

ИГРЫ

ДЛЯ

ВСѢХЪ ВОЗРАСТОВЪ.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.

ОБЩЕСТВЕННАЯ БИБЛИОТЕКА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
24-5444

САНКТПЕТЕРБУРГЪ.

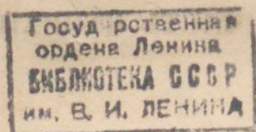
ВЪ ТИПОГРАФІИ Военно-Учебныхъ Заведеній.

1844.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ,

съ тѣмъ, чтобы по отпечатаніи представлено было въ
Ценсурный комитетъ узаконенное число экземпляровъ.
Юня 30 дня, 1843 г.

Ценсоръ С. Куторга.



34443-48

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.

ИГРЫ ВЪ КОМНАТѢ.



ГЛАВА VII.

Игры съ повязанными глазами.

ЖМУРКИ.

Мы начинаемъ одною изъ самыхъ древнихъ и самыхъ извѣстныхъ игръ.

Всякій знаетъ, что одному повязываютъ глаза платкомъ, и онъ долженъ ловить играющихъ. Въ нѣкоторыхъ губерніяхъ нашихъ называютъ эту игру: *слѣпой козелъ*. Приступая къ игрѣ, повязаннаго ведутъ къ дверямъ; онъ бѣетъ въ двери, и на вопросъ играющихъ: «кто тамъ?» отвѣчаетъ: «слѣпой козелъ!» Играющіе говорятъ: «козелъ слѣпой, не ходи къ намъ ногой; поди

въ кутъ, гдѣ холсты ткуть: тамъ тебѣ холстикъ дадутъ!» Недовольный козелъ снова бѣтъ въ дверь, и на вопросъ: кто тамъ? отвѣчаетъ: Аѳанасъ! — Играющіе: «Аѳанасъ, не бей насъ! Аѳанасъ, ходи по насъ!» Съ послѣднимъ словомъ одинъ играющій ударяетъ рукою повязаннаго — и всѣ разбѣгаются. Повязанный преслѣдуетъ играющихъ, прислушивается къ шагамъ ихъ, быстро оборачивается, хватаетъ руками; ловкіе играющіе вывертываются даже изъ-подъ рукъ. Кого поймаютъ, тотъ смѣняетъ повязаннаго.

Чѣмъ живѣе повязанный, тѣмъ веселѣе игра. Кто вялъ и неповоротливъ, тотъ и на другихъ наводитъ скуку, и самъ долго будетъ ходить пока поймаетъ кого-нибудь себѣ на смѣну.

Въ комнатѣ надобно прибрать всѣ вещи, о которыя повязанный можетъ ушибиться; обыкновенно кричатъ «огонь!» когда онъ въ опасности. На дворѣ назначаютъ границы, за которыя никому не позволяется переходить.

Не смотря на простоту свою, *жмурки* должны быть очень занимательны, потому-что отъ нихъ происходятъ многія игры, которыя въ сущности тѣ же жмурки, съ нѣкоторыми измѣненіями. Мы опишемъ только двѣ игры этого рода: «жмурки съ голосомъ,» и «сизу-посизу.»

ЖМУРКИ СЪ ГОЛОСОМЪ.

Играющіе, взявшись за руки, кружатся и поютъ какую-нибудь хоровую пѣсню; повязанный стоитъ въ срединѣ круга; когда онъ постучитъ своею палкою, всѣ останавливаются. Онъ протягиваетъ палку на удачу; тотъ, кого она тронетъ, схватываетъ конецъ палки; по требованію повязаннаго, онъ долженъ до трехъ разъ подать голосъ, и въ томъ же тонѣ, какъ повязанный. Каждый старается измѣнять голосъ свой; когда повязанный, не смотря на то, угадаетъ и назоветъ играющаго, послѣдній смѣняетъ его; если же ошибся, протягиваетъ палку къ другому. Если повязанный три раза ошибся, то его наказываютъ, по условію, и снова начинаютъ круговую.

СИЖУ-ПОСИЖУ.

Стулья ставятъ въ кружокъ, плотно сдвигая ихъ; одному повязываютъ глаза, прочіе садятся на стулья и могутъ перемѣниться мѣстами, если подозрѣваютъ, что повязанный замѣтилъ чье-нибудь мѣсто. Онъ идетъ въ кругу, и садится на чьи-нибудь колѣна. По закону игры, руками онъ отнюдь не долженъ дотрогиваться до играющихъ, а учтивость требуетъ, чтобы

онъ садился легко и прилично. Высота колѣнъ, сила ихъ, тотчасъ показываютъ ему, сидитъ ли онъ у дамы или мужчины. Въ послѣднемъ случаѣ ему дается болѣе свободы; онъ можетъ расположиться удобнѣе, привстать, опять сѣсть, ворочаться, вздыхать, однимъ словомъ, употреблять всевозможныя средства, чтобы выманить движеніе, худо скрываемый смѣхъ, даже словцо. Сдѣлавъ свои наблюденія, повязанный говорить: *сизжу-носизжу!* — «У кого?» спрашиваетъ одинъ изъ играющихъ. Повязанный называетъ особу; когда угадалъ, она смѣняетъ его; въ противномъ случаѣ, общество битьемъ въ ладоши даетъ знать, что онъ ошибся, — и повязанный переходитъ къ другому.

ЖМУРКИ У СТѢНЫ.

Вотъ еще жмурки; но здѣсь не завязываютъ глаза; напротивъ, играющему надобно будетъ смотрѣть во все глаза.

Одного сажаютъ на скамейкѣ передъ бѣлою стѣною (или на стѣну натягиваютъ простыню), и позади его ставятъ на столѣ свѣчу, въ такомъ разстояніи, чтобы тѣни особъ, проходящихъ между свѣчею и сидящимъ, ясно и во весь ростъ обрисовывались на стѣнѣ. Все играющіе медленно и поочередно проходятъ по этому

пути, а сидящій долженъ по тѣни угадывать и называть проходящихъ. Это было бы довольно легко, еслибы играющіе не старались какъ можно болѣе измѣнить очертаніе тѣни своей; толстый вытягиваетъ шею, между-тѣмъ-какъ худощавый втягиваетъ ее, и идетъ нѣсколько бокомъ, чтобы казаться толще на тѣни. Сгорбленный выпрямляется, прямой идетъ сгорбившись; одинъ обезображиваетъ черты лица постоянною гримасою, другой ужасно хромаетъ. Молодая дама съ легкою походкою, тяжело ступаетъ и кажется шестидесятилѣтнею; старикъ проходитъ молодымъ человѣкомъ. Ошибки сидящаго производятъ громкій смѣхъ; разумѣется, что ему не позволяется поворачивать головы, подъ страхомъ наказанія. Сидящаго смѣняютъ, или когда онъ угадаетъ одного проходящаго, или когда все общество прошло; въ послѣднемъ случаѣ заставляютъ платить фантъ за ошибки.

КТО УДАРИЛЪ?

Одинъ изъ играющихъ садится на стулъ; передъ нимъ становится на колѣна другой играющій (назовемъ его Н), который приклоняетъ голову на колѣна перваго, такъ, чтобы не могъ ничего видѣть, и кладетъ руку на спину; прочіе становятся вокругъ нихъ. Одинъ легонько

ударяетъ Н по рукѣ. Н быстро оборачивается; иногда онъ можетъ еще замѣтить слѣды движенія ударившаго; въ противномъ случаѣ, по выраженію лицъ старается вызнать того, кто ударилъ. Если угадаетъ, то ударившій заступаетъ мѣсто его; если ошибся, то снова становится на колѣни. Надобно призывать въ помощь и осязаніе: тонкость кожи, худощавость или полнота руки, сила или легкость удара, часто много способствуютъ къ догадкѣ.

Не позволяется ударять двумъ вмѣстѣ. Если Н схватилъ руку ударившаго, то ударившій безотговорочно смѣняетъ его.

ЛОПАТОЧКА.

Та же игра, обращенная въ обманъ. Кого хотятъ провести, тому предлагаютъ научить его этой игрѣ, и тотчасъ является услужливый товарищъ, готовый начать съ нимъ вмѣстѣ игру. Обоимъ завязываютъ глаза, и каждый становится на колѣна предъ однимъ изъ играющихъ. Здѣсь ударяютъ лопаточкой. Получивъ ударъ, новичекъ каждый разъ говоритъ товарищу: «братъ, меня бьютъ!» — Кто бьетъ тебя? спрашиваетъ послѣдній; первый называетъ кого-нибудь, и, разумѣется, не угадываетъ, потому что никакъ не подозреваетъ, что измѣнникъ—

товарищъ ударяетъ его; для бѣльшаго обмана, самъ товарищъ также иногда кричитъ: братъ, меня бьютъ! — Когда онъ устанетъ, то заставляетъ ударить себя одному изъ играющихъ, котораго называетъ, и который также дѣлается измѣнникомъ-товарищемъ для бѣднаго новичка.

Иногда обоихъ сажаютъ на стулья, поставленныя вмѣстѣ спинками, и накрываютъ платками, которые они должны впереди придерживать руками. Разумѣется, что измѣнникъ-товарищъ тотчасъ освобождаетъ руки свои и лопаточкою ударяетъ новичка то съ одной стороны, то съ другой.

ЯКОВЪ, ГДѢ ТЫ?

Двумъ играющимъ завязываютъ глаза: одинъ представляетъ господина, который сердится на слугу, и отыскиваетъ его, чтобы наказать жгутомъ; другой — слуга, который убѣгаетъ отъ разгнѣваннаго господина, но долженъ подать голосъ всякій разъ, когда господинъ спроситъ: «Яковъ, гдѣ ты?» — Презабавно видѣть, какъ оба напрягаютъ слухъ, чтобы узнать о приближеніи другъ къ другу, какъ осторожно ступаютъ. Слуга, подавъ голосъ, проворно удаляется отъ той стороны, гдѣ раздался вопросъ, между-тѣмъ какъ господинъ безплодно ударяетъ на томъ

мѣстѣ, гдѣ слышалъ голосъ; но часто слуга, полагая, что уходитъ отъ господина, вдругъ попадаетъ подъ наказующую руку его, при громкомъ смѣхѣ общества.

ВАНЬКА И ООМКА.

Почти та же игра; но здѣсь оба повязанные имѣютъ жгуты и ходятъ вокругъ стола, поставленнаго въ срединѣ комнаты (всего лучше столъ обѣ одной ножкѣ), придерживаясь рукою къ краю стола. Отойдя нѣсколько шаговъ, Ванька кричитъ: «Оомка!» — Тотъ проворно ударяетъ жгутомъ; но Ванька ловко увернулся отъ удара; можетъ даже нагнуться подъ столъ, но не отнимая лѣвой руки отъ края стола. Если Оомка далъ промахъ, то Ванька преслѣдуетъ его, и ожидаетъ зову его, чтобы ударить; если же ударилъ, то Ваньку смѣняютъ, и Оомка преслѣдуетъ новаго Ваньку.

ОРГАНИСТЪ.

Одного назначаютъ органистомъ, прочіе представляютъ органныя флейты. Органистъ ставитъ ихъ въ рядъ, всѣмъ складываетъ руки спереди, и каждому иначе. Потомъ настраиваетъ органъ: легонько ударяетъ палочкою по рукамъ,

и каждая флейта даетъ тонъ, который она должна твердо запомнить, чтобы не измѣнять его во все продолженіе игры; когда тонъ нечистъ, органистъ можетъ еще ударить, но не болѣе двухъ разъ.

Тогда выводятъ органиста и завязываютъ ему глаза; флейты между-тѣмъ перемѣняютъ мѣста. Когда снова введутъ органиста, онъ печально говоритъ: «каковы-то будутъ мои органы? Теперь я бѣдный слѣпецъ, и только по звуку долженъ доискиваться флейтъ моихъ.» Онъ беретъ одного изъ играющихъ за руку, и ударяетъ палочкою; флейта даетъ тонъ. Если органистъ назоветъ играющаго, всѣ, взявшись за руки, кружатся около него, припѣвая:

Вотъ художникъ молодецъ !
Онъ шутя находитъ ноты ;
Онъ теперь хоть и слѣпецъ ,
Но ему что въ томъ заботы:
Только флейту тронетъ онъ —
И готовъ желанный тонъ !

Если органистъ два раза ошибся, то поютъ:

Вотъ художникъ-то плохой ,
Для него вездѣ заботы !
А теперь, какъ сталъ слѣпой ,
Ни одной не знаетъ ноты !

ГЛАВА VIII.

ИГРЫ СЪ ДВИЖЕНІЕМЪ И КРУ- ГОВЫЯ.

Эти игры различаются отъ игръ помѣщенныхъ въ III главѣ только тѣмъ, что для нихъ надобно менѣе мѣста, и въ нихъ часто сидятъ, между-тѣмъ-какъ въ первыхъ всегда играютъ стоя; многія изъ нихъ можно также играть въ комнатѣ, напр. кружево, вязанки, жгутъ ходить, и проч. Здѣсь же помѣстили мы «круговыя игры», т. е. игры, въ которыхъ и танцуютъ и поютъ, и которыя отъ хороводныхъ игръ главы VI отличаются только тѣмъ, что можно иногда играть въ нихъ и безъ пѣнія.

УГРЮМЫЙ.

Играющихъ должно быть четное число. Одинъ изъ нихъ, напр. М, выходитъ изъ комнаты; прочіе, взявшись за руки, кружатся и поютъ. М ударяетъ въ дверь: тогда кругъ мгновенно раздѣляется на пары, которыя съ пѣснями несутся и кружатся по комнатѣ; тотъ, кому не достанетъ пары, долженъ играть роль *угрюмаго*. Раздается второй ударъ: всѣ останавливаются въ томъ положеніи, въ какомъ засталъ ихъ ударъ. М входитъ, радуется, что всѣ такъ веселы, и обращаясь къ «угрюмому,» спрашиваетъ: отъ чего онъ такъ *угрюмо* смотритъ, стоитъ отдѣльно отъ другихъ, не имѣетъ пріятеля или пріятельницы? Угрюмый приводитъ нѣсколько причинъ, которыя М опровергаетъ, а въ наказаніе за *угрюмость* (непремѣнно надобно употребить это слово въ показанныхъ двухъ мѣстахъ, подъ опасеніемъ штрафа) и для исправленія, налагаетъ на него какое-нибудь короткое наказаніе, напр. поставить стулья, пройти нѣсколько разъ по комнатѣ, протанцовать, рассказать что-нибудь пріятное, и т. п. Тогда угрюмый исправленъ и заступаетъ мѣсто М. Извиненія угрюмаго должны быть разнообразны, и никто не долженъ повторять извиненія, сказаннаго однимъ изъ предшественниковъ его.

Der Gänsefieb.

Der Gänsefieb steht in der Mitte des Kreises; man tanzt um ihn herum, und singt:

Wer die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb,
Wer sie aber wiederbringt, der ist mir lieb.

Auf das Zeichen des Gänsefiebes löst sich der Kreis, und alle suchen sich zu paaren; wer dabei leer ausgeht, wird Gänsefieb.

ВЕРЕВОЧКА.

Общество становится въ кружокъ, и всѣ обѣими руками держатся за снурокъ, связанный концами. Одинъ изъ играющихъ становится посреди круга и старается ударить кого-нибудь по пальцамъ; ударенный смѣняетъ его.

Тотъ, котораго хотятъ ударить, можетъ опустить веревку, но тотчасъ же долженъ опять схватить ее. Когда внимательно слѣдуешь за движеніями ударяющаго, то смѣло можно держать веревочку до тѣхъ поръ, пока онъ начнетъ опускать руку; всегда успѣешь во-время принять свои руки.

КОЛЕЧКО.

На гладкую и крѣпкую тесьму или ленту надѣваютъ кольцо и связываютъ концы ленты. Играющіе становятся въ кружокъ, берутся обѣими руками за ленту и передвигаютъ кольцо одинъ къ другому. Чтобы стоящій по срединѣ круга не замѣтилъ, къ кому переходитъ колечко, всѣ непрерывно двигаютъ руками въ обѣ стороны и поютъ: «И я золото хороню» см. ниже.

Il court, il court, le furet,
 Le furet du bois, mesdames;
 Il court, il court, le furet,
 Le furet du bois joli.
 Il a passé par ici,
 Le furet, du bois, mesdames,
 Il court, il court, le furet, etc.

Fort Ringelchen, eile behende, wisch, wisch!
 Entschlüpfte den Augen des Suchenden frisch!
 Und kommt dieser Freund vor die unrechte Thür,
 So grüßt ihn lieblosend mein Plumpsäckchen hier.

По данному знаку, всѣ останавливаются, и середній называетъ того, у кого кольцо въ рукахъ; если не ошибся, то названный смѣняетъ его.

Игра гораздо живѣе, когда среднему позволяется искать кольцо въ рукахъ играющихъ; тогда передача идетъ проворнѣе, каждый старается скорѣе сбить кольцо; середній бросается то въ одну, то въ другую сторону, разнимаетъ руки, подстерегаетъ кольцо и схватываетъ при радостныхъ кликахъ. Если кольцо между двумя играющимъ, то на середину идетъ тотъ, который не принялъ кольца.

Есть нѣсколько подобныхъ игръ, въ которыхъ одинъ отыскиваетъ вещь, переходящую изъ рукъ въ руки; къ числу ихъ принадлежитъ наша святочная игра, «золото хоронить»; мы помѣстимъ еще игру «жгутъ искать,» и крылышко.

ЗОЛОТО ХОРОНИТЬ.

Играющіе садятся въ кружокъ, держа руки на колѣнахъ; одинъ изъ играющихъ обходитъ кругъ, и, для виду, кладетъ каждому въ руки колечко, оставляя оное у одного; въ это время поютъ:

И я золото хороню, хороню ,
 Чисто серебро хороню, хороню;
 Я у батюшки въ терему ,
 Я у матушки во високомъ ,
 Гадай, гадай дѣвица, отгадывай красная ,
 Въ чіей рукѣ былица, змѣиная крылица.

По окончаніи пѣнія середній долженъ отгадать, у кого кольцо.

Das Thalersuchen.

Передаютъ одинъ другому, сидя, монету, или какую-нибудь вещь, и поютъ:

Thaler, Thaler, du mußt wandern,
Von dem Einem zu dem Andern,
Und ich sollte dich nicht seh'n?
Das wär' schön! das wär' schön!

ЖГУТЪ ИСКАТЬ.

Стоящій въ серединѣ бросаетъ играющимъ жгутъ, который они передаютъ другъ другу за спиною. Позволяется ударить жгутомъ середняго; но если середній замѣтитъ, кто ударилъ, то послѣдній смѣняетъ его, также и тотъ, у кого онъ отыщетъ жгутъ въ рукахъ, или въ платѣ, или около мѣста его на полу.

Иногда занимательно заставляютъ середняго *по глазамъ* играющихъ отгадывать, у кого жгутъ.

КРЫЛЫШКО.

Играющіе садятся вокругъ стола и подъ столомъ передаютъ другъ другу крылышко, привязанное къ ниткѣ, припѣвая:

Ахъ, крылышко, торопись,
 Не запнись и не сорвись,
 Не гляди изъ-подъ стола,
 А то будетъ намъ бѣда.

Одинъ говоритъ, у кого осталось крылышко. Иногда играютъ такъ: у кого останется крылышко при окончаніи пѣнія, тотъ платитъ фантъ, также и тотъ, у кого порвется нитка.

СВИСТОКЪ.

Игра того же рода, обращенная въ обманъ. Изъ рукъ въ руки передаютъ свистокъ, на которомъ играющіе посвистываютъ при удобномъ случаѣ. Когда хотятъ обмануть и пошутить надъ середнимъ, то свистокъ передаютъ кому нибудь, чтобы привязать къ нему ленту, а играющіе продолжаютъ двигать руками; будто передаютъ другъ другу свистокъ. Между тѣмъ какъ середній усердно отыскиваетъ свистокъ, сзади прикалываютъ булавочкой къ платью его ленточку со свисткомъ. Слыша сзади свистъ, середній оборачивается, и тѣмъ подставляетъ свистокъ другому играющему, который пользуется этимъ, чтобы также свиснуть; середній обертывается туда, и когда думаетъ схватить свистокъ, опять слышитъ свистъ позади себя.

Обыкновенно играющіе становятся такъ неосторожны, что жертва шутки ихъ скоро открываетъ обманъ.

НОСИЛЬЩИКЪ.

Всѣ садятся на стульяхъ въ кружокъ, кромѣ одного, который ходитъ въ кругу съ узломъ на спинѣ. Играющіе часто перемѣняются мѣстами, а «носильщикъ» старается кинуть узелокъ свой на пустой стулъ. Когда ему удалось это, онъ садится, а узелокъ переходитъ къ тому, который остался безъ стула. Но если узелокъ упадетъ на полъ, то носильщика не только не смѣняютъ, но и наказываютъ ударомъ жгута.

ПРАВИТСЯ ЛИ ВАМЪ СОСѢДЪ ВАШЪ?

Всѣ садятся кромѣ одного, который со жгутомъ ходитъ въ кружкѣ, и спрашиваетъ у кого нибудь: «нравится ли вамъ сосѣдъ вашъ?» Когда отвѣтятъ: *нравится*, онъ идетъ къ другому. Если же скажутъ: *мой сосѣдъ справа (или слѣва) мнѣ не нравится*, то онъ продолжаетъ спрашивать: «кого хотите имѣть сосѣдомъ?» Спрошенный назначаетъ кого нибудь, и назначенный долженъ перемѣниться мѣстами съ сосѣдомъ, который не нравится. Въ это время спрашивающій долженъ успѣть занять мѣсто. Если

перемѣняющіеся мѣстами долго медлятъ, то онъ можетъ побудить ихъ жгутомъ.

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ.

Посреди комнаты ставятъ два ряда стульевъ спинками вмѣстѣ, и однимъ стуломъ [меньше, нежели играющихъ. Всѣ садятся, кромѣ одного, который принимаетъ названіе моря, а каждый сидящій принимаетъ названіе какой нибудь рыбы. Море бѣгаетъ вокругъ, вызываетъ одну или нѣсколько рыбъ, которыя тотчасъ встаютъ, должны слѣдовать за моремъ, и подражать всѣмъ движеніямъ его. Если море скажетъ: *вътеръ перемѣнился*, всѣ должны поворотить головы; при словахъ *море волнуется*, всѣ качаются; если море вызоветъ *всѣхъ рыбъ*, всѣ рыбы встаютъ и слѣдуютъ за моремъ. Если оно сядетъ, и скажетъ: *море спокойно*, всѣ проворно садятся. Кому не достанетъ мѣста, представляетъ море. Море можетъ сѣсть когда ему вздумается, даже когда вызвана только одна рыба; тогда оно принимаетъ названіе этой рыбы.

ОТЕЦЪ БРЕМЕЙ.

Выбираютъ пустынноика, котораго сажаютъ на стулъ; вокругъ него ставятъ стулья, однимъ менѣе, нежели остается играющихъ. Всѣ бе-

рутся за руки, поютъ и кружатся вокругъ пустынника; но когда онъ постучить палкою, всѣ бросаются къ стульямъ. Кто не успѣетъ занять мѣста, подходитъ къ пустыннику и говоритъ:

Отецъ Еремей!

Я грѣшенъ, ей, ей!

Чтобъ грѣхъ мой загладить,

Что сдѣлать прикажешь?

Отецъ Еремей приказываетъ ему проѣхать пѣсню, сказать стихи, обскакать на одной ногѣ вокругъ играющихъ, и тому подобное короткое наказаніе. Когда онъ выполнилъ наказаніе, то беретъ палку и шляпу пустынника, и садится на его мѣсто.

ОХЛОПОКЪ.

Простая, даже пошлая игра, но забавляетъ. Становятся въ кружокъ; бросаютъ вверхъ охлопокъ ваты; дѣло въ томъ, чтобы не дать упасть охлопку: если охлопокъ упадетъ на когонибудь или возлѣ когонибудь, тотъ платитъ штрафъ. Всякій старается отдуть охлопокъ къ своему сосѣду. Какъ дуютъ то сильнѣе, то слабѣе, то охлопокъ летаетъ то высоко, то низко, вправо и влѣво; по этому надобно то вытянуть шею, то загнуть голову, то быстро подвинуться, что-

бы удалить непріятеля. Презабавно видѣть цѣлый кругъ въ хлопотахъ, въ движеніи, чтобы отдуться отъ охлопка ваты. Та часть кружка, которая отдула отъ себя вату, отъ души хохочетъ, смотря на усилія другой части, позабывая, что сама только-что дѣлала то же.

Когда мало играющихъ, садятся вокругъ стола, и охлопокъ кладутъ на столъ; но тогда руки должно держать подъ столомъ.

Этотъ же простой охлопокъ служитъ для другой забавной игры.

СИДЯЧІЕ БАРЫ.

Дамы садятся на одномъ ряду стульевъ, а мушны противъ нихъ, въ 5 или 6 шагахъ. Каждый рядъ высылаетъ бойца, которые становятся другъ противъ друга, и передъ рядами своими; они отдуваютъ другъ къ другу охлопокъ, пока онъ упадетъ; на чью сторону онъ упалъ, та проиграла (въ срединѣ между рядами проводятъ черту мѣломъ); боецъ дѣлается плѣнникомъ, и садится къ сторонкѣ; а проигравшая партія высылаетъ новаго бойца. Когда много играющихъ, то высылаютъ два, три, и до четырехъ бойцевъ. Такъ продолжаютъ игру, пока всѣ играющіе одной партіи взяты въ плѣнъ. Тогда побѣдители оборачиваютъ стулья, и при-

поднявъ ихъ, заставляютъ побѣжденныхъ пройти подъ этимъ сводомъ. Когда дамы выиграли, то онѣ могутъ держать стулья ниже, такъ что мужчины должны сильно нагибаться для прохода.

ВСѢ ВЪ КРУЖОКЪ.

Играющіе садятся вокругъ стола, на которомъ въ серединѣ чертятъ мѣломъ большой кружокъ, противъ каждаго играющаго маленькій кружокъ, а между большимъ кружкомъ и маленькими нѣсколько кружковъ средней величины. Одинъ говоритъ: «всѣ въ свой кружокъ; въ большой кружокъ; въ кружокъ сосѣда; въ средний кружокъ.» Онъ говоритъ скоро, и часто перемѣняетъ кружки. Всѣ, и онъ самъ также, должны класть палецъ въ названный кружокъ. Кто опоздаетъ или ошибется, получаетъ наказаніе.

СОСѢДИ.

Играющіе дѣлятся на двѣ равныя части. Среди комнаты ставятъ два ряда стульевъ, одинъ противъ другаго. Одна половина садится на одинъ рядъ стульевъ, другая выходитъ изъ комнаты. Тогда каждый изъ оставшихся выбираетъ

себѣ одного изъ вышедшихъ въ сосѣди. Чтобы нѣсколько человѣкъ не выбрали одну и ту же особу, одинъ изъ играющихъ тихонько опрашиваетъ всѣхъ и соглашается.

Когда выборы кончены, вторая половина входитъ, занимаетъ второй рядъ стульевъ, и раскланивается съ сосѣдями. Но только тотъ, кто угадалъ выбравшую его особу, и сѣлъ противъ нее, остается на мѣстѣ. Прочимъ выбирающимъ подають руку, (если угодно, ударяють и жгутъ), и выводятъ изъ комнаты. Они снова входятъ, и если снова нѣкоторые не сядутъ противъ выбравшихъ ихъ, то снова выводятъ ихъ, пока всѣ размѣстятся. Потомъ первая, половина выходитъ, а вторая выбираетъ. Играющихъ должно быть не менѣе 16; чѣмъ больше, тѣмъ лучше.

Д О З О Р Ъ .

Вотъ премилая игра, въ которую вѣрно часто будутъ играть, когда узнають ее.

Ставятъ два ряда стульевъ, спинками вмѣстѣ, и однимъ стуломъ менѣе, нежели играющихъ; при нечетномъ числѣ стульевъ, послѣдній ставятъ у одного конца, спинкою къ бокамъ послѣдняго ряда. Одного изъ играющихъ назначаютъ *дозорнымъ*; онъ идетъ вокругъ стульевъ,

а за нимъ въ одинъ рядъ всѣ играющіе , при-
пѣвая:

Ужъ полночь бьетъ , дозоръ идетъ ,
Ступайте по домамъ !
Кто не уйдетъ , дозоръ возьметъ
Въ тюрьму его ! Трамъ , трамъ !
Трамъ , трамъ , трамъ , трамъ ,
Тахъ та ра рахъ тахъ тахъ !

Дозорный , съ палкою или шпагою въ рукѣ ,
идетъ то тихо , то скоро , то бѣгомъ , обманы-
вая играющихъ , и садится когда всего менѣе
ожидаютъ того ; всѣ бросаются по домамъ , т. е.
къ стульямъ . Того , которому не достало мѣста ,
дозорный отводитъ въ тюрьму въ какой нибудь
уголокъ . Но заключенный не долго остается
одинъ ; потому что дозорный снова начинаетъ
обходъ , и такъ какъ послѣ перваго плѣннаго
одинъ стулъ принимаютъ прочь , то снова одинъ
остается безъ мѣста , и идетъ въ тюрьму ; по-
томъ снова принимаютъ стулъ , и продолжаютъ
игру , пока останется только трое играющихъ .
Они составляютъ *военный судъ* , подъ предсѣ-
дательствомъ дозорнаго , который назначается
презусомъ . Когда судъ усьлся , онъ вызываетъ
одну даму и мужчину изъ заключенныхъ . Одинъ
изъ членовъ суда взводитъ на нихъ какое ни-
будь обвиненіе ; они защищаются ; презусъ мо-

жетъ уменьшить наказаніе во уваженіе прежняго хорошаго поведенія, отличныхъ качествъ, и т. п., но полного прощенія никогда не бываетъ; налагаютъ какое нибудь наказаніе, и «сентенція» военного суда должна быть немедленно выполнена.

По суду эта игра собственно принадлежитъ къ разряду игръ XII главы. Всякой согласится, что здѣсь множество случаевъ и острить, и хвалить, и шутить, и легко насмѣхаться какъ судьямъ, такъ и обвиняемымъ, и особенно презусу. Наказанія должны быть коротки, чтобы не томить игры; въ XIV главѣ можно найти много подобныхъ наказаній.

ОХОТА ЗА СЕРДЦАМИ.

На дверяхъ, шкафахъ, стульяхъ, столахъ, на полу, рисуютъ мѣломъ сердца, однимъ, двумя или тремя менѣе, нежели играющихъ. Всѣ взявшись за руки, кружатся и поютъ:

Изъ всѣхъ охотъ, какія въ мірѣ есть,
Пріятнѣй всѣхъ охота за сердцами;
Кто въ ней знатокъ, тому хвала и честь,
Тотъ проживетъ вѣкъ цѣлый межъ друзьями.
Не тотъ богатъ, кто кладъ большой нашелъ,
Богатство даръ не для души высокой;
Но щастливъ тотъ, кто сердце пріобрѣлъ:
Вотъ кладъ прямой для жизни одинокой.

In des Lenzes sanfter Kühle,
 Geben wir mit offenem Sinn
 Jedem Herz und Hand dahin; (bis)
 Aber in des Sommers Schwüle
 Ruhen wir auf kühlem Moos,
 Geben nicht die Herzen bloß! (bis)

Wehe, wen des Herbstes Kühle
 Ohne Herzensbündniß trifft!
 Ihn verzehrt der Sehnsucht Gift! (bis)
 Spart euch strafende Gefühle;
 Wählt! Jetzt sind noch Herzen leer,
 Zaudrer finden keine mehr. (bis)

При послѣднемъ словѣ каждый бѣжитъ къ одному сердцу и прикрываетъ его рукою. Кто не захватилъ сердца, даетъ фантъ. Игра начинается снова, и потомъ разыгрываютъ фанты.

Иногда садятся вокругъ стола, на которомъ нарисованы сердца; тогда каждый стираетъ одно сердце, и кладетъ на мѣсто его бумажное сердце или вещьцу.

Играютъ и на дворѣ; тогда въ серединѣ круга на пескѣ чертятъ сердца, которыя надобно стереть ногою, не опуская рукъ сосѣдей.

Также чертятъ сердца на стѣнѣ, такъ что надобно подпрыгнуть, чтобы достать ихъ. Всѣ становятся въ рядъ противъ стѣны, и взявшись за руки, съ пѣніемъ и пляскою то приближаются къ стѣнѣ, то удаляются отъ нее. При по-

слѣднемъ словѣ пѣсни всѣ бѣгутъ къ стѣнѣ, и подпрыгивая, стираютъ сердца. Иногда даютъ каждому кусочикъ мѣла, которымъ надобно провестъ черту въ сердцахъ.

ШЕНЪ-КАТЕРИНХЕНЪ.

