадала, эки башка калыгылап јат. Оноҥ ойто јерине калыгылаар. Бир кижи сол јаны јаар калыза, экинчизи - оҥ јаны јаар. Бу бийеге тӱҥей «ийт јелек» деген бије-ойын болгон деп јетирӱ база бар. је ол ойынныҥ аайына чыгып болбодыс.

Молодые люди идут друг за другом, подражая танцу глухаря. Необходимо размахивать руками как крыльями. Круг должен быть спиралеобразным и постепенно сужается. Когда места не будет хватать, круг останавливается и все, держа руки за пояс, по два-три раза прыгают вокруг своей оси.

Существует другой вариант: танцующие идут вперед и по команде прыгают по одного в разные стороны, образуя два ряда прыгают ……….. образуя один ряд.

98. БУУРА.

Ойногон улус эки јара бӧлинет. Кажызы ла бойыныҥ бууразын (буказан) чыгарат. Олор сӱзӱжер. Сӱзӱжер тужынд абустагылап, јерди чапчып турар. Кемниҥ бууразы јеҥер, ого удура ӧскӧзи де чыгар.

Бу ойында бойыныҥ кожоҥы бар. Оны јергелей турган улус кожоҥдойт:

Энелӱ буура бололо,
Балазын јиийтен јаҥы јок.

Токшын буура бололо,
Энезин јиийтен јаҥы јок.

Буура ойын (кожоҥ).
Табыл-тубул камчылу
Табылгазы јинјилӱ,
Актай-көктӧй ак атту,
Адазы сӱрлӱ Аднаш кел.

Играющие делятся на две группы. Каждая группа выбирает себе вожака – верблюда. Вожаки выходят на середину и начинают бодаться. При этом они изображают быка, мычат и ногами разгребают землю. Вместо проигравшего выводят другого.

99. БАШТЫК ЈАЖЫРАР ОЙЫН

Кӱреелей отурып, баштык јажырар. Бир кижи айландыра базып, кемниҥ-кемниҥ кийнине сал јат. Арткан (отурган) улус бойлоры табар учурлу. Бир кижи «мениҥ кийнимде «баштык» дезе, — тапканы ла ол. Ойто ло катап јажырып јат.

Играющие садятся в круг. Ведущий ходит по кругу и незаметно подкладывает мешочек с песком позади одного из сидящих. Затем по команде игроки угадывают, у кого за спиной мешочек. Один из игроков должен сказать: "Мешок у меня за спиной!". Игра продолжается в таком же порядке.

100. АЙГЫРЛУ МАЛ БОЛУП ОЙНОГОНЫ

Бу кожоҥ улус ортодо јарлу. је оныҥ кожоҥы бар эмтир. Айгырлу малдыҥ тудуп јийтен бӧрӱзи коомой болзо, шоодып кожоҥдоп јат:

Јабага-кулун тут јибес,
Јалаа бӧрӱ ол эмтир.
Кулун-јабаа тут јибес,
Кураа бӧрӱ бу эмтир.

Волк пытается съесть лошадей и ловит их. Если волк оказался слабым, передразнивают шутливыми песнями.

101. БУУРА

Бир канча кижи кӱреелей туруп јат. Бир кижи тыштында, бирӱзи кӱреениҥ ичинде. Кӱреениҥ тыштында ла ичинде улус оогырыжып, кӱрежерге белетенип турганы ол. Келин улус база кӱреелей туруп кожоҥдожып јат.

Эрлен-токшун кудурып,
Энезин јиир јаҥы јок.
Ээрлӱ буура кудурып,
јелезин ӱзер јаҥы јок.

Играющие становятся в круг. Один игрок — в кругу, другой — за кругом. Они кричат и через круг стараются побороться.

102. БУУРА

Бу ойын «Айгыр ла бӧрӱ», «Аладоом» деген ойындарга тӱҥей.

Эки бука болор. Бирӱзиниҥ кийнинде јергелей турган ӱӱр. Букалар бустажар, сӱзӱжер. јаҥыскан бука ӱӱрди тударга албаданар. Тудуп алганы оныҥ ӱӱринде болор. ӱӱрдиҥ улузы мынайда кожоҥдоор:

Энелӱ буура бололо
Балазын јиийтен јаҥы јок.
Токшын буура бололо,
Энезин јиийтен јаҥы јок.

Друг против друга становятся два “самца верблюда”. За одним из них «стадо верблюдов”. Одинокий “верблюд” старается поймать стоящих за вожаком других “верблюдов”. Если это удается, игрок попавший в руки чужого вожака, переходит на сторону одинокого вожака.

103. БУРА ОЙЫН.

Бура дегени тӧӧ: эки тӧӧ согужып јат. Улус кӱреелей туруп алат. Кӱреениҥ тыштында бир кижи, кӱреениҥ ичинде бир кижи. Тыштындагызы кирерге албаданып, ичиндегизи чыгарга. Канайып-канайып биригишсе, јаба базыжып јат. Оноҥ олор согушпай айрылзын деп, арткандары «чӧк!» деер.

Игроки образуют круг. Один игрок – вне круга, другой – внутри. Они играют в самцов – вожаков верблюдов. Первый игрок пытается зайти в круг, другой выйти. Круг их не пускает. Если они встретятся, между ними начинается борьба. Все кричат “чок”, что означает окрик, когда гоняют верблюдов и разнимают “борцов”.