Поютъ вопросъ :

*Schönes Mädchen, scharmantés Kätchen,
Was kannst du machen, was kannst du spielen ?*

Потомъ отвѣчаютъ :

1. *Ich kann spielen auf meiner Trommel,
Trom tere rom, das ist meine Trommel.*

При послѣдней строкѣ показываютъ, будто играютъ на барабанѣ, потомъ поютъ снова:

*Schönes Mädchen, scharmantés Kätchen,
Was kannst du machen, was kannst du spielen?*

2. *Ich kann spielen auf meiner Flöte,
Dolle rollera, das ist meine Flöte,*

Trom tere rom, das ist meine Trommel, прибавляя послѣднюю строку предыдущаго куплета; при второй показываютъ будто играютъ на флейтѣ, при третьей на барабанѣ.

Всякій разъ начинаютъ двумя первыми строками; мы не будемъ повторять ихъ, и помѣстимъ только перемѣняющіяся двѣ послѣднія строки, къ которымъ прибавляютъ каждый разъ послѣднюю строку всѣхъ предыдущихъ купле-

товъ, показывая, будто играютъ на называемомъ инструментѣ.

3. Ich kann spielen auf meiner Geige,
Wirri viri vir, das ist meine Geige,
Trom tere rom, das ist meine Trommel,
Dolle rollera, das ist meine Flöte.
4. Ich kann spielen auf meiner Harfe,
Sim sim sim, das ist meine Harfe, и четыре строки
прежнихъ куплетовъ.

5. Ich kann spielen auf meiner Bassgeig,
Sum sum sum, das ist meine Bassgeig, и проч.

6. Ich kann spielen auf meinem Hackbrett,
Dictum dae, das ist mein Hackbrett и проч.

7. Ich kann spielen auf meiner Dudel,
Dudel dudel du, das ist mein Dudel.
Trom trom trom, dolle rollera,
Virri virri vir, sim, sim sim, sum sum sum,
Dictum dactum, pictum pactum.
Blas nur zu, dudel dudel du!

При каждомъ изъ этихъ напѣвовъ дѣлають прежнія условныя движенія, а при двухъ послѣднихъ дують въ трубу.

Der Pilger.

Die Gesellschaft schließt einen Kreis, in dessen Mitte sich der Pilger, den Wanderstab in der Hand, stellt. Der Kreis tanzt und singt (nach der Melodie: Süße, heilige Natur):

Pilger, zieh' in's heil'ge Land!
 Ist der Weg dir unbekannt,
 O, so poch' mit deinem Stab',
 Frag': wo geht's zum heil'gen Grab' ?

Der Pilger muß die Person errathen, welche zum Pförtner des heiligen Grabes ernannt wurde. Er bleibt vor einer Person stehen, poch't mit dem Stocke und singt:

Sag', wo geht's zum heil'gen Grab' ?

Ist die Person nicht der Pförtner, so antwortet sie:

Suchst umsonst das heil'ge Grab!

und begleitet diese Worte wohl noch mit andern Bemerkungen über das traurige Schicksal irrender Pilger. Die Gesellschaft tanzt und singt:

Pilger, pilg're auf und ab,
 Bis du kommst zum heil'gen Grab.
 Zwar giebt's der Beschwerden viel,
 Doch die Ruhe wohnt am Ziel !

Wenn der Pilger sich dreymal geirrt hat, so giebt er einen Pfand, oder wird auf andere Weise gestraft. Trifft er aber, so ruft ihm der Pförtner zu:

Ruhe harret nun dein am Ziel !

Nun muß aber der Pilger die Geschichte seiner Wallfahrt erzählen, und dem Pförtner auf drei Fragen Antwort geben; dadurch beweiset er sich erst als wahrer Pilger. Dann singt die Gesellschaft:

Lege weg den Pilgerstab,
 Denn du warst am heil'gen Grab!
 Bist geprüft hart und viel;
 Ruhe nun am schönen Ziel.

Der Pilger giebt seinen Stab, Hut und dergl. einer ihm beliebigen Person im Kreise, mit den Worten:

Suche nun auch du das Ziel!

Papageno.

Eine Person aus der Gesellschaft wird zum Papageno bestimmt und in ein anderes Zimmer geführt; jedes der übrigen wählt sich einen Vogel, den es vorstellen will. Hierauf wird Papageno mit verbundenen Augen hereingeführt; die Gesellschaft schließt einen bunten Kreis um Papageno, und tanzend singt (nach der Melodie: Ein Männchen oder Weibchen):

Froh hüpfen alle Vögelein
 Im schattenreichen Wald,
 Und tändeln singend durch den Hain,
 Daß Alles wiederhallet.

Wer aber weiß, wie kurze Frist
 Noch Freiheit ihnen blüht,
 Wie bald schon schlaue Hinterlist
 Mit Netzen sie umzieht!

Auf ein Zeichen von Papageno stehen alle still. Er streckt seine Hand aus, hält zugleich den Zeige- und Mittelfinger auseinander, um einen Kloben darzustellen, und fängt mit dem Pfeisken an zu locken. Diejenige

Person, auf welche seine Finger hinzeigen, muß der Lockung folgen; sie nähert sich ihm aus dem Kreise, legt einen ihrer Finger zwischen seine beiden geöffneten, welche Papageno nun schnell schließt und so das Vögelchen gefangen hält.

Hierauf muß nun Papageno bestimmen, ob er einen Herrn oder eine Dame gefangen hält, und ausrufen: ein Männchen! oder ein Weibchen! Hat er sich geirrt, so reißt sich das gefangene Vögelchen los und tritt in den Kreis, der sich wieder dreht und singt:

Herr Papageno! ei, ei, ei!

Wo dacht' er diesmal hin,

Daß er dieß Männchen (Weibchen) frank und frei,

Ließ wiederum entfliehn?

Doch hüpfen ja der Vögelein

Noch viel im grünen Wald,

Und tändeln singend durch den Hain

Daß Alles wiederhallet.

Allein wer weiß, wie kurze Frist, etc.

Papageno pfeift auf's neue, und der Kreis steht still; er aber lockt und handelt wie zuvor. Erräth er nochmals das Geschlecht nicht, so wird dieses wiederholt. Hat er es aber errathen, so legt er dem Vogel folgende drei Fragen vor:

Wie groß bist du? Wie siehst du? Wie pfeiffst du?

Diese Fragen werden nun von dem Gefangenen einzeln entweder in allgemeinen Ausdrücken, oder doch

sehr verblümt und mit verstellter Stimme gegeben. Ist dieß geschehen, dreht sich der Kreis wieder herum und singt:

Geschwind nenn' uns das Vögelein,
 Daß du uns hast berückt!
 Es wird uns sicher alle freu'n,
 Wenn dir das Rathen glückt.

Nachdem dieß höchstens dreimal wiederholt worden, muß Papageno den Vogel nennen. Zaudert er damit, oder hat er den rechten Vogel nicht errathen, so beginnt das Spiel von neuem, und Papageno muß wieder locken. Dabei dreht sich der Kreis und singt wie früher:

Herr Papageno, ei, ei, ei u. s. w.

Hat er aber errathen, so ist er frei und der Gefangene muß ihn ablösen. Der Kreis dreht sich wieder und singt:

Herr Papageno, freue dich,
 Daß endlich dir der Fang
 Des schönsten aller Vögelein,
 Nach schwerer Müß' gelang!
 Der lieben schönen Vögelein
 Fang fernerhin noch viel,
 Und mög' uns noch recht oft erfreu'n,
 Dein angenehmes Spiel!

ГЛАВА IX.

ИГРЫ ВЪ ФАНТЫ.

Слово «фантъ» взято съ Нѣмецкаго *Fand*, залогъ, вещь которую даютъ играющіе при ошибкахъ въ игрѣ, съ тѣмъ чтобы выкупить ее по окончаніи игры. У насъ говорятъ: «играть въ фанты» т. е. въ игры, въ которыхъ за всякую ошибку противъ правилъ игры платятъ штрафъ или фантъ. Какъ это слово по давнему употребленію пріобрѣло право гражданства, то мы не будемъ измѣнять его.

Главная цѣль этихъ игръ: набрать какъ можно болѣе фантовъ; самая игра дѣло второстепенное. Охотники до розыгрыша фантовъ предпочитаютъ эти игры другимъ болѣе занимательнымъ играмъ, которыя даютъ мало фантовъ, и оставляютъ мало времени для розыгрыша ихъ; между тѣмъ какъ первыя только средства для набора фантовъ, и послѣ нихъ можно

сколько угодно разнообразить и продолжать розыгрышъ. Мы помѣстимъ игры всякаго рода, во первыхъ потому, что въ большомъ обществѣ, гдѣ много особъ не привыкшихъ къ играмъ нѣсколько труднымъ, весьма утомительно разучивать такія игры; во вторыхъ, инныя игры, съ перваго взгляда довольно пустыя, при игрѣ скоро заставляютъ весь кругъ смѣяться и хохотать отъ удовольствія.

ПТИЦЫ ЛЕТАЮТЪ.

Когда общество усѣлось въ кружокъ, одинъ начинаетъ игру, наприм. хотя слѣдующими словами: «я долго путешествовалъ по разнымъ странамъ, многое видѣлъ, и многому научился: въ особенности я занимался Естественною Исторіею, и въ ней, безъ хвастовства сказать, я собаку съѣлъ. Я знаю напримѣръ, что всѣ животныя, покрытыя перьями, летаютъ. Всѣ птицы летаютъ!» Онъ кладетъ указательный палецъ на колѣно; всѣ прочіе дѣлаютъ то же, и при названіи каждаго летающаго животного всѣ должны поднимать палецъ. Раскащикъ продолжаетъ: «утки летаютъ, гуси летаютъ, синицы летаютъ,» и т. п. Но вдругъ раскащикъ говоритъ: «львы летаютъ, горы летаютъ, щуки летаютъ»... Многіе слушатели вѣрно не остано-

вять рукъ, и поднимая палецъ за раскатишкой, заставляютъ летать львовъ и горы. Ихъ осмѣиваютъ и заставляютъ платить фантъ.

Веселый раскатишка можетъ оживить игру, называя скоро и попеременно птицу, четвероное, насекомыхъ, между которыми иныя летаютъ; предметы случайно летающіе: листъ, стрѣла; — одни поднимаютъ руки, другіе не поднимаютъ; всѣ спорятъ, оправдываются, доказываютъ, смѣются и платятъ штрафъ.

Pigeon vole. Oiseau vole, rossignol vole, canard vole, chien vole, mouche vole, maison vole, flèche vole, parole vole, voile vole, procureur vole, écureuil vole, libraire vole.

Alle Vögel fliegen. Euten fliegen, Sperlinge fliegen, Lerchen fliegen, Wallfische fliegen, Mücken, Hasen fliegen, Kinder fliegen, Feinde fliegen.

КАЛИТЕ ЖЕЛѢЗО, КАЛИТЕ.

Садятся въ кружокъ, сближаясь такъ, чтобы каждый могъ положить палецъ на колѣно одного изъ играющихъ, который называется «печью». Всѣ, не выключая и печи, кладутъ указательные пальцы одинъ близъ другаго, говоря: «калите желѣзо, калите!» Кто говоритъ? спрашиваетъ печь. «Оадей недосынь.» Кто приказалъ? — «Оадей Коновалъ.» Твой палецъ про-

палъ! говоритъ печь, схватывая палецъ, который попадется, потому что всѣ пальцы живо удаляются. Но кто принялъ палецъ прежде нежели произнесено «Фадей Коновалъ», тотъ даетъ фантъ; онъ также даетъ фантъ, когда схватили палецъ его, и дѣлается печью. Если печь захватитъ нѣсколько пальцевъ, то хозяева ихъ поочередно дѣлаются печью, если имъ никого не удастся поймать.

МУФТИ.

Играющіе садятся вокругъ Муфти, который непрерывно дѣлаетъ самыя разнообразныя движенія, повторяемыя всѣми играющими. Но когда онъ скажетъ: «Муфти сомте-сі», всѣ должны оставаться въ томъ положеніи, въ которомъ застало ихъ это слово, и не двигаться, чтобъ ни дѣлалъ Муфти. Когда же онъ скажетъ: «Муфти сомте-са», всѣ снова подражаютъ движеніямъ его. За всякую ошибку платятъ фантъ.

ЛЕНТЫ.

При всей простотѣ своей эта игра жива, красива, и доставляетъ множество фантовъ.

Одинъ беретъ столько лентъ въ аршинъ или полтора аршина длиною, сколько играющихъ.

Онъ становится посреди играющихъ, сидящихъ въ кружкѣ, и схвативъ ленты за одинъ конецъ, подаетъ каждому другой конецъ, такъ что ленты лучами идутъ онъ него къ играющимъ. Скоро всѣ ленты приходятъ въ движеніе; первый съ живостію говоритъ попеременно: *тяни, пускай!* Но когда онъ говоритъ «тяни», надобно свободно пустить ленты, а при словѣ «пускай» натягивать ихъ. За всякую ошибку даютъ фантъ, а ошибокъ множество.

Je vous vends mon corbillon.

Садятся въ кружокъ. Одинъ изъ играющихъ передаетъ сосѣду справа какую нибудь вещь, напр. ножичекъ, игольникъ, и т. п. говоря: *Je vous vends mon corbillon!* Сосѣдъ спрашиваетъ: *Qu'y met-on?* Первый долженъ назвать какое нибудь слово, кончающееся на *on*, напримѣръ: *un dindon, un bouton, un cochon, du cresson*, и т. п. Кто не скоро отвѣтитъ, или повторитъ сказанное, даетъ фантъ.

По большому числу словъ, кончащихся на *ette*, употребляютъ и эту рѣху, говоря: *Je vous vends ma cassette? — Que voulez vous y mettre? — Une musette, une violette, une pincette, etc.*

СЛОГИ.

Одинъ бросаетъ платокъ другому, произнося какой нибудь слогъ; а тотъ, схвативъ платокъ,

долженъ въ то же время сказать слогъ, составляющій съ первымъ полное слово. Напр. первый говоритъ: *га*, второй: *гара*, или *личь*, или *лушки*, *вринлз*, составляющіе съ первымъ слогомъ слова: *гагара*, *галичь*, *галушки*, *гавринлз*. Второй говоритъ: *ста*, третій отвѣчаетъ: *ростъ*, или — *рикъ*, — *метъ*, — *ница*, — *врополь*, и т. д. Кто не отвѣтитъ поймавъ платокъ, или отвѣтитъ неправильно, или повторить сказанное, платитъ фантъ. Первые слоги надобно произносить ясно и громко.

Какъ на Нѣмецкомъ языкѣ множество составныхъ словъ, и они составляются весьма просто, то вмѣсто слоговъ можно называть слова, напр. *Feder-messer*, — *schnitt*, — *ball*; *Hand-ball*, — *schuh*, — *tuch*, — *buch*; *Licht-rußer*, — *scheere*, — *gießer*.

СТИХІИ.

Одинъ изъ играющихъ бросаетъ другому платокъ, называя какую нибудь стихію, напр. «вода»; тотъ, схватывая платокъ, долженъ назвать животное, обитающее въ этой стихіи, напр. «щука», — и самъ бросаетъ платокъ другому. На «огонь» ничего не отвѣчаютъ, потому что въ этой стихіи нѣтъ животныхъ. Иногда условливаются называть по двѣ стихіи, напр. «земля и вода». Отвѣтъ: «слонъ и селедка». Когда скажутъ: «всѣ стихіи», надобно назвать трехъ жи-

вотныхъ, живущихъ на землѣ, въ водѣ и воз-
духѣ; напр. «олень, ракъ и снигирь.» Платять
фантъ, когда отвѣтять не скоро, или не пра-
вильно, или повторять названное имя, или ска-
жутъ: птица, рыба, четвероногое. Для фантовъ
богатая игра.

СУДЪ ЖИВОТНЫХЪ.

Le procès des animaux.

Un des joueurs prend le nom d'*Esope*, les autres
les noms d'animaux, comme *loup*, *renard*, *chouette*,
brochet, *épervier*, *souris*, *chèvre*, *fouine*, etc.

Esope dit: Animaux, comme c'est moi qui vous ai
donné le privilège de pouvoir parler, je suis envoyé
par Jupiter pour juger votre conduite. A vous ani-
meaux carnassiers, il à été permis de vous nour-
rir de chair; mais seulement pour satisfaire vos
besoins, et l'on vous a défendu la voracité. Vous
autres, à qui l'on a permis l'usage des herbes, des
légumes et même des fruits, on vous a imposé aussi
des règles de modération; en général, il vous a été
défendu à tous de manger des os. Voyons si vous
n'avez pas enfreint la défense. *Loup*, dites moi ce
que vous avez mangé?

Le loup. J'ai mangé des *brebis*.

Esope. Passe; après?

Le loup. J'ai mangé des *vaches*, des *veaux*; bien
rarement il m'arriva de manger du *boeuf*.

Esope. Passe pour la vache et les veaux ; mais payez un gage pour le boeuf.

Le loup. Comment ! n'est ce pas la même viande ?

Esope. La loi de Jupiter est telle ; payez et continuez vos aveux.

Le loup. J'ai mangé des chevaux, quand j'ai pu.

Esope. On vous passe les chevaux ; après ?

Le loup. Et des poulains.

Esope. Eh ! des poulains, que Jupiter se réserve pour perpétuer la race ; payez pour les poulains.

Le loup (donnant un gage). Il fallait donc nous en prévenir.

Esope. Vous le saurez maintenant ; ensuite qu'avez vous mangé ?

Le loup. Oh ! mais je n'ose plus vous le dire. Je me suis accusé d'avoir mangé des brebis, que vous m'avez passées, et si je dis que j'ai mangé des agneaux, vous aller me condamner encore.

Esope. Non, on vous abandonne aussi les agneaux.

Le loup. Oh bien, tant mieux ! c'est bien plus appétissant, et désormais je ne les épargnerais pas. Après ça je ne risque rien de vous avouer, que j'ai aussi mangé des moutons.

Esope. Comment, des moutons ! oh ! vous paierez double gage pour les moutons.

Le loup. Ah ! double carnage ! il n'y a pas de justice à cela. Quelle différence trouvez vous donc entre un mouton, une brebis et un agneau ? ne sont ils pas de même famille ?

Esope. Oh ! il y a une grande différence, que je vous expliquerai tout à l'heure. Donnez deux gages

et retournez dans vos bois. Vous, chouette, qu'avez vous fait?

La chouette. Vous savez, seigneur Esope, que je dors le jour. La nuit quand je pouvais surprendre un jeune *lapereau* au gîte, j'en faisais ma pâture.

Esope. Il n'y a pas de mal; après?

La chouette. Au défaut de grosses pièces, je me contentais de *rats*.

Esope. Vous avez bien fait; après?

La chouette. J'ai mangé des *souris*.

Esope. Les *souris* vous sont défendues; payez pour les *souris*. L'interrogation continue dans le même genre, jusqu'à ce qu'Esope lui dise: En voilà assez pour vous; retournez dans le creux de votre vieil arbre. Et vous renard, de quoi avez vous vécu?

Le renard. Quand je pouvais m'introduire dans une basse cour, je mangeais des *dindes*.

Esope. C'est bien; après!

Le renard. Des *canards* et des *cannes*.

Esope. A vous permis encore; ensuite?

Le renard. Des *poules*, des *poulets*.

Esope. Ah! Payez deux gages pour eux.

Le renard. Mais une poule et un poulet ne valent pas les *dindons* et les *dindonneaux* qui, selon vous, me sont permis.

Esope. Oh! je n'ai pas dit cela. On vous a passé les *dindes*, mais vous paierez encore deux gages pour les *dindons* et les *dindonneaux*. A votre tour madame la fouine.

La fouine. J'ai mangé des *pigeons*.

Esope. Vite un gage pour les *pigeons*; après?

La fouine J'ai mangé des *oeufs*.

Esope. Payez pour les *oeufs* etc. etc. Et vous compère brochet ?

Le brochet. Dame, moi, dans les étangs et dans les rivières je faisais bonne chère quand j'attrapais une *carpe*.

Esope. Vous faisiez bien ; après ?

Le brochet. Une *tanche*, un *barbeau*.

Esope. C'était un bon repas pour vous.

Le brochet. Oui, mais j'aimais mieux les *barbillons*.

Esope. Vous aviez tort ; vous paierez pour les *barbillons*, etc. etc. etc. Voyons, madame la chèvre, qu'avez vous à dire ?

La chèvre. Moi, oh ! sûrement je ne peux pas avoir fait du mal. J'ai brouté les *herbes* dans les prés ; dans les jardins j'ai rongé des *feuilles*, des *navets*, des *panais*, des *salades*, enfin ce que je trouvais en légumes.

Esope. Entendons-nous ; il faut expliquer ces différents légumes que vous attrapiez. Avez vous mangé des *choux* ?

La chèvre. Oh, oui !

Esope. Payez pour les *choux* ; après ?

La chèvre. Des *poireaux*, des *carottes*.

Esope. Payez deux gages, etc. A vous, seigneur l'épervier.

L'épervier. J'ai mangé des *perdrix*, des *faisans*, des *perdreaux*, des *cailles*.

Esope. Tout cela vous est permis ; après ?

L'épervier. Des *grives*, des *merles*, des *fauvettes*,

des *pies*, des *geais*; quelquefois je devais me contenter d'un *moineau* ou d'une *grenouille*.

Esope. Ah! payez pour le *moineau* et la *grenouille*.

L'épervier. Comment! les meilleurs morceaux me sont permis, et je dois payer pour les plus mauvais!

Esope. Payez toujours, je vous en dirai tantôt la raison, Et vous mademoiselle la souris?

La souris. J'ai mangé de la *paille*, du *lard*, de la *chandelle*, du *pain*.

Esope. Mangez en toujours, on ne vous le défend pas; après?

La souris. De l'*orge*, de l'*avoine*, du *son*.

Esope. Payez pour les trois; après?

La souris. Eh bien! de la *farine*.

Esope. Continuez.

La souris. Du *blé*, du *froment*.

Esope. Je vous arrête là. Le *blé*, on vous l'accorde, mais vous paierez un gage pour le *froment*.

La souris. Mais je n'y comprends rien à votre justice. Est ce que le *blé* et le *froment* ne sont pas la même chose? C'est une mauvaise chicane.

Esope. Oh! la différence est grande; l'on voit que vous ne comprenez pas la loi; mais je vais vous dire le *fin mot*, et vous faire convenir que vous êtes condamnés justement.

Alors il explique le fond du jeu, qui est que tout est permis, tant qu'il n'y a pas dedans un *o*; en conséquence on ne paie pas pour *dinde*, pour *rat*, *navet*, *carpe*, etc, où il n'y a pas d'*o*; mais on

donne un gage pour *dindon*, *moineau*, *froment*, etc., où il y a des *o*.

Tout le mystère de ce jeu est donc de ne prononcer que des mots où il n'y ait pas d'*o*. Un tour suffit, parce qu'après cette explication, personne ne s'y laisserait plus attraper, outre ceux pourtant qui ne savent pas l'orthographe.

Le gant.

La personne qui commence le jeu, jette un gant au joueur qui se trouve en face d'elle, en disant: *Je te jette le gant*. Celui-ci demande: pourquoi me jettes-tu le gant? La réponse doit rimer en *ant*, et surtout ne point se faire attendre, sans quoi il faudrait payer un gage. On peut répondre: parceque tu es charmant, galant, méchant, plaisant; parceque ton esprit est plaisant, ton regard perçant, ton abord engageant, ton visage riant, ton coeur est constant, ton projet est excellent; ce jeu est donc plus joli que le corbillon, parcequ'on peut dire des choses agréables, malignes, etc. Il n'est pas permis de répéter un mot déjà dit; aussi, en jettant le gant, il faut avoir soin de ne pas faire tomber le gant au milieu du cercle et de l'envoyer directement à la personne assise en face; celle-là doit aussi l'attraper avec la main ou du moins le recevoir sur ses genoux, Chaque infraction envers ces règles fait donner un gage.

Ote-toi de là.

Aussi un jeu pour produire des gages. Tous les joueurs sont assis en cercle, hormis deux, dont on a enlevé la chaise, et qui se trouvent placés au centre. Les deux joueurs sont ordinairement de sexes différents : le monsieur s'adresse aux dames, la dame aux messieurs. Le joueur s'avance vers la personne, dont il convoite le siège, et lui dit : *Ote-toi de là !* — *Pourquoi cela ?* répond la personne interpellée. *Parceque tu as tel objet, que je n'ai pas !* Alors la personne est obligée de se lever, et de rester debout dans le cercle, jusqu'à ce qu'elle ait été faire le même compliment à une autre personne. Il est indispensable que l'on n'ait pas sur soi l'objet que l'on désigne, que l'on ne répète pas ce qui a déjà été dit, et que l'on n'hésite pas ; car tous ces délits forcent à donner un gage. Parceque tu as des boucles, des bracelets, des garnitures, des bottes, un gilet, etc., que je n'ai pas.

Si l'on s'en tenait à cela, le jeu serait tellement insipide, qu'on lui dirait bientôt à lui-même : *Ote-toi de là.* Mais on sait l'embellir sans recherches et sans fadeur. *Ote-toi de là,* dira un jeune homme à une demoiselle, parceque tu as un mélange de grâce et de candeur, que je n'ai pas. *Ote-toi de là,* dira-t-on encore à une jeune maman, parceque tu as le dévoûement de la tendresse maternelle, et que je ne l'ai pas. On peut varier ces complimens à l'infini, en les adaptant au carac-

тѣре connu des gens, à leur talent, à leur situation dans le monde; on peut aussi leur adresser quelques plaisanteries délicates et extrêmement réservées, crainte qu'elles ne dégénèrent en épigrammes, d'autant plus déplacées, qu'elles sembleraient des proclamations de son propre mérite. Il faut alterner la désignation des objets et celle des qualités, afin de prévenir la monotonie dans les deux genres.

Т О А Л Е Т Ъ .

Гдѣ играли въ фанты, тамъ вѣрно играли въ «тоалетъ», и потому мы даже не рѣшаемся перемѣнить названіе этой игры.

Садятся въ кружокъ; въ серединѣ сидитъ «барыня», возлѣ нее становится «служанка». Барыня даетъ каждому названіе какойнибудь вещи, принадлежащей къ тоалету, напр. помада, зубная щетка, мыло, румяна, разныя части одежды, серьги, ожерелья, и т. д. Когда всѣ играющіе знаютъ имена свои, служанка спрашиваетъ: «что прикажете подать?» Барыня называетъ какуюнибудь вещь, напр. «гребешекъ!» Гребешекъ долженъ проворно вскочить и стать на мѣстѣ служанки, которая садится на стулѣ гребешка. Если гребешекъ не всталъ, и даже не скоро всталъ, то даетъ фантъ. Барыня про-

должаетъ спрашивать то одну, то другую вещь, говоритъ скоро, примѣшиваетъ разнообразныя замѣчанія, обращается къ одной вещи, а называетъ другую, все съ похвальнымъ намѣреніемъ сбить и ввести въ ошибки играющихъ; но эти маленькія хитрости придаютъ живость игрѣ. У барыни есть еще средство расшевелить играющихъ, потребовавъ «весь туалетъ.» Тогда всѣ должны перемѣниться мѣстами; одному недостанетъ мѣста, и онъ даетъ фантъ; кто изъ предосторожности не сходитъ съ своего мѣста, того внимательная барыня также заставляетъ платить. Барыня можетъ во всякое время сѣсть на мѣсто одного изъ играющихъ; тогда она принимаетъ названіе той вещи, а вызванный дѣлается барынею.

КВАРТИРЫ МѢНЯТЬ.

Эта игра собственно принадлежитъ къ играмъ движенія; мы помѣщаемъ ее здѣсь потому, что она доставляетъ много фантовъ. Садятся въ кружокъ, сдвинувъ стулья какъ можно ближе; одинъ стоитъ въ серединѣ. Онъ, и за нимъ всѣ прочіе, кричатъ: «квартиры мѣнять! квартиры мѣнять!» Всѣ вскакиваютъ; середній старается занять мѣсто, прочіе также ищутъ новыя мѣста, торопятся, сталкиваются; кто остался безъ

мѣста, платитъ фантъ. Едва онъ заплатилъ, опять кричатъ: квартиры мѣнять, квартиры мѣнять! Эта живая и шумная игра хороша для зимнихъ вечеровъ.

РАБОТА И ЗАБАВА.

Всѣ садятся въ кружокъ и одинъ въ серединѣ кружка. Середній, который называется хозяиномъ, показываетъ будто бы играетъ на балалайкѣ; всѣ прочіе выбираютъ себѣ какое нибудь ремесло; напр. одинъ шьетъ, какъ портной; другой стругаетъ какъ столяръ; иные подражаютъ движеніямъ сапожника, гончара, токаря, кузнеца, прачки, швеи, и проч. Хозяинъ играетъ и поетъ, и всѣ работаютъ; но вдругъ хозяинъ принимается за ремесло одного изъ играющихъ, который тотчасъ долженъ играть на балалайкѣ, иначе даетъ фантъ. Хозяинъ принимается за ремесло другаго играющаго; тогда послѣдній долженъ играть на балалайкѣ, а первый тотчасъ приняться за прежнее ремесло свое. Хозяинъ быстро переходитъ отъ одного ремесла къ другому, обращается къ ремесламъ, только что оставленнымъ имъ, и вдругъ принимается опять за балалайку; тогда всѣ работаютъ. Эти быстрыя и многообразныя перемѣны доставляютъ множество фантовъ и очень

занимательны; но хозяинъ долженъ быстро перемѣнять движенія свои, и ни на минуту не оставаться въ покоѣ, наблюдая притомъ за тѣми играющими, которые не такъ внимательны, чтобы предпочтительно приняться за ихъ ремесло.

МУЗЫКАНТЫ.

Игра, сходная съ предъидущею; но здѣсь каждый играющій выбираетъ себѣ какой нибудь музыкальный инструментъ, а сидящій по срединѣ называется капельмейстеромъ. Капельмейстеръ бьетъ тактъ рукою, и всѣ начинаютъ играть, дѣлая движенія, требуемыя ихъ инструментомъ; напр. скрипка вытягиваетъ впередъ лѣвую руку, а правою водить какъ смычкомъ; тромбонъ держитъ лѣвую руку, сжатую въ кулакъ, у рта, а правую то сгибаетъ, то вытягиваетъ, и т. п. Можно выбрать: фортопьяно, арфу, гитару, віолончель, контрабасъ, кларнетъ, флейту, волторну, фаготъ, и т. п. Капельмейстеръ управляетъ хоромъ, но вдругъ начинаетъ играть на какомъ нибудь изъ инструментовъ. Музыкантъ, который игралъ на этомъ инструментѣ, тотчасъ долженъ принять должность капельмейстера, пока тотъ снова начнетъ управлять хоромъ или возмется за другой инструментъ.

Къ этой игрѣ относится все, что сказано было о предъидущей игрѣ.

ГЛУХІЕ И НѢМЫЕ.

Одна половина играющихъ представляетъ глухихъ, другая нѣмыхъ. Всѣ садятся въ кружокъ, попеременно глухой около нѣмага. Нѣмые должны отвѣчать на вопросы глухихъ и распорядителя игры одними знаками. Глухіе не должны слышать вопросовъ, слѣдовательно не должны оборачиваться, когда ихъ зовутъ, но только когда ихъ толкнутъ; давать нелѣпные отвѣты; въ отвѣтахъ они могутъ употреблять и слова вопроса, но въ иномъ смыслѣ или искаженные. Нѣмые спрашиваютъ знаками. Многіе вмѣстѣ не должны спрашивать. Распорядитель игры самъ спрашиваетъ, когда вопросы прерываются; отъ него зависитъ сдѣлать игру живою и занимательною. Онъ замѣчаетъ ошибки и заставляетъ платить фанты.

ГОЛУБИ.

Вотъ простая игра, которая также доставляетъ много фантовъ. Играющіе садятся въ кружокъ и выбираютъ себѣ имена хлѣбныхъ или зерновыхъ растеній, напр. ячмень, пшеница, гречиха, просо, и т. п. Одинъ начинаетъ игру, го

вора: «я пушу голубей своихъ въ пшеницу!»— Тотъ, который выбралъ себѣ названіе пшеницы, тотчасъ возражаетъ: «нѣтъ, не въ пшеницу, а въ рожь.» Тогда рожь отвѣчаетъ и называетъ другое растеніе, и т. д. Кто не скоро отвѣтитъ, или не въ томъ же порядкѣ, или назоветъ растеніе, которое никѣмъ не выбрано, даетъ фантъ.

ЦВѢТНИКЪ.

Играющіе садятся въ кружокъ. Двѣ особы принимаютъ названіе садовника и садовницы, прочіе принимаютъ названіе насѣкомыхъ и цвѣтовъ. Обращаясь къ садовнику и садовницѣ, насѣкомыя и цвѣты говорятъ «вы», а одинъ другому «ты.» Цвѣты въ отвѣтахъ не должны называть цвѣтовъ, а насѣкомыя другихъ насѣкомыхъ; притомъ у цвѣтовъ спрашиваютъ «что ты дѣлала?» а у прочихъ «гдѣ ты былъ?» Вотъ образчикъ хода игры.

Садовникъ. Я ходилъ по саду, искалъ жены своей, и не нашелъ ее. *Садовница.* Что ты говоришь? *Садовникъ.* Гдѣ ты была? *Садовница.* Я подвязывала гвоздику. *Гвоздика.* Что вы говорите? *Садовница.* Что ты дѣлала? *Гвоздика.* Я ожидала бабочку. *Бабочка.* Что ты говоришь? *Гвоздика.* Гдѣ ты была? *Бабочка.* Я сидѣла на

розѣ. *Роза.* Что ты говоришь? *Бабочка.* Что ты дѣлала? *Роза.* Я смотрѣла на садовника. *Садовникъ.* Что ты говоришь? *Роза.* Гдѣ вы были? *Садовникъ.* Я отгонялъ шмеля. *Шмель.* Что вы говорите? и т. д.

ЛАКОНИЧЕСКІЙ ОТВѢТЪ.

Садятся въ кружокъ и каждый даетъ сосѣду справа вопросъ, на который сосѣдъ долженъ отвѣчать однимъ словомъ, въ одинъ или два слога, не болѣе. Притомъ не должно повторять въ отвѣтъ словъ, уже сказанныхъ, равно какъ и вопросовъ. Напримѣръ:

А. Ходите ли вы на охоту?

Б. Рѣдко. — Хороша ли нынче погода?

В. Дурна. — Любите ли вы танцовать?

Г. Страстно. — Умѣете ли вы пѣть?

Д. Учусь. — Хотите ли вы кушать?

ОТВѢТЧИКЪ.

Одинъ изъ играющихъ становится въ серединѣ кружка, и заговариваетъ то съ тѣмъ, то съ другимъ. Но отвѣчать долженъ не тотъ, къ кому обращенъ вопросъ, а сосѣдъ его съ лѣвой руки. Если онъ самъ отвѣтитъ, или сосѣдъ не отвѣтитъ, оба даютъ фантъ, равно и заговорщикъ, когда не замѣтитъ ошибки. Эта игра

очень занимательна когда заговорщикъ живъ, находчивъ, безпрестанно спрашиваетъ, спорить, называетъ то одного, то другаго по имени, наводитъ забавныя обвиненія, и такимъ образомъ заставляетъ забыться и отвѣчать. Можно также условиться, чтобы не говорили ни *да* ни *нѣтъ*.

Заговор. къ А: Вы гуляли сегодня?

Б за А: Нѣтъ. (даетъ фантъ). Было слишкомъ холодно.

Заговор. Будто было холодно? (къ Б) Сегодня снѣгъ шелъ?

В за Б: Не замѣтилъ.

Заговор. къ И. Какъ же вы сказали, что снѣгъ шелъ?

К за И. Я этого не говорилъ.

Заговор. къ В. Такъ вы сказали?

Г за В. Не помню.

Заговор. къ Г. А вы развѣ отвѣтчикъ за В?

Г. Отвѣтчикъ.

Заговор. (къ Г.) Пожалуйста фантъ; (къ Д) вамъ слѣдовало отвѣчать за него?

Д. Мнѣ.

Заговор. (къ Д). Дайте фантъ, за то, что отвѣчали, (къ Г) и вы также, за то, что не отвѣчали.

ПТИЧНИКЪ.

Играющіе садятся въ кружокъ; одинъ представляетъ птицелова, и каждый говоритъ ему

на ухо названіе птицы, которое онъ выбралъ себѣ. Птицеловъ заботится, чтобы двое не выбрали названіе одной и той же птицы, и потомъ говоритъ: «господа! въ моемъ птичникѣ есть такіа-то птицы,» называя ихъ не въ томъ порядкѣ, какъ онѣ были ему сказаны, потому что тогда о многихъ могли бы догадаться; если общество многочисленно, и птицеловъ не надѣется на свою память, то лучше выбрать двухъ птицелововъ; (птицеловъ и себѣ выбираетъ названіе птицы). Потомъ у каждого спрашиваетъ: «Кого любишь? Кому довѣришь тайну? У кого выщиплешь перо?» На каждый вопросъ спрашиваемый отвѣчаетъ названіемъ птицы. Когда всѣ отвѣтили, птицеловъ объявляетъ, кто какую птицу выбралъ. Тогда соображаясь съ своими отвѣтами, каждый долженъ поцаловать того, котораго любить, сказать что нибудь на ухо тому, кому хотѣлъ довѣрить тайну; а тотъ, кому хотѣли выщипать перо, даетъ фантъ.



ГЛАВА X.

ДОГАДКА, ШУТКИ И ОБМАНЪ.

Эти игры хороши только тогда, когда ихъ играютъ рѣдко, не долго, въ промежуткахъ другихъ игръ, и когда играющіе не переходятъ должныхъ границъ въ шуткахъ и насмѣшкахъ. Это замѣчаніе относится почти ко всѣмъ играмъ, и въ особенности къ играмъ XI и XII главы. Добродушная шутка забавляетъ и того, надъ кѣмъ шутятъ; легкая насмѣшка не вредна, для иныхъ даже полезна, заставляя ихъ обратить на себя болѣе вниманія, быть живѣе и расторопнѣе. Но никогда не должно доходить до оскорбительнаго смѣха и обидныхъ шутокъ. Онѣ обличаютъ дурной тонъ, дурное сердце, и часто могутъ имѣть непріятныя послѣдствія. Принимаясь за игру главная цѣль cadaго веселиться,

и мы все обязаны сколько можно содѣйствовать тому; портить чью-нибудь радость мы не имѣемъ права, и повторяемъ, что это всегда есть признакъ дурнаго воспитанія.

Здѣсь помѣщены игры требующія догадки, потомъ игры шуточные и основанныя на подражаніи, и наконецъ игры въ которыхъ есть преднамѣренный обманъ; въ главѣ VIII и IX помѣщены нѣкоторыя игры этого рода, именно: лопаточка и свистокъ.

ЛОЖКА, ЛОЖЕЧКА, ТУКЪ, ТУКЪ!

Зачинщикъ игры беретъ ложку, или чтонибудь подобное, стучить ею въ тактъ по столу, приговаривая: «Ложка, ложечка, тукъ, тукъ; кто не сдѣлаетъ, тотъ тупъ!» и передаетъ ее сосѣду. Кто не знаетъ условія игры, думаетъ, что надобно точно также стучать по столу въ тактъ, или повертывать ложку въ рукѣ какъ первый; не многіе догадаются, что взявъ ложку одною рукою, надобно передать ее сосѣду другою. При правильной передачѣ, зачинщикъ говоритъ: ложка ложечка, такъ, такъ!» При ошибкѣ: «ложка, ложечка, тукъ, тукъ, а сосѣдушка нашъ тупъ.» Забавнѣе всего, что иной случайно попадетъ на требуемое, а при второмъ кругѣ слышитъ себѣ

укоръ. При второмъ кругѣ можно перемѣнить условіе.

КУЮ, КУЮ ЛОШАДКУ.

Одинъ изъ играющихъ беретъ ножичекъ, или что нибудь подобное, привстаетъ и ударяетъ ножичкомъ по подошвѣ правой ноги, говоря:

Я кую, кую лошадку,
На четыре гвоздя!

и передаетъ ножичекъ сосѣду. Сосѣдъ повторяетъ то же, но едва кончилъ, съ него требуютъ штрафъ. Онъ увѣряетъ, что повторилъ то же самое; съ нимъ не спорятъ въ томъ, но все таки заставляютъ платить; прочіе то платятъ, то не платятъ. Споры и увѣренія однихъ, старанія многихъ поддѣлаться подъ звукъ голоса, подъ самыя мѣлочныя движенія не платящихъ, нѣкоторое время дѣлаютъ эту простую игру весьма занимательною, пока наконецъ догадываются, что ударяя о подошву, надобно другою рукою приподнять стулъ свой. Тогда игра кончается.

ЧЕРЕПАХА.

Двѣ osoby, которыя знаютъ эту игру, ведутъ слѣдующій разговоръ:

1. Видѣлъ ли ты мою черепаху? — 2. Да, я видѣлъ ее.—1. Знаешь ли, что дѣлаетъ моя черепаху?— 2. Да, я знаю что она дѣлаетъ. — 1. Умѣешь ли дѣлать то же, что она?—2. Умѣю.

При отвѣтахъ второй старается повернуться къ первому такъ, чтобы другимъ труднѣе было замѣтить, что онъ дѣлаетъ, и потомъ спрашиваетъ сосѣда то же самое. Многимъ достанется платить фанты; но при второмъ кругѣ вѣроятно всѣ уже догадаются, что при отвѣтѣ надобно закрывать глаза, какъ черепаху. *La Taure.* D. As-tu vu ma taure? — R. Oui, j'ai vu ta taure. -- D. Sais-tu ce que fait ma taure? -- R. Oui, je le sais. -- D. Sais-tu faire comme elle? -- R. Oui, je sais faire comme elle.

Я БЫЛЪ ВЪ ЛАВКѢ.

Каждый говоритъ своему сосѣду слѣва: *я былъ въ лавкахъ?* Сосѣдъ спрашиваетъ: *что вы купили?* Первый называетъ какую нибудь вещь, и при этомъ дотрогивается до подобной же вещи, или вещи сдѣланной изъ того же вещества. Если скажетъ «бѣлье», то дотрогивается до платка или манишки; если назоветъ золото, дотрогивается до кольца или цѣпочки, и т. п. Кто не догадается, тому зачинщикъ говоритъ, что такой вещи въ лавкахъ небыло, и заставляютъ платить фантъ; въ противномъ случаѣ хвалятъ покушку его.

ЗАПѢВАЛА.

Запѣвала становится посрединѣ круга играющихъ, и поетъ пѣсню, которую всѣ должны пѣть съ нимъ вмѣстѣ, совершенно соображаясь съ нимъ, не оттягивая и не учащая. Запѣвала вдругъ останавливается и всѣ въ то же мгновенье умолкаютъ; онъ продолжаетъ, и всѣ впадаютъ въ пѣніе его. Кто не поетъ, или оттягиваетъ, или не вдругъ замолчитъ, платитъ фантъ, или получаетъ ударъ жгутомъ. Лучше всего выбирать для пѣнія народныя или всѣмъ извѣстныя пѣсни.

ЧУРЪ.

Выбираютъ слова, или знаки, изъ которыхъ одни зачуровываютъ, а другіе освобождаютъ; на примѣръ: Отрепьевъ, Ванька Каинъ, ударъ ножомъ о стаканъ для первыхъ; Петръ Великій, Бородино, ударъ о тарелку для вторыхъ. Когда будетъ произнесено одно изъ словъ или поданъ знакъ перваго рода, всѣ остаются въ томъ положеніи, въ которомъ засталъ ихъ этотъ знакъ, или повторяютъ безпрестанно то слово, то движеніе, которое они тогда говорили или дѣлали, и это продолжится до тѣхъ поръ, пока не будетъ поданъ знакъ втораго рода.

У ФОКИ БЫЛО СЕМЬ ДѢТЕЙ.

Играющіе , взявшись за руки , кружатся , а одинъ поетъ:

У Фоки было семь дѣтей ,
 Семь дѣтей , семь сыновей ;
 Они не пили и не ѣли ,
 А другъ на друга все смотрѣли
 И дѣлали всѣ такъ !

Тогда поющій дѣлаетъ гримасу ; всѣ останавливаются и дѣлаютъ ту же гримасу ; кто не сдѣлаетъ , ее или засмѣется платить штрафъ .

Потомъ другой поетъ и дѣлаетъ гримасу и такъ далѣе , всѣ по очереди .

СОСѢДЪ ТАРАСЪ . ИЛИ НЕ СМѢЯТЬСЯ .

Одинъ изъ играющихъ садится на стулъ посреди комнаты со свѣчею въ рукахъ и колпакомъ на головѣ . Прочіе , взявшись за руки , танцуютъ и вертятся около него ; потомъ одинъ изъ играющихъ подходитъ къ нему , говоря :

Тарасъ ! сосѣль дорогой !
 Позволь мнѣ тронуть носъ твой !
 Съ почетомъ я его возьму ,
 А засмѣюсь , твое мѣсто займу .

Если послѣ этого не смотря на всѣ ужимки и кривлянья сосѣда, на всѣ старанія Тараса разсмѣшить его, и не обращая вниманіе на играющихъ, которые съ любопытствомъ и полныя ожиданія устремили на него глаза свои, если не смотря на все это онъ возьметъ Тараса за носъ не улыбнувшись, то другой подходитъ къ Тарасу, говоритъ и дѣлаетъ то же, и т. д. Но кто хотя мало улыбнется, смѣняетъ Тараса, надѣваетъ колпакъ его, беретъ свѣчу, а общество танцуя вокругъ него, снова начинается игра.

ЗВѢРИНЕЦЪ.

Хозяинъ звѣринца выбираетъ себѣ помощника, идетъ въ другую комнату, гдѣ предполагается звѣринецъ и затворяетъ за собою дверь. Помощникъ становится у двери, объявляетъ обществу о своемъ знаменитомъ звѣринцѣ, исчисляетъ самыхъ рѣдкихъ животныхъ и приглашаетъ всѣхъ посмотреть звѣринецъ; чѣмъ шутивѣе и остроумнѣе это объявленіе, тѣмъ лучше. Каждый подходитъ къ дверямъ, требуетъ билета и называетъ животное, которое хочетъ видѣть. Помощникъ впускаетъ его, говоря во всеуслышаніе: «Хозяинъ! господинъ такой-то, желаетъ видѣть такое-то животное» и тотчасъ запираетъ дверь. По знаку хозяина помощникъ пропускаетъ съ тѣми же словами другаго и т. д.

Что же дѣлають въ звѣринцѣ? Хозяинъ учтиво подводитъ посѣтителя къ столу, на которомъ стоитъ зеркало покрытое занавѣской, и говоритъ: «вы желали видѣть напр. Бразильскую обезьяну рѣдкой породы; вотъ она!» и отдергиваетъ занавѣску. Чтобы шутка не обнаружилась, вошедшихъ не выпускають, пока всѣ не переглядятся въ зеркалѣ.

КОЛЬЦО.

На столѣ насыпають кучу соли или муки (муку или соль плотно набивають въ чашку или стаканъ, и оборотивъ на столъ снимають стаканъ), и на нее кладутъ кольцо. Всѣ садятся вокругъ стола и каждый по очередно обрѣзываетъ ножемъ часть кучи; это продолжается до тѣхъ поръ, пока кольцо упадетъ. Тотъ, кто уронилъ кольцо, долженъ достать его зубами, и игра начинается снова.

ОРѢХИ.

Каждый изъ играющихъ кладетъ на столъ по 10 или болѣе орѣховъ, и всѣ орѣхи складываютъ въ одну кучу. Первый нагибается подъ столъ, между тѣмъ какъ сосѣдъ его справа дотрогивается пальцемъ до одного изъ орѣховъ, говоря «чуръ.» Первый приподымается и начинаетъ снимать съ кучи орѣхи, одинъ по одному, пока не дойдетъ до тронутаго орѣха. Тогда

право отбирать орѣхи переходитъ къ другому, который также нагибается, между тѣмъ какъ сосѣдъ тронетъ орѣхъ, и снимаетъ орѣхи съ кучи, пока дойдетъ до завѣтнаго орѣха. Это продолжается до тѣхъ поръ, пока въ кучѣ останется столько орѣховъ, сколько каждый положилъ; тогда снова ставятъ, и тотъ, который былъ на очереди, начинаетъ игру.

Эта игра проста, но очень занимательна. Когда снимающій орѣхи наблюдаетъ, куда устремлены взоры играющихъ, замѣчаетъ беспокойство или радость ихъ, при удаленіи или приближеніи его къ завѣтному орѣху, то онъ долго можетъ обходить его. Но играющіе также позаботятся, чтобы тронутый орѣхъ лежалъ на такомъ мѣстѣ, гдѣ снимающій менѣе всего ожидаетъ его, или гдѣ труднѣе обойти его. Кто разсышетъ кучу, лишается права снимать орѣхи.

Можно при послѣдующихъ играхъ переменить условіе и постановить: что тотъ выигриваетъ, кто скорѣе дойдетъ до завѣтнаго орѣха, напр. если онъ прямо попалъ на него, то получаетъ изъ кассы 10 орѣховъ; а за всякій отобраннй орѣхъ, уменьшаютъ плату однимъ орѣхомъ; напр. если онъ взялъ 2 орѣха, то платятъ ему 8, если снялъ 5 орѣховъ, платятъ 5; снялъ 10, ничего не платятъ, если же снялъ болѣе 10, напр. 12, то онъ самъ платитъ въ кассу 2 орѣха.

Le pied de boeuf.

La société, disposée en cercle, se rapproche de manière à pouvoir poser la main sur les genoux d'une personne de la société. Chaque joueur place alternativement sa main la première, afin qu'il puisse former à son tour le nombre neuf.

Toutes les mains sont posés en tas les unes sur les autres; alors le joueur, dont la main se trouve dessous, la retire, en disant *un*, et il la met sur la main, qui termine la pile; le suivant en fait autant en disant *deux*, et ainsi de suite, jusqu'à *neuf*. Celui qui atteint ce nombre, saisit la main d'un des joueurs, en s'écriant: «*neuf, je tiens mon pied de boeuf.*» Comme chacun connaît ce moment de crise, dès le nombre huit on se tient sur ses gardes, et quand celui, qui doit prononcer neuf retire sa main, toutes les autres s'envolent; mais il arrive presque toujours, que quelque joueur moins leste laisse sa main prisonnière.

Alors le vainqueur, prenant un air grave, lui dit d'un ton doctoral: pied de boeuf, de trois choses en ferez vous une? — *Oui, si je veux et si je peux!* répond le vaincu. Ordinairement les deux premières pénitences sont inexécutables, comme: trouver la pierre philosophale, la quadrature du cercle, courir aux antipodes, monter sur la lune, et autres choses semblables. Pour rendre le jeu piquant on peut faire des commandemens épigrammatiques,

comme: indiquer un poète modeste, un avocat taciturne, un gascon véridique, etc. mais il faut toujours mélanger ces deux espèces de pénitences. Quand a la troisième, qui doit s'exécuter de rigueur, on ordonne toutes sorte de pénitence courte, pour ne point faire languir le jeu.

Madame Angot.

Одинъ изъ играющихъ принимаетъ на себя должность раскащика, и объявляетъ обществу, которое садится въ кружокъ, что онъ раскажетъ имъ горестныя приключенія этой женщины. Онъ выдумываетъ забавно-печальную исторію, и предполагаетъ, что послѣ cadaго несчастія героинѣ его приключился недугъ, который произвелъ безпрестанное трясеніе въ какой нибудь части тѣла; сперва трясеніе головы, потомъ миганіе глазами, и послѣдовательно кривляніе ртомъ, движеніе правою рукою, лѣвою, одною и наконецъ обѣими ногами. Раскащикъ дѣлаетъ послѣдовательно эти движенія и всѣ играющіе обязаны подражать ему; эти головы, руки и ноги, безпрерывно трясушіеся, эти мигающіе глаза и кривляніе ртомъ, чрезвычайно смѣшны. Наконецъ героиня не можетъ выдержать столько недуговъ; раскащикъ объявляетъ о кончинѣ ея и приглашаетъ отдать ей послѣд-

нюю почестъ; всѣ за раскатишкомъ берутъ стулья свои и торжественно обносятъ ихъ вокругъ комнаты.

ТАРЕЛКА.

Играющіе садятся въ кружокъ, и каждый принимаетъ названіе животнаго, или растенія, и т. п. Когда всѣ знаютъ принятыя имена, одинъ идетъ на середину, ставитъ деревянную тарелку на полъ ребромъ; сильно повернувъ тарелку, заставляетъ ее кружиться, и назвавъ одного изъ играющихъ по имени, напр. «заяцъ», идетъ на свое мѣсто. Зайцу надобно успѣть схватить тарелку прежде нежели она упадетъ, и повернувъ ее, также кликнуть другаго. Кто не успѣетъ подхватить тарелку, платитъ фантъ или получаетъ три удара жгутомъ, по уговору. Игра занимательна, когда играющіе внимательны и проворны.

ЖИВЪ, ЖИВЪ КУРИЛКА!

Зажженную лучинку, или бумажку, свернутую трубочкою, передаютъ другъ другу, говоря: «живъ, живъ курилка!» У кого она погаснетъ, тотъ говоритъ: «курилка умеръ» и платитъ фантъ. Вотъ вся игра. Кажется не замысловата, а давно уже существуетъ. Стараніе передать

сосѣду горящую лучину, или успѣть произнести требуемыя слова прежде смерти курилки, заставляетъ торопиться, и дѣлаетъ эту игру живою и занимательною.

ДЕКЛАМАЦІЯ ВДВОЕМЪ.

Одна особа, накинувъ на себя плащъ, въ видѣ мантии, декламируетъ какое нибудь стихотвореніе или отрывокъ изъ драматической пьесы. Руки свои декламаторъ прячетъ подъ плащъ, а другая особа, скрываясь за декламаторомъ, просовываетъ впередъ свои руки. Эти подставныя руки непрерывно заняты, не заботясь о томъ, кстати ли движенія ихъ. Онѣ подчиваютъ декламатора табакомъ, утираютъ ему платкомъ лицо, ность, поправляютъ волосы, иногда прислушиваются къ декламаціи, показываютъ на голову, когда называютъ сердце, на ноги — когда назовутъ голову, — пока зрители станутъ громко хохотать и самъ декламаторъ отъ смѣха не будетъ въ состояніи продолжать.

МОЛЧАНКА.

Садятся въ кружокъ; зачинщикъ объявляетъ законъ игры: хранить строгое молчаніе, чтобы ни дѣлалъ или ни приказывалъ онъ; за малѣйшее слово, за смѣхъ, налагается наказаніе.

Зачинщикъ, который одинъ имѣеть право говорить, молча ударяетъ легонько колѣно сосѣда своего; сосѣдъ дѣлаетъ то же, и по передачѣ ударъ этотъ доходитъ снова до зачинщика, который тогда ударяетъ оба колѣна сосѣда. Когда этотъ двойной ударъ обошелъ кругъ, зачинщикъ повторяетъ ихъ и прибавляетъ легкій ударъ по щекѣ; всѣ дѣлаютъ то же. Потомъ зачинщикъ даетъ два удара по колѣнамъ и два удара по щекамъ. Послѣ того, зачинщикъ повторяетъ легко, правильно и скоро эти четыре удара, и потомъ одною рукою легко схватываетъ за ухо сосѣда своего; когда всѣ примутъ это положеніе, оно составляетъ такую забавную цѣпь, что нужны чрезвычайныя усилія, чтобы удержаться отъ смѣха. Но когда повторивъ скоро всѣ четыре удара и схвативъ одно ухо сосѣда, зачинщикъ наклоняется, чтобы другою схватить его за носъ, одни вскакиваютъ, другіе вскрикиваютъ.... Однакожъ, посреди смѣха продолжаютъ это движеніе до половины круга. Увы! далѣе оно обыкновенно итти не можетъ. Въ другой половинѣ, которая смотритъ на эту двойную цѣпь, столь смѣшную, столь странную, ворочаются, чуть не катаются отъ смѣха, такъ что нѣтъ возможности продолжать. Счастливая невозможность!

Дамы и мужчины садятся по очередно; если дамы въ шляпахъ, то схватываютъ за край шляпки. Зачинщикъ во время игры не требуетъ фантовъ, но заставляетъ платить проигравшихся послѣ игры.

ПРОВОДЫ ЗА НОСЪ.

Играющіе становятся другъ за другомъ въ одинъ рядъ; второй человѣкъ въ ряду закрываетъ первому глаза руками, и тогда одинъ изъ играющихъ тихо подходитъ къ первому, дотрагивается до носа его и спѣшитъ на свое мѣсто; тогда открываютъ глаза первому, который проходитъ по ряду, и по выраженію лицъ стараются угадать того, кто тронулъ носъ его; того, котораго подозреваетъ, онъ легонько беретъ за носъ, и ведетъ на первое мѣсто, а самъ становится на его мѣсто. Если онъ угадалъ, то виноватому закрываютъ глаза, и игра начинается снова; если же онъ ошибся, то приведенный идетъ къ мѣсту которое занялъ первый, и за носъ ведетъ его опять на первое мѣсто; — первому снова закрываютъ глаза и т. д.

УЩИПНУТЬ НЕ СМѢЯСЬ.

Соглашаются, чтобы каждый ущипнулъ другаго за щеку, и кто засмѣется платить штрафъ.

Всѣ по очередно обращаются къ сосѣду, говоря: «съ вашего позволенія, любезный сосѣдъ.» Но одинъ или два играющихъ тайкомъ чернятъ себѣ пальцы жженою пробкою, и оставляютъ на лицѣ сосѣдей черныя пятна. Общество смѣется и платитъ фанты; да и трудно не смѣяться, видя, что зачерненные также смѣются другъ надъ другомъ, не подозрѣвая, что сами служатъ забавою.

КОРОЛЬ ЭѦЮПСКІЙ.

Хотя это довольно забавная шутка, и мало можетъ имѣть непріятныхъ послѣдствій, потому что дамы играютъ главную ролю, однакожъ не менѣе того надобно быть разборчивымъ, и обращать вниманіе на характеръ особы, надъ которою хотятъ пошутить.

Одна дама играетъ роль волшебницы; ей даютъ волшебную палочку, а возлѣ нее становятся двѣ гофдамы, держа въ рукахъ двѣ большія трубки, свернутыя изъ бумаги.

Волшебница становится на стулъ, и обращаясь къ обществу, говоритъ: «бояре, дворяне и народъ ЭѦюпскій! я собрала васъ въ этотъ торжественный день, чтобы дать вамъ короля, котораго изберу между вами, и чтобы наимено-

вать главныхъ чиновниковъ новаго двора. Приблизьтесь съ довѣренностію, и каждый изъ васъ пусть скажетъ намъ откровенно званіе и должность, къ которой онъ почитаетъ себя способнымъ и достойнымъ; если его требованія основательны, онъ будутъ немедленно удовлетворены.»

Гофдама, стоящая съ лѣвой стороны, подаетъ волшебницѣ трубку; одинъ изъ мушницъ подходитъ, и тихо говоритъ въ трубку, которую волшебница прикладываетъ однимъ концомъ къ уху; потомъ, взявъ другую трубку изъ рукъ второй дамы, она говоритъ протяжно и громкогласно черезъ трубку: «Твои желанія выполнены!»—Мушницы подходятъ одинъ за другимъ; иногда волшебница отказывается, говоря, что эта должность уже отдана, что права другой особы были основательнѣе. Если играющій, надъ которымъ хотятъ посмѣяться, требуетъ только второстепенную должность, волшебница говоритъ, что всѣ подобныя должности розданы, что она назначаетъ ему званіе болѣе ему приличное, что отличныя качества дѣлаютъ его достойнымъ престола; если же онъ самъ проситъ престола, то само собою разумѣется, что волшебница поспѣшно соглашается. Въ томъ и другомъ случаѣ она представляетъ его какъ короля другимъ играющимъ, которые почтительно

кланяются, и велитъ гофдамамъ вѣнчать короля. Гофдамы ставятъ его на колѣни, и между тѣмъ какъ онѣ повязываютъ ему вѣнецъ изъ золотой бумаги, волшебница чертитъ въ воздушныхъ магическіе круги своею палочкою, говоря странныя и непонятныя слова. Потомъ обращаясь къ королю: «познай, говоритъ она, силу генія, который покровительствуетъ тебѣ, и закрой глаза, чтобы не ослѣпнуть отъ потока свѣта, который мы прольемъ на тебя.» Когда король закрылъ глаза, волшебница дуетъ ему въ лицо изъ одной трубки, наполненной тонкою жженою костью, такъ, чтобы онъ не могъ подозрѣвать, что сдѣлался похожимъ на негра. Всѣ играющіе восклицаютъ: Да здравствуетъ Эфіопскій король! съ торжествомъ ведутъ его къ кресламъ, поставленнымъ посреди комнаты, приносятъ поздравленія. Волшебница представляетъ ему всѣхъ чиновниковъ: «вотъ вашъ министръ; вашъ егермейстеръ, вашъ церемоніймейстеръ, вашъ лейбъ-медикъ, ваши камергеры, вашъ камердинеръ, и проч. Дозвольте имъ вступить тотчасъ въ отправленіе должности своей при высокой особѣ вашей!» Названные между тѣмъ подходятъ, нарядившись на скорую руку, сообразно званію своему. Наконецъ камердинеръ начинаетъ должность свою тѣмъ, что подаетъ зеркало. Бѣдный король тогда только

узнаетъ значеніе «Эѳіопскаго короля», а другіе, веселясь смущеніемъ его, кричатъ: да здравствуетъ эѳіопскій король! да здравствуетъ король трубочистовъ! — Королю тогда не остается ничего лучшаго, какъ поцаловать волшебницу, гофдамъ, и всѣхъ кого захватить, чтобы точно также окрасить лица ихъ, и наказать насмѣшниковъ ихъ же орудіемъ.

ГЛАВА XI.

ИГРЫ ПАМЯТИ И ВНИМАТЕЛЬ- НОСТИ.

Послѣ игръ съ движеніемъ, игры памяти и внимательности суть лучшія для многочисленнаго общества. Онѣ не такъ шумны какъ игры съ движеніемъ, легки, и притомъ въ большей части этихъ игръ всѣ могутъ принимать одинакое участіе; въ нѣкоторыхъ изъ нихъ отъ одного или двухъ требуется легкій, занимательный рассказъ а отъ прочихъ играющихъ только вниманіе. Это также весьма удобно; потому что, если съ одной стороны нельзя требовать, чтобы всякій могъ легко выдумать занимательную повѣсть, отгадывать загадки, найти для всѣхъ играющихъ лестныя привѣтствія, то съ другой стороны въ большомъ обществѣ непременно найдется нѣсколько человѣкъ, которые легко могутъ выполнить это. Начнемъ съ простѣйшихъ игръ.

СКОРОГОВОРКА.

Здѣсь требуется только скоро выговорить нѣкоторыя трудно произносимыя слова; подобныя игры исключены изъ нѣкоторыхъ обществъ, какъ слишкомъ пошлыя. Мы находимъ это несправедливымъ. Забавныя усилія играющихъ, чтобы произнести слова эти, смѣшныя перестановки и подстановки, которыя они невольно дѣлаютъ, множество получаемыхъ фантовъ,—этого достаточно, чтобы избавить эти игры отъ презрѣнія.

Всѣ садятся въ кружокъ; одинъ говоритъ фразу, которую долженъ повторить сосѣдъ его, и потомъ по очереди каждый изъ играющихъ. При многихъ фразахъ начинающій говоритъ сначала только первую фразу; когда всѣ повторили, говоритъ первую и вторую, потомъ прибавляетъ къ нимъ третью, и т. д. Короткія фразы надобно выговорить два, три, пять разъ сряду. Кто перековеркалъ слова, платитъ фантъ.

Ткачъ ткеть тонкое тканье.

Шить калпакъ не по калпакову.

Пекаръ пекъ пироги въ печи.

Gesel essen Messeln nicht

In der Frische fischen Fischer Fische.

Achtundachtzig achteckige Sechtsköpfe.

Der Messger weßt das Messgermesser.

Ane a gros os; coq a os; ver non; taupe en a; pie aussi.

Le riz tenta le rat; le rat tâta le riz.

1. Combien coutent ces six saucissons? Six sous.

2. Six sous celà, six sous ceci! C'est trop six sous pour ces six saucissons M-me Sans-souci,

1. Si j'étais petite pomme d'api, je me dépetite pomme-d'apierais comme je pourrais. 2. Et vous, si vous étiez petite pomme d'api, comment vous dépetite-pomme-d'apierez-vous?

1. Quand un cordier cordant veut accorder sa corde,

2. Pour sa corde accorder trois cordons il accorde;

3. Mais si l'un des cordons de la corde décorde,

4. Le cordon décordant fait décorde la corde.

1. Gros gras grain d'orge, quand te dégrograin grain d'orgeriseras-tu?

2. Je me dégrograin-d'orgeriserai, quand tous les autres gros gras grains d'orge se dégrograin d'orgeriseront.

Je vous vends ma ville de Rome.

Для начинающихъ дѣлать это описаніе на четыре части; съ навыкомъ говорятъ оное въ два приема, и даже въ одинъ, не переводя духа.

Je vous vends ma ville de Rome; dans cette ville il y a une rue, dans cette rue il y a une maison, dans cette maison il y a une cour, dans cette cour il y a un jardin, dans ce jardin il y a un escalier, sur cet escalier il y a une chambre, dans cette chambre il y a un lit, près de ce lit il y a une table, sur cette table il y a un tapis, sur ce tapis il y a une cage, dans cette cage il y a un oiseau.

L'oiseau dit, je suis dans la cage; la cage, je suis sur le tapis; le tapis, je suis sur la table; la table, je suis auprès du lit; le lit dit, je suis dans la chambre; la chambre, je suis sur l'escalier; l'escalier, je suis dans le jardin; le jardin, je suis dans la cour; la cour, je suis dans la maison; la maison, je suis dans la rue. Voilà ma ville de Rome vendue.

La maison du petit bonhomme.

1. Je vous vends la maison de mon petit bonhomme.

2. Je vous vends la porte de la maison de mon petit bonhomme.

3. Je vous vends la serrure de la porte de la maison de mon petit bonhomme,

4. Je vous vends la clef de la serrure....

5. Je vous vends la ficelle qui tient à la clef de la serrure....

РАСКАЗЪ НА ИЗНАНКУ.