104. САБАРЛАРДЫҤ ОЙЫНЫ.

Бир кижи сабарларыныҥ баштарын бой-бойына сӱзӱштирип тудуп алар. Экинчи кижи бир сабарыла озо тӱнӱкке келер:

— Мынаҥ кирейин беӱ — дезе,
— Ол мениҥ тӱнӱгим - деер баштапкызы.
Экинчи тежиктеҥ киререге суранар:
— Мынаҥ кирейин беӱ — деп.
— Јок, ол мениҥ адымныҥ јадыны, — деер.
ӱчинчи тежиктеҥ кирейин дезе,
— Ол мениҥ ийнегимниҥ јадыны — деер.
Тӧртинчи тежикке,
— Ол ийдимниҥ јадыны — деп айдар.
Алаканныҥ алдына келзе, айылдыҥ ээзи:
— Не келдиҥӱ — деп сураза,
— Абайым јыду койон аткан, алгый сурап келзин деген — деер.
Айылдыҥ ээзи айдар:
— Эжикте тебеен адым бар - тептирип алдыҥ,
Сӱзеен уйым бар — сӱстӱрип алдыҥ,
Тудаан ийдим бар — туттырып алдыҥ,
Алгыйды алала чык! — деп кыйгырза, айылчы кижи кенетийин сабарларды ӱзе согуп чыга конор керек, айылдыҥ ээзи тудар керек.

Игрок выстраивает аил из пальцев. Другой пытается зайти в промежуток между пальцами. На верхушке после последнего отказа хозяин аила старается поймать “гостя”, тот выдергивает пальцы.

105. ИРА ЛА ИВАН АЙЫЛ ТУДУП ОЙНОГОНЫ.

Ира эки колын айыл эдип отурды. Иван келеле сурап јат (эргектиҥ алдынаҥ, соколдыҥ ӱстинеҥ):
Иван — Башпарак, мынаҥ кирейин беӱ
Ира — Тӱнӱгим.
Иван (соколдыҥ алдынаҥ, ортон сабардыҥ

ӱстинеҥ):

— Бажы Кырлу, мынаҥ кирейин беӱ

Ира — Адалу-уулду ок согып јат.

Иван (ус сабардыҥ ӱстинеҥ, ортон сабардыҥ ортозынаҥ):

— Ортон Оймок мынаҥ кирейин беӱ

Ира: — Эјелӱ-сыйынду тон кезип јат.

Иван — Обо Чечен мынаҥ кирейин беӱ

Ира — Улаам.

Иван (эки алаканныҥ тужынаҥ):

— Мынаҥ кирейин беӱ

Ира — Не келгеҥ, айтӱ

Иван — Акам јыду койон ат келен, алгый сурап кел деген.

Ира: — Аркыттыҥ кийнинде јат, ал.

Иван — Алалдым, канайдайынӱ

Ира - Алган болзоҥ, јан ары.

Иван - Адар болзоҥ, адып ал,
Тудар болзоҥ, тудуп ал.
Кӱк-кӱӱк! - деп айдала, айылын јемиреле барар).

Ойндо Иван айыл тудар.

Ира - Мынаҥ кирейин беӱ - деп ойын башталар.

Ира айылды јемиреле барза, ойын божоор.

Ира строит из пальцев аил. Иван хочет зайти, Ира его не пускает. Когда Ира так и не пустит Ивана, тот разрушает аил, затем они меняются местами.

106. “ӰЧИНЧИЗИ АРТЫК (ТУБА ОЙЫН).

Уулчактар ла кызычактар экӱдеҥ бир тегерик эдип турар. Эжери јок кижи кайыш курлу ойын баштаар, кӱӱрелей турган улусты айландыра јӱгӱрер. Кайыш курлу кижи оны сӱрӱжип једерге, оны кайыш курла једип соксо, ол кайышты алала, ол ойын баштаган кижиниҥ кийнинеҥ јӱгӱрер. Ол ойын баштаар кижи дезе, база бир эжердиҥ алдына турза, кийнинде турганы кайышла соктурбаска база јӱгӱрип, база кандый бир эжерлӱ кижиниҥ алдына турар јаҥду. Кандый ла јӱгӱрген кижи кайыш соктурбаска сӱӱген кижиниҥ алдына турарга албаданар. Бу ойында чыйрагын, шулмузын, оныҥ сӱӱген нӧкӧрин кӧргӱзет.

Играющие парами становятся в круг. Один игрок гоняется с поясом за другим. Тот становится впереди какой-либо пары, стоящий с наружной стороны убегает. В случае, когда второй игрок задевает поясом убегающего, они меняются местами.

107. «ЭДЕК ТУДУЖАР» ОЙЫН.

Бу ойынды «кур ӱзӱп» ойногонына тӱҥей эмтир. Удура-тедире эки кижи турар, арткандары оны ээчий туруп, ары-бери тартар. Бир кижи келип тууразынаҥ тартар, ӱзерге албаданар, ӱзӱп алза, апарар, ойто келер. Бу ойында јаҥыс кижи артканча тартыжып, ӱзӱжип ойноор эмтир. Ойынныҥ тӧс учуры: кӧп блаажып ойноорЫ.

Две группы цепочкой становятся напортив друг другу и, взявшись за руки, стараются перетянуть игрока на свою сторону. Один свободный человек с каждой стороны может самостоятельно помогать первому стоящему человеку.