Сюда же принадлежатъ короткіе рассказы, въ которыхъ для шутки одинъ говоритъ на выво-

ротъ то, что собственно хотѣлъ сказать. Другіе повторяютъ, но платятъ фанты, когда перемѣнять или поправлять сказанное; напримѣръ:

Въ прошедшее поле пошелъ я въ воскресенье. Тамъ увидѣлъ я зайца, который преслѣдовалъ охотника; заяцъ убилъ охотника, и заяцъ принесъ собаку къ нему; возлѣ него сѣлъ кустъ на куропатку. Онъ сказалъ: Ахъ куропатка, куропатка! зачѣмъ ты не заряжена, когда мое ружье прилетѣло.

Vorigen Handschuh verlor ich meinen Herbst. Da ging ich drei Tage finden, bis ich ihn suchte. Da kam ich an ein großes Gucke, da lochte ich hinein. Drei Stühle saßen dort auf einem Herren. Ich nahm meinen Tag ab, und sagte: Guten Hut, mein Herr! Hier bringe ich Ihnen drei Pfund Strümpfe zu einem Garn. Die wollten mich gern gestrickt haben.

La garnison ennemie s'est rendu *par discrétion*, et les habitans de Nantes se sont mis en *ressurrection*.

Un monsieur disait: Ces *brandits* ont commis des *délires* affreux dans mes bois; ils ont coupé jusqu'aux *balivernes*.

Il dit aussi: J'ai dans un alcove deux lits *chameaux* décorés dans le meilleur *gendre* et supportés par deux *gredins*.

КЛЮЧЬ ОТЪ КОРОЛЕВСКАГО САДА.

Всѣ должны по очереди повторять то, что скажетъ начинающій; кто не повторилъ слово въ слово, платитъ фантъ.

Начинающій говоритъ. «Я продаю тебѣ ключъ отъ королевскаго сада,» и передаетъ сосѣду ключъ, ножницы, или какую нибудь вещь, которая переходитъ изъ рукъ въ руки.

Когда каждый скажетъ эту фразу, и ключъ снова перейдетъ къ начинающему, онъ повторяетъ первую фразу и прибавляетъ: «я продаю веревочку, на которой виситъ ключъ отъ королевскаго сада.»

По окончаніи очереди начинающій повторяетъ обѣ фразы, и прибавляетъ: «я продаю тебѣ крысу, которая перегрызла веревку, на которой виситъ ключъ отъ королевскаго сада.»

Потомъ къ этимъ тремъ фразамъ прибавляетъ: «я продаю тебѣ кошку, которая съѣла крысу, которая перегрызла веревку, на которой виситъ ключъ отъ королевскаго сада.

«Я продаю тебѣ палку, которою убили пуделя, — огонь, спалившій пайку; — воду, которая потушила огонь; — ведро, въ которомъ находилась вода; человекъ, который принесъ ведро.

La clef du jardin du roi.

Je vous vends la clef du jardin du roi.

Je vous vends la corde qui tient à la clef du jardin du roi.

Je vous vends le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin du roi.

Je vous vends le chat, qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin du roi.

Je vous vends le chien qui a mordu le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin du roi, etc.

Der Schlüssel zu dem königlichen Garten.

Ich verkaufe dir den Schlüssel zu dem königlichen Garten.

Ich verkaufe dir die Schnur, die an dem Schlüssel zu dem königlichen Garten hängt.

Ich verkaufe dir die Ratte, welche die Schnur an dem Schlüssel zu dem königlichen Garten abgenagt hat.

Ich verkaufe dir die Kage, von welcher die Ratte gefressen war, welche die Schnur an dem Schlüssel zu dem königlichen Garten abgenagt hat.

Ich verkaufe dir den Hund, der die Kage todtgebissen, von welcher; — den Stock, welcher den Hund getödtet; das Wasser, welches das Feuer löschte; den Eimer, in welchem das Wasser herbeigeht, u. s. w.

Le jardin de ma Tante.

Le conducteur du jeu dit à son voisin de droite la phrase suivante :

Je viens du jardin de ma tante: oh! le beau jardin que le jardin de ma tante! Dans le jardin de ma tante il y a quatre coins. Cette phrase est répétée consécutivement par tous les joueurs; quand l'un d'eux se trompe en prononçant la phrase, il paie un gage.

La phrase ayant fait le tour du cercle, le conducteur du jeu reprend: *«je viens...»* puis il ajoute: *dans le premier coin il y a un jasmin; je vous aime sans fin.*

Cette nouvelle phrase ajoutée à la première ayant encore circulé, le conducteur répète le tout, et ajoute encore: *Dans le second coin il y a une rose; je voudrais vous embrasser, mais je n'ose.* Cette phrase répétée par le cercle, le conducteur ajoute de nouveau: *Dans le troisième coin il y a un oeillet; dites moi votre secret.* Ici le voisin de droite, auquel s'adresse le conducteur, lui dit à l'oreille ce qu'il juge à propos; le voisin, adressant ensuite à son voisin la formule, qu'on vient de lui dire, reçoit sa confidence, et ainsi de suite.

Tout le monde ayant parlé et confié son secret, l'orateur reprend: *Je viens du jardin.... etc.* et ajoute: *Dans le quatrième coin il y a un pavot; ce que vous avez dit tout bas, répétez le tout haut.* Alors le voisin du conducteur est obligé de faire

va révélation, ainsi que tous les autres joueurs. Ceux, qui ne se doutaient point de cette condition, se trouvent pris comme dans une souricière; les secrets insignifiants, les confidences trop franches, les malicieuses observations, divertissent à tour de rôle la société.

Le chevalier gentil.

Первый говорить сосѣду справа: Bonjour chevalier gentil, toujours gentil; moi, chevalier gentil, toujours gentil, je viens de la part du chevalier gentil, toujours gentil (показывая на сосѣда слева), vous annoncer qu'il a un aigle à bec d'or. Всѣ по очереди повторяютъ эти слова; потомъ первый прибавляетъ къ сказанному: à pattes d'argent; послѣ: les yeux de diamans, — la peau de dentelle, — les plumes couleur de mirabelles à confire. Игра была бы очень однообразна, безъ одного обстоятельства, которое развеселяетъ играющихъ. за каждую ошибку въ произнесенной фразѣ, впе-таютъ въ волосы провинившагося папильотку изъ бумажки, рожокъ, и этотъ рожокъ надобно вводить въ повторяемыя фразы. Получившій одинъ рожокъ называется chevalier cornu, два рожка chevalier bicornu, три — tricornu, четыре — double bicornu, пять — à cinq cornes. Надобно быть очень внимательнымъ, чтобы не забыть числа рожковъ, говоря про обоихъ сосѣдей и про себя; тогда обыкновенно число роговъ быстро увеличивается.

Bonjour chevalier cornu, toujours cornu; moi chevalier tricornu, toujours tricornu, je viens de la part du chevalier bicornu, toujours bicornu, vous dire, que и т. д.

ПОКЛОНЪ.

Играющіе выбираютъ себѣ имена, какъ напр. «дядя Парамонъ. сосѣдъ Панкратій, свать Еремѣй, кума Соломонида, тетка Татьяна,» или къ именамъ прибавляютъ прозвища, напр. «красноглазый, брюзгливый, бѣлоручка,» и т. п. Когда замѣтили имена, первый говоритъ сосѣду справа, напр. *«Здравствуй, сосѣдъ Панкратій! Я, свать Еремѣй, принесъ тебѣ отъ тетки Татьяны поклонъ.»* Потомъ сосѣдъ Панкратій говоритъ поклонъ сосѣду справа, отъ сосѣда слѣва, называя ихъ по именамъ, и т. д. За каждую ошибку въ имени или въ порядкѣ словъ, передъ провинившимся проводятъ на столѣ мѣломъ черту; тогда надобно прибавлять къ имени его слово *«одночертный»*, потомъ *«двухчертный»*, *«трехчертный»*; у кого три черты, тому приписываютъ разныя фигуры, какія придуть въ голову; такъ будетъ напримѣръ: *Здравствуй кума Соломонида двухчертная; я, дядя Парамонъ трехчертный съ носомъ, принесъ тебѣ поклонъ отъ кума Степана трехчертнаго съ колпакомъ.*

D a s E n t e n s p i e l.

Zu diesem Spiele werden wenigstens 8 bis 10 Personen erfordert, und die Wendung der Köpfe, so wie das geschwinde Nachsprechen geben sehr viel Stoff zur Belustigung.

A spricht zu B: Kaufe mir meine Ente ab!

B fragt A: Wie theuer?

A antwortet: Sechs Dreier.

B sagt hierauf zu C: Kaufe mir meine Ente ab!

C fragt B: Wie theuer?

B antwortet nicht, sondern fragt A: Wie theuer?

A Sechs Dreier. B sagt dann zu C: Sechs Dreier.

C spricht zu D: Kaufe mir meine Ente ab!

D Wie theuer!

C fragt B: Wie theuer? B fragt A: Wie theuer?

A Sechs Dreier. B zu C: Sechs Dreier. C zu D: Sechs Dreier, u. s. w. Die Anrede: Kaufe mir u. s. w., macht jeder der Reihe nach seinem Nachbar zur linken; jener fragt: wie theuer, und diese Frage wird jedesmal dem Nachbarn zur rechten bis zu A gemacht, und die Antwort wiedergegeben. Wenn die Anrede im ganzen Kreise abgethan ist, dann verfährt man ebenso mit anderen Fragen.

Kaufe mir meine Ente ab.

1) Wie theuer? — Sechs Dreier.

2) Ist sie fett? — fett ist sie.

3) Hat sie Federn? — Federn hat sie.

- 4) Wie geht sie? — Wäfel, di Wäfel.
 5) Wie fliegt sie? — Die Wipp!
 6) Wie schreit sie? — Beu, Beu!

КУПЕЦЪ.

Играющихъ должно быть не менѣе 6; одинъ изъ нихъ назначается купцомъ. Купецъ тасуетъ колоду картъ, и даетъ каждому три карты. Требуется, чтобы у каждаго были или три одинакія карты, или число очковъ равнялось 31, (считая туза въ 11 очковъ, фигуру въ 10). Для сего купецъ передаетъ по очередно каждому остальные карты, изъ которыхъ играющій выбираетъ тѣ карты, которыя ему нужны для выполнения условія, и замѣняетъ ими свои карты. Когда всѣ перемѣнили карты, купецъ прячетъ оставшіяся, и приступаетъ къ повѣркѣ. Но не надобно забывать, что карты называются *товаромъ*, игра изъ трехъ картъ — *лавка*, столъ — *кладовая*, мѣлъ — *чернила*, черты проводимыя мѣломъ — *щеты*, жгутъ — *аршинъ*. Каждый, кромѣ купца, долженъ называть эти предметы условными именами ихъ. Передъ купцомъ на столѣ написаны имена всѣхъ играющихъ, и кто ошибется, тому купецъ тотчасъ приписываетъ черточку.

У кого тридцать одно очко, или три одинакія карты, тотъ говоритъ: *я закрываю свою лавку*, и пере-

даетъ карты купцу, который послѣ повѣрки кладетъ ихъ на столъ; у кого карты не одинаковы, или въ нихъ меньше очковъ, тому купецъ даетъ столько ударовъ жгутомъ, сколько недочета.

Чѣмъ живѣе купецъ, чѣмъ болѣе заставляетъ говорить играющихъ, тѣмъ чаще они будутъ ошибаться, и счета на нихъ будутъ нарастать. Но и на купца за всякую незамѣченную ошибку также записываютъ; по этому должность его трудна; каждый старается *записать на него счетъ*, иной нарочно называетъ карты картами, черты чертами и т. д. Когда купецъ просмотрѣлъ всѣ карты и наказалъ виновныхъ, тогда приступаютъ къ уплатѣ счетовъ, и каждый получаетъ столько ударовъ жгутомъ, сколько на немъ черточекъ. Потомъ раздѣляются съ купцомъ.

Когда счета кончены, купецъ снова раздаетъ карты; но при передачѣ остальныхъ, начинаетъ съ другаго игрока, чтобы поровнять счастье.

КОНЦЕРТЪ ЖИВОТНЫХЪ.

Одинъ назначается хожатымъ, а каждый изъ остальныхъ выбираетъ себѣ животное, котораго голосу подражать хочетъ. Когда усѣлись, хожатый зоветъ какое нибудь животное, или по имени, или голосомъ его; животное отвѣчаетъ; потомъ зоветъ другое животное. Кто не скоро отвѣтитъ, или не своимъ голосомъ, или вызоветъ

животнаго, котораго вѣтъ въ игрѣ, получаетъ ударъ жгутомъ. Если хожатый скажетъ: *я принесъ вамъ корму*, всѣ животныя встаютъ, и каждый отвѣчаетъ своимъ голосомъ. Тогда выбираютъ новаго хожатаго.

ПРАВОПИСАНІЕ.

Играющіе выбираютъ учителя, и садятся полукругомъ. Учитель даетъ каждому названіе одной буквы; если играющихъ менѣе нежели буквъ въ азбукѣ, то выпускаютъ мало употребительныя буквы. Если не хотятъ платить фантовъ, то каждый запасается жгутомъ.

Затвердивъ буквы, учитель садится впереди, и говоритъ: «Вы довольно набѣгались; пора приниматься за дѣло. Слушайте, примѣчайте! чтобы не пришлось мнѣ проводить линейкою своею линейки на вашихъ спинахъ. Ну, ты Антонъ, сложи слово: *тетради*.» Антонъ встаетъ, бѣжитъ къ буквамъ *т, е, т*, и каждую легко щиплетъ за ухо. «Что это?» говоритъ учитель, развѣ второе *т* принадлежитъ къ первому слогу?» и даетъ ударъ Антону. «Поправься!» Антонъ бѣгаетъ отъ одной буквы къ другой, и громко складываетъ: *т, е, те; т, р, а, тра*. «Хорошо; ну же, проворнѣй!» Антонъ: *д*; но вотъ бѣда: онъ позабылъ гдѣ сидитъ *д*; Антонъ

щиплетъ *б*, и получаетъ отъ него ударъ, и отъ учителя прибавокъ; щиплетъ другую букву — новая *бѣда*, онъ попалъ на *м*, и опять двойные удары. Учитель ведетъ его за ухо къ *д*; Антонъ отыскиваетъ *и*, складываетъ *ди*, и повторяетъ все слово. Учитель вызываетъ другого сложить новое слово.

Когда смѣхъ слишкомъ громокъ, учитель постукиваетъ своимъ жгутомъ. Ученики должны твердо помнить мѣсто каждой буквы; но и отъ учителя требуется память и вниманіе; если онъ позабылъ букву, далъ слово для котораго нѣтъ буквъ, не замѣтилъ ошибки, то его ударяютъ жгутомъ. Игра очень занимательна когда учитель и ученики усердно играютъ роль свою.

КОРЗИНЩИКЪ.

Для этой веселой игры играющіе становятся въ кружокъ, берутся за руки, кружатся и поютъ :

Какъ прекрасно все созданье!
 Какъ все весело вокругъ!
 Въ разноцвѣтномъ одѣяньѣ
 Улыбается намъ лугъ! —
 Будто бисеромъ красуюсь,
 Роша свѣтится росой;
 Будто гладкій шелкъ волнуясь,
 Нива движется рѣкой.

Богъ даетъ намъ день на радость ,

И на добрыя дѣла! —

Пойте, птички, жизни младость!

Утучняйтесь, поля!

Люди, другъ друга любите

И учитесь добру.

Когда пропѣли это два или три раза, всѣ останавливаются. Въ срединѣ кружка стоитъ корзищикъ, съ корзиною на плечахъ. Корзинщикъ, обращаясь къ одному изъ играющихъ, говоритъ какое нибудь слово изъ пропѣтаго; тотъ долженъ тотчасъ сказать слѣдующее слово, сосѣдъ его продолжаетъ, и т. д. пока не кончатъ всего. Если корзищикъ сказалъ на примѣръ: *будто*, то первый, къ которому онъ обратился, говоритъ: *бисеромъ*, второй говоритъ *красуясь*, третій *роща*, четвертый *свѣтит-ся*, и такъ далѣе. Нѣтъ необходимости пѣть именно эти куплеты; можно взять куплетъ изъ какой либо пѣсни, отрывокъ изъ какой либо пьесы, изъ басни, и тому подобное. Кто позабылъ слово, или ошибся, входитъ въ кружокъ и беретъ корзину, а прежній корзищикъ присоединяется къ играющимъ. Новый корзищикъ можетъ заставить начать игру снова, или продолжать тамъ, гдѣ онъ ошибся. Если никто не ошибется, то игра начинается снова, и корзищикъ остается въ кругу.

БАРАБАНЩИКЪ.

Становятся въ кружокъ на шагъ одинъ отъ другаго; въ серединѣ становится барабанщикъ съ барабаномъ, корзиною, и т. п. Онъ идетъ по кружку вправо, и передъ каждымъ ударяетъ по барабану, а играющіе считаютъ удары. Когда онъ начнетъ передъ А, А считаетъ *одинъ*; когда потомъ ударитъ предъ Б, Б считаетъ *два*, и такъ далѣе, до ста, или сколько угодно. Барабанщикъ идетъ то тихо, то скоро, и это оживляетъ игру; кто дурно считаетъ, получаетъ ударъ жгутомъ; прочіе смѣются, и часто сбиваются въ счетѣ. Барабанщикъ можетъ назначить и другое наказаніе, напр. стоять на одной ногѣ до конца игры, а кто не устоитъ, платитъ фантъ. Барабанщика смѣняетъ или тотъ, кто до извѣстнаго счета ни разу не сбился, или по очереди. Барабанщикъ можетъ также заставлять считать удары вдвое, напр. 2, 4, 6, 8, 10, и т. д. или втрое 3, 6, 9, 12, или другимъ образомъ.

КУПЦЫ.

Покупатель становится въ срединѣ кружка; прочіе играющіе представляютъ купцовъ, и каждый выбираетъ себѣ товаръ, которымъ тор-

гуетъ. Покупатель торгуетъ то у одного, то у другаго купца товаръ, и потомъ платитъ деньги, но такъ, чтобы ему всегда приходилась сдача. Купецъ говоритъ, сколько онъ даетъ сдачи. Если ошибся, то покупатель ударяетъ его жгутомъ. Но если покупатель не замѣтилъ ошибки, то всѣ купцы ударяютъ покупателя жгутами. Покупатель долженъ сообразоваться со свѣденіями купцовъ; не требовать слишкомъ трудныхъ сдачъ отъ слабыхъ, и слишкомъ легкихъ отъ тѣхъ, которые хорошо считаютъ.

ВЗДОХИ.

Зачинщикъ говоритъ: «любезные пріатели и пріятельницы! не скрывайте долѣе печаль вашу, которая отъ принужденія еще усиливается; вамъ позволяется вздыхать!» Всѣ вздыхаютъ, какъ умѣютъ. Зачинщикъ спрашиваетъ каждого, о чемъ онъ вздыхаетъ. Каждый говоритъ причину, напр. потерялъ имѣніе, собака пропала, платье изнашивалось, улицы узки, не умѣетъ пѣть какъ павлинъ, и т. п. Когда всѣ высказали причину своей печали, одинъ изъ играющихъ снова начинаетъ вздыхать, и на вопросъ, отвѣчаетъ о чемъ вздыхаетъ, прибавляя къ тому причину вздоховъ втораго; второй долженъ повторить причину своихъ вздоховъ и прибавить причину вздоховъ третьяго, и т. д.

Le Roi dépouillé.

La société s'assied en demi cercle; vis-à-vis à quelques pas, on figure un trône en plaçant un fauteuil sur un meuble ou sur toute autre chose, propre à l'élever. On choisit un roi, que l'on fait asseoir sur ce trône; on choisit également un esclave qui se place aux pieds du souverain.

Le roi appelle quelqu'un de la société, et lui dit: *Approchez-vous de mon esclave*. La personne appelée doit bien se garder d'approcher tout de suite, il lui en coûterait un gage; elle doit répondre auparavant: *Oserais-je?* On doit dire cela après chaque ordre du souverain, qui réplique: *Osez!* La personne s'approche alors, et dit: *J'ai fait, sire; que ferai-je?* ce qui doit encore être répété toutes les fois que l'on vient d'accomplir les ordres du roi. Si on oublie l'une de ces deux formules, on donne un gage.

Le roi commande de dépouiller son esclave; par exemple, il dira: *Prenez sa montre, son anneau, son mouchoir, etc.* Après un premier ordre, le roi dit ordinairement: *Retournez à votre place*. Comme ce congé ne suppose pas qu'on doive demander une permission, c'est là une source de gages, car la personne retourne à sa chaise sans dire, *oserai-je?* elle remplace alors l'esclave. Si, par extraordinaire, on ne se trompe pas, le roi appelle successivement plusieurs de ses sujets.

ХОРЪ МУЗЫКАНТОВЪ.

Играющіе садятся полукругомъ, а противъ нихъ капельмейстеръ. Каждый избираетъ себѣ одинъ инструментъ, напр. скрипку, гитару, віолончель, арфу, фортопьяно, кларнетъ, флейту, фаготъ, рожокъ, волторну, тронбонъ, басъ, и пр. Капельмейстеръ долженъ твердо помнить инструментъ, выбранный каждымъ играющимъ.

Капельмейстеръ садится верхомъ на стулъ и по спинкѣ его, какъ по пульниту, бьетъ тактъ своею палочкою; всѣ начинаютъ играть, дѣлая движенія, требуемыя ихъ инструментомъ; скрипка вытягиваетъ лѣвую руку, а правою водить какъ смычкомъ; тромбонъ держитъ лѣвую руку у рта, а правую то сгибаетъ, то вытягиваетъ и т. п.; притомъ каждый музыкантъ издаетъ звуки нѣсколько сходные съ звуками его инструмента, напр. рожокъ: тра ра та та; басъ: ду, ду, ду, ду; гитара: дзинь, дзинь, и т. п.

Когда музыка въ полномъ ходу, капельмейстеръ вдругъ обращается къ одному музыканту съ вопросомъ: почему ты не играешь? Спрошенный долженъ имѣть въ запасѣ отговорку, приличную его инструменту, если не хочетъ платить штрафъ. Скрипачъ можетъ сказать: у меня струна лопнула, подставка упала, смычокъ сло-

мался, нѣтъ канифоли, струна ослабла; флейтистъ: флейта не смазана, клапанъ испортился; кларнетъ: амбушюръ испортился; волторнъ: волторна погнулась и т. п. Капельмейстеръ дѣлаетъ выговоры, приказываетъ тотчасъ исправить и начать играть. Кто не имѣетъ отговорокъ, долженъ играть; у кого въ запасѣ есть причины, можетъ перестать когда хочетъ. Капельмейстеръ забавно сердится, не принимаетъ наконецъ никакихъ отговорокъ и приказываетъ всѣмъ играть. Тогда играетъ полный хоръ, и всякій старается придать разнообразіе оригинальному концерту.

Никто не долженъ смѣяться; отговорки не повторяются. Капельмейстеръ также платитъ штрафъ, когда ошибется въ инструментѣ. Живой и веселый капельмейстеръ обращается то къ одному, то къ другому, поправляетъ, перемѣняетъ пьесу; когда онъ говоритъ, всѣ музыканты перестаютъ играть.

La vente du pied de boeuf.

La société se forme en cercle, et l'on enlève la chaise d'un des joueurs, qui se tient debout au milieu du cercle; cette personne se nomme le *marchand de pied de boeuf*. Pour figurer sa marchandise elle prend une clef, ou tout autre objet, et le présentant à un des joueurs, lui dit: *Combien*

donnez-vous de mon pied de boeuf? Le joueur interpellé doit répondre tout de suite un prix quelconque et s'abstenir de prononcer le nombre neuf, soit simple, soit composé; ainsi pour 18 (deux fois 9), 19, 27, 29, 36, etc. il paie un gage. Dès qu'on a répondu à la question du marchand, qu'on ait payé ou non, on prend le pied de boeuf, c'est à dire la clef, et le marchand, qui s'assied à la place de son successeur, ajoute: *tachez de vous en défaire à votre tour.* Le nouveau marchand est donc obligé de se tenir dans le cercle, et d'adresser à une troisième personne la question ordinaire: *combien donnez-vous de mon pied de boeuf?*

On ne peut jamais s'adresser immédiatement à la personne qui vient de vous déplacer; il n'est permis de le faire qu'après avoir occupé une autre place; il ne faut pas aussi s'adresser souvent aux mêmes personnes; tout le monde doit être acteur. Il est important d'aller très-vite à ce jeu, et de ne pas hésiter dans son choix, car cela deviendrait d'une monotonie assommante.

Un moyen assuré de recueillir des gages et de rendre le jeu piquant, c'est de regarder quelqu'un, comme si l'on voulait lui remettre *le pied de boeuf*, puis de se retourner brusquement vers une autre personne; d'observer les gens qui s'entretiennent avec intérêt, pour jeter au travers de leur conversation la formule du jeu. Aux premiers tours la vente du pied de boeuf produit peu de gages, mais ensuite elle en fournit abondamment, par la difficulté

de trouver tout d'un coup un nombre convenable qui n'ait pas déjà été nommé.

СУДЬЯ.

Играющихъ должно быть не менѣе шести. Изъ колоды картъ берутъ столько картъ одной масти, сколько играющихъ, и между прочимъ туза, короля, валета и семерку. Карты тасуютъ и раздаютъ, не вскрывая ихъ. Кому достанется тузъ, тотъ *судья*; кому король, *присяжный*; валетъ — *проситель*; у кого семерка, тотъ *воръ*; всѣ прочіе *мужики*.

Судья показываетъ карту свою, съ важною осанкою выступаетъ впередъ и садится за приготовленнымъ для него столомъ; присяжный, вооруженный жгутомъ, становится возлѣ судьи; послѣ нихъ выходитъ проситель, неохотно показывая карту свою, предчувствуя, какъ легко ему попасть въ бѣду. Прочіе прячутъ свои карты.

Проситель жалуется судѣ, что у него украли шапку, платокъ, и т. п. Судья спрашиваетъ, знаетъ ли онъ вора? Проситель отвѣчаетъ, что не знаетъ вора, но можетъ отыскать, если ему дадутъ въ помощь присяжнаго. Судья соглашается, но напоминаетъ просителю, чтобы онъ остерегался обвинить невиннаго, ибо тогда не-

минуемо самъ подвергается строгому, но справедливому наказанію.

Просителю предстоитъ трудное, щекотливое дѣло. Испытующимъ взоромъ осматриваетъ онъ всѣ лица, вооружается всею проницательностію, чтобы замѣтить малѣйшую обличительную черту. Наконецъ указываетъ присяжному на одного изъ играющихъ. Присяжный ударяетъ жгутомъ по рукѣ передъ обвиненнымъ, и говоритъ: «Здѣсь, кажется, не чисто!» Обвиненный оправдывается, но послѣ споровъ долженъ показать карту свою и оказывается, что у него семерка. Всѣ просьбы его, всѣ предложенія возвратить украденное, заплатить вдвое, втрое, — ничто не помогаетъ; его ведутъ къ судѣ, который, смотря по важности проступка, присуждаетъ нѣсколько ударовъ жгутомъ, по спинѣ или по рукѣ. Присяжный выполняетъ рѣшеніе судьи. Тогда отбираютъ карты, тасуютъ и начинаютъ снова.

Но если проситель указалъ на мужика, тотъ долго защищается, доказываетъ, что онъ во время пропажи находился дома, и тому подобное, ссылается на сосѣдей, и наконецъ обращается къ судѣ, съ просьбою защитить отъ напрасныхъ обвиненій. Судья разбираетъ дѣло, и наконецъ, узнавъ по картѣ, что обвиненіе несправедливо, присуждаетъ просителю пять

ударовъ жгутомъ. По просьбѣ обвиненнаго, судья можетъ смягчить наказаніе. Проситель снова идетъ отыскивать виновнаго, и получаетъ наказаніе при неправильныхъ обвиненіяхъ, пока отыщетъ виноватаго.

Для большаго разнообразія, можно прибавить королей, бояръ, дворянъ, и для этого назначить карты той же масти, или фигуры другихъ мастей. Можно постановить разныя условія касательно должности ихъ, правъ, и проч. За обвиненіе короля взыскивается гораздо строже.

Можно ввести и другія условія, требующія большей внимательности. Напр. присяжный, прежде и послѣ наказанія, долженъ ударить жгутомъ по столу; если онъ не сдѣлалъ этого, то наказанный беретъ жгутъ и отсчитываетъ присяжному столько же ударовъ, сколько отъ него получилъ, но самъ долженъ соблюдать то же правило.

БОЛЬНОЙ ЛЕВЪ.

Одинъ изъ играющихъ принимаетъ на себя званіе доктора льва, прочіе представляютъ разныхъ животныхъ. Докторъ рассказываетъ исторію болѣзни льва. Онъ говоритъ, что левъ былъ опасно раненъ, сражаясь съ тигромъ или слономъ, или попался въ силки и ободралъ се-

бѣ шею, или что левъ поссорился и подрался со львицею ; также называетъ животныхъ, которыя посѣщали льва, и т. д. Названное животное тотчасъ встаетъ, подаетъ голосъ и, наклонившись, дотрогивается руками до полу. Если докторъ называетъ «*весь дворъ льва*», всѣ встаютъ, подаютъ голосъ и дѣлаютъ помянутое движеніе. За каждую ошибку платятъ штрафъ. Докторъ можетъ рассказать о левѣ, которому Андроклъ вытащилъ занозу, или о львицѣ, которую вымечилъ въ Сенегалѣ одинъ Французъ.

ЖИВОПИСЕЦЪ И КРАСКИ.

Тотъ, который ведетъ игру, называется *живописцемъ*; прочіе принимаютъ названіе красокъ: *бѣлая, черная, красная, гуммигутъ, синяя, коричневая, зеленая, лиловая, оранжевая*. Краски отвѣчаютъ въ пяти случаяхъ; когда живописецъ скажетъ:

1. *Краски*, всѣ говорятъ: *мы тутъ*.
2. *Кисть*, всѣ отвѣчаютъ: *щетка*.
3. *Щетка*, всѣ говорятъ: *берегись!*
4. *Палитра*, всѣ говорятъ: *краски*.
5. Когда назоветъ одну краску, эта краска тотчасъ называетъ другую краску, которая говоритъ: *ахъ и живописецъ!* Кто позабудетъ отвѣтъ или опоздаетъ, платитъ фантъ.

Живописецъ старовится въ серединѣ круга, и рассказываетъ о своей картинѣ, или что-нибудь подобное.

«Этого толстаго отставнаго поручика долженъ я нарисовать въ видѣ древняго героя. Это ли-
«ще древняго героя! щеки толстыя, красныя.....

Красная краска: и зеленыя;

Зеленая краска: ахъ г. живописецъ!

«глаза зеленыя.....

Зеленая краска: и лиловыя;

Лиловая краска: ахъ г. живописецъ!

«Складъ тѣла, какъ у бѣлаго медвѣдя; — жаль
«терять краски, —

Краски: мы тутъ!

«Убийственно рисовать такіе портреты! Гдѣ щет-
«ка моя?

Краски: берегись!

«Долой все! Возьмемъ другой предметъ, до-
«стойнѣе кисти....

Краски: щетки

«художника. Вотъ это благородное лице на-
«рисую я; для него натру на палитру....

Краски: краски!

«лучшія мои краски.

Краски: мы тутъ!

«Какъ хорошъ этотъ лобъ, высокій, бѣлый!

Бѣлая краска: и синій;

Синяя: ахъ г. живописецъ!

«Какъ умно смотреть эти голубые....

Голубая краска и оранжевыя,

Оранжевая: ахъ! г. живописецъ!

«глаза! Примемся за работу; и т. д.

СПАСАЙСЯ КТО МОЖЕТЪ.

Первый говоритъ, и за нимъ каждый разъ поочередно повторяютъ всѣ :

«Въ моей книгѣ есть прекрасная повѣсть.»

«Въ моей.... повѣсть; къ этой повѣсти приложена картинка.»

«Въ моей.... картинка. На картинѣ представлена молодая дѣвушка.»

«Въ моей.... дѣвушка, и сзади къ ней подкрадывается разбойникъ съ кинжаломъ.»

«Въ моей.... съ кинжаломъ; какъ дѣвушка не подозрѣваетъ опасности, то другая дѣвушка закричала ей: *спасайся!*»

При этомъ словѣ всѣ вскакиваютъ; тѣ, которые по невнимательности, или не ожидая такой скорой развязки, остались на мѣстахъ, подвергаются условленному наказанію.

Можно измѣнять рассказъ какъ угодно; только бы естественно привести къ послѣднему слову: *спасайтесь*. Съ живымъ воображеніемъ легко сдѣлать рассказъ занимательнымъ; расказщикъ даже можетъ, если замѣчаетъ, что слушатели его

ожидаютъ близкой развязки, ловкимъ оборотомъ удалить ее и ввести тогда, когда они вовсе не думаютъ о ней.

Sauve qui peut.

Dans mon jardin il y a un arbre, sur cet arbre il y a un nid d'oiseaux.

Dans mon jardin..... d'oiseaux, et dans ce nid d'oiseaux il y a quatre petits.

Dans mon..... petits. Je les ai élevés, et leur ai appris à parler.

Dans mon..... à parler. Le premier dit: petits fils.

Dans mon..... petits fils; le second dit: bonjour, mignon.

Dans mon jardin il y a un arbre, sur cet arbre il y a un nid d'oiseaux et dans ce nid d'oiseaux il y a quatre petits. Je les ai élevés, et leur ai appris à parler. Le premier dit: petits fils; le second dit: bonjour mignon; le troisième dit: mi mi fa ré mi, chantez mon petit; mi mi fa ré sol, chantez rossignol.

Dans mon..... rossignol; et le quatrième dit: *sauve qui peut.*

Die Bestimmung nach dem ABC.

Einer der Gesellschaft fragt schnell seinen Nachbar: „Wenn ich eine Ameise wäre, wozu würden Sie mich bestimmen?“ — Dieser muß eben so schnell: Zur Arbeit! oder etwas dem Ähnliches antworten,

und auch gleich wieder seinen Nachbarn zur linken fragen: Wenn ich eine Blume wäre, wozu würden Sie mich anwenden? — Dieser erwiedert schnell darauf, etwa: zum Bouquet; und so geht es durch das ganze ABC. Jeder kann ein Wort zur Frage wählen, welches er will. Wer nicht rasch mit der Antwort bereit ist, muß ein Pfand geben.

Я ЛЮБЛЮ СВОЕГО СОСѢДА.

Всѣ играющіе говорятъ поочередно: «я люблю своего сосѣда», и потомъ прибавляютъ: 1) качество, за которое любятъ его; 2), что дадутъ ему; 3) куда пошлютъ его; 4) чѣмъ будутъ кормить и одѣвать. Но всѣ четыре предмета должны начинаться одною и тою же буквою. Первый играющій беретъ букву А, второй Б, третій В, и т. д.; напримѣръ, первый говоритъ:

«Я люблю сосѣда Андрея, потому-что онъ все не алченъ; я подарю ему армякъ, завтра поѣду съ нимъ въ Архангельскъ и буду кормить его апельсинами.»

«Я люблю сосѣда Богдана, потому-что онъ бдителенъ, бодръ и бережливъ; я подарю ему брилліанты, пошлю его въ Бобруйскъ и буду кормить баранками и бараниной.»

Кто ошибся во всѣхъ словахъ, платитъ штрафъ;

если же никто не замѣтитъ ошибки, сдѣланной, быть можетъ, съ умысломъ, то говорившій налагаетъ штрафъ на все общество.

Такъ перебираютъ всю азбуку; можно также говорить: «Я не люблю сосѣда Жоржа, потому что онъ очень жиренъ и жаденъ; я подарю ему журавля и жерновъ; пошлю его въ Жиздру, и дамъ на дорогу жолудей.»

J'aime mon voisin par A, parce qu'il se nomme Alexis et qu'il est amusant; je lui donne un amandier, pour qu'il se repose sous son ombre; je le loge à Anvers, je le nourris d'asperges et lui donne une guirlande d'anémones.

J'aime ma voisine par B, parce qu'elle se nomme Bérénice, et qu'elle est très bonne; je lui donne un berret bleu, je la place dans un bosquet à Brienne, je la nourris de bonbons et lui présente un bouquet de belles de jours.

Je n'aime pas mon voisin par C, parce qu'il se nomme Claude et qu'il est capricieux; je le place en calèche, pour qu'on le mène à Cayenne; là je le nourris de cochons et l'habille de cordons.

Mein Nachbar gefällt mir, weil er so artig ist; ich ernähre ihn mit Äpfeln, schicke ihn nach Achen und gebe ihm Äpfeln auf den Weg.

Mein Nachbar gefällt mir, weil er niemals brummt; ich ernähre ihn mit Butterbrodt, schicke ihn nach Budissin, und gebe ihm ein Schock Birnen auf die Reise.

ЧИСЛА.

Всѣ, кромѣ раскащика, садятся въ рядъ, и каждый представляетъ одну изъ цифръ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Если болѣе десяти играющихъ, то одиннадцатый представляетъ 0, двѣнадцатый 1, и т. д. Раскащикъ становится передъ рядомъ и занимаетъ общество рассказами, прерывая ихъ вопросами; онъ старается, чтобы въ его рассказахъ было какъ можно болѣе чиселъ. При названіи числа, цифры, выражающія названное число, должны встать и стоять передъ раскащикомъ, пока онъ назоветъ другое число; напр. при 12, 1 и 2 встаютъ, и десятокъ становится по лѣвую сторону; при 30, становятся передъ раскащикомъ 3 и 0. Примеръ:

«Въ эту ночь, въ 3 или 4 часа, хорошенько не помню, вижу я, что въ комнату мою прокрадываются 4 человѣка; я хотѣлъ закричать, но 2 тотчасъ зажали мнѣ ротъ платкомъ. «Теперь ты не уйдешь отъ насъ, закричали всѣ 4 человѣка. Теперь мы отмстимъ тебѣ за то, что ты 50 лѣтъ держалъ насъ въ стеклянныхъ банкахъ, давалъ намъ всего по 8 горошенокъ въ сутки для пропитанія, и дергалъ по 7 и даже по 10 разъ въ день за носъ.»

« Скажите сами господа , похожъ ли я на 85-лѣтняго, и даже на 50-лѣтняго; не явно ли, что всѣ 4 придирались ко мнѣ? Но ротъ мой былъ завязанъ: я ничего не могъ сказать. Мучители мои схватили углы простыни , сильно дернули ее вверху, такъ-что я взлетѣлъ на 3 или 4 аршина; взлетѣлъ 1, 2, 3, 4, 5 разъ; у меня потемнѣло въ глазахъ; въ отчаяніи, я расширилъ руки и, падая, вцѣпился всѣми 10 пальцами въ волосы 2 мучителей моихъ , такъ-что они упали со мною на кровать. Я открылъ глаза, и вижу, что лежу на постели , а 10 пальцами крѣпко держу 2 предмета. Въ рукахъ моихъ была кроватная занавѣска. Слава Богу! сказалъ я осмотрѣвшись; такъ это былъ только сонъ!»

Кто ошибется, платитъ штрафъ , или раскащикъ наказываетъ его жгутомъ. Но если раскащикъ назоветъ число, для котораго нѣтъ цифры, тогда цифры налагаютъ на него штрафъ, или жгутами прогоняютъ съ мѣста и выбираютъ другаго.

С О В А.

Игра, сходная съ охотникомъ, но съ тѣмъ различіемъ, что сова вмѣстѣ игра памяти, внимательности и движенія.

Выбираютъ имена всѣхъ птицъ, которыхъ крику хотять подражать, и садятся въ кружокъ. Зачинщикъ, называющійся *птицеловомъ*, становится въ срединѣ и рассказываетъ что-нибудь, въ родѣ охотника. Вотъ названіе нѣкоторыхъ птицъ съ криками ихъ:

Сова,— <i>шу! шу! шу!</i>	Воробей,— <i>пью, пью, пью.</i>
Сорока,— <i>кашу варила.</i>	Голубь,— <i>рукуку.</i>
Кукушка,— <i>куку! куку!</i>	Ворона,— <i>кра! кра!</i>
Курица,— <i>кудакъ-дакъ-дакъ!</i>	Попугай,— <i>дуракъ!</i>
Пѣтухъ,— <i>кукерику!</i>	Рябчикъ,— <i>кикиріе, кикиріе.</i>
Утка,— <i>ква, ква, ква.</i>	Жаворонокъ,— <i>тирлили!</i>
Индюкъ,— <i>кулдыкъ-дыкъ-дыкъ.</i>	Гусь,— <i>га! га! га!</i>

Затвердивъ свой крикъ, каждый кладетъ обѣ руки на свои колѣна и слушаетъ рассказъ *птицелова*. Когда онъ назоветъ какую-нибудь птицу, та птица тотчасъ должна произнести крикъ свой, не шевеля руками; всѣ кричатъ, когда *птицеловъ* назоветъ *птичникъ*; когда назовутъ сову, она отвѣчаетъ, и при крикѣ ея, всѣ птицы машутъ руками, какъ крыльями, чтобы улетѣть. *Птицеловъ* схватываетъ одну птицу за крыло, передаетъ ей должность свою, а самъ присоединяется къ птицамъ; но если никого не поймалъ, то продолжаетъ рассказъ. Если же онъ три раза назвалъ сову, и еще не захватилъ птицы, то можетъ отказаться; тогда, по жребію, выбираютъ другаго *птицелова*.

Птицеловъ. Выходя изъ дома, увидѣлъ я много красивыхъ птицъ; мнѣ хотѣлось поймать курицу, (*курица*: кудакъ-дакъ-дакъ); но когда я хотѣлъ схватить ее, мимо меня пробѣжала индѣйка (*индюкъ*: кулдыкъ-дыкъ-дыкъ); я подумалъ: индѣйка (*индѣйка*: кулдыкъ-дыкъ-дыкъ) лучше курицы (*курица*: кудакъ-дакъ-дакъ), и побѣжалъ за нею; но несносная сорока (*сорока*: кашу варила) и воробей (*воробей* пью, пью, пью) влетѣли, и весь птичникъ (*всѣ кричатъ*) пришелъ въ движеніе; пролетѣла кукушка (*кукушка*: куку! куку!) и сова (*сова*: шу! шу! шу! Всѣ махаютъ руками; птицеловъ старается схватить птицу, но какъ ему это не удалось, онъ продолжаетъ.) Но пѣтухъ (*пѣтухъ*: кукерикъ), который, видно, былъ по бойчѣе, остался на мѣстѣ; къ нему присѣли попугай (*попугай*: дуракъ!), голубь (*голубь*: ру-куку), гусь, (*гусь*, га! га! га!), утка (*утка*, ква, ква, ква), и скоро спокойствіе водворилось въ птичникъ (*всѣ кричатъ*), какъ вдругъ несносная сова (*сова*: шу! шу! шу!)..... и т. д.

Даютъ фанты: 1) когда птицеловъ не поймаетъ никого; 2) когда кто-нибудь не закричалъ, будучи названъ, или не скоро закричить, или не закричить при словѣ *птичникъ*; 3) тотъ, кто пойманъ птицеловомъ.

САПОЖНИКЪ.

Условія игры во многомъ сходны съ совою и охотникомъ. Садятся въ кружокъ, исключая сапожника, или мастера, который ведетъ игру. Играющіе принимаютъ названіе предметовъ, принадлежащихъ сапожному мастерству, какъ: *дратва, шило, варъ, колодка, ножъ, кожа, подошва, сапоги, гвозди, молотокъ*, и другихъ предметовъ, имѣющихъ близкое отношеніе къ мастерству, какъ *деньги, покупщикъ, лавка*. Но въ этой игрѣ, кто названъ, тотчасъ долженъ сказать что-нибудь и назвать другаго. Когда назовутъ *мастерскую*, всѣ говорятъ: *ну, такъ уйдемъ же всѣ!* Чтобы кончить игру, сапожникъ говоритъ: *я запираю мастерскую*. Игра можетъ произвести слѣдующій разговоръ:

Мастеръ. Что вамъ угодно, сосѣдь?

Покупщикъ. Я пришелъ узнать, готовы-ли мои сапоги?

Сапоги. Спросите у дратвы.

Дратва. Объ этомъ лучше всего спросить мастера.

Мастеръ. Они бы давно были готовы, еслибы у меня былъ товаръ.

Товаръ. Товаръ можно достать въ лавкѣ.

Лавка. Разумѣется, только нужно денегъ.

Деньги. Правда; а есть у тебя деньги, мастеръ?

Мастеръ. То-то бѣда, что всѣ вышли! развѣ не пожалуете ли въ задатокъ, сосѣдъ?

Покупщикъ. Я! нѣтъ, отъ меня не увидишь ни копѣйки! Я очень недоволенъ твоимъ шитьемъ: въ послѣдней парѣ износились уже каблуки и подошвы.

Каблуки и подошвы (вмѣстѣ). Потому-что товаръ не хорошъ.

Товаръ. Товаръ былъ хорошъ; но дратва не держитъ.

Дратва. Потому-что шило дѣлаетъ широкія дыры.

Шило. Этому мастеръ виноватъ.

Мастеръ. Вотъ всѣ кричатъ на мастера! этакъ придется бѣжать изъ мастерской.

Всѣ (вставая). Ну, такъ уйдемъ же всѣ!

Мастеръ. Экіе неразумныя! Куда вы пойдете?—Что будетъ дратва безъ шила (дратва и шило садятся), а шило безъ товара (товаръ садится, а шило говоритъ) и т. д.

ОХОТНИКЪ.

Вотъ игра весьма занимательная, если *охотникъ*, т. е. распорядитель игры, умѣетъ ею воспользоваться. Всѣ играющіе садятся въ кружокъ и принимаютъ названіе какой-нибудь вещи, относящейся къ охотѣ; къ каждой прибираютъ сло-

во, которое должно произносить каждый разъ, когда охотникъ назоветъ эту вещь. Положимъ, выбраны слѣдующіе предметы съ отвѣтами:

Для мужчинъ:

Для дамъ:

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1. Ружье— <i>вотъ оно.</i> | 9. Полка— <i>вотъ она.</i> |
| 2. Порохъ— <i>вотъ онъ.</i> | 10. Сумка— <i>вотъ она.</i> |
| 3. Кремень— <i>вотъ онъ.</i> | 11. Дробь— <i>вотъ она.</i> |
| 4. Курокъ— <i>вотъ онъ.</i> | 12. Птица— <i>я лечу.</i> |
| 5. Выстрѣлъ— <i>пафъ.</i> | 13. Тетерька— <i>летитъ.</i> |
| 6. Бекасъ— <i>летитъ.</i> | 14. Утка— <i>ква, ква.</i> |
| 7. Кабанъ— <i>сердитый.</i> | 15. Дорожка— <i>узкая.</i> |
| 8. Поле — <i>зеленое.</i> | 16. Рѣчка— <i>журчитъ.</i> |

Когда охотникъ скажетъ *охота*, всѣ играющіе произносятъ присвоенный каждому отвѣтъ: при словѣ: *снаряды*, отвѣчаютъ 2, 3, 4, 9, 10, 11. На *дицъ* отвѣчаютъ всѣ животныя. Птица отвѣчаетъ не только на свое имя, но и на названіе всѣхъ другихъ птицъ.

Охотникъ становится въ кружкѣ и рассказываетъ что-нибудь. Напримѣръ: «Сегодня была прекрасная погода, и мнѣ вздумалось итти на охоту (*всѣ кричатъ*); я схватилъ ружье, (*ружье: вотъ оно*), и всѣ снаряды (2, 3, 4, 9, 10, 11: *вотъ онъ*) и пошелъ по дорожкѣ (15: *узкой*), которая ведетъ къ болоту; не успѣлъ я отойти 300 шаговъ, какъ три утки (14 и 12: *ква, ква*) взлетѣли около меня; схватываю ружье (1: *вотъ оно*); курокъ (4: *вотъ онъ*) щелкнулъ, —выстрѣла (5: *пафъ*)

не слышать; тогда только вспомнилъ я, что еще не зарядилъ ружья (1: вотъ оно)! Скорѣе вынимаю изъ сумки (10: вотъ она) порохъ (2: вотъ онъ), всыпаю въ ружье (1: вотъ оно), кладу дробь (11: вотъ она) и готовъ; тогда же захрустѣю въ кустахъ и огромный кабанъ (7: сердитый) перебѣжалъ черезъ дорожку (15: узкую)! Фу, какая досада! къ чему служить мнѣ дробь (11: вотъ она). Кабанъ (7: сердитый) ушелъ; но дальше я вѣрно найду бекасовъ (6 и 12: летить). Скоро прошелъ я поле (8: зеленое), и вижу нѣсколько тетеревей (13 и 12: летить); я приложился, вскрикнулъ и выстрѣлилъ (5: пафъ); муха укусила меня въ щеку въ то самое время, какъ я хотѣлъ спустить курокъ (4: вотъ онъ)! выстрѣлъ (5: пафъ) ушелъ въ сторону и тетерева (13 и 12: улетѣли) благополучно; жаль только потеряннаго пороха (2: вотъ онъ) и дробь (11: вотъ она)! Долго я ходилъ по полю (8: зеленому), не встрѣчая никакой дичи (6, 7, 12, 13, 14); наконецъ къ радости моей, вижу трехъ бекасовъ (6 и 12: летить), которые перелетали на соседнее поле (8: зеленое); лишь только они ушли, я осторожно приближаюсь, и надѣясь на доброе ружье (1: вотъ оно), стрѣляю на довольно далекомъ разстояніи; раздался выстрѣлъ (5: пафъ)! одинъ бекасъ (6 и 12: летить) улетѣлъ, другой бекасъ (6 и 12: летить) поднялся и тотчасъ упалъ, слѣд. третій бекасъ (6 и 12:) убитъ! Бѣгу ту-

да,—рѣчка (16: журчитъ) отдѣляетъ меня отъ сосѣдняго поля (8: зеленаго); я бросился въ рѣчку (16 журчитъ) не заботясь, что замочу всѣ снаряды (2, 3, 4, 9, 10, 11) свои; но, вѣроятно отъ разлива, рѣчка (16: журчитъ) была такъ глубока, что, войдя въ воду по шею, я принужденъ былъ воротиться, потому-что плавать я умѣю такъ хорошо, какъ свинцовый лоть. Прогрогнувъ отъ холода, бѣжалъ я вверхъ по рѣчкѣ (16: журчитъ), пока увидѣлъ мостикъ. Обходъ былъ версты съ четыре. Запыхавшись, прибѣгаю къ полю (8: зеленому)! Вообразите мое отчаяніе, когда издали уже увидѣлъ я большую птицу, которая терзала бекаса; какъ охотно убилъ бы я ее, но увы! всѣ припасы мои были мокры. Я закричалъ отъ злобы; ястребъ не трогался съ мѣста! но когда я подошелъ ближе, онъ поднялся, унося остатки моего бекаса; другаго я нигдѣ не нашелъ; я подумалъ: нѣтъ! неудачна сегодня моя охота! и пошелъ домой.



ГЛАВА XII.

ИГРЫ БЕЗЪ ФАНТОВЪ, ИГРЫ СЛОВЪ, ИГРЫ СЪ РАСКАЗАМИ.

ДА И НѢТЬ.

Одинъ изъ играющихъ дѣлаетъ каждому по два или болѣе вопросовъ, на которые должно отвѣчать попеременно словами *да* и *нѣтъ*. Если спрашивающій умѣетъ располагать вопросы, умѣетъ пользоваться особенностями спрашиваемого лица, то ему много случаевъ дѣлать забавные намеки, шутивыя обвиненія, и проч. Вотъ какъ идетъ игра:

Вопросъ. Полтина кажется вамъ больше рубля?

Отвѣтъ. *Да*.

Вопросъ. Вы не знаете, сколько составитъ 2 и 2?

Отвѣтъ. *Нѣтъ*.

Вопросъ. Вы ласковы и скромны по прежнему?

Отвѣтъ. *Да*.

Вопросъ. И не любите похвалы? О. *Нѣтъ*.

ЛЮБИТЬ И НЕ ЛЮБИТЬ.

Каждый говоритъ, что онъ любить и чего не любить; но любить долженъ онъ то, чего предъидущій не любить. Напримѣръ :

Первый. Я люблю танцовать, но не люблю падать.

Второй. Я очень люблю падать, но не люблю ушибаться.

Третій. Я очень люблю ушибаться, но не люблю лечиться, и т. д.

УПОТРЕБЛЕНІЕ ПРЕДМЕТА.

Одинъ изъ играющихъ называетъ какой нибудь предметъ, напримѣръ *солому*, и спрашиваетъ у каждаго изъ играющихъ: *что вы сдѣлаете изъ соломы?* Первый отвѣчаетъ: дамскія шляпки. Второй: я покрою соломой крышу. 3-й: Я употребляю ее на подстилку. 4-й: Велю изрубить ее на сѣчку. 5-й: Прикажу покрывать ею гряды, для сохраненія молодыхъ растеній. 6-й: Обвяжу соломой деревья, чтобы предохранить ихъ отъ мороза. 7-й: Я сдѣлаю изъ нее соломенники, и т. п.

Когда всѣ отвѣтили, второй играющій называетъ другой предметъ и выспрашиваетъ играющихъ.

ПОЧЕМУ И ПОТОМУ.

Каждый играющій говоритъ на ухо своему сосѣду слѣва какой-нибудь вопросъ, а сосѣду справа отвѣтъ на свой вопросъ, начиная ихъ словами *почему* и *потому-что*. Когда всѣ готовы, первый громко повторяетъ вопросъ, который онъ получилъ справа, и отвѣтъ слѣва. Поэтому отвѣты будутъ несообразны вопросамъ; по нелѣпости своей, противоположности, по страннымъ сближеніямъ, они весьма часто бываютъ забавны.

Говорятъ всѣ поочереди. Напримѣръ, первый говоритъ: Меня спросили: почему сегодня стрѣляли изъ пушекъ, и отвѣтили: потому-что мыло дорого. Потомъ говоритъ второй, и т. д.

Гораздо лучше, когда каждый дѣлаетъ вопросъ, а отвѣчаетъ сосѣдъ; тогда не нужно безпрестанно повторять слова: *меня спросили, отвѣчали*, и игра живѣе. И такъ, сказавъ другъ другу на уховопросы и отвѣты, играющіе говорятъ громко:

Первый. Почему корабли не пришли?

Второй. Потому-что домъ нашъ не отстроенъ. Почему вы не ходили сегодня въ университетъ?

Третий. Потому-что прошлая зима была очень тепла. — Почему Г. А. всегда сердится? и т. д.

При второмъ кругѣ можно начинать вопросы и отвѣты словами *отчего* и *оттого*, и т. п.

Отъ этой игры произошло нѣсколько игръ, которыя также основаны на случайныхъ отвѣтахъ, и разнятся только формою вопроса или примѣненіемъ. Для большаго разнообразія мы помѣстимъ нѣкоторыя изъ нихъ.

1. НА ЧТО Я ГОЖУСЬ?

Каждый спрашиваетъ тихонько у одного сосѣда: *на что я болѣе всего гожусь?* а у другаго: *почему я гожусь на то, что сказалъ сосѣдъ мой?* и потомъ громко объявляетъ сказанное. Напримѣръ:

Мнѣ сказали, что я болѣе всего гожусь для военной службы, потому-что хорошо играю на скрыпкѣ.

Я долженъ быть купцомъ, потому-что уважаю старшихъ.

2. ПОДАРОКЪ.

Сосѣду слѣва говорятъ на ухо вещь, которую ему дарятъ, а сосѣду справа сказываютъ почему или для чего дарятъ ему эту вещь; потомъ каждый говоритъ громко сказанное; напримѣръ: Мнѣ подарили сковородку, потому-что я рѣдко бываю дома. — Или:

Первый. Для чего подарили мнѣ зеркало?

Второй. Потому, что вы любите музыку.
— Для чего подарили мнѣ чепчикъ?

Третій. Потому-что у васъ прекрасныя руки. — Для чего подарили мнѣ пудъ свѣчей?

Четвертый. Потому-что вы любите заниматься, и т. п.

3. КЪ ЧЕМУ СЛУЖИТЬ ЭТО?

Въ этой игрѣ сосѣду слѣва говорятъ на ухо вопросъ, напримѣръ: *къ чему служатъ дрова?* а сосѣду справа отвѣтъ: *для отопленія комнаты;* потомъ каждый громко повторяетъ данный отвѣтъ на вопросъ сосѣда, и дѣлаетъ данный вопросъ второму сосѣду своему. Напримѣръ:

Первый. Къ чему служатъ книги?

Второй. Для отопленія комнаты. — Къ чему служить зеркало?

Третій. Чтобы прищипить платокъ. — Къ чему служатъ дрова?

Четвертый. Чтобы утирать носъ, и т. д.

НЕСКЛАДИЦА.

Нескладица есть самая занимательная изъ игръ сего рода.

Одинъ играющій выходитъ изъ комнаты или нѣсколько удаляется, пока каждый скажетъ со-

сѣду своему какое-нибудь слово; возвратясь, онъ обращается къ каждому съ какимъ нибудь вопросомъ ; каждый тотчасъ долженъ сказать въ отвѣтъ то слово, которое получилъ отъ сосѣда. Надобно только стараться дѣлать такіе вопросы, на которые приходится много отвѣтовъ, и не повторять вопросовъ. Напримѣръ:

Что есть мудрость?

Первый. Щука.

Съ чѣмъ вы меня сравниваете?

Второй. Съ карандашемъ.

Что лучше всего на свѣтѣ?

Третій. Корыто.

Чѣмъ мнѣ заняться?

Четвертый. Квасомъ.

О чемъ вы думаете?

Пятый. О щипцахъ,

Что вы думаете о Г-нѣ Н?

Шестый. Мыльный пузырь, и т. д.

Изъ этого видно, что даны были слова: *щука* *карандашъ*, *корыто*, *квасъ*, *щипцы*, *мыльный пузырь*.

Les Coq-à l'âne. Que cache votre secret? *Une anguille.* — A quoi me comparez vous? — *A un miroir* — Qu'est ce que le succès? — *Un prisme.*

ОТВѢТЪ ПРЕЖДЕ ВОПРОСА.

Первый въ кругу задумываетъ вопросъ и говоритъ второму на ухо приличный отвѣтъ; второй, соображаясь съ этимъ отвѣтомъ, придумываетъ свой отвѣтъ, и говоритъ его громко; тогда первый говоритъ второму на ухо задуманный вопросъ. Второй, въ свою очередь, говоритъ третьему на ухо переданный ему отвѣтъ, а когда третій скажетъ громко свой отвѣтъ, то передаетъ и вопросъ перваго, и т. д. Тѣ, которые уже знаютъ вопросъ, забавляются даваемыми отвѣтами, которые болѣе или менѣе удаляются отъ вопроса; смѣхъ первыхъ, досада иныхъ, возбуждаютъ любопытство тѣхъ, которые еще не знаютъ вопроса. Не позволяется повторять прежнихъ отвѣтовъ.

Когда всѣ отвѣтили, первый задумываетъ новый вопросъ.

МѢЩАНИНА.

Каждый избираетъ себѣ ремесло и называетъ нѣсколько орудій или произведеній; одинъ читаетъ какую-нибудь статью и прибавляетъ или подмѣниваетъ слова въ статьѣ тѣми словами, которые даны ему играющими. Напр: сапожникъ даетъ слова: *сапогъ, дратва, шило, щетина;*

мясникъ: *телятина*, *окорокъ*, *баранья шкура*; охотникъ: *ружье*, *потроха*, *гончая*, *дичь*; столяръ: *долото*, *смазка*, *стружки*; переплетчикъ: *клейстеръ*, *тиски*, *кисть*; чтецу попалась въ руки повѣсть: *Латникъ*; вставляя данныя слова по очереди, онъ читаетъ:

«Вдругъ видимъ мы, несется къ намъ на ры-
«жемъ сапогъ всадникъ, въ черныхъ латахъ,
«въ блестящей каскѣ; изъ-подъ заброшенной на
«спину *телятины*, блистало *ружье*. Прискакавъ
«подъ выстрѣлъ, онъ спрыгнулъ съ *клейстера*,
«и обнажилъ *долото* свое. «Впередъ, впередъ!»
«крикнулъ онъ; «сомкни *дратву*! Г. ротмистръ!
«вы должны непременно взять этотъ *окорокъ*.
«Ребята! вы *потроха*,—вамъ стыдно отступать;
«за мной, товарищи; я вамъ *смазка*! *тиски* то-
«му кто отстанетъ! — *шило* на руку, ура!» Съ
«этимъ словомъ онъ кинулся къ *бараньей шкурѣ*,
«не озябываясь назадъ, какъ-будто увѣренный,
«что *гончая* увлечетъ *стружки*, *кисть* и *щети-*
«*ну* за собою.»

ЧЕПУХА.

Та же игра въ живомъ расказѣ.

Одинъ принимаетъ на себя должность расказчика. Прочіе избираютъ какое-нибудь занятіе или ремесло. Расказчикъ объявляетъ, что игра-

ющіе должны быть внимательны, и на кого онъ взглянетъ во время рассказа, тотъ долженъ называть какой нибудь предметъ изъ своего ремесла, не мѣшая и не повторяя сказанныхъ словъ. За несоблюденіе этихъ правилъ, даютъ фантъ. Когда рассказъ живъ, увлекателенъ, то игра очень занимательна по забывчивости слушателей, досадѣ ихъ за перерывки рассказа и смѣшнымъ вставкамъ. — Матеріаломъ для рассказа можетъ служить все: дневное происшествіе, разговоръ, повѣсть, и т. п. Мы помѣстимъ самый простой примѣръ, чтобы показать какъ легко находить матеріалы для рассказа.

Положимъ, что выбраны: шорникъ, аптекаръ, извозчикъ, прачка, швея, кухарка.

Раскащикъ. Вчера я посѣтилъ одну весьма умную даму; общество было избранное; оно состояло изъ ученыхъ, художниковъ и заслуженныхъ войновъ. При входѣ моемъ разговоръ былъ живой, и всѣ поддерживали его съ жаромъ; говорили о (смотреть на прачку)

Прачка: штопкѣ бѣлья.

Раск. Я удивился, что образованные люди занимаются такою (смотреть на аптекаря)

Аптекарь: хиною;

Раск. и сказалъ, что могу сообщить имъ много новаго и весьма любопытнаго о (смотреть на кухарку)

Кухарка: кочергѣ.

Раск. Хозяйка сказала: кстати, господа! я хотѣла узнать ваше мнѣніе о новомъ сочиненіи извѣстнаго автора, которое только-что получила; это есть разсужденіе о (смотреть на швею)

Швея: шпилькахъ.

Раск. Одинъ генералъ, храбрый и заслуженный воинъ, отвѣчалъ: право, сударыня, я не имѣю понятія объ орудіяхъ этого рода; всѣ эти предметы для меня сущій (смотреть на шорника)

Шорникъ: ремешекъ;

Раск. и когда я стою передъ (смот. на швею)

Швея: чепчикомъ,

Раск. то думаю только о (обращаясь къ извозчику)

Извозч. подковѣ.

Раск. Одинъ изъ ученыхъ сказалъ: господа! не смотря на всю занимательность вашей бесѣды, я чувствую что голодъ мучитъ меня, и желудокъ требуетъ (обращаясь къ швеѣ)

Швея: иглы;

Раск. Такъ отобѣдайте у меня, сказала хозяйка; я хорошо накормлю васъ, господа! у меня будетъ холодное изъ (шорникъ) *ремней*; супъ изъ (аптекарь) *мышьяку*; соусъ изъ (прачка) *мыла*, приправленный отличнымъ (извозчикъ) *дегтемъ*; жаркое изъ огромнаго (кухарка) *ухвата*; кремъ изъ легкаго (шорникъ) *хомута*, взбитаго съ (апте-

карь) *слабительнымъ*; а къ десерту подадутъ вамъ свѣжее (прачка) *корыто*, вкусный (швея) *колпакъ* и также (извозчикъ) *скребелку*; вы видите, что столъ будетъ очень сытенъ; пожалуйте въ столовую.

ОТВѢЧАТЬ НЕ ГОВОРЯ.

Общество выбираетъ одного играющаго, который садится въ серединѣ, и дѣлаетъ вопросы, обращаясь то къ одному, то къ другому; напр. *каково вы спали въ эту ночь? — Почему вы не любите г-на Д? — Что вамъ болѣе всего нравится? — На какомъ инструментѣ вы играете? — Что дѣлалъ вчера вашъ братъ?* и т. п. Каждый долженъ отвѣчать одними знаками; кто скажетъ слово, платитъ штрафъ.

При всей простотѣ своей игра эта очень занимательна; но спрашивающій не долженъ тянуть вопросовъ, не давать такихъ вопросовъ на которые можно просто отвѣчать *да* или *нѣтъ*; притомъ онъ долженъ сообразоваться съ ловкостію и способностями играющихъ.

МИМИКА.

Игра, подобная предыдущей; но здѣсь отъ играющихъ требуется болѣе искусства. Каждый пишетъ на листочкѣ бумаги названіе какой ни-

будь страсти или чувства, наприим. страхъ, презрѣніе, любопытство, желаніе, гнѣвъ, любовь, спокойствіе, зависть, удивленіе, стыдъ, испугъ, радость и проч. — Каждый говоритъ громко написанное слово, чтобы оно не было повторено другими. Распорядитель игры собираетъ листки, складываетъ ихъ, перемѣшиваетъ и даетъ каждому одинъ листокъ. Первый, взглянувъ въ свой листокъ, долженъ выразить ту страсть, которая означена на листкѣ; если играющіе угадаютъ ее, то другой показываетъ свое искусство въ мимикѣ. Если же играющіе не угадаютъ, то распорядитель игры рѣшаетъ, дурно ли была выражена страсть, и въ такомъ случаѣ заставляетъ платить фантъ; онъ можетъ сказать, въ чемъ состояла ошибка; отъ него же зависитъ и продолжать или сократить время на отгадываніе представляемаго.

ЖИЗНЕОПИСАНІЕ.

Садятся въ кружокъ, а одинъ, назначенный по жребію, становится въ серединѣ. Онъ долженъ слушать описаніе своей жизни, которую дѣлаютъ всѣ играющіе по очереди. Если чей нибудь рассказъ не нравится герою повѣсти, онъ имѣетъ право прервать расказчика и заставить сосѣда продолжать. Чтобы всѣ могли расказ-

затѣ что-нибудь, только послѣднему позволяется окончить смертію описываемаго лица; но если герой слишкомъ часто и скоро прерывалъ рассказъ, то первый можетъ подхватить, что смерть была мнимая, и продолжаетъ описаніе, котораго уже нельзя прерывать, пока играющіе сами не окончатъ дѣйствительною смертію описываемаго лица.

ИСКАТЕЛЬ ЦВѢТОВЪ.

Сколько играющихъ, столько берутъ палочекъ, изъ которыхъ одна длиннѣе; потомъ раздаютъ ихъ, и у кого самая длинная, тотъ искатель цвѣтовъ, т. е. долженъ назвать столько качествъ и примѣтъ какогонибудь цвѣтка, чтобы прочіе могли угадать и назвать цвѣтокъ. Кто первый отгадаетъ цвѣтокъ, дѣлается искателемъ цвѣтовъ, и въ свою очередь называетъ примѣты другаго цвѣтка. Если же никто не угадаетъ, то описаніе было неясно, и искателя преслѣдуютъ со смѣхомъ и битьемъ ладошъ до опредѣленнаго мѣста; если же и послѣ того цвѣтокъ его снова не былъ угаданъ, то искатель становится на колѣни предъ обществомъ, и стоитъ пока сосчитаютъ такое число, сколько играющихъ. Тогда опять берутъ палочки.

Примѣръ: Цвѣтокъ, который я ищу, голубаго цвѣта, растеть близъ ручейковъ и на мокрыхъ мѣстахъ; цвѣтокъ состоитъ изъ пяти кругловатыхъ листиковъ, середина желтаго цвѣта, стебель тонкій, длинный, почти безлистный.

Цвѣтокъ, который мнѣ хотѣлось бы найти, красноватаго цвѣта; бываютъ также и бѣлые; головка толстая, къ верху тонше; листьевъ всегда по три вмѣстѣ; растеть на тучной землѣ, по краямъ дорогъ и тропинокъ, и въ садахъ; хорошій кормъ для скота.

ИСКАТЬ ПО МУЗЫКѢ.

Одинъ изъ общества удаляется въ другую комнату, пока прячуть какую нибудь вещь. Онъ входитъ, и долженъ найти спрятанную вещь, прислушиваясь къ звукамъ фортопьяно или скрипки (можно пѣть, если нѣтъ инструмента, или бить ножемъ въ стаканъ, и т. п). Чѣмъ ближе онъ подходитъ къ искомой вещи, тѣмъ звуки сильнѣе, и тотчасъ становятся слабѣе, когда онъ удаляется.

ДѢЛАТЬ ЧТО НИБУДЬ ПО МУЗЫКѢ.

Оно труднѣе, потому что надобно не только прійти къ назначенному мѣсту, но и отгадать, что требуется сдѣлать, напр. снять со свѣчи, сѣсть

около кого нибудь, подать кому нибудь извѣстную вещь, подвести одного къ другому, и т. п. Если трудно догадаться, что задано сдѣлать, или если задача такъ проста, что именно потому не нападешь на нее, во всякомъ случаѣ остерегайтесь терять бодрость, показывать неудовольствіе, или въ бездѣйствіи стоять на одномъ мѣстѣ, все думая: что-бы сдѣлать; этимъ и себѣ сдѣлаете непріятность, и на общество наведете тоску. Пробуйте безпрестанно то одно, то другое—тогда скорѣе найдете заданное; а если не найдете, то безпрестанно дѣйствуя, вы и себя займете, и общество развеселите, иногда разсмѣшите всѣхъ своими попытками, и можете сдѣлать много пріятнаго другимъ. Много зависитъ и отъ того, кто подаетъ знакъ.

ВЫУЧИЛЪ ЛИ ТЫ СВОЙ УРОКЪ.

Б. спрашиваетъ своего сосѣда слѣва: «Выучилъ ли ты свой урокъ?» Сосѣдъ не долженъ употреблять въ отвѣтахъ ни *да*, ни *нѣтъ*, иначе платитъ фантъ; положимъ онъ отвѣтитъ: «я всегда выучиваю свой урокъ.» Б. говоритъ: «скажи мнѣ свой урокъ!» К. говоритъ какое нибудь изрѣченіе изъ басни, стихъ, пословицу. Положимъ К. скажетъ: «Не рой другому ямы, самъ въ нее попадешь.»

Тогда Б дѣлаетъ нѣсколько вопросовъ, относящихся къ сказанному, стараясь выманить у К да или нѣтъ.

Б. Рылъ ли ты яму другимъ?

К. Это не въ моихъ правилахъ.

Б. Но другіе тебѣ рыли яму?

К. Случалось.

Б. И ты падалъ въ яму?

К. Падалъ.

Б. А тѣ люди оставались безъ наказанія?

К. Они также попадали въ большія ямы.

Б. А послѣ того рыли они тебѣ опять яму?

К. Нѣтъ.

Здѣсь К. проговорился, платитъ фантъ, и спрашиваетъ у своего сосѣда слѣва: выучилъ ли ты свой урокъ? и т. д.

ОВМѢНЪ ИМЕНЪ.

Всѣ играющіе мѣняются именами. Одинъ садится противъ играющихъ, призываетъ то одного, то другаго, проситъ садиться и отвѣтить на нѣкоторые вопросы. Вызванный отвѣчаетъ, рассказываетъ, примѣняясь къ той особѣ, которой имя онъ получилъ. Разумѣется, что не надобно намекать на тѣлесные недостатки представляемыхъ особъ; но легкія насмѣшки позволительны. Если игра хорошо ведена, то она въ высшей степени занимательна.

РАСПЕЧАТАННЫЯ ПИСЬМА.

Каждому даютъ или старое письмо или листъ бумаги, сложенный письмомъ. Первый играющій вскрываетъ свое письмо, и громко читаетъ будто-бы написанное. Читающій по своему усмотрѣнію можетъ представить, что письмо писано къ нему, или что ему попало письмо писанное къ одному изъ присутствующихъ, или даже письмо одного изъ присутствующихъ къ родственнику или знакомому. Прочитавъ письмо, онъ отдаетъ оное распорядителю игры; второй играющій читаетъ свое письмо, и т. д.

Невозможно представить примѣровъ этой игры; она вся сообразуется и примѣняется къ привычкамъ, вкусамъ и отношеніямъ особъ, составляющихъ общество. Одинъ читаетъ письмо молодого человѣка, который открываетъ пріятелю чувства свои; другой письмо дамы, которая излагаетъ свои мысли о любви и супружествѣ третьей забавное происшествіе; четвертый трогательный случай; пятый дневныя новости; шестой письмо человѣка, который ищетъ покровительства, и т. п. Легкіе намеки, тонкія замѣчанія, лестныя сужденія, замысловатыя и даже нелѣпыя выдумки, должны оживлять эту игру.

СРАВНЕНІЯ.

При сравненіяхъ играющіе должны находить сходство и различіе между какими либо двумя предметами.

Различіе предметовъ, несходство ихъ, видно съ перваго взгляда; сходство ихъ иногда весьма трудно отыскать, хотя въ самыхъ разнородныхъ предметахъ всегда есть что нибудь общаго. Можно облегчить себя, припоминая, что предметы могутъ быть сходны:

- 1) по времени, мѣсту, продолженію ихъ существованія;
- 2) по составнымъ частямъ, формѣ и величинѣ;
- 3) по цѣли ихъ, пользѣ и цѣли;
- 4) по впечатлѣнію и дѣйствию, которое производятъ они на насъ и другіе предметы;
- 5) по именамъ предметовъ и качествъ ихъ, потому-что часто сходство основывается на игрѣ словъ.

Стараніе и навыкъ лучшія средства, чтобы хорошо дѣлать сравненія.

Сравненія доставляютъ двѣ игры. Если онѣ сначала покажутся трудными, советуемъ не терять бодрости; можемъ увѣрить, что играющіе скоро освоятся съ ними, и тогда эти игры доставятъ имъ большое удовольствіе.

1. ЦАРЕКЪ.

По жребію выбираютъ царька. Онъ садится въ срединѣ круга, пишетъ на листочкѣ бумаги названіе какого нибудь предмета, и прячетъ бумажку. Прочіе также пишутъ на листкахъ названіе одного предмета, и бросаютъ листки въ шляпу или корзину. Царекъ, перемѣшавъ листки, даетъ одинъ листокъ каждому играющему и самъ вскрываетъ свой листокъ. Каждый долженъ сказать сходство или различіе между предметами написанными на его листкѣ и на листкѣ царька. Положимъ, что царекъ написалъ *солнце*; на листкѣ перваго написано *роза*, на листѣ втораго *водолазъ*, на листкѣ третьяго *зеркало*, у четвертаго *дождь*, и т. д. Первый можетъ сказать: «что солнце между звѣздами, то *роза* между цвѣтами.» — Второй; «какъ *водолазъ* ныряетъ въ море, такъ и солнце, по мнѣнію древнихъ, ежедневно опускается въ море.» — Третій: «различіе между солнцемъ и *зеркаломъ* въ томъ, что солнце испускаетъ лучи, а *зеркало* отражаетъ ихъ » — Четвертый: «какъ солнце, такъ и дождь оживляютъ всѣ растенія», и т. д.

2. СХОДСТВО И РАЗЛИЧІЕ.

Всѣ садятся въ кружокъ, и каждый говоритъ на ухо обоемъ сосѣдямъ своимъ по одному сло-

ву; слѣдовательно каждый получаетъ два предмета, которые онъ долженъ сравнивать между собою. Напримѣръ: первый говоритъ: «*часы и солнце* сходны тѣмъ, что оба показываютъ время; а различаются тѣмъ, что солнце всегда вѣрно показываетъ время, а часы часто невѣрны.

Второй: *цѣпъ и печь* сходны тѣмъ, что оба готовятъ хлѣбъ; но цѣпъ производитъ первое дѣйствіе, а печь послѣднее.

Молодой человѣкъ получилъ отъ одного соседа слово *осенній листъ*, отъ другаго *старая дѣвица*. Подумавъ съ минуту, онъ отвѣчалъ: «сходство между осеннимъ листомъ и старою дѣвицею въ чувствительности; какъ отъ небольшого вѣтра осенній листъ отпадаетъ отъ дерева, такъ и старую дѣвицу холодность и равнодушіе сильнѣе оскорбляютъ и удаляютъ отъ общества. Различіе въ томъ, что осенній листъ уже бесполезенъ для дерева, а старая дѣвица, большею частію совершенно живетъ для другихъ, и цѣль ея жизни заботиться о другихъ, утѣшать и помогать.»

ПОКАЯНІЕ.

Играющіе садятся въ кружокъ или полукругомъ, кромѣ двухъ, изъ которыхъ одинъ сидитъ поодаль на скамеечкѣ, на *покаяніи*; дру-

гой, *допросчикъ*, собираетъ мнѣнія о первомъ. *Допросчикъ*, обращаясь къ играющимъ (которые называются *судьями*) говоритъ: «Достопочтенные суди! за что нашъ товарищъ на покаяніи?» Каждый судья говоритъ ему на ухо причину, которая по его мнѣнію подвергла сосѣда покаянію. При большомъ числѣ играющихъ, выбираютъ двухъ допросчиковъ.

Собравъ мнѣнія, допросчики подходятъ къ кающемуся, и одинъ за другимъ передаютъ ему все сказанное. При каждомъ обвиненіи онъ долженъ назвать судью, который по его мнѣнію сдѣлалъ это обвиненіе; если угадалъ, судья даетъ фантъ. По этому выгоднѣе имѣть двухъ допросчиковъ; одинъ или перепутаетъ обвиненія, или забудетъ многія (тогда онъ даетъ фантъ), или, чтобы не сбиться, будетъ передавать ихъ въ томъ же порядкѣ, какъ судьи говорили ему, а этимъ даетъ кающемуся возможность, легко отгадывать судей. Когда всѣ обвиненія высказаны, кающагося смѣняетъ первый судья, котораго онъ угадалъ. Если кающійся никого не угадалъ, то даетъ фантъ и остается на покаяніи. Зная нѣсколько характеръ и привычки играющихъ, это рѣдкослучиться можетъ. Примѣровъ обвиненій невозможно представить; они сообразуются съ лѣтами, поломъ, характеромъ, значеніемъ и дарованіями особъ; но мы совѣтуемъ избѣгать натяну-

тыхъ, наисканныхъ привѣтствій и колкихъ намековъ.

ПАРОЛЬ.

Одинъ изъ играющихъ удаляется въ другую комнату; прочіе выбираютъ одно слово, которое онъ долженъ угадывать. Когда согласились, то призываютъ отгадчика, и каждый говоритъ ему какое нибудь качество задуманнаго предмета: по этимъ качествамъ онъ долженъ угадать самый предметъ. Если онъ не угадалъ, то позволяется ему требовать отъ играющихъ еще по одному качеству; но при неудачѣ послѣ втораго круга, онъ даетъ фантъ, и снова удаляется, чтобы выбрали другое слово. Если угадаетъ, то смѣняетъ его тотъ играющій, который навелъ его на догадку. Гораздо труднѣе отгадывать, когда выберутъ слова, имѣющія различныя значенія. Положимъ, что выбрали слово *глазъ*; играющіе могутъ сказать:

Онъ шарообразенъ.	Величиною въ грошъ.
Отражаетъ предметы.	Только часть его видна.
Ночью закрываютъ его.	Двигается въ разныя стороны, и никто не слышитъ этого.
Онъ чернаго цвѣта.	
Голубаго.	
Лежитъ въ углубленіи.	Его вооружаютъ.
Онъ портитъ.	Онъ обманываетъ.

Для этой игры можно употребить слѣдующія слова: щипцы, ядро, перо, часы, лавка, карта, листъ, хлѣбъ, звѣзда, усы, носъ, волосъ, языкъ, шаръ, быкъ, замокъ, колесо, чернила, башмакъ, платокъ, доска, ила и очень много другихъ.

КАКЪ, ГДѢ, ПОЧЕМУ, ИЛИ ОМОНИМЫ.

Общество садится въ кружокъ. Одинъ изъ играющихъ удаляется, чтобы прочіе могли выбрать слово, которое онъ долженъ угадать. Отгадчикъ возвращается, и спрашиваетъ у каждого: *Какъ оно вамъ нравится?* Чтобы труднѣе было отгадать, обыкновенно выбираютъ *омонимы*, или слова, имѣющія различныя значенія (по русски омонимъ называютъ *тождествомъ* или *сименникомъ*). По этому, хотя всякій называетъ качество, принадлежащее выбранному слову, но по различнымъ значеніямъ сего слова, называемыя качества иногда совершенно противоположны другъ другу. Напримѣръ, если выберутъ слово *труба*, то играющіе могутъ говорить о дымовой трубѣ, пожарной, водосточной, о музыкальномъ инструментѣ, трубѣ на самоварѣ, и слѣдовательно отвѣчать на вопросъ: *мнѣ нравится она мѣдная, гибкая, высокая, складная, звонкая, кирпичная, кожаная, свинцовая, широкая, и проч.*

Послѣ этихъ отвѣтовъ рѣдко удастся угадать задуманное слово; отгадчикъ спрашиваетъ у всѣхъ: *Гдѣ оно вамъ нравится? и потомъ: Почему оно вамъ нравится?*

На второй вопросъ отвѣчаютъ: *въ поле, въ городъ, на башнѣ, подъ землею, въ оркестръ, на фабрику, на корабль, на улицахъ, и проч.*

На третій вопросъ: *потому что способствуетъ чистотѣ, избавляетъ отъ опасности, расширяетъ свѣдѣнія наши, издаетъ громкій и ясный звукъ, безъ нее не скоро дождешься чаю, и проч.*

Кто послѣ третьяго круга не угадалъ, даетъ фантъ, и долженъ отгадывать новое слово. Тотъ, кто отвѣтомъ своимъ навелъ отгадчика на задуманное слово, смѣняетъ его.

Кто изъ играющихъ повторитъ сказанное, даетъ фантъ.

Вотъ нѣсколько словъ, которыя можно употребить для этой игры:

Лотъ—имя, *вѣсь*, *глубомѣрь*; *пикетъ*—военный, игра; *бумага*—хлопчатая, писчая, пропускная, цвѣтная, дѣловая; *бѣлокъ* — яйца, глаза; *валъ*—волна, насыпь, цилиндръ; *даръ*—талантъ, подарокъ; *голова*—животного, сахарная; *грифъ*—птица, рукоятка сабли, инструмента; *гребень* — горы, головной; *газъ*—матерія, вещество горючее; *отводъ* — громовой, у саней; *токъ*—уборъ,

въ овинѣ; *грозъ*—мачта, пещера; *инъздо*—бревна, птичье; *транатъ*—ядро, плодъ, дерево, ископаемое; *стопа* — ноги, бумаги; *туша*, *рожа*, *ключъ*, *коса*, *козлы*, *баба*, *атласъ*, *мѣхъ*, *полка*, *катокъ*, *рогъ*, *дворъ*, *станъ*, и проч.

Вотъ два омонима въ стихахъ :

Меня встрѣчаете съ предлинными усами,

А иногда я только знакъ,

Но солнышко его не обойдетъ никакъ.

Хожу я по землѣ и плаваю въ водѣ,

Меня жъ,—вы согласитесь сами,

Дай Богъ вамъ не имѣть и невидать нигдѣ.

Мои различныя дѣянiя и свойства:

Я часто въ война вселяю духъ геройства,

Небесныя тѣла извѣстны стали мной,

Огня небойся ты, тогда, какъ я съ тобой.

Comment l'aimez vous? Qu'en faites vous? Oû le placez vous? — Si l'on a pris le mot *planche*, on répondra: je l'aime de chêne, de cuivre, d'ognons, d'anémones, etc. J'en fais une gravure, un rayon, un banc, etc. Je le place dans une commode, dans un parterre, chez un graveur, etc.

Vert (зеленый, червякъ, стихи, стаканъ); *jalousie*, *éclat*, *glace*, *bergère*, *tante*.

Wie lieben sie es! wo lieben sie es, warum lieben sie es?

Schloß — замѣкъ, зѣмокъ, замочекъ; — Strauß — музыкантъ, страусъ, букетъ; Buch — книга, лестъ; Pfeife — трубка, свистокъ; Blatt — листъ;

Horn, Bart, Chor, Dame, Eis, Fleder, Geist, Hof, Lauffer, Ring, Bart, Zunge, Stock, Hand, Fuß, Rolle.

ТРИ ЦАРСТВА ПРИРОДЫ.

Одинъ изъ играющихъ удаляется въ другую комнату; прочіе выбираютъ какой нибудь предметъ или произведеніе изъ царства животныхъ, царства прозябаемыхъ или царства ископаемыхъ. Отгадчикъ возвращается и спрашиваетъ признаки избраннаго предмета, по которымъ онъ долженъ отгадать предметъ. Ему позволяется сдѣлать двѣнадцать вопросовъ; онъ можетъ дѣлать болѣе вопросовъ, но за каждый платитъ фантъ; если онъ не хочетъ отстать отъ игры, а потому, жалѣя заплаченныхъ фантовъ, надѣется съ новымъ вопросомъ достигнуть цѣли, то игра дѣлается еще занимательнѣе. Кто боится много заплатить, тотъ послѣ 12 вопросовъ отказывается, даетъ фантъ, узнаетъ выбранный предметъ, и идетъ въ другую комнату, чтобы прійти отгадывать новое слово.

Вопросъ 1. Къ какому царству принадлежитъ задуманный предметъ? Къ царству животныхъ.

2. Четвероногихъ или двуногихъ? — Онъ ходитъ на двухъ ногахъ.

3. И такъ, это птица?—Нѣтъ.

4. Слѣдовательно человѣкъ?—Да.

5. Остается найти имя его. Мужчина или женщина?—И то, и другое.

6. Что же онъ дѣлаетъ?—Ѣсть, пьетъ, спитъ, играетъ, учится.

7. Такъ это *дитя*?—Да.

Когда играющіе опытиѣе, то прибавляютъ условіе: отвѣчать одними словами *да* и *нѣтъ*, исключая тѣхъ случаевъ, гдѣ требуется поясненіе; напримѣръ, когда искусственный предметъ составленъ изъ произведеній двухъ или трехъ царствъ. Такъ въ креслахъ есть произведенія животнаго и растительнаго царства; въ бумажникѣ произведенія трехъ царствъ.

Отгадчикъ спрашиваетъ:

Задуманный предметъ изъ царства животнаго?—Нѣтъ.

Изъ царства растительнаго?—Нѣтъ.

(Слѣдовательно изъ царства ископаемаго, говоритъ про себя отгадчикъ). Произведеніе природы?—Нѣтъ.

(И такъ, произведеніе искусства, опять замѣчаетъ отгадчикъ; этимъ онъ уже выигралъ два вопроса). Изъ металла?—Нѣтъ.

Изъ однихъ камней?—Нѣтъ.

Сосудъ?—Да.

Употребляется на столѣ?—Да.

Прозрачный?—Да.

Слѣдовательно *стаканъ*?—Да.

Здѣсь играющій угадалъ слово посредствомъ восьми вопросовъ; еслибы онъ не замѣчалъ и не обдумывалъ вопросовъ, то сдѣлалъ бы гораздо болѣе вопросовъ; вообще спрашивающій долженъ переходить постепенно отъ понятій, имѣющихъ обширное значеніе, къ болѣе тѣснымъ.

КАЛАМБУРЫ.

Вмѣсто того, чтобы взять одно слово имѣющее различныя значенія, берутъ нѣсколько словъ, начинающихся однимъ слогомъ. Призываютъ отгадчика, который спрашиваетъ у каждого: «что вы дадите мнѣ къ моему слогу?»

Положимъ, что будутъ отвѣчать:

Я даю вамъ но,
Я дарю — верра,
Я прибавляю дѣть,
Я сокъ,
сѣть,
тязь,
хоръ,
зирь,
тія.

Если отгадчикъ смѣтливъ, то не давая выговорить всѣхъ этихъ словъ, онъ скажетъ, что имѣетъ слогъ *си*, который съ названными сло-

гами составляет слова *вино, виверра, видѣть, високъ, висѣть, витязь, вихоръ, визирь, витія.*

Такъ же легко догадаться, что на слоги *викъ, вость, сокъ, ша, га, ра, готь, силки, ровъ, меръ,* требуется слогъ *но.*

Венець, стень, каль, ла, чатка, натый, сикъ, хотя, гаментъ, требуютъ слогъ *пер.*

вить, токъ, ха, стырь, кать, вокъ, щи, мя, нета, стива.

Совѣтуемъ прибѣгать къ словарю, въ которомъ тотчасъ отыщутъ всѣ слова, начинающіеся даннымъ слогомъ.

Comment l'aimez vous? - Je l'aime: don, mier, neille, nette. poral, pulent, recteur.. sage, vette.

Je l'aime: choir, lin, rir, tarde, ton, vant;

phyre, table, teur, tion, trait, tique, tier.

Можно спрашивать только по одному разу, и тотъ, кто наведетъ на отгадку, даетъ фантъ.



ГЛАВА XIII.

ПРИГОТОВЛЕННЫЯ ИГРЫ, ПОСЛОВИЦЫ, ЗАГАДКИ, ШАРАДЫ.

ПИСЬМО.

Согласившись, какое писать письмо: поздравительное, просительное, къ пріятелю, и т. п. первый на листъ бумаги пишетъ одну строчку, загибаетъ ее, и говоря послѣднее слово строки, передаетъ листокъ сосѣду. Сосѣдъ, соображаясь съ сказаннымъ словомъ, продолжаетъ въ томъ же смыслѣ, и загнувъ написанное, передаетъ листокъ слѣдующему. Когда листокъ обошелъ всѣхъ играющихъ одинъ или нѣсколько разъ, тогда громко читаютъ письмо.

ПОВѢСТЬ.

Эта игра отличается отъ предъидущей только тѣмъ, что вмѣсто письма пишутъ, или полагаютъ писать повѣсть. Первый пишетъ названіе повѣсти, положимъ «сила привычки», и прибавляетъ нѣсколько строкъ; напимѣръ: «Есть пословица: *Привычка вторая натура*; эта пословица выражаетъ, что привычка имѣетъ такое сильное вліяніе на человѣка....

Второй, видя одно послѣднее слово: *человѣка*, пишетъ: «котораго жизнь часто сравнивали съ лодскою, носимою по волнамъ моря; какъ лодка...

Третій, которому называютъ послѣднее слово *лодка*, пишетъ: «доставляетъ много удовольствія! Какъ пріятно въ тихій вечеръ кататься по водѣ, или взявъ съ собою удочки...

Четвертый, къ слову *удочки*, приписываетъ «самыя лучшія продаются у булавочнаго мастера, «противъ заемнаго банка; у него можно также «получить булавки для насѣкомыхъ....»

И такъ далѣе, пока весь листъ исписанъ. Тогда одинъ изъ играющихъ громко читаетъ эту пеструю повѣсть. Неожиданные переходы, сближенія—часто странныя, иногда весьма удачныя, доставляютъ много удовольствія.

ПОВѢСТЬ ВЪ СТИХАХЪ.

Отличается отъ предъидущей только тѣмъ, что здѣсь каждый долженъ писать стихами. Не нужно быть поэтомъ, и даже стихотворцемъ, чтобы написать стихъ, съ произвольнымъ содержаніемъ и размѣромъ; собственно требуется только прибрать нѣсколько словъ въ риму. Но если и это условіе испугаетъ нѣкоторыхъ особъ, то можно условиться выписывать изъ чужихъ стихотвореній, опуская имя автора. Тогда никто не можетъ отказаться; кто не знаетъ наизусть какихъ либо стихотвореній, куплета изъ пѣсни, изъ водевиля, басни! Когда всѣ напишутъ (всякому позволяется писать сколько угодно, но не менѣе двухъ строкъ), то будутъ имѣть рядъ стиховъ чрезвычайно разнообразныхъ по содержанію и размѣру; часто они весьма забавны.

ПРОСТОЙ РОМАНЪ.

Берутъ столько листковъ, сколько играющихъ, и на каждомъ пишутъ заглавіе. Два или три листка назначены для особъ, и на нихъ пишутъ: господинъ, госпожа, дѣвица, оцекунъ, и т. п.; на остальныхъ листкахъ пишутъ какое-нибудь дѣйствіе. Когда листки розданы, каждый пишетъ имена или предметы дѣйствій, сообразно заглавію листка своего, и номеруетъ ихъ. Потомъ расклады-

ваютъ листки въ порядкѣ на столѣ, и читаютъ все, что написано подѣ однимъ и тѣмъ же номеромъ на всѣхъ листкахъ, повторяя заглавіе каждаго листка. Положимъ, что написано:

	<i>Господинъ</i>	<i>дѣвица</i>	<i>любятъ</i>	<i>клянутся</i>
1.	Держицкій	Анкирова	балы	небомъ
2.	Андрей	Анна	злословить	честію
		<i>говорятъ</i>	<i>сидятъ</i>	
		о супруж.	въ школѣ	
		о химіи	на крышѣ,	

Тогда прочтутъ: Г-нъ Держицкій и дѣвица Анкирова любятъ балы, клянутся небомъ, говорятъ о супружествѣ, сидятъ въ школѣ; и такъ далѣе. Чѣмъ болѣе играющихъ, тѣмъ занимательнѣе игра.

ТАЙНЫЕ ВОПРОСЫ.

Каждый пишетъ на листкѣ какой-нибудь вопросъ; листки собираютъ, перемѣшиваютъ, и снова раздаютъ, чтобы написать отвѣтъ подѣ вопросомъ. Тогда листки складываютъ, и раздаютъ въ третій разъ; каждый, не вскрывая листка, надписываетъ имя того, къ кому будто-бы относился вопросъ, и кто отвѣчалъ.

ДРУЗЬЯ.

Говорятъ, что тѣ друзья наши, которые откровенно высказываютъ намъ недостатки наши;

Вотъ игра, въ которой можно съ этой стороны узнать друзей своихъ.

На листкахъ бумаги пишутъ имена всѣхъ играющихъ, и раздаютъ листки. Каждый пишетъ какое-нибудь замѣчаніе на того, чье имя написано на листкѣ. Если попадется листокъ съ своимъ именемъ, тогда должно писать замѣчанія на себя самого.

Собравъ листки, распорядитель игры громко читаетъ замѣчанія. Тотъ, о комъ читаютъ, долженъ угадать, кто написалъ замѣчаніе; въ этомъ душа игры. Зная характеръ и направленіе ума играющихъ, не трудно угадывать; внимательное разсматриваніе лицъ также способствуетъ догадкѣ.

Позволяется назвать двухъ играющихъ. Если угадали съ перваго раза, то писавшій даетъ фантъ; а если отгадчикъ ошибся въ обоихъ, то онъ даетъ фантъ. Фанты выкупаютъ тѣмъ, что признаются въ одномъ изъ своихъ недостатковъ.

Иногда, смѣшавъ листки, раздаютъ ихъ во второй, и въ третій, и въ четвертый разъ, пока листки наполнены, и потомъ уже читаютъ. Тогда игра занимательнѣе по разнообразію замѣчаній; притомъ, слишкомъ насмѣшливыхъ людей будетъ останавливать опасеніе, что узнаютъ почеркъ руки ихъ; также можно дѣлать измѣненія и по-

правки въ неумѣстныхъ шуткахъ, которыя могутъ быть оскорбительными или непріятными.

ПРИЗНАНІЯ ПО КОСТИ.

Правила этой игры просты, но въ приложеніи весьма разнообразны; поэтому, она можетъ быть или скучна, или очень занимательна, сообразно съ играющими.

Садятся вокругъ стола. Зачинщикъ раздаетъ всѣмъ по четвертушкѣ бумаги, и самъ скрытно отъ другихъ записываетъ на бумажкѣ какое нибудь дѣйствіе, которое тогда становится дѣйствіемъ запрещеннымъ, грѣхомъ; зная образъ жизни и привычки играющихъ, зачинщику легко будетъ выбрать то, что имъ чаще всего случается дѣлать или говорить. Потомъ зачинщикъ, который есть и обвинитель, даетъ сосѣду своему стаканчикъ съ игральною костью, говоря: *васъ обвиняютъ: признавайтесь въ грѣхахъ вашихъ!* Сосѣдъ, или второй играющій, выкидываетъ кость на столъ, и долженъ написать столько грѣховъ, сколько очковъ на кости. Листокъ свой онъ передаетъ обвинителю, который громко читаетъ признанія. Если въ нихъ нѣтъ записаннаго грѣха, то обвинитель говоритъ: *вы невиновны*, и передаетъ стаканъ съ костью треть-

ему играющему, съ словами: «васъ обвиняють, признавайтесь въ грѣхахъ вашихъ.» Третій также пишетъ признанія по числу очковъ выкинутой кости. Такъ продолжаютъ спрашивать и читать признанія; для слѣдующихъ затруднительнѣе находить признанія, потому-что не позволяется повторять сказаннаго; при повтореніи платятъ фанты, и все таки обязаны написать новое признаніе. Наконецъ, когда въ одномъ изъ признаній встрѣтится записанный грѣхъ, обвинитель показываетъ свой листокъ, заставляетъ играющаго заплатить фантъ, и передаетъ ему должность обвинителя.

Новый обвинитель записываетъ на бумажкѣ другой грѣхъ, и обращается къ своему сосѣду съ извѣстнымъ вопросомъ.

Иногда только обвинитель записываетъ на листкѣ грѣхъ; прочіе дѣлають признанія изустно; это лучше, потому-что игра живѣе. Вотъ образчики признаній:

Я былъ въ театрѣ.

Я ѣлъ устрицы.

Я спалъ послѣ обѣда.

Я соблазнился вкуснымъ столомъ Г. Н. и ѣлъ больше должнаго.

Дарованія Г. Н. возбудили во мнѣ чувство зависти.

Я слушалъ съ удовольствіемъ, какъ завистники старались уменьшать достоинство Г.

Я слишкомъ увлекся разговоромъ Б.

АКРОСТИХЪ.

Одинъ изъ играющихъ говоритъ, что ему какимъ либо образомъ досталась какая нибудь вещь; но названіе этой вещи должно содержать столько буквъ, сколько играющихъ, безъ одного; слѣдовательно, если восемь играющихъ, въ словѣ должно быть семь буквъ (ъ и ь не считаются). Возмемъ для примѣра слово *палатка*. Онъ говоритъ: «я купилъ на аукціонѣ палатку; но мнѣ хотѣлось бы промѣнять ее на другія вещи», и обращаясь къ первому играющему, прибавляетъ: «что вы мнѣ дадите за мой *п*?» Первый называетъ какой нибудь предметъ, начинающійся буквою *п*, напримѣръ *полотно*. Потомъ, у втораго спрашиваетъ, что онъ ему даетъ за *а*, и такъ далѣе, для всякой буквы, изъ которыхъ составлено слово *палатка*. Тогда играющій долженъ рассказать небольшую повѣсть, анекдотъ, путешествіе, въ которомъ встрѣчаются всѣ данныя слова, или сказать, на что онъ хочетъ употребить всѣ эти предметы, съ условіемъ, чтобы оно было возможно. По-

ложимъ, что даны слова: *полотно, алады, лукъ, анисъ, тарелка, корова, ананасъ*. Играющій говоритъ:

«Эти слова напоминаютъ мнѣ день, который я весьма пріятно провелъ на Дудеровой горѣ. Я долго ходилъ по горамъ, любуясь попеременно очаровательными видами, чудесною густою зеленью, и богатствомъ цвѣтовъ на долинахъ. Усталый, голодный, я направился къ крестьянской избѣ, въ надеждѣ найти что-нибудь для утоленія голода. Въ избѣ была только старушка, которая на всѣ вопросы мои отвѣчала ужаснымъ словомъ: нѣтъ; наконецъ она предложила мнѣ спечь *алады*. Я обрадовался, и въ ожиданіи сѣлъ на скамью, подъ деревьями, посаженными передъ избою. Скоро старушка вынесла столикъ, покрыла его чистымъ *полотномъ*, и поставила деревянную *тарелку*, на которой я увидѣлъ *алады*, посыпанные *лукомъ* и *анисомъ*. Хотя мнѣ въ первый разъ случилось ѣсть *алады* съ такою приправою, но уверяю васъ, что тогда они показались мнѣ чрезвычайно вкусными. Но представьте себѣ удивленіе мое, когда послѣ этого хозяйка принесла мнѣ *ананасъ*. Старушка рассказала, что за два дня у нее обѣдала одна петербургская барыня съ семействомъ своимъ, и оставила ей этотъ *ананасъ*, о которомъ она теперь вспомнила. Не-

достаеѣ одной *коровы*, которая скоро *возвратилась* изъ стада, и чуть не опрокинула *столикъ мой*.»

ЗАГАДКИ.

Одинъ изъ играющихъ становится въ срединѣ круга; прочіе по очередно предлагаютъ ему загадки. Первому позволяется два раза ошибиться; но если и въ третій разъ онъ не угадаетъ, то даетъ фантъ. Когда первый угадалъ загадку, втораго, то второй назначается въ подставу первому; т. е. онъ замѣняетъ перваго, когда тотъ не можетъ разгадать загадокъ, и платитъ фантъ, когда ему такая же неудача.

Загадка не должна быть такъ ясна, чтобы слишкомъ легко было отгадать ее, ни такъ темна, что дѣлается сбивчивою. Вотъ нѣсколько примѣровъ.

—

Кто меня назвалъ, тотъ не сохранилъ меня.

Одѣтъ я пестро, и болтаю — а не щеголь!

Что же я такое?

Двѣ головы и только двѣ руки; шесть ногъ, и только десять пальцевъ, а въ ходу только четыре ноги. Что это такое?

Безъ тѣла, а видна.

Сидятъ рядышкомъ двое; все они замѣчаютъ,

и видятъ всѣхъ проходящихъ, только другъ друга никакъ увидѣть не могутъ.

Я часто все знаніе людей, и многіе изъ за меня хлопочутъ; кто думаетъ обо мнѣ, тотъ много теряетъ, а кто меня имѣетъ, тотъ сдѣлается нищимъ. Меня глухіе слышатъ, слѣпые видятъ, нѣмые произносятъ. Меня имѣтъ всѣмъ можно даромъ, а изъ меня все создано.

Кто цѣлый день идетъ, а все остается на томъ же мѣстѣ; безпрестанно объявляетъ нѣчто новое, а не имѣетъ ни рта, ни языка;—хорошо считаетъ и измѣряетъ, а не ходилъ въ школу; не мужчина и не женщина?

Я былъ завтра, и буду вчера; знаешь ли теперь кто я?

Я круглъ, легокъ, прозраченъ; долгое дыханіе производитъ меня, а скорое уничтожаетъ.

Quel est le petit animal, qui s'habille, habille et se déshabille?

Qui quitte ses entrailles pour aller boire?

Nous sommes vingt-cinq jeunes socurs, toutes ayant l'esprit piquant, et la tête petite sans oreilles; exposées nues devant les hommes: devinez qui nous sommes?

Хожу я босикомъ, хотя и въ сапогахъ;

Хожу на головѣ, хотя и на ногахъ.

*

Люблю морозы я, въ теплѣ всегда страдаю,

Рожусь отъ матери, и самъ ее рождаю.

Je viens sans qu'on y pense,
 Se meurs à ma naissance,
 Et celui qui me suit
 Ne vient jamais sans bruit.

Sans être égale à Dieu, ma puissance est divine,
 Car tout par moi commence, et par moi se termine.

Ainsi qu'un long serpent je traine
 Mon corps à replis tortueux;
 Je suis si peu respectueux
 Que j'enchainerais une reine.
 Le jour je me tiens dans mes trous
 Et la nuit je les quitte tous.

Ich bin das nützlichste für Dich wohl auf der Erde;
 Doch gleichet dem auch nichts, wie ich gemartert werde:
 Den Prügel und das Rad hab' ich erst auszustehen,
 Ich muß durch's Wasser, dann durchs Feuer gehen;
 Und Alles, was man mir nur hartes angethan,
 Beschließt das Messer und der Zahn.

Zehn Zweiglein an zwei Ästen hält
 Ein Stamm, und was man in der Welt
 Bewundernswerthes sieht, das Schönste, Größte, Beste,
 Ist nur die Frucht der Zweiglein und der Nester.

Ein Stück vom Vogel ist's, doch rathe, was?
 's ist ohne Füße, kann nicht stehen,
 Und gleichwohl, stundenlang, ohn' Unterlaß,
 Wird's gut geführt, auf seinen Schnabel gehen,

Wobei es, was man will, erzählt,
 Obgleich ihm Mund und Zunge fehlt.
 Doch eh's dahin mit ihm gekommen,
 Ward ihm die Seel' erst ausgenommen.

Mon océan est sec, mes champs sont infertiles;
 Je n'ai point de maisons, et j'ai de grandes villes;
 Je réduit en un point mille ouvrages divers,
 Je ne suis presque rien, et je suis l'univers.

Разгадки. Молчаніе. Попугай. Ыздохъ. Тѣнь.
 Глаза. Ничего. Часы. Сегодня. Мыльный пузырь.
 La femme. Un quarteron d'épingles. Гвоздь въ ка-
 блукѣ. Ледъ. L'éclaire. La lettre T. Les lacets.
 Die Hände mit den Fingern. Die Feder. Mappe-
 monde.

ЗАГАДКИ ВЪ КАЛАМБУРАХЪ.

Загадки этого рода для иныхъ наслажденіе, другіе презираютъ ихъ; но вообще они забавны; когда каламбуры легки и не очень стары, они доставляютъ много удовольствія. Для игры правила тѣ же, какъ въ предыдущей игрѣ; каждый говоритъ свою каламбурную загадку среднему; но за повтореніе, и за каламбуръ, который всѣ найдутъ неразгадаемымъ, каламбурщики даютъ фантъ. Средній, даже при неудачѣ, не долженъ терять бодрости, и не отказываться, пока не обойдетъ весь кругъ; если онъ отгадаетъ только четыре изъ предложенныхъ каламбуровъ,

то ему должны сказать разгадки остальныхъ каламбуровъ; если же онъ хочетъ узнать разгадки прежде, нежели отгадаетъ четыре каламбура, то за каждую разгадку долженъ вносить фантъ. Кто не отгадалъ ни одной загадки, съ того не берутъ штрафа, но и не говорятъ ему разгадокъ, развѣ онъ захочетъ удовлетворить любопытство свое, платя фантъ. Иной, увлекаясь нетерпѣніемъ и самолюбіемъ, платитъ за одну загадку, потомъ за другую, третью, и послѣдовательно за всѣ, къ большому утѣшенію играющихъ.

Нѣкоторыя особы чрезвычайно плодовиты каламбурами; другимъ они никакъ не даются. Для послѣднихъ помѣстимъ нѣсколько загадокъ каламбурами, чтобы доставить имъ запасъ для игры.

Почему курица скорѣе съѣстъ четверикъ овса, нежели лошадь? — Потому-что курица не ѣстъ лошадей.

Можетъ ли это быть, чтобы собаки вбѣжали въ комнату и весь полъ изъѣли (изъ ели)? — Можетъ быть, потому что полы дѣлаютъ также изъ словыхъ досокъ.

Кто можетъ косить безъ косы?—Косоглазый.

Какъ называется гвоздь, который цвѣтетъ!— Гвоздь ика (гвоздика).

Quels sont les chiens les mieux mis en Europe?—

Les chiens de Hambourg; parcequ'ils sont en bourgeois (Hambourgeois).

Quelle est la meilleure manière d'attraper les petits oiseaux? — On les attire un jour en leur donnant du millet; on leur donne ensuite de la mie de pain: dès qu'ils sont habitués à venir manger, on ne leur donne plus rien.... Ils sont attrapés.

Qu'est ce qu'un censeur (sans soeur)? — C'est un fils unique, qui n'a que des frères.

Pourquoi le mouton est-il le premier des animaux? — Parcequ'il est l'ainé (lainé).

Quel est le saint du paradis qui n'a pas de moelle dans les os? — C'est saint Ovide (os vides).

Qu'est ce que la pincette (Lapin VII)? — C'est le septième roi de la dynastie des lapins.

Quel homme peut-on nommer trop heureux (trop peureux)? — L'homme qui est plus craintif que le lièvre.

Quel est le plus grand pas? — C'est le pas de Calais.

Quel est le plus grand pont? — C'est le pont-Euxin.

Quelle est la plante la plus utile? — C'est la plante des pieds.

Quel est l'animal le plus railleur? — Le cochon, car il donne des *lardons* à tout le monde.

Qui sont ceux, qui ont le plus de peine dans le monde? — Ce sont les faiseurs d'allumettes et les pâtissiers, parcequ'ils souffrent et pâtissent souvent. — Un autre répliqua: Les bateliers les passent.

Quelles personnes ne peuvent pas se voir dans une glace? — Les édentés, parce qu'en se regardant dans une glace, ils ne se voient pas de dents (de dans).

Quel animal féroce s'occupe de l'armement militaire? — La femelle du chacal, parce qu'elle fait des petits chacaux (schakos).

A quoi sert la lettre i (la laiterie)? — A y tenir des vaches, pour avoir beaucoup de lait, de beurre et de frommage.

Wann ist es am gefährlichsten im Garten? — Im Frühling, weil die Sonne sticht, die Blumen schießen, und die Blätter schlagen aus.

Welche Biere machen den meisten Schaum? — Die Barbieren.

Welcher Unterschied ist zwischen einer Geige und einem Baum? — Die Geige hat ein ge, und der Baum hat zwei ge (Zweige).

Wann thuen dem Eber, Hirsch und Reh,
Dem Hasen, Fuchs, die Zähne weh? —
Wenn sie der Hund beißt.

Man sieht oft mit zwei Pferden fahren, auch mit drei, vier, sechs und sogar acht. Wer fährt jederzeit mit Sieben? — Der Siebmacher.

Welcher Fürst hat es am bequemsten? — Der Sultan, weil er vom Divan aus regiert.

Welcher Fürst Deutschlands scheut am wenigsten das Wasser? — Großherzog Leopold, denn er beschäftigt sich täglich mit Baden.

An welchen Wegen kann man die meisten Scherren finden? — An Norwegen.

Quelle est la différence d'Alexandre à un tonnelier? — Alexandre mettoit les perses en pièces, et le tonnelier met les pièces en perce.

Вамъ дадутъ кусокъ сукна въ 30 аршинъ, и велятъ отрѣзывать по одному аршину въ день; во сколько дней вы кончите?—Въ 29 дней, потому что тридцатый аршинъ будетъ отрѣзанъ съ двадцать-девятымъ.

Въ какомъ мѣсяцѣ люди всего менѣе ѣдятъ? —Въ Февралѣ.

Santé n'est pas santé, mais maladie est santé (sans t).

Une pomme, qui vient de Rome, comment l'appelle t-on (la pèle-t-on)? — Avec un coute u.

Quel est le personnage de l'antiquité qui avait une douzaine de pères? — Darius, car il était le fils de six russes (Cyrus).

ШАРАДЫ.

Шарада есть загадка, въ которой данное слово составлено изъ двухъ или болѣе другихъ словъ, также представленныхъ въ видѣ загадки.

Каждый играющій говоритъ на ухо сосѣду разгадку своей шарады, для предупрежденія об-

мана, и потомъ предлагаетъ свою шараду; отгадываютъ всѣ по очереди. Напримѣръ: «*Первое* мое есть вещество, безъ котораго сапожникъ не можетъ шить сапоговъ; *второе* тоже; а *цѣлое* жестокий человѣкъ».

«На *первомъ* охотно бываютъ молодыя дѣвицы; *второе* для дѣвицъ не нужно, но для мальчиковъ необходимо при многихъ играхъ. На *цѣлое* пріятно выйти изъ душной комнаты.»

Мы помѣстимъ нѣсколько словъ, изъ которыхъ легко составить шарады.

Вино-градъ, град-усъ, пас-портъ, о-лень, ловкій, лов-кость, ка-ша, воз-духъ, кол-чанъ, компасъ, пан-сіонъ, бе-моль, лос-осина, крап-ива, море-ходъ, пень-ка, боль-ной, вос-торгъ, печура, на-родъ, на-гайка, пали-садъ, по-варъ, вол-га, вор-ковать, кол-басы, ком-пила-торъ, коса-тикъ, мор-два, об-лава, подъ-носъ, парадъ, пара-графъ, пара-соль, вор-онъ, луна-тикъ, вам-пиръ, вы-я, кот-урна.

Здѣсь помѣщены съ намѣреніемъ нѣкоторыя натянутыя шарады, чтобы показать, сколько позволяется удаляться отъ правилъ правописанія и составленія слоговъ.

Fou-gueux, dé-tresse, pin-son, cor-beau, bon-bon, garde-robe, cor-sage, thé-atre, secrét-aire, pré-texte, plat-âne, cor-don.

Wildfang, Fingerhut, Augenlied, Weinhaus,
Luftschlößer, Nacht-eule, Fuchdraht, Schildkröte,
Mahlzeit, Ohr-seige, Regenbogen, Trauer-mantel,
Einladung.

Отвѣты. Варваръ, Балконъ.

ШАРАДЫ ВЪ СТИХАХЪ.

Играются также точно, какъ шарады въ про-
зѣ. Надобно или сочинять ихъ, или знать на-
изусть нѣсколько шарадъ, чтобы въ свою оче-
редь не молчать, и не дать фанта.

Вотъ нѣсколько шарадъ на случай, когда не
знаютъ лучшихъ.

Едва примѣтный червь, но для мѣховъ опасный,
Есть первое мое.—Знакъ въ азбукѣ безгласный
Второе.—А поэтъ и комикъ-чудодѣй
Есть цѣлое шарады сей.

Слогъ первый мой число, второй же плодъ полей,
А цѣлое хранить и днемъ и средь ночей.

Когда насъ первое терзаетъ и томить,
Тогда безъ прихотей мы и второе гложемъ,
А цѣлое мое и скользко и блеститъ,
Его мы а теклѣ всегда ощупать можемъ.

Зимою первое игрушкою бываетъ,
Второе жаккую въ бостонѣ роль играетъ,
Безъ цѣлаго пловецъ дорогу потеряетъ.

Мой первый слогъ рѣка, второй и третій тоже,
Отъ цѣлаго избави Боже.

Rien ne résiste à mon premier,
 Rien ne résiste à mon dernier,
 Rien ne résiste à mon entier.

Heureux qui dans sa poche a toujours mon premier,
 Heureux qui dans l'hiver ne craint pas mon dernier!
 Heureux qui lit souvent! il connoit mon entier!

Mon premier des moissons couronne la déesse,
 Et mon second se voit sans cesse
 Dans la balance du marchand.
 Mon tout, pour être bon, doit être bien méchant.

Perfide est mon premier, la ruse l'accompagne;
 Mon second lentement descende la montagne,
 Et mon tout bien souvent se bâtit en Espagne.

Mein erstes drückt Verwunderung aus;
 Auch liefert's etwas dir zum Schmauß;
 Mein zweites ist nicht das noch die;
 Mein drittes gar ein Federvieh;
 Das ganze von der letzten Art,
 Und seine Gabe warm und zart.

Mein erstes ist Vers, mein zweites nur Tand,
 Und nennt man das ganze, so hat man Verstand.

*Разгадки. Мольеръ. Сторожъ. Гладкость. Ком-
 пась. Подагра. Ораге. Souvent. Epigramme. Cha-
 teau. Сидерганс. Версианд.*

ЛОГОГРИФЫ.

Если черезъ перестановленіе и усѣченіе буквъ
 одного слова, можно составить другія слова,

и эти слова опишутъ въ видѣ загадки, то цѣлое называется логогрифомъ.

Когда хотятъ употребить ихъ для игры, то руководствуются тѣми же правилами, которыя изложены для шарады, какъ въ прозѣ, такъ и въ стихахъ.

Весьма легко составить логогрифы въ прозѣ; поэтому мы не помѣстимъ примѣровъ, а назовемъ только нѣсколько словъ, изъ которыхъ легко составить логогрифы.

Табакерка, въ которой заключаются слова: *табакъ, кабакъ, ракъ, карета, ракета*, и проч.

Терновникъ—*кивотъ, теризъ, воръ, тиръ, конъ, новикъ, рокъ, киръ, котъ*, и проч.

Кумиръ—*миръ, кумъ, умъ, римъ, рука*.

Столъ—*сто, лотъ*.

Докторъ—*ротъ, котъ, докъ, рокъ*.

Свѣтопись — *топъ, пѣть, спѣсь, съть, совѣсть*, и проч.

Громъ—*ромъ, моръ, роизъ*.

Повода—*вода, ода, да*.

Байронъ—*баронъ, роцъ, нора, рай, боръ*.

Боръ—*бобъ, боизъ, бокъ, ботъ*.

Волкъ—*воля, колъ, ловъ*.

Лотъ—*сотъ, котъ, ротъ, мотъ, ботъ, потъ*.

Papier — *гаіе, ері, раіе, ріе, парі, раіре*.

Cruche — *руче, cher*.

Moeurs — *soeur, ruse, or, mur*.

Spectre — cep, crête, secret, crêpe, être, père, perse,
sept, été, secte, près.

Mehl, Lehm, Helm.

Staar, Aar.

Rudel, Rudel, Rudel.

Ast, Bast, Rast, Gast, Hast, Last, Mast.

Такого роста я бываю,

Какого хочеть мой отецъ.

Ему я прибыль доставляю

И даже иногда безсмертія вѣнецъ;

А онъ меня за то въ оковы заключаетъ,

То къ дереву, то къ камню прикуетъ,

И воли не даетъ.

Во мнѣ жъ, кто хочеть, примѣчаетъ

Веревку толстую, и съ ней огнь потѣшный,

И то, что по глилымъ находится водамъ,

И то, куда никакъ попасть не можетъ грѣшный!

Еще представляю вамъ

Чудовище морское,

Претолстое и пребольшое;

И маленькую тварь,

Впередъ и взадъ ходячую по волѣ;

Когда жъ разсмотрите по болѣ

Вамъ явится персидскій царь,

И наконецъ

Съ братоубійцею нѣмецкой тутъ мудрецъ.

Скажу еще: во мнѣ увидите вещь ту,

Которая приводитъ въ нищету,

Другую жъ на войнѣ не рѣдко получаютъ.

Во мнѣ найдете вы извѣстнаго героя,

Которымъ ввергнута была въ погибель Троя;

Словцо печальное бостонныхъ игроковъ,
 Прикрасу головы, оружье казаковъ,
 Трехъ сестръ, могущихъ во мгновенье,
 Разрушить радость и мученье;
 Персидскаго Царя, Египтянъ божество;
 То вешество,
 Которое изъ водъ всечасно вылетаетъ:
 Что съ кучею почти одно же означаетъ;
 А цѣлое благоуханье лить
 И думы грустныя наводить.

Je suis femelle sans ma queue,
 Et je suis mâle avec ma queue;
 Je suis de fer avec ma queue,
 Je suis de bois sans ma queue;
 J'amuse quand je suis sans queue,
 Et je détruis avec ma queue;
 J'abats des dames sans ma queue,
 Et des hommes avec ma queue;
 Le plaisir me lance sans queue,
 La mort me vomit avec queue.

Sur quatre pieds je marche, et je coule avec trois,
 N'est ce pas chose étrange?
 Avec trois on me boit, avec quatre on me mange,
 Et souvent sur la table on nous voit à la fois.

Je suis avec ma tête
 Du règne végétal;
 Qu' à ma queue on place ma tête,
 Je suis du règne animal.

Prenez un arbre, un élément,
 Un des métaux, un sédiment,
 Joignez-y ce que fait l'abeille,

Melez ensemble tout cela,
 Bientôt un diable en sortira
 Sans se faire tirer l'oreille.

Wir sind in fünf Zeichen ein zärtlicher Freund,
 Ein wichtiges Fest und ein Weiser vereint.

* * *

Mit dem St — braucht man's zum Häuserbauen,
 Mit Sch — kannst du's am Lichte schauen;
 Mit W — giebt es dem Greise neue Kraft.
 Mit M — und D — es oft nur Zwietracht schafft;
 Mit B — brauchst du's zum Gehen und zum Stehen,
 Mit L — wirfst du es auf dem Felde sehen.

Логогрифы. Картина — канатъ, ракита, тина,
 рай, китъ, ракъ, киръ, каинъ, кантъ, карта,
 рана. Кипарисъ — парисъ, пасъ, парикъ, пика,
 парки, киръ, аписъ, паръ, кина. Boule — boulet.
 Veau — eau. Ері — ріє. Lucifer — іф, feu, fer, lie, cire.
 Drest, Dstern, Nestor. Ein — Stein, Schein, Wein,
 Mein, Dein, Bein, Lein.

ШАРАДЫ ВЪ ДѢЙСТВІИ.

НѢтъ ничего занимательнѣе, какъ шарады въ дѣйствіи, когда общество нѣсколько привыкло выполнять ихъ. Здѣсь не словами уже, но дѣйствіями выражаютъ первую часть шарады, потомъ вторую, и наконецъ цѣлое слово.

Общество дѣлится на двѣ половины. Одна идетъ въ другую комнату; выбираютъ шараду, разбираютъ роли, и актеры входятъ въ залу

представлять шараду. Другая половина смотритъ на игру ихъ, и отгадываетъ шараду; потомъ вторая половина представляетъ шараду, а первая отгадываетъ.

Костюмы дѣлаютъ иногда эту игру затруднительною; впрочемъ вовсе не требуется полного и вѣрнаго костюма, а только намекъ на вашу роль, чтобы можно было догадаться, кого вы представляете. Иногда достаточно накинуть шаль, навязать платокъ, надѣть вѣнецъ изъ бумаги, выворотить платье свое, и т. п.

Главное условіе: хорошо распредѣлить роли по извѣстнымъ способностямъ играющихъ и не реодѣваться скоро.

Мы помѣщаемъ нѣсколько шарадъ, которыя можно представить въ дѣйствіи.

БАСНОПИСЕЦЪ.

Баснь—одна изъ басней Крылова въ дѣйствіи;
писецъ — переписчикъ бумагъ, или сцена гдѣ писецъ увѣряетъ, что не знаетъ содержанія бумаги, потому что не читалъ ее, а только переписывалъ.

Баснописецъ—бюстъ Крылова, на который надѣваютъ вѣнокъ.

ПАРОЛЬ.

Па — урокъ танцованія;

роль — актеръ, который твердитъ свою роль.

Пароль — взятіе редута турками, которые пе-

реодѣлись въ козацкое платье и, зная пароль, вошли въ редутъ.

ДОКЛАДЪ.

До — учитель пѣнія, который заставляетъ учениковъ брать *до*; ученикъ безпрестанно спадаетъ съ *до*.

кладъ — найденный кладъ; можно представить картину Гогарта, въ которой находятъ кладъ.

Докладъ — чиновникъ дѣлаетъ докладъ министру.

УЧИТЕЛЬ.

Учи — надзиратель, заставляющій ученика твердить урокъ

тель — Вильгельмъ Тель, стрѣляющій въ яблоко, положенное на голову сына его.

Учитель — школа; ученики встрѣчаютъ учителя.

БАРКАРОЛЬ.

Бар (баръ) — игра въ бары.

кароль (король) — дворъ, встрѣчающій короля или коронованіе.

Баркароль — венеціанскіе гондольеры, поющіе баркароль.

ЕРМАКЪ

Ер (ерь) — буква ѣ.

макъ — игра: Макъ (въ первой части, стран. 148).

Ермакъ — сцена изъ оды Дмѣтріева: Ермакъ;
два шамана.

РАЗБОЙ.

Раз (разъ) — учебнымъ шагомъ въ одинъ пріемъ;
бой — битва, или барабанный бой;
разбой — нападеніе шайки разбойниковъ на путешественниковъ.

ЛѢТОПИСЕЦЪ.

Лѣто — лѣтняя сцена, или богиня помоны.
писецъ — писецъ, которому приносятъ бумаги для переписки, или по типу въ: *Les anglais peints par eux mêmes*;
лѣтописецъ — первая сцена изъ Годунова, Пушкина; Пименъ говорить:

Еще одно послѣднее сказанье,
И лѣтопись окончена моя.

BASSE-COUR.

Basse — un concert.

Cour — cour plenièrre, jugement.

Basse-cour — volailles jetant chacune son cri.

CANTIQUES.

Can (camp) — scène de bivouac.

Tiques (tics) — une assemblée où chaque personne a son tic.

Cantiques — chants religieux.

ENTASSE.

En (an) — le nouvel an; scène d'étrennes.

Easse — le Tasse en prison.

Entasse — un avare.

MALADRESSE.

Mal — un hopital; visite du médecin.

Adresse — scène d'escroquerie.

Maladresse — Jocrisse.

MERVEILLEUSE.

Mer — mort et naufrage de Virginie.

Veilleuse — une veilleuse près d'un malade, ou scène de Zamir et Azor (*veillons mes soeurs*).

Merveilleuse (Lampe) — Aladin, commandant au génie de la lampe.

TOURNOIS.

Tour — tour de cartes ou de gobelets.

Noix (noix) — marché où l'on vend des noix.

Tournois — fête guerrière du moyen âge.

ORPHÉE.

Or — un avare qui prête avec regret quelques pièces d'or sur gages.

Phée (fée) — la méchante fée, dans le conte: la belle au bois dormant.

Orphée — Orphée réclamant Euridice de l'enfer.

F r e i s c h ü ß.

Frei — Ein Gefangener sitzt trübe in seinem schwach beleuchteten Kerker, ein Krug, ein Brod neben ihm; da werden plötzlich die Pforten seines Gefängnisses gesprengt, herein treten seine Befreier und lösen seine Fesseln.

Schütz — Wilhelm-Tell, oder ein Jägerfest.

Freischütz — eine Scene aus der Oper von Weber.

Вотъ еще слова, которыя можно употребить для шарады въ дѣйствіи: портной, пансіонъ, папесъ, папиръ, мордва, лунатикъ, разстрой, призракъ, папа, парадъ, балконъ, Nachtwächter, Grndtefranz, Festtag, Schatzgräber, Barentanz.

ПОСЛОВИЦЫ.

Пословицы доставляютъ нѣсколько занимательныхъ игръ.

1. ПОСЛОВИЦЫ ВЪ ОТВѢТЪ.

Одинъ изъ играющихъ выходитъ изъ комнаты, пока каждый скажетъ сосѣду своему какую нибудь пословицу. Первый возвращается, и дѣлаетъ каждому играющему какой-нибудь вопросъ. Спрошенный долженъ помѣстить въ отвѣтъ своемъ сказанную ему пословицу, такъ, чтобы не замѣтно было натяжки.

Положимъ, что даны слѣдующія пословицы; одному: *убогаго слеза жидка, да пдка*; другому: *молчанье лучше пустаго болтанья*. Положимъ, еще что перваго играющаго спросили:

Какова сегодня погода?

Первый можетъ отвѣтить: Очень хороша для достаточныхъ и очень дурна для бѣдныхъ; холодъ такъ силенъ, что бѣдняки, легко одѣтые, дрожали отъ холода. Особенное сожалѣніе внушила мнѣ одна очень бѣдно одѣтая женщи-

на, съ впалыми щеками, которая близъ подъѣзда просила помощи у господина, входящаго въ домъ; на грубой отказъ его, слеза покати-лась по блѣднымъ щекамъ ея, одна слеза, но съ такимъ болѣзненнымъ выраженіемъ, что въ эту минуту я вполнѣ понялъ пословицу: *убога-го слеза жидка, но ѣдка*.

Второго спросили: «были вы въ эрмитажѣ?» Нѣтъ, но мнѣ вчера прожужжалъ уши объ эрмитажѣ Г-нъ Д. Онъ говорилъ, что въ карти-нахъ Теньера небо очень прозрачно; въ Клодъ-Лорренѣ восхищался выраженіемъ лицъ, а въ картинахъ Сальватора—Розы пріятностію коло-рита и отдѣлкою, и много тому подобныхъ ве-щей; я подумалъ, справедлива пословица: *мол-чаніе лучше пустаго болтанья*.

2. ПОСЛОВИЦЫ ВЪ ПРИМѢРАХЪ

Трудно найти игру болѣе занимательную; она и не трудна, только надобно привыкнуть къ ней и нѣсколько приготовиться.

Одинъ изъ играющихъ становится въ середи-нѣ круга, и каждому говоритъ какую-нибудь по-словицу. Каждый долженъ рассказать случай, къ которому можно примѣнить сказанную послови-цу. Кто не отвѣтитъ, или расскажетъ случай несообразный съ данною пословицею, даетъ фантъ.

Когда всѣ отвѣтили, то среднему даютъ пословицы, которыя онъ долженъ объяснить примѣрами, и потомъ смѣняють его.

Положимъ, что средній сказалъ первому играющему пословицу: *Другихъ не суди, на себя погляди.*

Первый говоритъ: Въ римѣ, когда сильно возставали противъ употребленія табака, одинъ магистръ объявилъ, что скажетъ рѣчь объ этомъ предметѣ. Стеклось множество слушателей. Ораторъ началъ излагать доводы свои, что нюханіе табаку не только вредно, но грѣшно. Въ срединѣ рѣчи, руки его машинально вынули изъ кармана табакерку, и онъ усердно нюхаетъ. Замѣтивъ улыбку на лицахъ слушателей, онъ приписываетъ ее невѣрію ихъ, и воспламеняясь болѣе и болѣе, доказываетъ, что это грѣхъ смертельный, грозитъ отлученіемъ изъ рая; чѣмъ восторженнѣе рѣчь его, тѣмъ чаще онъ нюхаетъ; наконецъ, замѣтивъ, что пальцы его ничего не схватываютъ, онъ вдругъ останавливается, и видитъ предъ собою пустую табакерку! Тогда только замѣтилъ онъ разсѣянность свою и сказалъ со стыдомъ: послѣдуйте словамъ моимъ, а не дѣйствіямъ.

Второй, которому дана пословица: *какъ аукнется, такъ и откликнется*, говоритъ:

Знаменитый Попе сидѣлъ однимъ вечеромъ

въ клубѣ съ Арбутнотомъ, Свифтомъ, и другими учеными; просматривая сочиненія Аристофана въ Греческомъ подлинникѣ, они встрѣтили изрѣченіе, которое не могли ясно понять. Одинъ молодой офицеръ, слыша ихъ пренія, просилъ позволить ему взглянуть на это изрѣченіе. «О, насмѣшливо сказалъ Попе, поскорѣе господа, передайте книгу молодому человѣку!» Офицеръ, прочитавъ внимательно спорную статью, сказалъ, что тамъ опущенъ вопросительный знакъ, съ которымъ смыслъ дѣлается яснымъ. «А что такое вопросительный знакъ?» вскричалъ раздосадованный Попе. «Вопросительный знакъ, отвѣчалъ съ презрѣніемъ офицеръ, есть маленькая искривленная штучка, которая дѣлаетъ вопросы.» (Надобно знать, что Попе былъ очень дурно сложенъ).

Третій, получивъ пословицу: *чего не досмотришь, то доплатишь*, сказалъ:

Дѣдъ рассказывалъ мнѣ, что въ первые десять лѣтъ управленія его деревнею, хозяйство шло очень плохо; онъ не моталъ, не жалѣлъ денегъ на улучшенія, а выгодъ было мало, и во всемъ безпрестанныя потери. Не зная что дѣлать, онъ рѣшился обратиться къ отшельнику, который жилъ не далеко отъ нихъ въ пустынкѣ, и пользовался большимъ уваженіемъ. Пустынникъ выслушалъ жалобы его, и узнавъ

имя его, сказалъ: «А, изъ деревни Морошки! знаю; подожди сынъ мой! тебѣ можно помочь.» Скоро онъ вынесъ ларчикъ, и отдавая его дѣдушкѣ, сказалъ: «этотъ ларчикъ обноси три раза днемъ и два раза ночью по всѣмъ строеніямъ господскимъ, по всѣмъ угламъ, и это дѣлай каждый день; а ровно черезъ годъ приходи съ ларчикомъ ко мнѣ.

Дѣдушка имѣлъ полную вѣру къ ларчику, и прилежно носилъ его по всѣмъ угламъ. На другой же день онъ увидѣлъ, что скотъ стоялъ въ грязи; потомъ, что лошади ѣдятъ одно сѣно, и овса не было; въ кухнѣ пастухи сдирали кожу съ барана. Въ другіе дни нашелъ онъ, что въ закормахъ была течь, и вода портила запасы; однимъ словомъ, каждый день приходилось что нибудь исправить.

Черезъ годъ дѣдушка явился къ отшельнику, съ радостію рассказывалъ о благодѣтельномъ вліяніи ларчика, и просилъ оставить ему ларчикъ еще на годъ. «Теперь тебѣ ларчикъ не нуженъ, возразилъ отшельникъ; ты и безъ него будешь обходить всѣ строенія, и не забудешь пословицы: *Чего не досмотришь, то заплатишь.* Des Herrn Auge macht die Pferde fett.

Четвертый, на пословицу: *не плюй въ колодезь, пригодится водицы напиться*, рассказываетъ анекдотъ объ испанцѣ, который отказалъ ин-

дѣйцу, просившему воды и хлѣба; «пошелъ, индѣйская собака!» Въ послѣдствіи испанецъ заблудился въ лѣсу, принять, накормленъ индѣйцомъ, на другой день выведенъ на дорогу; а при прощаніи слова: если впередъ обратиться къ тебѣ Индѣецъ истомленный голодомъ и жаждою, не говори ему: пошелъ Индѣйская собака.

Кто правду хранитъ того Богъ наградитъ. Въ Могилевѣ на днѣстрѣ жидъ Авраамъ торговалъ старыми платьями; торгъ его доставлялъ ему малые барыши, но достаточные, чтобы прокормить себя и семейство, состоявшее изъ жены и пяти дѣтей.

Весною 1834 года трое дѣтей его умерли одинъ за другимъ; чтобы похоронить ихъ, Авраамъ продалъ большую часть пожитковъ своихъ; жена его заболѣла; ухаживая за нею, онъ почти не могъ заняться торгомъ, и часто ложился спать голоднымъ.

Онъ просилъ помощи у жидовъ и у Христіанъ; помощь была очень незначительна, и скоро совсѣмъ прекратилась.

Однажды, когда онъ голодный и скорбный шелъ по улицѣ, его позвали къ г. Д., чтобы продать ему старыя платья. Условились о цѣнѣ, и Авраамъ просилъ Д. подождать, пока онъ сходитъ за деньгами. Но никто не хотѣлъ ссу-

дить его, и пробѣгавъ бесполезно все утро, Авраамъ пришелъ сказать Д., что не можетъ купить платье. Слышавъ о честности этого жида, Д. отдалъ ему платье въ долгъ.

Авраамъ тотчасъ принялся перешивать платье; но распарывая сертукъ, между подкладкою и сукномъ онъ нашелъ четыре червонца. Онъ тотчасъ побѣжалъ отдать ихъ Д., который сказалъ: «у меня точно пропало въ прошломъ году четыре червонца, и я полагалъ, что потерялъ ихъ; — видно, судьба берегла ихъ для тебя.» Онъ уговорилъ Авраама взять ихъ.

Жена Авраама скоро оправилась, торгъ его распространился; онъ живетъ въ довольствѣ, и поднесъ недавно господину Д. серебрянную кружку съ надписью: *Отъ благодарнаго Авраама.* Д. принялъ кружку и рассказалъ мнѣ эту черту примѣрной честности. *Богъ тому даетъ, кто правдою живетъ, — Голенькой охъ! а за голенькимъ Богъ! — Wenn die Noth am größten, ist Gott am nächsten. Лучше бѣдность да честность, нежели прибыль да стыдъ.*

Доброта безъ разума пуста. Можно рассказать басню Крылова: Слонъ на воеводствѣ.

Забавника, шута, потѣшника ищутъ, а худо пошутить, за шутки просвищутъ.

Шути, да оглядывайся.

Рука руку моетъ. *Eine Hand wäscht die andere.*

Богъ труды любитъ. — Лежа пищи не добудешь.

На Бога уповай, а самъ не плошай.

Добрая голова сто головъ кормитъ.

Заря деньгу даетъ. *Morgenstunde hat Gold im Munde.*

Чему съ молоду не научишься, того и подъ старость знать не будешь. *Was Händchen nicht lernt, das wird Hans nicht wissen.*

Запасливый лучше богатаго.

Не пищи въ другихъ правды, если въ тебѣ нѣтъ ее.

Слово не воробей; выметить—не поймашь.

Слово не стрѣла, а пуще убиваетъ.

Упустивъ гриву, трудно удержать за хвостъ.

Qui se ressemble s'assemble. Gleich und gleich gesellt sich gern.

3. ПОСЛОВИЦЫ ВЪ ДѢЙСТВІИ.

Какъ шарады, такъ и пословицы можно представлять въ дѣйствіи; пословицы даже легче, потому-что онѣ даютъ играющимъ болѣе свободы, и рѣдко требуютъ переодѣваній.

Пословицы можно представлять одному или многимъ вмѣстѣ, одними знаками или съ помощію разговора.

Когда одинъ знаками долженъ представить пословицу, тогда садятся въ кружокъ; играющіе по очереди выходятъ на середину, выражаютъ

знаками свою пословицу, а прочіе должны угадать ее.

Если многіе вмѣстѣ должны представлять пословицы, то правила тѣ же, какъ при шарадѣ въ дѣйствіи.

Для выраженія пословицы въ дѣйствіи помощію разговора, навыкъ легко пріобрѣтается. Наши юноши играютъ драматическія пьесы; — пословицы въ дѣйствіи, для которыхъ имъ можно дать канву, и которую они сами должны выполнить, были бы имъ гораздо полезнѣе и пріятнѣе.

Представимъ нѣсколько примѣровъ. Чтобы выразить знаками пословицу: *Какъ аукнется такъ и откликнется*, подходятъ къ одной особѣ съ поклономъ, къ другой съ привѣтствіемъ, къ третьей со смѣхомъ; иную ударяютъ, съ иною заспорятъ, и т. п. Хотя играющіе не знаютъ, что вы хотите дѣлать, но невольно будутъ сообразоваться съ вами, и отъ cadaго вы получите иной пріемъ. Зная къ кому и съ чѣмъ обратиться, можно быть увѣрену, что пословица будетъ рѣзко выражена.

Дама хочетъ выразить пословицу: *иди гнѣвъ, тамъ и милость*; она легонько ударяетъ сосѣда, дергаетъ за уши, за волосы, съ сердитымъ лицомъ. Потомъ показываетъ сожалѣніе, обращается къ нему съ ласковымъ видомъ, сажаетъ возлѣ себя, даетъ поцаловать свою руку.

Ce qui est bon à prendre, est bon à rendre; па́луютъ одного сосѣда, и передаютъ по́пазуи другому.

Всякое дѣло мастера боится. Двумъ весьма легко представить эту пословицу.

Wer einen Prozeß um eine Henne hat, soll lieber ein Ei dafür nehmen und die Sache ruhen lassen. *За малое судиться, большое потерять.* Три особы могутъ представить въ лицахъ извѣстную баснь: Двѣ кошки, которыя нашли голландскій сыръ, раздѣлили его, заспорили, что части неровны, и прибѣгли къ суду обезьяны; та положила куски на вѣсы, попеременно отрѣзывала то у одной, то у другой части (сѣдая отрѣзанное), и наконецъ требовала еще съ нихъ за труды.

Слѣдующія пословицы легко представить въ дѣйствіи:

По одежкѣ протягивай ножки.

Злой плачетъ отъ зависти, а добрый отъ радости.

Кланяться гораздъ, а говорить не умѣетъ.

Не положи не ищутъ.

Не разгрызешь орѣха, такъ не сѣнешъ и ядра.

Бѣлыя ручки чужіе труды любятъ.

Новый вѣникъ чисто мететъ.

Не хвали въ очи, не хули въ глаза.

Больше вѣрь дѣламъ, нежели словамъ.

Бѣда глупости сосѣдъ.

Добро дѣлать сѣбѣ надобно.

Дорого да мило, дешево да гнило.

Кто вѣтромъ служитъ, тому дымомъ платятъ.
Кто словомъ скоръ, тотъ на дѣлѣ рѣдко бываетъ споръ.

Малоль чего хочется, да не все можется.

На правду мало словъ.

Не будь гостю запасенъ, а будь ему радъ.

Не всякой плутъ, кто видомъ худъ; примѣты часто въ свѣтѣ лгутъ.

По платью встрѣчаютъ, по уму провожаютъ.

Сколько головъ, столько умовъ. Viel Köpfe, viel Sinne.

У семи нянекъ дитя безъ глазу. Viele Köche verderben den Brei.

Всякая лисица свой хвостъ хвалить. Chaque oiseau trouve son nid beau.

Глупой щетъ мѣста, а разумнаго и въ углу видно.

Каковъ попъ, таковъ приходъ. Wie der Wirth, so die Gäste. Tel maitre, tel valet.

Пуганая ворона куста боится. Chat échaudé craint l'eau froide.

Der Horcher an der Wand hört seine eigne Schand.
Ein Lügner muß ein gut Gedächtniß haben.
Lügen haben kurze Beine.

On prend plus de mouches avec du miel, qu'avec du vinaigre.

A l'oeuvre on connaît l'artisan.

Что у кого болить, тотъ о томъ говорить.



ГЛАВА XIV.

РОЗЫГРЫШЪ ФАНТОВЪ.

Фанты необходимы въ играхъ; безъ нихъ игры были бы гораздо менѣе занимательны; есть даже много игръ, которыхъ единственная цѣль доставить какъ можно болѣе фантовъ! Притомъ розыгрышъ фантовъ доставляетъ пріятный отдыхъ и придаетъ разнообразіе играмъ.

Обыкновенно поручаютъ одному изъ играющихъ собирать фанты; онъ держитъ ихъ въ платкѣ на колѣняхъ, или въ корзинѣ. Фанты могутъ состоять изъ разныхъ вещицъ, которыя имѣютъ при себѣ, даже можно написать имя свое на кускѣ бумажки. Носовые платки можно давать только тогда, когда они еще не были употреблены.

По окончаніи игры разыгрываютъ собранные фанты. Одной особѣ поручаютъ вынимать фанты. Взявъ одну изъ вещей въ корзинѣ, и не выказывая ее изъ подъ платка, эта особа спрашиваетъ одного изъ играющихъ: *чей фантъ вынуть, что тому дѣлать?* Когда спрошенный отвѣтитъ, тогда показываютъ фантъ; хозяинъ его тотчасъ выполняетъ сказанное, получаетъ свой фантъ, и назначаетъ, что дѣлать хозяину слѣдующаго фанта. Иногда спрошенный отвѣчаетъ, что тотъ, чей фантъ вынуть, долженъ выполнить приказанія такой то особы.

Сначала мы помѣстимъ простыя наказанія, потомъ тѣ, которыя можно обратить въ игру.

1. Выпить стаканъ воды, не опуская носа въ стаканъ.
2. Пропѣть пѣсню.
3. Поднять съ пола три иглы, безъ пособія пальцевъ (намочить ладонь).
4. Сказать, что долженъ дѣлать хозяинъ слѣдующаго фанта.
5. Смѣяться.
6. Задать загадку или отгадать.
7. Представлять Гераклита и Демокрита (по переменно плакать и смѣяться).
8. Быть зеркаломъ (подражать всѣмъ движеніямъ cadaго изъ играющихъ по очереди).
9. Прыгать на одной ногѣ.

10. У каждаго похулить что нибудь въ одеждѣ. ✓

11. Найти что нибудь хорошаго въ одеждѣ каждаго. ✓

12. Съ кѣмъ нибудь поздороваться по бразильски (прижать голову его къ своей груди). ✓

13. На всѣ вопросы отвѣчать: *точно такъ*. ✓

14. На всѣ вопросы отвѣчать: *я совершенно вашего мнѣнія*. ✓

15. Быть носиму на рукахъ (тогда вынимаютъ еще два фанта для тѣхъ, которые будутъ нести его на стулѣ).

16. Поклониться по турецки (руки приложить къ головѣ, потомъ крестомъ на грудь).

17. Безъ помощи рукъ сѣсть на полъ и встать. ✓

18. Сдѣлать мексиканскій поклонъ (поцаловать чью нибудь руку, дотрогиваясь въ то же время другою рукою до земли).

19. Быть посвящену въ рыцари (стать на одно колѣно, и отъ каждаго получить ударъ по плечу).

20. Сдѣлать что нибудь смѣшное.

21. Знаками показать, кто изъ общества ему болѣе всѣхъ нравится. ✓

22. Набрать въ ротъ воды, и отвѣчать знаками на вопросы сосѣда своего. ✓

23. Перескочить обѣими ногами черезъ соло-

минку, а если не можетъ, получить отъ каждаго ударъ жгутомъ, и при каждомъ ударѣ говорить: благодарю за милость; (соломинку придвигаютъ къ стѣнѣ).

24. Встрѣтить посѣтителя, будтобы входящаго.

25. Представить глупаго, и забавно-глупо выполнять всѣ порученія.

26. Сказать стихи, баснь, и проч.

27. У всякаго узнать, что объ немъ думаютъ, отвѣчая одними знаками.

28. Сказать смѣшную неправду.

29. Повторить все, что скажетъ одинъ изъ играющихъ.

30. Сказать каждому, что бы сдѣлалъ ему, если бы могъ.

31. Тремъ пророчить судьбу ихъ.

32. Сказать короткую рѣчь на заданный предметъ.

КОРОЛЬ МАРОКСКІЙ.

Назначенные два плакальщика съ горящими свѣчами въ рукахъ становятся у противоположныхъ стѣнъ комнаты; потомъ идутъ другъ другу на встрѣчу, держа платокъ у глазъ, съ выраженіемъ глубокой горести; сойдясь на серединѣ комнаты, они вздыхаютъ, всхлипываютъ, поднимаютъ глаза къ небу и говорятъ самымъ плачевнымъ голосомъ:

Первый. Quelle nouvelle! *Второй.* Hélas! и расходятся. Дойдя до стѣны, они поворачиваютъ назадъ, и при второй встрѣчѣ говорятъ: *Первый.* Le Roi de maroc est mort. *Второй.* Hélas! hélas! Третья встрѣча: *Первый.* Il est enterré! *Второй.* Hélas! hélas! hélas! *Четвертая* встрѣча. *Оба вмѣстѣ:* Hélas, hélas, hélas, et quatre fois hélas!

ИЗГНАНИЕ.

Тотъ, которому присудили быть въ изгнаніи, становится въ дальній уголъ, и не долженъ ни съ кѣмъ сообщаться; изъ угла онъ назначаетъ, что тому дѣлать, чей фантъ вынуть послѣ его фанта; прежде назначеннаго срока онъ ни подъ какимъ предлогомъ не можетъ выйти изъ угла.

ООМА ДУДУ, ЗАДУЙ СВѢЧУ.

Мимо лица наказаннаго быстро проводятъ зажженную свѣчу, которую онъ долженъ задуть. Это не такъ легко, и удастся только послѣ многихъ опытовъ, когда иной совершенно запыхается.

БЫТЬ ВЪ РАСПОРЯЖЕНІИ ОБЩЕСТВА.

Мужчина долженъ выполнить все, что дамы прикажутъ,—а дама, что мужчины прикажутъ.

СТАТУЯ.

Наказанный становится на стулъ; каждый изъ играющихъ даетъ ему произвольное положеніе, въ которомъ онъ остается пока другой приведетъ

его въ другое положеніе, или пока не поцалуютъ его: тогда онъ свободенъ.

ТЕЛЕГРАФЪ.

То же, что статуя, только здѣсь приводятъ въ угловатыя положенія.

БУМАЖКА.

Наказанный спрашиваетъ у каждаго: *если я буду листкомъ бумаги, что вы съ нимъ сдѣлаете?* всякій отвѣчаетъ, что хочетъ; напримѣръ: нарисую цвѣтокъ, портретъ, зажгу свѣчу, сдѣлаю папильотки.

ПОЦАЛОВАТЬ ТѢНЬ СВОЮ.

Становятся спиною къ свѣчѣ и цалуютъ свою тѣнь, падающую на лице другой особы.

ГЛУХОНѢМОЙ И ГЛУХОНѢМАЯ.

Должно молча выполнять все приказанія, которыя общество дастъ также знаками.

ЗАВѢЩАНІЕ.

Наказанный завѣщаетъ каждому одно изъ нравственныхъ или физическихъ качествъ своихъ, или изъ имѣнія своего; завѣщателю здѣсь открыто обширное поле для учтивости, тонкихъ насмѣшекъ и остроумныхъ замѣтокъ.

СОЗДАТЬ ВЕНЕРУ.

Какъ Зевксъ составилъ свою Венеру, совокупивъ красоты многихъ женщинъ, такъ и наказ-

занный беретъ у одной дамы глаза, у другой станъ, руки, носъ, и проч.

СОЗДАТЬ МИНЕРВУ.

То же самое, съ тою разницею, что здѣсь совокупляются нравственныя качества: скромность, честность, великодушіе, и т. п.

КОМУ ЭТО ПОЦАЛОВАТЬ.

Наказанный становится на колѣни близъ одного изъ играющихъ, и кладетъ голову на колѣни его, а тотъ, показывая на какую нибудь особу или вещь, спрашиваетъ: *сосѣдъ Кондратъ, кому это поцаловать?* Наказанный называетъ одного, который долженъ исполнить назначенное. Тогда ему снова закрываютъ глаза, и спрашиваютъ пока онъ не назначить самъ себя. Забавно то, что по слѣпому рѣшенію Кондрата приходится иногда самому себѣ поцаловать руку или ногу; иному придется поцаловать свой собственный лобъ или щеку; столамъ, стульямъ, стѣнамъ, всей мебели достаются поцалуи. Кондратъ можетъ назначить себя когда угодно; онъ старается назначить себя послѣ того, какъ пришлось кому нибудь поцаловать вещь непріятную, потому что обыкновенно смѣняютъ пріятное съ непріятнымъ; но и здѣсь можетъ обмануться. Ему позволяется подымать голову, чтобы видѣть исполненіе своихъ рѣшеній.

Изъ этого наказанія можно сдѣлать игру.

Тогда, если Кондрать назначить самъ себя, и ему придется поцаловать одного изъ играющихъ, послѣдній смѣняетъ его, и игра продолжается по прежнему; если же Кондрату приходится поцаловать вещь неодушевленную, онъ можетъ отказаться отъ этаго, платя штрафъ и продолжаетъ дѣлать назначенія; но это допускается не болѣе трехъ разъ; въ четвертый онъ долженъ выполнить назначенное; тогда сидящій по правую сторону Кондрата заступаетъ его мѣсто.

ДѢЛАТЬ ТО, ЧТО ОВЩЕСТВО НЕ ХОЧЕТЪ.

Наказанный спрашиваетъ у каждаго: *чего бы вы не хотѣли сдѣлать?* и долженъ сдѣлать то, что скажутъ. Напр. если отвѣтятъ: *я не хотѣлъ бы быть статуей*, онъ долженъ представлять статую.—Если общество многочисленно, то не принуждаютъ наказаннаго подходить ко всѣмъ, но обыкновенно назначаютъ двухъ или трехъ.

СКАЗАТЬ ТАЙНУ.

Кому нибудь говорятъ что нибудь на ухо.

ПЕРЕДАТОЧНАЯ ТАЙНА.

Особа на которую наложено это наказаніе, говоритъ что нибудь сосѣду своему на ухо; тотъ передаетъ сказанное своему сосѣду, также на ухо, и такъ далѣе, пока сказанное обойдетъ весь кругъ, и дойдетъ до перваго. Тогда пер-

вый объявляетъ: то ли ему передано, что онъ сказалъ; а это рѣдко случается, какъ отъ невольныхъ недоразумѣній, такъ и отъ того, что всегда кому нибудь не хочется передать сказаннаго. Когда есть измѣненіе, первый громко повторяетъ: что онъ сказалъ, и что ему передали; это увеличиваетъ занимательность тайны. Можно обратить ее въ игру.

ОТВѢТЪ НА ТАЙНУ.

Должно громко отвѣчать на тайну, которую одинъ изъ играющихъ сказалъ на ухо другому; слѣдовательно говорить по догадкѣ. Тогда громко повторяютъ тайну. Изъ этого также можно составить хорошенькую игру.

ЭТО Я.

Тотъ, кому за фантъ присуждено это наказаніе, долженъ спросить у cadaго изъ играющихъ: *что вы видѣли?* Чтобы разнообразить вопросы и побудить къ многоразличнымъ отвѣтамъ, онъ можетъ прибавить къ этимъ словамъ: *сего дня, утромъ, на гуляньѣ, въ театрѣ, на балѣ, и т. п.* Каждый отвѣчаетъ что ему угодно, и послѣ всякаго отвѣта наказанный долженъ возразить: «это былъ я.» Напр. если скажутъ: «я видѣлъ человѣка, который своими кривляньями и фанфаронствомъ смѣшилъ все общество» или: «я видѣлъ человѣка, который для своей выгоды не щадилъ никого,» нака-

занный долженъ отвѣчать: «это былъ я!» Если скажутъ: «я видѣлъ человѣка, который своими пріятными и благородными пріемами плѣнилъ все общество,» наказанный также долженъ возразить: «это былъ я.» Изъ этаго наказанія можно сдѣлать занимательную игру; тогда каждый по очереди занимаетъ мѣсто особы, которая отвѣчаетъ *это я.*

СРАВНЕНІЯ.

Кому достанется дѣлать сравненія, долженъ сказать сходство и различіе между собою и какимъ нибудь даннымъ предметомъ, или онъ сравниваетъ съ чѣмъ нибудь одного, двухъ, трехъ играющихъ, по назначенію или по своему выбору. Смотри игру: Сравненія, въ XIII главѣ.

ПО ВИДИМОМУ ЛЕГКІЯ, ОДНАКОЖЪ НЕВОЗМОЖНЫЯ ПРИКАЗАНІЯ.

1. Плотно прислонясь спиною къ стѣнѣ или къ дереву, поднять вещь положенную близъ ногъ, не сгибая колѣнъ.

2. Плотно стать бокомъ къ стѣнѣ, и приподнять ногу, стоящую не у стѣны, также не сгибая колѣна.

3. Сѣсть на стулъ, придвинувъ ноги къ ножкамъ стула, и встать не наклоняясь тѣломъ впередъ, и не задвигая ногъ подъ стулъ.

4. Стать въ четырехъ шагахъ отъ отворенной

двери, спиною къ ней, повернуть голову на лѣво къ двери, и правою рукою пробросить какую-нибудь вещь (но не черезъ голову, а снизу) черезъ дверь. Надобно давать этой особѣ мягкую вещь, напр. свернутый платокъ, для предупрежденія опаснаго удара. (Чтобы пробросить платокъ, надобно бросать платокъ не въ дверь, а нѣсколько шаговъ вправо отъ двери).

КОЛЫБЕЛЬ ЛЮБВИ.

Особа, которой присуждено это наказаніе, выбираетъ особу другаго пола, и обѣ становятся посреди комнаты, взявшись за руки, и приподнявъ ихъ такъ, чтобы подъ руками можно было свободно пройти. Тогда муштина назначаетъ даму, а дама назначаетъ мушину, которые должны пройти подъ руками ихъ. Но когда названные подойдутъ, руки опускаются, окружаютъ ихъ, и только тогда освобождаютъ, когда они поцалуютъ другъ друга.

ОРГАНИСТЪ.

Тотъ, который присуждаетъ это наказаніе, обыкновенно беретъ на себя роль органиста, а назначываемый подмастерье его. Оба становятся посреди круга, и просятъ дамъ встать на стулья; тогда онѣ представляютъ дудки органа. Органистъ хочетъ повѣрить органы; онъ прижимаетъ

пальцемъ лѣвую ноздрю, и издаетъ продолжительный носовой свистъ, довольно сходный со свистомъ разстроенной дудки: Дама, возлѣ которой онъ остановился, отвѣчаетъ ему такимъ же звукомъ. Органистъ вскрикиваетъ отъ досады, дѣлаетъ свои замѣчанія и велитъ подмастерью перестроить дудки. Перестройка заключается въ томъ, что подмастерье переноситъ даму на другой стулъ. Органистъ часто повторяетъ эти приказанія, не взирая на усталость бѣднаго подмастерья. Когда всѣ дудки переставлены, органистъ объявляетъ, что органы настроены, и наказаніе кончается.

ДУТЬСЯ.

Дутишь идетъ въ уголъ комнаты, сказавъ на ухо раздатчику фантовъ имя особы, на которую онъ дуется. Многія дамы подходятъ къ нему, но онъ оборачивается къ нимъ спиною, пока не подойдетъ та особа, которую онъ назвалъ; тогда онъ цалуетъ ее, и возвращается къ играющимъ.

ПОПУГАЙ.

Наказанный спрашиваетъ у каждого изъ играющихъ: *если бы я былъ попугай, что-бы вы заставили меня говорить?* Каждый говоритъ, что

ему вздумается; здѣсь есть случай сказать легкія насмѣшки, лестныя вещи и остроумныя намеки.

ОТКРОВЕННОСТЬ.

Если вамъ велятъ быть *откровеннымъ*, не должно принимать это приказаніе въ прямомъ смыслѣ. Быть откровеннымъ въ игрѣ, откровеннымъ безнаказанно, значитъ сказать каждому что-нибудь лестное съ сердитымъ видомъ или рѣзкими словами, или легкую насмѣшку съ видомъ простодушія и доброты.

ИСПОВѢДЬ.

Это также не обязываетъ къ чистосердечію; но по законамъ игры должно отвѣчать прямо на вопросъ, или искусно обойти вопросъ. Наказанный выбираетъ себѣ въ исповѣдники особу другаго пола, которая дѣлаетъ ему нѣсколько вопросовъ. Вопросы могутъ быть очень разнообразны.

КАЯТЬСЯ.

Одному или многимъ, громко или на ухо открываютъ любимую слабость свою.

ГЛУХОЙ.

Особа, которой присуждено это наказаніе, становится по срединѣ круга, и три раза должна

отвѣчать: *ничего не слышу*, а въ четвертый слышу. Хитрость играющихъ дѣлаетъ это наказаніе горькимъ; они дѣлаютъ ему разныя пріятныя предложенія, на которыя онъ долженъ отвѣчать: *ничего не слышу*. Четвертое предложеніе, для котораго уши глухаго открываются состоитъ въ чемъ нибудь непріятномъ; однакожъ глухому позволяется отказаться.

УПОТРЕБИТЬ ТРИ ВЕЩИ.

Чей фантъ выйдетъ, тому употребить въ пользу такой-то дамы три вещи, которыя она называетъ! Такъ говорить тотъ, кого спрашиваютъ о фантѣ. Дама, къ которой обращается хозяинъ фанта, говоритъ: «употребите пріятнымъ для меня образомъ желъзо, ружье и мышьякъ»; видно что дама съ намѣреніемъ выбрала три трудные предмета.

Хозяинъ фанта можетъ отвѣтить: «изъ *желъза* я сдѣлаю красивый балконъ, на который вы съ удовольствіемъ будете выходить подышать чистымъ воздухомъ. *Ружье* послужитъ мнѣ, чтобы доставлять для стола вашего самую вкусную дичину; *мышьякомъ* я буду истреблять всѣхъ животныхъ и насекомыхъ, которые могли бы покоить васъ.»

Если фантъ принадлежитъ дамѣ, то она употребляетъ три данныя вещи для мужчины.

ПОЧТАЛЬОНЪ.

Особа, которой назначено быть почтальономъ, кладетъ въ шляпу или передникъ, или въ конецъ шали нѣсколько бумажекъ, сложенныхъ въ видѣ писемъ, или нѣсколько старыхъ писемъ. Онъ подходитъ къ каждому играющему, и говоритъ что изъ такого-то города получено письмо на имя его, и притомъ намекаетъ на родственныя, пріятельскія или другія отношенія, которыя онъ знаетъ объ играющемъ,

Для большаго разнообразія допускаютъ почтовые учрежденія другихъ странъ; слѣдовательно за письмо можетъ платить податель, какъ у насъ, или получатель; притомъ можно принять письмо или *оставить на почтѣ*.

Почтальонъ говоритъ сколько стоитъ письмо, одну, двѣ, пять и даже десять копѣекъ, и сколько назвалъ копѣекъ, столько поцалуевъ даетъ получатель. Но здѣсь урокъ жаднымъ: если почтальонъ требуетъ одну копѣйку, получатель обыкновенно принимаетъ письмо; при большей цѣнѣ часто оставляютъ письмо на почтѣ. Тогда почтальону надобно быть весьма догадливымъ и остроумнымъ, чтобы предположеніями своими на счетъ содержанія письма возбудить любопытство получателя, и заставить принять его, не смотря

на высокую цѣну. Мущина разноситъ письма однѣмъ дамамъ; дама только мущинамъ; въ послѣднемъ случаѣ письма обыкновенно очень дешевы, большею частію бесплатныя.

АКРОСТИХЪ.

Приказываютъ сдѣлать привѣтствіе акростихомъ; положимъ что назначенная дама скажетъ: любите ли вы меня словомъ *обманъ*? — Да, отвѣтитъ особа, которой приказано сдѣлать акростихъ, потому что вы

О	строумны,	или: <i>нѣтъ</i> , потому что вы
Б	езстрашны,	Отталкиваете,
М	илостивы,	Безжалостны,
У	ккуратны,	Мнительны,
Н	еполражаемы	Учны,
		Неприступны.

Иногда приказываютъ сдѣлать привѣтствіе, въ которомъ каждое слово начинается данною буквою. Пусть даны буквы л, в, в, о, д; можно написать: «любовь вооружила васъ опасными дарами.»

Лице ваше вѣрный отпечатокъ души.

Любить васъ, вотъ одно добро.

А если требуютъ эпиграмматическое привѣтствіе на тѣ же слова:

Любите вы всѣхъ обманывать, дурачить.

Легко вамъ вѣрить, опасно довѣряться.

ЭМБЛЕМЫ И ДЕВИЗЫ.

Приказываютъ составить эмблему для одного или нѣсколькихъ играющихъ. — Можно сдѣлать изъ этого игру. Тогда одинъ, середній, предлагаетъ каждому предметъ, а играющіе по очереди придумываютъ надписи къ этимъ предметамъ, или для каждого играющаго по очереди составляютъ эмблему. Мы видѣли однажды эту игру, и она была въ высшей степени занимательною. Но отъ играющихъ много требуется. Чтобы облегчить играющихъ, мы помѣстимъ нѣсколько эмблемъ.

Кусть *базилики* съ надписью: чѣмъ нѣжнѣе дотронешься, тѣмъ пріятнѣе запахъ.

Бомба, съ надписью: всѣ удары ея смертельны; или, гдѣ ни ударить, тамъ ломить.

Бѣгуцій *заяцъ*, съ надписью: смѣлъ только на бѣгу.

Свернувшійся *ежъ* — отсюду страшенъ.

Лавръ горящій — не могу горѣть и молчать.

Ель — не измѣняюсь.

Амуръ, прикрѣпляющій крылья ослу — *amour change nature*.

Узелъ, стягиваемый двумя руками — чѣмъ дальше, тѣмъ крѣпче.

Муха у свѣчи — что меня привлекаетъ, то меня сожигаетъ.

Сердце съ портретомъ — останется во мнѣ,
пока существую.

Сердце на терновникъ—*aussi malheureux, que
mal placé.*

Собака у изсохшаго дѣрева — безъ надежды
вѣрна.

Флюгеръ—всегда въ движеніи; — по вѣтру;
ты перемѣнишься и я перемѣнюсь.

Станокъ малярный съ натянутою холстиною—
на все пригоденъ.

Барабанъ—безъ грома ничего;—полезенъ толь-
ко тогда, когда его колотятъ.

Булавка—*elle pique, mais elle attache.*

Крокодилъ — *il pleure, pour dévorer.*

Компасъ и полярная звѣзда — недвижимо къ
недвижимому божеству.

Пчела на розѣ — безъ вреда ей.

Качанъ капусты—отъ бѣлизны твердость его.

Кораллъ—выхожу, чтобъ окрѣпнуть.

Клѣтка—*sans ruse toujours vide.*

Ракъ—и впередъ, и назадъ.

Ружье, стрѣляющее,—*cher getroffen, als gehört.*

Цѣпь—отдѣляю доброе отъ пустаго.

Рѣшето—отдаю очищенное;—тонкое пропускаю.

Жемчужная раковина—ищите внутри ея.

Игла—мала, а больно колется.

КОНЕЦЪ.

19 MAR 1948



50-
13-5/8-47

Лавка
писателей
Цена 30 р.



2007332326